

**Не сиди на месте,  
Играй с нами ВМЕСТЕ!**



**4-7 лет**

**Цельх 50+  
игр и заданий**

**А.С. КОНДРАШОВА**

**НАПОЛЬНЫЕ ИГРЫ  
И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

А.С. Кондрашова

# **НАПОЛЬНЫЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

*Пособие*

Красноярск  
2020

ББК 75.5  
К642

*Рецензент*

*доктор педагогических наук, профессор Н.З. Смирнова  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)*

**К642 Кондрашова А. С.**

**НАПОЛЬНЫЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ:**  
пособие. – Красноярск: ООО РПБ «Амальгама», 2020. –  
60 с.

*Содержит напольные игры и задания для детей дошкольного возраста, которые могут быть реализованы в рамках любой образовательной программы дошкольного образования. В процессе напольных игр воспитатели могут организовывать свое взаимодействие и общение с детьми, а также детей друг с другом, не усаживая их за стол или на стульчики.*

*Напольные игры позволяют работать и с дидактическим материалом и решать задачи досуга и развлечения, а самое важное – служат инструментом развития ребенка, т.к. в таком формате дают большой простор для саморазвития и творчества.*

*Представлено описание готовых игровых полей («Квадраты», «Разноцветные следы», «Поляна»), полей, выполненных на поверхности имеющегося пола с использованием бумаги, цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала, с перечнем игр и заданий. Даны рекомендации, как придумать свою игру.*

*Адресовано воспитателям, педагогам дополнительного образования и родителям.*

ISBN 978-5-906498-46-5

# Содержание

<i>От автора</i> .....	4
<i>Введение</i> .....	5
<b>Общий алгоритм организации напольных игр</b> .....	<b>9</b>
<b>1. Напольные игры с использованием готовых игровых полей</b> .....	<b>10</b>
1.1. Игровое поле «Квадраты».....	10
1.1.1. Примеры игр и заданий.....	11
1.2. Игровое поле «Разноцветные следы».....	25
1.2.1. Примеры игр и заданий.....	26
1.3. Игровое поле «Поляна».....	33
1.3.1. Примеры игр и заданий.....	34
<b>2. Напольные игры с использованием имеющейся поверхности пола</b> .....	<b>42</b>
2.1. Игровое поле из изоленды / скотча.....	42
2.1.1. Примеры игр и заданий с изолендой.....	42
2.2. Игровое поле из бумаги.....	50
2.2.1. Примеры игр и заданий.....	50
<b>3. Как придумать напольную игру самостоятельно</b> ....	<b>55</b>
3.1. Алгоритм создания игрового поля.....	55
3.2. Алгоритм создания игр и заданий на готовых игровых полях.....	56
<i>Заключение</i> .....	58
<i>Библиографический список</i> .....	59
<i>Приложение</i> .....	60

## От автора

Уважаемый читатель, если Вы держите эту книгу в руках, значит Вам, безразличен мир детской игры.

Через игру ребенок узнает окружающий мир, учится общаться, пробует себя в разных социальных ролях, обучается различным навыкам и т. д. И поэтому целесообразно расширять игровой опыт детей и подбирать игры, которые обеспечат комплексный подход в развитии.

В книге заданы возрастные ориентиры от 4 до 7 лет неспроста. Данный период характеризуется интенсивным развитием ребенка: физиологическим, психологическим, интеллектуальным и наиболее благоприятен для овладения необходимыми навыками и умениями в рамках игровой деятельности, как ведущей.

Предлагаю Вам ознакомиться с играми, которые будут интересны вам и вашим детям.

**Успехов, творчества, позитивных эмоций!**

# Введение

Проблема двигательной активности в наше время начинает набирать обороты, цифровизация способствует постепенному снижению движения человека до минимума. Данная тенденция коснулась, к сожалению и дошкольников. Уилла Кислинг, известный немецкий эрготерапевт, отмечает, что в современном мире человеку не хватает движения и опасность таится в растущей склонности нашего общества к стоячему и сидячему образу жизни и к передвижению на автомобиле [8]. Движение является биологической потребностью растущего организма, без удовлетворения которой **ребенок не может правильно развиваться и расти здоровым** [2].

