

Сделай сам развивающую космическую игру-моталочку «Две ракеты»



Две ракеты с нетерпением ждут вашей команды, чтобы помчаться наперегонки к далекой неизведанной планете, куда еще не ступала нога человека. Стать капитаном звездолета может любой малыш в возрасте от 3 до 7 лет. Играть можно как в помещении, так и на прогулке.

Эту полезную соревновательную игру для эффективной тренировки мелкой моторики пальцев рук любой

взрослый сможет сделать самостоятельно без каких-либо дополнительных затрат, используя только то, что уже есть под рукой.

Материалы:

- 2 закончившихся стержня от авторучки;
- 4 фишки от крупной штырьковой мозаики;
- 3-4 м. гладкой синтетической нити толщиной 1-1,5 мм.;
- Плотный картон от коробки для обуви или гофрокартон от обычной большой упаковочной коробки;
- Бумага для принтера
- Кусочек тонкого прозрачного гибкого пластика (его можно отрезать от крышки баночки, оставшейся от сметаны или йогурта, или вырезать из стенки ванночки от мороженого);
- Клей для бумаги и картона

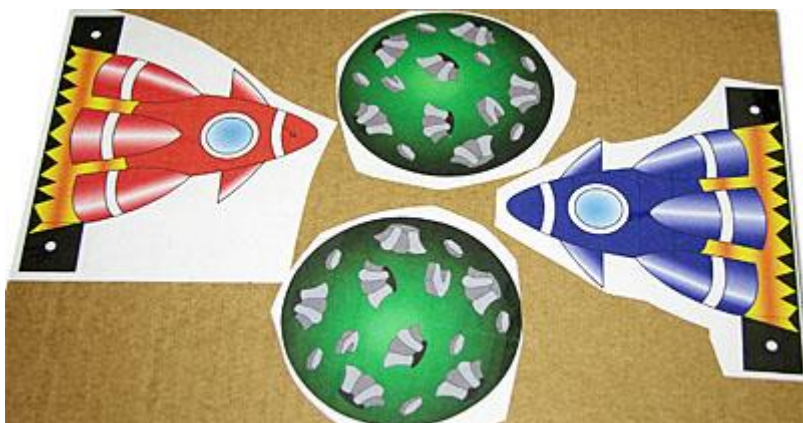
Инструменты:

- Ножницы;
- Макетный нож;
- Шило;
- Спички;
- Линейка;
- Цветной принтер;
- Разделочная доска.

Порядок работы:

1. **Скачайте файл (1 Мб)** (нажмите правой кнопкой мыши на ссылку, выберите «Сохранить объект как...» или «Сохранить по ссылке как...» и сохраните файл на диске; чтобы открыть его, вам понадобится бесплатная программа **Adobe Acrobat Reader**.

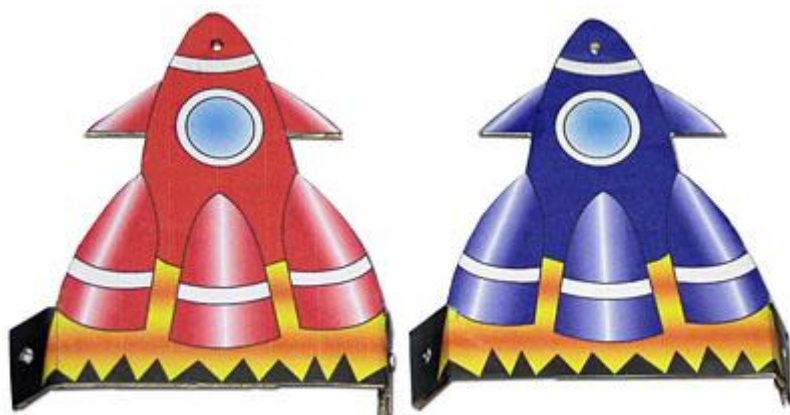
Распечатайте на цветном принтере две синих ракеты, две красных ракеты и четыре круглых части планеты.



2. Наклейте на толстый картон одну синюю ракету, одну красную ракету и две планеты.



3. Когда клей высохнет, положите картонку на разделочную доску рисунками вверх и с помощью макетного ножа аккуратно вырежьте наклеенные картинки по контуру. Переверните картонные фигурки картинками вниз и наклейте на них с обратной стороны точно такие же изображения.



