

ТАКТИЛЬНЫЙ ИГРОТРЕНИНГ



Пояснительная записка

Тактильный игротренинг выполняет две функции – массажную и развивающую, соответственно включает в себя два блока:

блок упражнений для тактильной гимнастики на Планшете-липучке;

блок развивающих игр и заданий для дошкольников с использованием Планшета-липучки и различных материалов.

Материалы для игр первого блока: Планшет-липучка.

Материалы для игр второго блока: Планшет – липучка; ножницы; лоскутки различных тканей; различные трафареты; готовые детали геометрических фигур разного размера и цвета, вырезанные из ткани, фетра; нитки всевозможных расцветок и любые предметы, материалы, которые «прилипают» к Планшету.

Все представленные игры направлены на развитие координации движений и тактильной чувствительности пальце рук, но так же каждая игра и упражнение могут решать задачи одной или нескольких образовательных областей: социально-коммуникативного развития; познавательного развития; речевого развития; художественно-эстетического развития и физического развития.

Сложность игр и упражнений задается в зависимости от уровня развития мелкой моторики рук ребенка и возрастных особенностей.

Упражнения и игры-задания:

- подкреплены речевым материалом;
- разнообразны по содержанию;
- эмоционально приятны;
- с использованием различных материалов.

Возможно самостоятельного изготавливать необходимые изделия и образы для игр. Это могут делать как взрослые (педагоги, родители), так и дети в совместной деятельности со взрослым. В настоящий момент продолжается подбор и разработка игр.

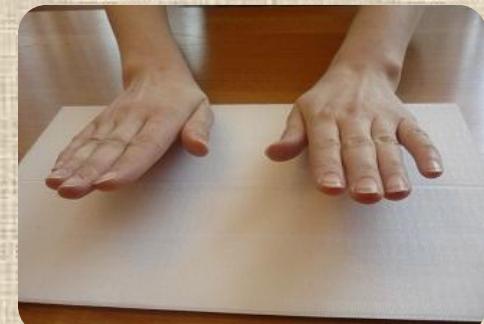
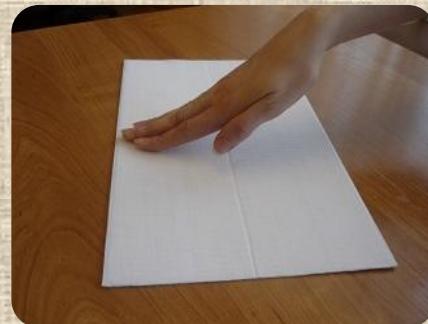
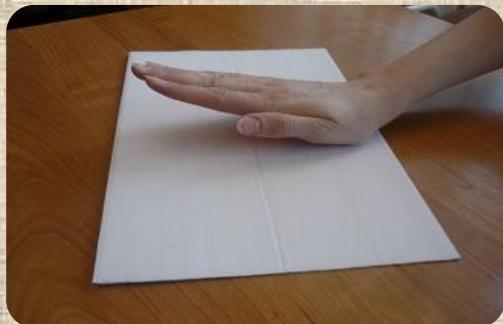
1 БЛОК

ТАКТИЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА

Качели

Упражнение выполняется сначала правой, затем левой кистью руки, а далее двумя руками. Кисть руки с прямыми сомкнутыми пальцами лежит на Планшете. Пальцы поднять вверх – опустить. Опираясь на пальцы, приподнимаем кисть.

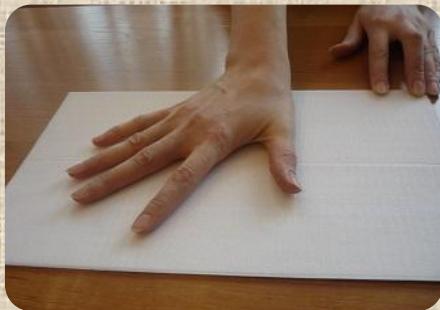
Задрожали ветки елей.
Мы в восторге от качелей.
Мы летаем вверх и вниз,
Вместе с нами веселись. (Т. Сикачева.)



Веер

Ладонь лежит на планшете, пальцы растопырены в разные стороны. Поворот ладони вправо – влево не отрывая ее от Планшета.

Солнце светит очень ярко,
И ребятам стало жарко.
Достаем красивый веер –
Пусть прохладою повеет.