Сегодня дошкольные образовательные организации располагают разными возможностями для организации развивающей предметно-пространственной среды в группе: характер помещений (разные типовые здания детских садов), их площадь, комплектующее оборудование, мебель, которые не оставляют детям достаточного места для игры на полу.

Важнейшая задача педагогической практики – оптимизация и организация в группе ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника [7].

Анализ литературных источников, интернет-сайтов, имеющихся методических пособий, анкетирование педагогов показали, что в основном РППС группы наполнена игровыми пособиями, которые не учитывают потребность ребенка в двигательной активности. Поэтому важно создать оптимальные условия для полноценного развития ребенка, стимулирующие его познавательную, эмоциональную и, конечно, двигательную активность. Необходимо наполнить среду материалами, играми, чтобы развитие осуществлялось во время проведения организованных форм работы, самостоятельной деятельности детей в группе и как практический материал при проведении досуговых мероприятий.

Важно оборудовать пространство таким образом, чтобы оно в большей степени соответствовало требованиям стандарта,

а именно (п.3.3.4): «Развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной» [6; 7].

Помимо хорошо освоенных элементов пространства группы – стены, столы, стулья и т.д. – можно использовать поверхность пола. Родители и педагоги считают, что дети дошкольного возраста чаще всего создают игровое пространство именно на полу. Мои наблюдения, собственно как и ваши, я думаю, это подтвердят. При этом напольные игры в настоящее время скорее занимают вспомогательную роль, находясь в тени настольных игр, либо в принципе растворяясь в свободной игре детей в качестве досугового элемента. На практике у педагогов недостаточно инструментария, работающего на развитие ребенка, да еще и на горизонтальной поверхности.

И тогда мой арсенал педагогических инструментов пополнили напольные игры.

Сформировалось и рабочее определение напольных игр. Напольные игры – это разновидность игр, которые имеют достаточно большой размер и располагаются на поверхности пола, созданных в развлекательных и образовательных целях по замыслу детей и взрослых.

Выделяю два блока игр. Сложилась следующая классификация.

Первый блок – мобильные игры с использованием готовых игровых полей. Игровые поля представляют собой баннерное полотно с изображением соответствующих элементов. Размер игрового поля, количество элементов на нем обусловлены возможным количеством детей в группе детского сада. Так как они мобильны, дети самостоятельно могут выбрать место для игры на полу.

Второй блок – статичные напольные игры. Без возможности перемещения. Это игры, которые можно выполнить из бумаги, цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала. Они предназначены для игры на поверхности имеющегося пола в группе. Зафиксировал –

и играй. Мы используем преимущественно изоленду и малярный скотч для создания игр.

Оба блока игр можно назвать многофункциональными в зависимости, конечно, от дизайна и содержания, т. е. эти игры фактически универсальны по содержанию, позволяют включать любой тематический материал.

В пособии представлено описание трех готовых игровых полей «Квадраты», «Разноцветные следы», «Поляна», а также описаны игровые поля, выполненные на поверхности имеющегося пола при помощи изоленды или малярного скотча, с примерами заданий и игр к ним. Каждое игровое поле необходимо использовать с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Также даны рекомендации, как придумать свою игру.

Основу напольных игр и игровых упражнений составляет интеграция дидактического материала разного содержания и двигательной активности: ходьба, прыжки, наклоны и т. д. Значение разных видов двигательной активности описано в научно-методической литературе Е. А. Сочевановой, Н. М. Юдиной, Т. И. Осокиной и др. [2;3;6].

В пособии напольные игры и игровые задания решают задачи образовательных областей, представленных в ФГОС ДО: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» и, конечно, «Физическое развитие».

Одной из главных задач ФГОС ДО является обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и повышения компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования, охраны и укрепления здоровья детей. Поэтому детский сад как один из институтов социального развития должен искать ходы для возвращения новых оригинальных форм совместной деятельности детей и родителей в целях формирования более гармоничной коммуникационной среды, где есть место и современным формам общения, но к ним в качестве равноценного элемента добавляются совместные игры, в том числе напольные игры, которые могут выступать инструментом для решения

проблемного противоречия между привязанностью современной семьи к гаджетам и необходимостью общаться и играть со своими детьми. Напольные игры способствуют организации семейного досуга, помогают раскрывать интересы и потенциал ребенка.

