

**Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
детский сад № 4
представляет
спортивно-интеллектуальную игру**

«СЭЛБОЛ»



Екатеринбург 2020

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

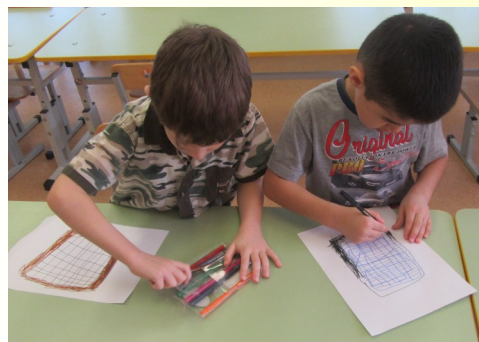
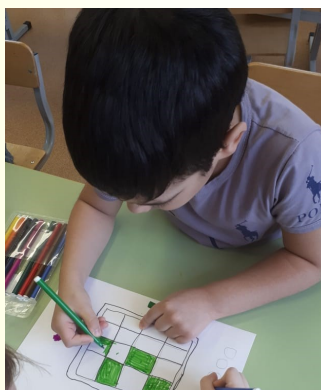
Название изобретения	Спортивно-интеллектуальная игра «СЕЛБОЛ» (ячейка/мяч)
Создатели	Воспитанники старшей группы МАДОУ детского сада № 4 руководитель Русанова Екатерина Анатольевна
Общий замысел игры	СЕЛБОЛ (ячейка-мяч), игра направленная на развитие двигательных навыков ребенка дошкольного возраста (ловкость, координация, глазомер, сила броска) и интеллектуальных способностей ребенка (умения анализировать, продумывать ходы на несколько шагов вперед).
Описание игры	Игра состоит из игрового поля в виде ячеек раскрашенного двумя цветами в шахматном порядке (цвета выбираются по цвету имеющихся мячей для настольного тенниса). Например желтый/зеленый. <u>1 этап:</u> Каждый игрок берет 6 мячей одного цвета и поочередно (встав с противоположных сторон поля) кидают мячи таким образом, чтобы мяч ударился об стол перед полем и отскочив от стола занял ячейку нужного цвета). Те мячи которые попали в нужную ячейку оставляют на месте остальные убирают с поля и у каждого ребенка есть еще одна попытка заполнить свои ячейки. После бросков на поле должны остаться мячи, занявшие нужные ячейки. <u>2 этап:</u> Разноцветные мячи начинают делать ходы по примеру игры в шашки. Игроки делают ход поочередно, начинает игрок с наибольшим после первого этапа количеством мячей, если количество мячей одинаковое, начало хода можно разыграть с помощью жеребьевки (считалки). За ход считается передвижение мячика вперед по диагонали на ячейку нужного цвета, а так же взятие неприятельского мяча. Если соседняя ячейка занята вражеским мячом (например голубым), а следующая за ней ячейка свободна, то играющий мяч бьется, то есть розовый мяч перескакивает в свободную ячейку через синий мяч и «съедает» его. За один ход бьется столько мячей, сколько их стоит на пути на указанных выше условиях. Выигравшим партию считается тот, кто заберет все мячи противника, либо лишит его возможности делать какие либо ходы, заперев оставшиеся мячи в ячейках.

♦ 1 этап: ИДЕЯ!!!

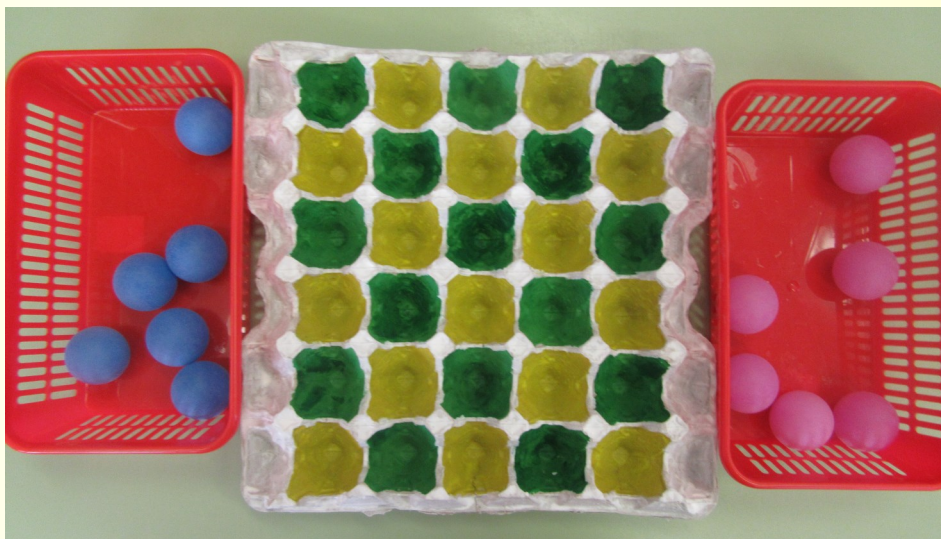
(родилась из спора, дети никак не могли определиться в какую игру играть, часть хотела в настольную, а самые шустрые в подвижную...И всем хотелось чтобы их пожелание было исполнено в первую очередь. Что же делать чтобы никого не обидеть?....)

♦ 2 этап: ОТ ИДЕИ К ВОПЛОЩЕНИЮ!!!

Создаем макет (зарисовку) будущей игры



Создаем игру своими руками: игровое поле (используем обычную ячейку для яиц, раскрашиваем ее в желаемые цвета), и берем набор цветных мячиков для настольного тенниса (двух цветов) .



Этапы создания изобретения

Придумываем правила:

этап: «Меткий снайпер»



этап: Жеребьевка



этап: Интеллектуальный турнир



Этапы создания изобретения	♦ 3 этап: ЛИТЕРАТУРНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ!!! <u>игра «СЭЛБОЛ» (ячейка/мяч)</u> <i>Мой веселый, звонкий мяч, Ты куда помчался вскачь, Красный, желтый, голубой Не угнаться за тобой. Я возьму тебя в ладоши, Цель найду и ловко брошу, Ты в гнездо свое лети, Попадешь и в нем замри! Дружно мы мячи кидаем, Свои ячейки занимаем И продолжиться игра, В ней смекалка нам нужна. Как шашки мячики нам служат, Друг друга очень ловко рубят. Победит в игре лишь тот, Кто продумает свой ход!!!</i>
Организация работы над созданием игры (вклад педагогов и воспитанников)	<u>Вклад воспитанников:</u> • Дали направление идеи создания игры • Участвовали в обсуждении правил игры • Иллюстрировали замысел • Совместно с педагогом создавали игровое поле и обсуждали правила игры <u>Вклад педагога:</u> • Сформулировал конечную идею • Создал условия для реализации замысла совместно с детьми • Создал литературную обработку замысла • Сформулировал правила игры.