Пальчики

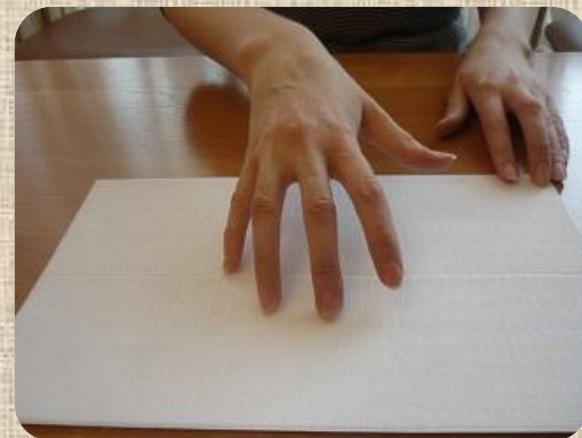
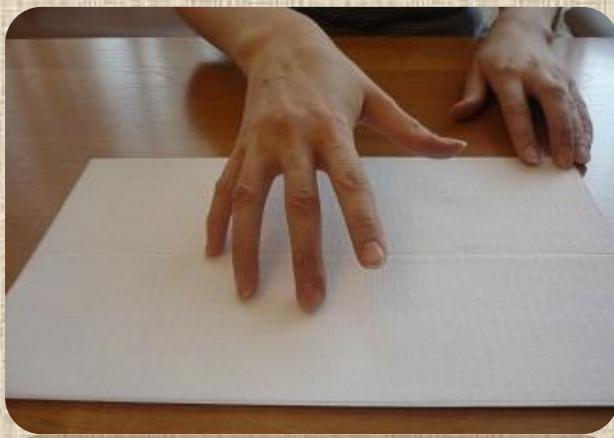
Поочередно касаться подушечками пальцев к
Планшету.

Раз – два – три – четыре – пять!

Будем пальчики считать -

Крепкие, дружные,

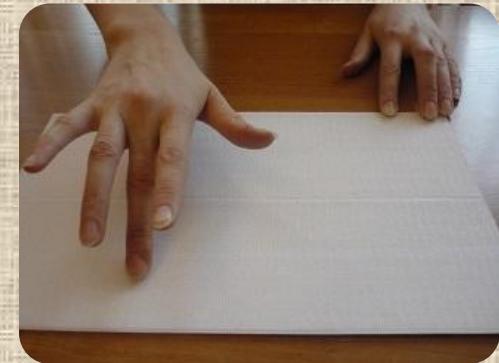
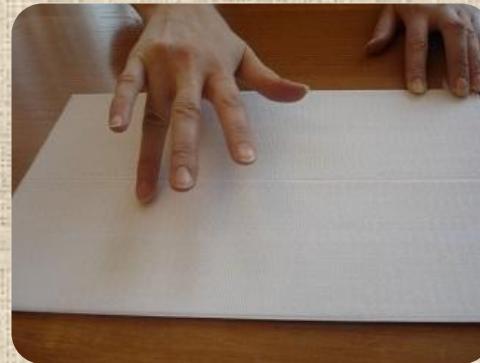
Все такие нужные ... (З. Александрова)



Оса

На планшете поочередно, пальчиками, рисовать цветок.

Оса села на цветок
Пьет она душистый сок.



Дождик

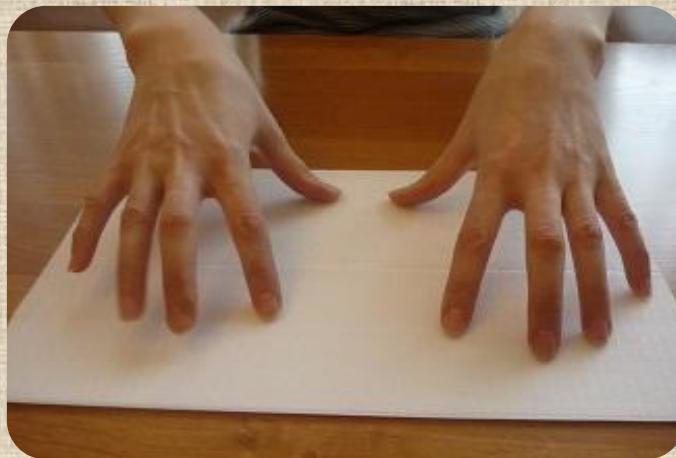
Постукивание пальчиками левой руки по планшету, затем
пальчиками правой руки, при этом ладонь прижата к
Планшету.

Дождик, дождик, кап – кап – кап
Не дает гулять никак.