Напольная игра – уникальный вид игровой деятельности, поскольку дает синтетический эффект: развивает, позволяет двигаться в условиях группы при минимальных рисках, а также фактически универсален по содержанию, то есть позволяет включать в игру любой тематический материал.

При пристальном внимании можно отметить: напольные игры недороги (это сейчас важно), они многофункциональны (одно игровое поле может быть использовано в десятках различных игр), оно дает толчок к развитию и сотворчеству как педагога с детьми, так и самостоятельных игр. При этом, что немаловажно, ребенок может стать творцом игр для себя и друзей, с нуля строя игровой мир, конструируя его, что очень важно.

Поверхность пола, ты так безгранична!

Использовать тебя вполне логично.

Придумывай, рисуй, играй,

Себя и друга развивай!

## **Общий алгоритм организации напольных игр**

1. Рекомендуется протирать поверхность пола как в случае использования готовых игровых полей (мобильные напольные игры), так и в случае использования текущей поверхности пола (статичные игры).

2. При необходимости привлекать детей к изготовлению игрового поля, если нет готового.

3. Прежде чем приступать к деятельности с использованием напольных игр, необходимо выбрать место в группе по желанию детей и временно закрепить игровое поле, но так, чтобы удобно было подходить.

4. Следить, чтобы одежда детей не стесняла движений, застёжки и молнии у обуви были застегнуты.

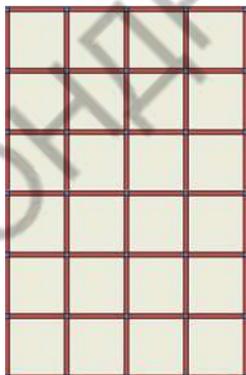
5. Важно предоставлять детям возможность в выборе последовательности кто за кем выполняет упражнения, при объединении в пары и подгруппы, самостоятельно выбирать партнеров.

# 1. Напольные игры с использованием готовых игровых полей

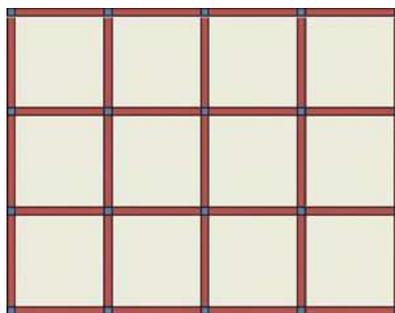
Мобильные напольные игры с использованием готовых игровых полей – это игры, которые представляют собой баннерное полотно с изображением соответствующих элементов, напечатанное в типографии. Данный вид игр отвечает требованиям к РППС: трансформируемые, доступные, вариативные, безопасные. Так как они мобильны, дети самостоятельно могут выбрать место для игры на полу.

## 1.1. Игровое поле «Квадраты»

*Описание. Игровое поле представляет собой большой прямоугольник, рекомендуемый размер которого 1,8 на 2,8. Данный прямоугольник составлен 24 квадратами. Если в игре участвует меньшее количество детей, игровое поле можно сложить. Удобно, если в арсенале несколько таких игровых полей, тогда их можно объединить, когда детей больше.*



*Игровое поле  
в разложенном виде*



*Игровое поле  
в сложенном виде*

### 1.1.1. Примеры игр и заданий

#### 1. «Лишний в ряду»

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки с изображением чего-то или кого-то. Необходимо в каждом ряду определить наиболее существенный признак, общий для всех объектов, кроме одного.

Играющие по очереди **прыгают в квадраты** с изображением лишнего объекта, поднимают карточку и объясняют свой выбор.

#### **Пример изображений в ряду**

Диван, кровать, **чашка**, кресло.

#### **Пример ответа**

Лишняя в этом ряду чашка, поскольку диван, кровать, шкаф, стул, кресло – мебель, чашка – посуда.