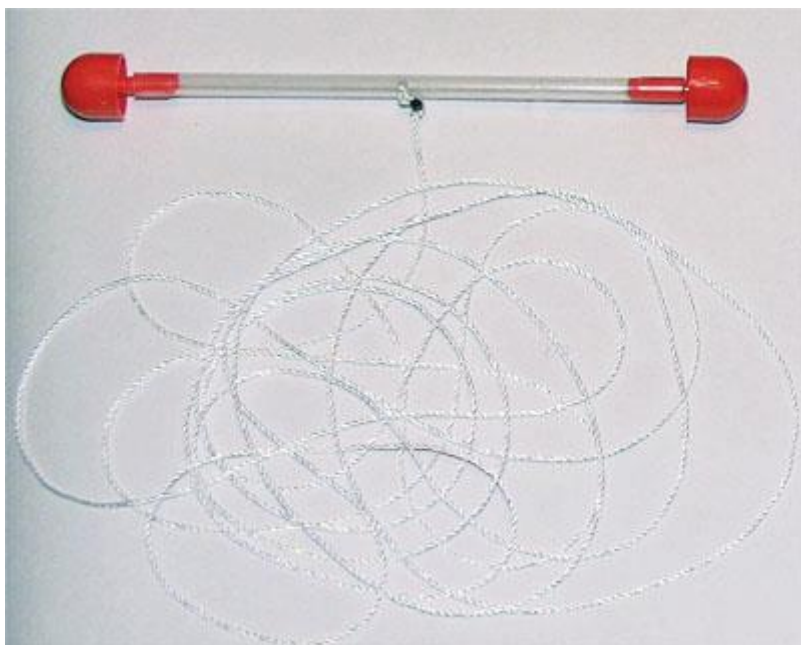
4. Отогните у каждой ракеты боковые выступы так, как показано на фотографии.



5. С помощью макетного ножа по линейке прорежьте в обеих частях планеты обозначенные линиями пазы и вставьте их друг в друга, собрав объемную планету.



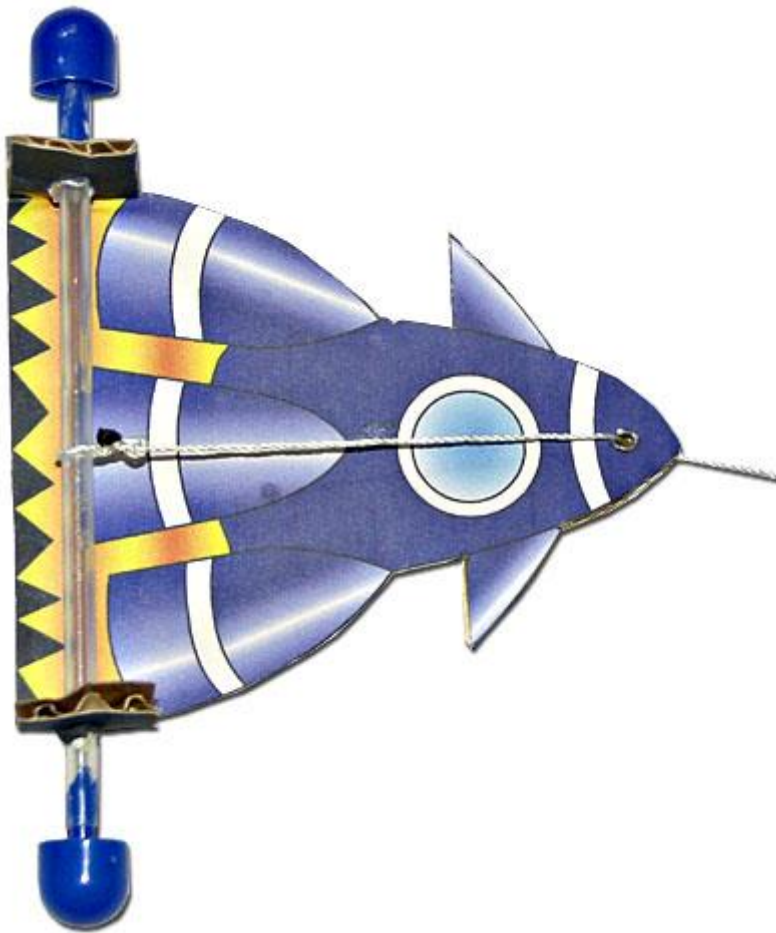
6. От пустого (исписанного) стержня авторучки отрежьте металлический кончик. С обеих сторон внутрь получившейся трубочки плотно вставьте по крупной фишке от детской штырьковой мозаики. У вас получится ось с ручками на концах. Точно также изготовьте еще одну ось для второго звездолета.



7. Отрежьте от катушки два одинаковых куска синтетической нити длиной 1,5-2 м каждый. Длину нити подберите с учетом размера помещения, чтобы у игроков была возможность свободно разойтись, размотав нити на всю длину и натянув их между собой.