Пианино

Подушечки правой руки (левой руки) прижаты к планшету. Попеременно постукивать ими по поверхности планшета (имитируя игру на пианино). Можно сопровождать действия произнесением стишков, скороговорок, песенок.

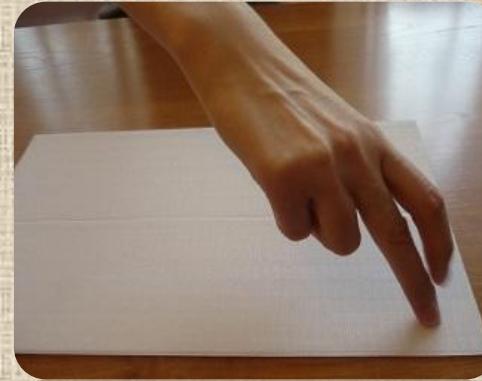
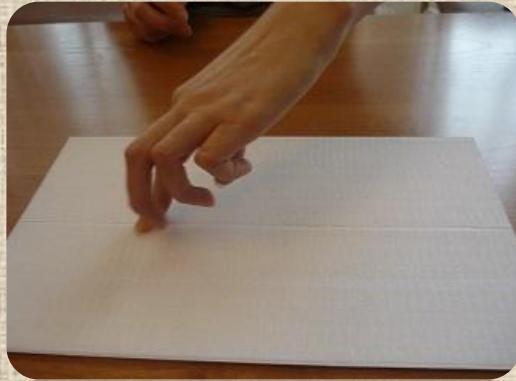


Наши ножки

Указательный и средний палец правой руки (затем левой руки) «ходят» по Планшету.

Топ, топ топают наши ножки.

Как весело идти нам по дорожке.

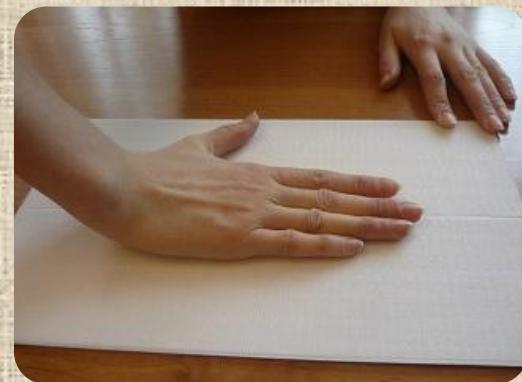


Флажок

Четыре пальца правой (левой) руки (кроме большого) плотно прижаты друг к другу. Большой палец оттянуть до отказа вниз. Плотно прижимать пальчики к Планшету.

Горит на солнышке флагок

Как будто я огонь зажег.



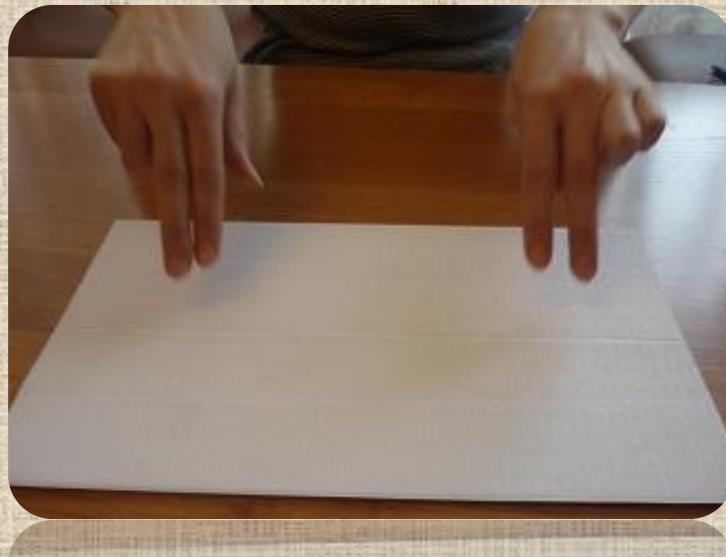
Звери в цирке

В игре задействованы обе руки .

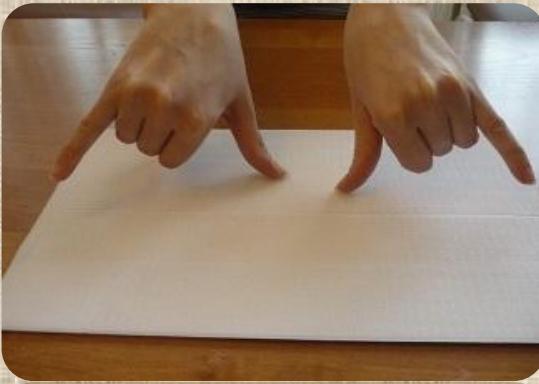
Скажем дружно волшебные слова:

« Эни, бэни, - мы на цирковой арене!»