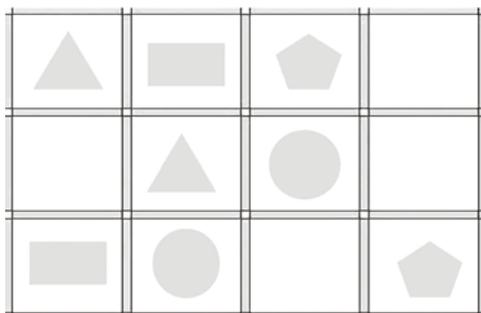
**Рекомендации.** Игру можно использовать для закрепления у детей обобщающих понятий. Она помогает развивать логическое мышление, внимание плюс прыжковые нагрузки, которые оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Увеличить количество участников можно, поменяв расположение карточек, рассматривая ряд либо по горизонтали, либо по вертикали. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями.

#### 2. «Чего не хватает?»

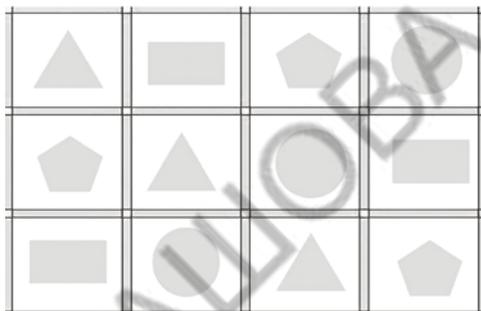
**Подготовка и ход деятельности.** Часть квадратов на игровом поле заполнены карточками с изображением объектов, часть – пустые. Необходимо в каждом ряду закрыть пустой квадрат, подобрав недостающую картинку.

Играющие дети по очереди **подходят к пустому квадрату** и заполняют его, подобрав недостающую картинку. Затем предлагаем им прошагать по квадратам с таким же изображением.

### Пример расположения



### Пример ответа



**Рекомендации.** Предложенная игра развивает логическое мышление, учит анализировать, а ходьба в значительной степени способствует удовлетворению потребности организма в движении. Дидактический материал можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Для игры используется игровое поле в сложенном виде. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями.

### 3. «Пройди лабиринт»

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки с изображением задуманных символов (в нашем случае – буквы). Необходимо пройти по дорожке из одинаковых символов и найти выход. Игроки по очереди проходят лабиринт.

### Пример игрового поля

Д	д	д	А
г	и	д	и
д	д	д	г
д	А	г	и
д	д	д	А
А	г	и	▲

### Правильный маршрут

Д	д	д	А
г	и	д	и
д	д	д	г
д	А	г	и
д	д	д	А
А	г	д	▲

**Рекомендации.** В данном игровом упражнении можно использовать буквенные символы, цифровые, а также различные изображения. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Стоит отметить, что для удобства карточки выполняются небольшого размера, также задуманные символы можно нарисовать цветными

карандашами или фломастерами на водной основе, так как они легко смываются с игрового поля.

Задание способствует развитию внимания, мышления, а еще ребенок двигается. Предложенный маршрут можно пройти, пропрыгать на двух ногах, на одной ноге, на носочках и т. д.

#### 4. «Помоги другу добраться до цели»

**Подготовка и ход деятельности.** Одному из игроков завязываются глаза. Он будет ведомым. Оставшаяся часть детей – ведущие. Ведущие направляют ведомого словами (вправо, влево, вперед) через различные препятствия на игровом поле и помогают добраться до цели. Затем по очереди дети меняются ролями.

##### Пример игрового поля

СТАРТ	Препятствие		
	Препятствие		
		Препятствие	
Препятствие		Препятствие	Препятствие
Препятствие			
Препятствие	Препятствие	Препятствие	ЦЕЛЬ

**Рекомендации.** Прежде чем приступить к игре, необходимо подготовить игровое поле. Часть квадратов на игровом поле закрываем листами бумаги, картона, элементами конструктора.

В качестве цели может быть любой задуманный объект: конверт с посланием, мяч, игрушка. Игра повышает уровень сплоченности детей, доверия, умения работать в команде сообща, развивает умение ориентироваться в пространстве. Ведущие могут ориентировать ведомого не словами, а касанием: голова – шаг вперед, правое плечо – шаг вправо, левое плечо – шаг влево, спина – шаг назад.

### **5. «Черно-белое» по типу игры «Крестики-нолики»**

**Подготовка и ход деятельности.** Игроки по очереди прыгают и ставят на свободные квадраты игрового поля один черные элементы, другой – белые. Первый, выстроивший ряд своих элементов по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Очередность игроки определяют самостоятельно – договорившись, либо по считалке.