Теперь нужно закрепить конец приготовленной нити на середине оси. Если просто привязать, то нить будет не наматываться, а проворачиваться, поэтому с помощью шила или нагретой в пламени свечи иглы сделайте ровно посередине стержня сквозное отверстие, проденьте конец нити в это отверстие, завяжите на узел и слегка оплавьте нить, чтобы узел не развязался. Точно

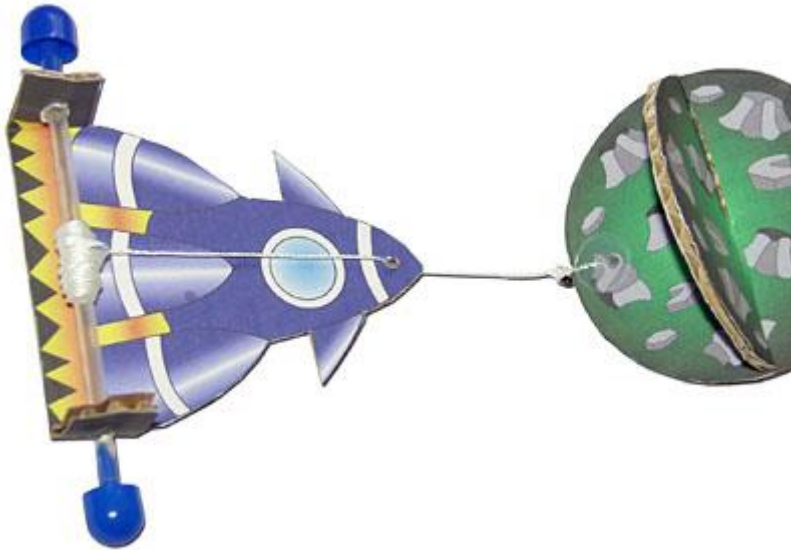
также закрепите вторую нить на второй оси.



8. Прodelайте шилом отверстия обозначенные кружочками на отогнутых «ушках» ракеты и на ее верхушке. Выньте из стержня фишки мозаики и проденьте их в отверстия на отогнутых «ушках» так, чтобы закрепленная нить располагалась между ними. Снова вставьте фишки-ограничители в концы стержня. Проденьте конец нити в отверстие на носу ракеты. Точно также закрепите на оси и нити вторую ракету.



9. Вырежьте из прозрачного пластика 4 кружочка диаметром 1-1,5 см и прodelайте шилом отверстие в центре каждого из них. Эти протекторы нам понадобятся для закрепления конца нити на планете. Ведь, если картон, из которого сделана планета, недостаточно прочный, то без протекторов он от натяжения нити порвется, и игрушка быстро придет в негодность.



10. В обозначенном месте проделайте шилом в планете отверстие. Приложите к отверстию с обеих сторон кружочки-протекторы, проденьте сквозь все 3 отверстия свободный конец нити, завяжите его на узел и слегка оплавьте нить узелка, чтобы он не развязался.

Точно также закрепите с противоположной стороны планеты конец нити от второй ракеты. Обе нити должны быть одинаковой длины, чтобы игроки были на равных и ни один не имел в начале игры преимущества.



Всё! Игра-моталочка «Две ракеты» готова. Намотайте нити на оси, чтобы она не запуталась, и игрушку было удобно хранить.

Правила игры:

Играют двое. Перед игрой участники выбирают себе ракеты, распускают их веревочки по всей длине и расходятся в разные концы комнаты, натягивая нить между собой.

По команде каждый игрок начинает наперегонки наматывать нитку своей ракеты на стержень, к которому она привязана, вращая его за ограничители на концах в любом удобном им направлении (от себя или на себя). По мере наматывания нити на стержень игроки продвигаются вперед, держа нить натянутой все время соревнования. Задача игрока – как можно быстрее намотать всю нить на стержень своей ракеты, чтобы она, продвигаясь по нити, коснулась носом планеты. Чья ракета долетела быстрее, тот и победил.

Если второго участника нет, или игрок хочет потренироваться перед важным для него состязанием, то можно отвязать от планеты одну из ракет, закрепить планету на ручке двери и играть в космическое путешествие одному. Детей 3-5 лет это забавляет, хотя вдвоем играть гораздо интереснее.

Во время игры с моталочкой не оставляйте малышей без присмотра вблизи вращающихся механизмов (беговая дорожка, вентилятор, дворовая карусель и т.д.), следите, чтобы дети использовали игрушку по назначению, не запутались в длинной нитке и не причинили себе и друг другу вреда.