1. «Идут цирковые лошадки: кончики указательного и среднего пальцев поставить на планшет.
Поочередно поднимаем и опускаем пальцы при этом сгибая их.



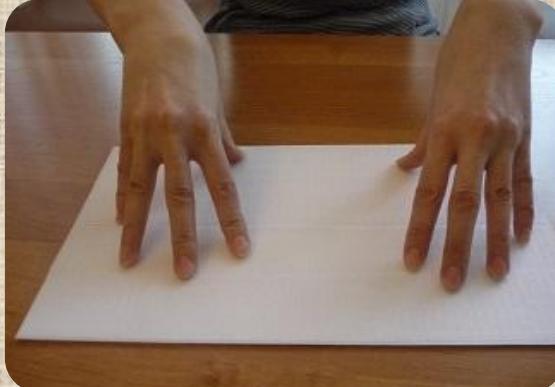
2. «Ступают косолапые мишки: мизинец и большой палец «ходят» по планшету.



3. «Лисички хвостиками машут, идут как будто пляшут»: ладонями рук поглаживаем плавно планшет.



4. «Шагают цари зверей - львы»: кончики пальцев поставить на планшет. Поднимать и опускать руку, прижимая пальцы к планшету.



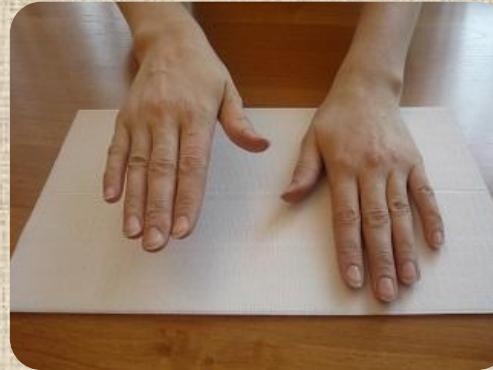
5. «Прыгают зайчишки –трусишки»: средний и указательный пальцы «прыгают» по планшету.



По лужам

Шлеп, шлеп, шлеп – иду по лужам, хлюп, хлюп, хлюп – вода в ботинках (поочередно постукиваем обеими ладонями).

Как, кап, кап – мне зонтик нужен, оп, оп, оп – вода по спинке (одновременное постукивание всеми пальцами обеих рук начиная с мизинца).



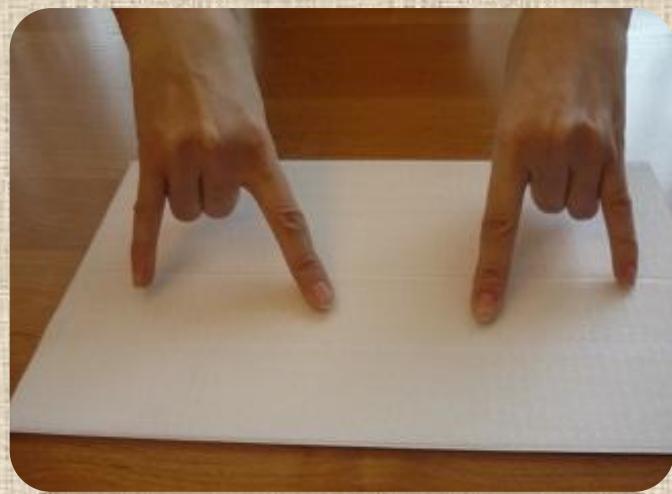
Коза рогатая

Большой палец прижимает к ладони согнутые безымянный и средний пальцы . Так получается фигура, напоминающая голову с рогами. Пальцы «ходят» по планшету

Вот коза-дереза ,носик рожки и глаза.

Закричит, заблеет, напугать сумеет.

(М.А. Давыдова)



Паук

Наложите кисть одной руки на кисть другой и растопырьте пальцы. Показываем как бегает паук по Планшету.

Вот паук-паучок, словно старый старишок..

Он по ниточкам снует, мухам спуску не дает.