**Рекомендации.** Для игры используется игровое поле в сложенном виде. Можно разложить поле и тогда задействовать всех детей группы, разделив на команды – они будут принимать решение коллективно и прыгать по очереди. В качестве элементов можно использовать, например, листы бумаги черного и белого цвета, различные предметы, которые отличаются по цвету. Данная игра развивает логику и внимание, а прыжки являются ценным средством развития и укрепления ребенка.

### **6. «Двойники»**

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки с изображениями объектов, которые похожи по какому-либо признаку. Игроки по очереди **прыгают в квадраты** с карточками, поднимают и переворачивают карточку и объясняют, что у объектов общего.

#### **Пример карточек с объектами.**

Елка – ёжик; сапоги – туфли; мяч – яблоко; стол – стул и т. д.

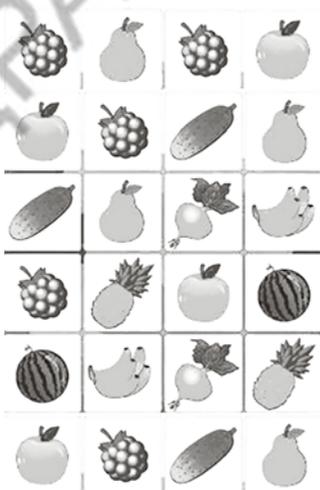
**Пример ответа:** Елка и ёж похожи, так как у них есть иголки.

**Рекомендации.** Для игры можно использовать игровое поле, как в сложенном, так и в разложенном виде. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с тематическим планированием. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями. Задание способствует развитию логического мышления, внимания, умения анализировать и сравнивать. Присутствует двигательная активность: прыжки, наклоны.

### 7. «Найди пару»

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки изображениями вниз. Игроки по очереди переворачивают любые две карточки. Если они парные (имеют одинаковые изображения), игрок забирает их себе. Если нет, игрок кладет их обратно, и ход переходит другому игроку. Всем участникам необходимо внимательно следить за ходами других, чтобы запомнить изображения на карточках к своему ходу. Игра заканчивается, когда заканчиваются карточки с парными изображениями.

**Пример расположения карточек на игровом поле (изображением вверх)**



**Рекомендации.** Игра направлена на развитие памяти, внимания, помогает закреплять обобщающие понятия. Двигательная активность оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием.

## 8. «Назови слово»

**Подготовка и ход деятельности.** На игровом поле разложены карточки с изображением гласных и согласных букв. Игроки по очереди **прыгают в квадраты** с изображением букв, поднимают карточку и называют слово на заданную букву.

**Рекомендации.** Задание можно использовать для закрепления у детей графического изображения букв, закрепление умения называть слова на заданную букву, пополнять словарный запас. Рассчитано на детей старшего дошкольного возраста. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображением букв.

Для игры можно использовать игровое поле, как в сложенном, так и в разложенном виде. Можно использовать два игровых поля, на одном поле разложить карточки с гласными буквами, на другом – с согласными. Присутствует двигательная активность: прыжки, наклоны.

## 9. «Изобрази»

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки с изображением чего-то или кого-то. Игроки по очереди **прыгают в квадраты** с карточкой, переворачивают её, но изображение никому не показывают. Затем с помощью мимики и жестов показывают особенности нарисованного объекта, остальные отгадывают.

**Рекомендации.** Игра помогает развивать внимание, воображение, память, закрепляет знания об особенностях тех или иных объектов окружающего мира. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Если в игре участвует вся группа, то педагог

меняет или добавляет карточки с изображениями. Также присутствует двигательная активность.

### 10. «Повтори за мной»

**Подготовка и ход деятельности.** Первый игрок передвигается по игровому полю, показывая в каждом квадрате движение, последующие игроки:

1 уровень сложности: просто повторяют последовательность движений за первым;

2 уровень сложности: повторяют движения за предыдущим игроком и добавляют свое.

**Рекомендации.** Задание тренирует память, внимание, закрепляет физические навыки, так как дети передвигаются по игровому полю. Его можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки. Лучше использовать игровое поле в сложенном виде.

### 11. «Путешествие по цифрам»

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки с изображением цифр. Ведущий показывает карту с изображением маршрута. Игрокам по очереди необходимо пройти предложенный путь. Игроки могут выбирать карты с изображением маршрута самостоятельно.

#### Пример карт с изображением маршрута

1-2-3-4-5

2-2-3-3-4

1-3-5-2-2

#### Пример игрового поля

1	2	3	4
5	1	4	3
2	2	1	5
2	1	2	5
3	1	4	2
5	2	1	1

**Рекомендации.** Игру можно использовать для закрепления у детей цифр и порядкового счета. Она помогает развивать логическое мышление, внимание. Предложенный маршрут можно пройти, пропрыгать на двух ногах, на одной ноге, на носочках и т. д.

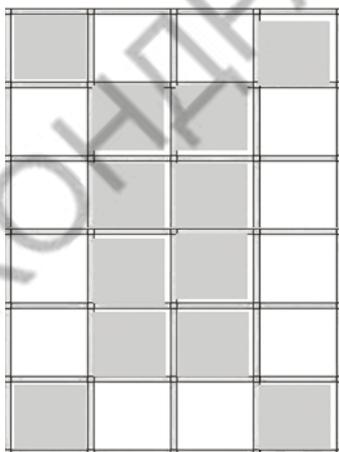
Стоит отметить, что для удобства карточки делаются небольшого размера, также цифры можно нарисовать цветными карандашами или фломастерами на водной основе, так как они легко смываются с игрового поля.

Можно складывать игровое поле или объединять два игровых поля. Игра подходит для детей старшего дошкольного возраста.

## 12. «Запомни, а потом заполни квадраты»

**Подготовка и ход деятельности.** На игровом поле выкладываем любой узор (часть квадратов заполняем листами бумаги любого цвета). Первый игрок в течение 1–2 минут рассматривает узор и отворачивается. Затем остальные игроки убирают с игрового поля элементы, которые составляли узор. Первый игрок поворачивается и по памяти воспроизводит узор, который видел ранее. В последующем узор меняется.

### Примеры узоров на игровом поле



**Рекомендации.** Способствует развитию зрительной памяти. В качестве элементов, которыми заполняют игровое поле, могут выступать листы картона, элементы конструктора, игрушки и т. д. Присутствует двигательная активность: ходьба и наклоны. Можно использовать игровое поле, как в сложенном, так и разложенном виде.

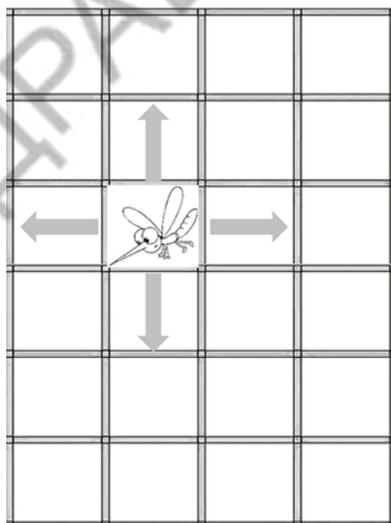
### 13. «Комар»

**Подготовка и ход деятельности.** В центре игрового поля лежит картина с изображением. Ведущий объясняет играющим, что перемещение комара с одного квадрата на другой происходит посредством подачи ему команд «вправо», «влево», «вверх», «вниз».

1 уровень сложности: игрок перемещает карточку с изображением комара или сам выступает в роли «комара» и шагает по игровому полю, слушая команды от ведущего. Как только комар вылетает за пределы поля, необходимо сказать «Поймал».

2 уровень сложности: комар становится невидимым, и игрок передвигает воображаемого комара по игровому полю.

#### Пример игрового поля



**Рекомендации.** Задание направлено на развитие пространственного мышления, внимания и воображения. Можно заменить комара и перемещать по игровому полю игрушку, которую выберут дети.

Присутствует двигательная активность: ходьба и наклоны. Можно использовать игровое поле, как в сложенном, так и разложенном виде.

#### 14. «Угадай, из какой сказки»

**Подготовка и ход деятельности.** На игровом поле в квадратах разложены карточки предметов из сказок изображениями вниз. Игроки по очереди **прыгают в квадраты** с изображением предметов, поднимают карточку и называют, из какой сказки предмет.