(М. А. Давыдова)



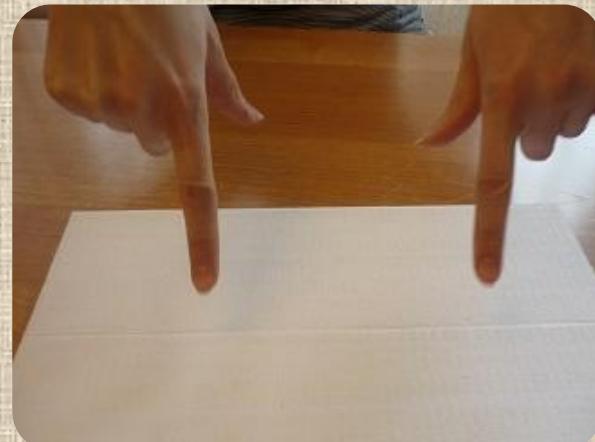
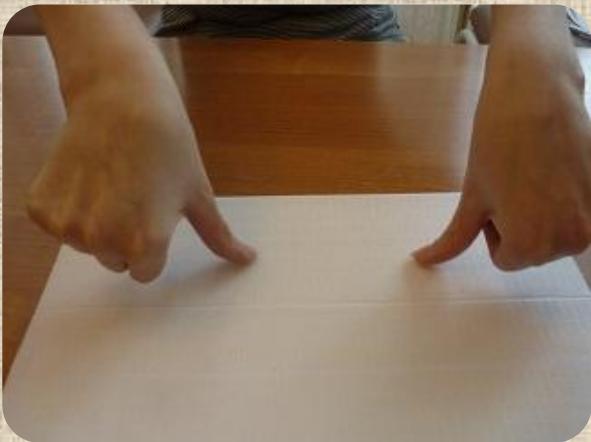
Дятел

Постучать большими пальцами обеих рук по планшету.
Затем повторить те же движения указательными пальцами.
Затем средними, безымянными, мизинцами.

Дятел –дятел сел на сук .

Тук-тук-тук,

Тук-тук-тук



2 БЛОК

**РАЗВИВАЮЩИЕ
ИГРЫ И ЗАДАНИЯ**

Составление изображений объектов

Цель: развитие конструктивных способностей, умение выделять разнообразные свойства предметов (цвет, форма, расположение в пространстве)

Вариант 1

Педагог предлагает детям выложить из геометрических фигур названные объекты например: кошку, клоуна, домик, машину и др.

Вариант 2

Ребенок самостоятельно выкладывает из фигур, какой либо объект и предлагает отгадать, что же получилось?

Придумай животного

Цель: развитие творческих способностей, воображения ,умение комбинировать различные материалы при создании нового образа , речевое развитие.

Педагог предлагает детям создать необычное существо из имеющихся деталей (может быть предложен различный материал, прилипающий к планшету) и рассказать кто получился.

Заколдованные картинки

Цель: развитие творческих способностей, воображения, умение комбинировать различные материалы при создании нового образа, речевое развитие.

Выбрать и прикрепить какие – нибудь фигурки к планшету. Предложить детям «расколдовать» абстрактные фигурки: дополнить их своими формами или нитками, так чтобы получилась интересная картинка. Попросить рассказать о получившейся картинке.

Найди пару

Цель: развитие тактильной чувствительности пальцев рук, упражнять в сравнении, классификации предметов по свойствам (по цвету, по форме, величине, материалу).

Педагог показывает ребенку на своем Планшет-липучке какой-нибудь предмет (например, предмет одежды, геометрические фигуры или другое), предлагает ему запомнить этот предмет, найти такой же и прикрепить на свой Планшет-липучку. Подбирать предметы можно так же и по словесному описанию.

Дорисуй картинку

Цель: учить создавать целостный образ предмета.

На Планшете – липучке из ниток выложен образ половины предмета. Детям дается задание дорисовать целый образ.

Можно использовать не только нитки, сделать части из деталей из ткани или второй части липучки и предложить собрать целое.

Укрась ковер

Цель: закреплять умения детей правильно ориентироваться на плоскости, определять правую-левую стороны, углы.

Дети располагают предметы на Планшете-липучке по инструкции воспитателя:

« Нам надо украсить коврик, чтобы он всем понравился. Каждый из вас по очереди сделает то, что я его попрошу:

- Правой рукой возьми треугольник и положи его в левый верхний угол ковра.
- Левой рукой возьми квадрат и положи его в нижний правый угол ковра.
- Правой рукой возьми круг и положи в центр ковра.
- Левой рукой возьми овал и положи в правый верхний угол ковра.
- Правой рукой возьми прямоугольник и положи в нижний левый угол ковра.
- Посмотрите, какой нарядный ковер у нас получился».