**Пример изображений на карточках:** самовар, красные сапоги, золотое яйцо и т. д.

**Пример ответа.** Этот предмет встречался в сказке «Муха-Цокотуха», «Кот в сапогах», «Курочка Ряба» и т.д.

**Рекомендации.** Игру можно использовать для уточнения, закрепления и систематизации знаний о сказках и сказочных героях, а прыжковые нагрузки оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями.

#### 15. «Музыкальный оркестр»

*Для игры понадобятся корзинка с музыкальными инструментами по количеству детей и соответствующее количество карточек с изображением этих инструментов.*

**Подготовка и ход деятельности.** На игровом поле в квадратах разложены карточки с изображением музыкальных инструментов. Игроки самостоятельно распределяют роли, выбирают дирижера и участников оркестра. Затем каждый участник оркестра прыгает на понравившийся квадрат и переворачивает карточку, понимает, каким инструментом играем, называет его, берет его из корзинки. Выполняется в порядке очереди.

**Рекомендации.** Игра используется для расширения знаний о музыкальных инструментах, их многообразии, а также для развития творческого мышления и музыкальных способностей.

Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями. При желании дети могут меняться ролями.

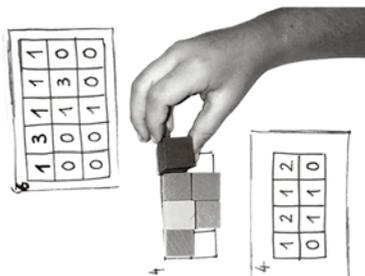
### 16. «Построй башню»

*Для игры понадобятся карточки с указанием высоты башен (цифрами), игровое поле в сложенном виде и кубики.*

**Подготовка и ход деятельности.** Игрок вытягивает карточку, ориентируясь на цифры, понимает расположение башен и высоту 1 = 1 кубик, 2 = 2 кубика и т. д., выкладывает на игровом поле кубики соответственно, остальные игроки проверяют.

#### Пример карточки с указанием высоты

1	2	3	5
3	1	4	3
4	2	1	5



**Рекомендации.** Игра помогает развивать внимание, память, закрепляет графическое изображение цифр. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с указанием высоты башен. Присутствует двигательная активность: ходьба и наклоны.

## 17. «Путаница»

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки в хаотичном порядке с изображением чего-то или кого-то. Играющие по очереди или все вместе раскладывают карточки в ряд по инструкции ведущего.

### **Пример инструкции для ведущего**

Наши карточки перепутались, помоги разложить по местам:

Например:

1 ряд – птицы;

2 ряд – домашние животные;

3 ряд – дикие животные;

4 ряд – цветы;

5 ряд – деревья;

6 ряд – насекомые.

**Рекомендации.** Игра помогает в закреплении у детей обобщающих понятий. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями. Присутствует двигательная активность: ходьба, наклоны.

## 18. «Найди отгадку, как отгадаешь загадку»

**Подготовка и ход деятельности.** На игровом поле в квадратах разложены карточки чего-то или кого-то изображениями вверх.

Ведущий загадывает загадку, детям необходимо правильно отгадать её. Игроки по очереди **прыгают в квадраты** с карточкой, на которой изображена отгадка, поднимают карточку и объясняют свой выбор. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут собраны, а загадки отгаданы.

**Рекомендации.** Игра способствует закреплению внимания, речи, активизирует словарный запас. Прыжковые нагрузки оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями.

Игра подходит для детей разного возраста, только нужно подбирать загадки разной сложности.

### 19. «Составь предложение»

**Подготовка и ход деятельности.** В квадратах на игровом поле разложены карточки изображениями вверх по различным темам. Игроки по очереди прыгают по игровому полю. Во время передвижения необходимо сделать три остановки на первом, втором и третьем ряду. Ориентируясь на изображения, составляем предложение.

**Пример карточек с изображениями на игровом поле**



### Пример составленного предложения

Девочка собрала цветы для бабушки.

**Рекомендации.** Данное задание формирует умение составлять предложения с опорой на картинки. Развивает мышление, грамматический строй речи, связную речь. Для игры используется игровое поле в сложенном виде. Прыжковые нагрузки оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями.

### 20. «Строим дом вместе»

*Для игры понадобятся материалы для конструирования и игровое поле в разложенном виде.*

**Подготовка и ход деятельности:** Детям предлагается побыть в роли строителей: «Давайте строить дом!». Игровое поле это фундамент дома. Используя материал для конструирования, определите размер и количество комнат, построив стены.