Звуковая дорожка

Цель: закрепление правильного, отчетливого произнесения звуков, развитие тактильной чувствительности пальцев рук .

Выкладываем из ниток кривую линию(это будет звуковая дорожка) .Четко и длительно произносим указанный звук и ведем поочередно пальцами (начиная с мизинца) по звуковой дорожке.

Волшебные палочки

Цель: закрепление умения действовать по инструкции.

Перед играющими лежат мягкие бигуди-липучки и планшет.

Нужно перенести эти бигуди на планшет и сложить в форме цветка при этом выполняя условия :

- а) пользуясь пальцами обеих рук;
- б) пользуясь любыми пальцами левой руки;
- в) пользуясь только двумя пальцами - большим и мизинцем;
- г) пользуясь только указательным и средним;
- д) пользуясь только средним и безымянным пальцами;
- е) пользуясь только безымянным и мизинцем;
- ж) двумя мизинцами обеих рук выложить прямую из 5 бигудей – липучек.

Тир

Цель: развитие точности движений.

На Планшете рисуем нитками мишень. Мишень ставим на расстояние 3,5м. Метание предмета (шарика, изготовленного из ниток) правой и левой рукой.

Модели одежды

Цель: игра может преследовать разные цели . Для детей младшего возраста это может быть развитие умения последовательности одевания и раздевания ,формирование представления о цвете .Для детей старшего возраста знакомство с разными видами тканей, создание моделей одежды, развитие творческих способностей, фантазии, воображения.

Для детей младшего возраста используются уже готовые детали. Дети старшего возраста могут изготовить модели самостоятельно.

Приготовить как можно больше разнообразных лоскутов. Придумать ,какие предметы одежды можно из них изготовить. Сначала нарисовать модели на бумаге, потом перевести их на обрезки подходящей для этой одежды ткани и вырезать. Можно придумать модели необычной одежды: для сказочных героев, инопланетян и т.п. Мелкие детали-пуговицы, карманы, швы, и .т.-можно нарисовать шариковой ручкой или фломастером.

Чепуха

Цель: развитие творческих способностей, совершенствование речи, формирование умения отстаивать свою точку зрения, поощрение самостоятельности суждений.

Предложить «изобразить» чепуху» - то, чего на свете не бывает.

Поощряйте добный юмор, игру воображения, желание рассказать о своей работе и умение доказывать, что такого действительно не бывает в обычной жизни.

«Рисунок и тень»

Игра подходит как для групповых, так и для индивидуальных занятий с детьми.

Цель: развить зрительное внимание.

Инвентарь: изображения предметов и их теней (из контактной ленты).

Раскладываем на столе карточки с теневыми изображениями и раздаем детям цветные картинки. Затем предложите им внимательно рассмотреть картинки и подобрать к ним соответствующие тени. После того, как задание выполнено, можно предложить детям сложить все теневые рисунки обратно и примешать их, а затем поменяться картинками и вновь подобрать тень.

«Когда это бывает»

Цель: закреплять и углублять представления детей о временах года

Необходимо отгадать загадку о времени года.

Она приходит за зимой, теплоносит нам с тобой.

Приносит небо голубое,
Сосульки, пенье ручейка,
Проталины и первоцветы,
И таянье на речках льда.

Из предложенных деталей подобрать те детали, которые соответствуют данному времени года и прикрепить их на

Планшет. Объяснить признаки.

«Угадай сказочного героя»

Цель: закреплять знания о русских народных сказках, развитие конструктивных способности, восприятие художественной литературы.

Прочитать детям отрывок из русской народной сказки. Отгадать и предложить выложить на Планшете героя сказки из деталей.

Возможен следующий вариант игры: выложить не только героя, но и сюжет сказки.

«РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ОПАСНО - НАЙДИ»

Цель: закреплять представления об источниках опасности в доме; развивать сообразительность, внимание, воспитывать чувство товарищества.

Правило: не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Воспитатель, или ребенок отворачивается и считает до 3—5 (при необходимости до 10), а дети за это время должны выбрать из предложенных деталей (из ткани, фетра), те, которые, по их мнению, могут обозначать опасные предметы и затем разместить их у себя на Планшете. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами (фишками, звездочками или другое).

**Тренируйте детям пальчики!
Станет рука сильной,
головушка умной а речь красивой!**