**Рекомендации.** Предложенные игровые действия способствуют развитию конструктивных умений, умения планировать свою деятельность, выбирать необходимые средства. Дети проживают опыт совместных действий. Можно расширять границы для игры и строить целый город.

*Такой формат использования игрового поля придумали дети.*



## **1.2. Игровое поле «Разноцветные следы»**

*Описание.* Предложенное игровое поле представляет собой большой прямоугольник, рекомендуемый размер которого 1,8 на 1,5. На игровом поле изображены следы 6 цветов: красные, зеленые, коричневые, синие, розовые, желтые. Всего 36 пар следов. Стандартный вариант игры предполагает наличие кубика, грани которого отражают соответствующие цвета на игровом поле.



### 1.2.1. Примеры игр и заданий

#### 1. «Передвижение с картой»

*Для игры необходимо игровое поле и заранее подготовленные варианты карт с разными маршрутами передвижений. Карта передвижения – это лист бумаги, на котором фломастерами или карандашами дублируется цвет следов и их расположение, а стрелочками показан путь перемещения.*

#### **Подготовка и ход деятельности**

1 уровень сложности. По очереди дети подходят к столу, где лежат карты со схемой передвижения изображениями вниз и выбирают себе маршрут. Затем самостоятельно, ориентируясь на стрелочки, перемещаются по игровому полю.

2 уровень сложности. Среди детей выбирается путешественник, остальные дети – помощники. Помощники направляют путешественника, проговаривая, на след какого цвета необходимо наступать. Потом по очереди дети меняются ролями.

**Рекомендации.** Игра поможет повысить уровень сплоченности детей, доверия, умения работать в команде сообща. Развивает внимание, умение ориентироваться в пространстве,

координационные способности, точность движений и ловкость. Можно перемещаться по игровому полю не только шагом, а прыгать на двух ногах, одной ногой и т. д.

## **2. «Избегай цвет»**

*Для игры понадобятся игровое поле и карточки, на которых изображены следы соответствующего цвета.*

**Подготовка и ход деятельности.** Все играющие делятся на пары. Затем каждая пара по очереди подходит к карточкам, которые лежат изображениями вниз, выбирают одну карточку и переворачивают её. Следующим этапом пары по очереди пропрыгивают игровое поле, но не наступают на следы того цвета, который вытянули ранее. Можно следующим этапом вытягивать по две карточки со следами и тогда при перемещении по игровому полю не наступать на следы уже двух цветов, которые вытянули.

**Рекомендации.** Игра повышает уровень сплоченности детей, доверия, умения работать в паре, развивает внимание, память и умение ориентироваться в пространстве. Можно перемещаться по игровому полю не только шагом, а прыгать на двух ногах, одной ногой и т. д. Заменить карточки можно кубиком с разноцветными ребрами: кидаешь кубик и понимаешь, на какой цвет нельзя наступать при перемещении по игровому полю.

## **3. «Найди предмет такого же цвета»**

*Для игры понадобятся игровое поле и карточки, на которых изображены следы, которые соответствуют количеству и цвету следов на игровом поле.*

**Подготовка и ход деятельности.** Все играющие по очереди подходят к карточкам, которые лежат изображениями вниз, выбирают одну карточку и переворачивают её. Далее дети в игровой комнате выбирают предмет, соответствующий цвету вытянутой карточки, и занимают место на игровом поле на своей паре следов. Затем меняют карточки. Выигрывает тот, кто первым побывает на следах всех цветов.

**Цвет следов на карточке = цвету предмета = цвету следов на игровом поле.**

**Рекомендации.** Можно использовать для закрепления у детей умения сравнивать предметы по цвету, выбирать из группы предметы заданного цвета, развивать внимание, наблюдательность. Игра больше подходит для детей средней группы. Усложняя задачу, можно адаптировать игру для старшей и подготовительной групп. Присутствует двигательная активность.

#### **4. «Цветная дискотека»**

*Для игры понадобятся игровое поле и карточки, на которых изображены животные и сказочные герои, мешочек для карточек.*

Для веселья человека  
Есть такая дискотека!  
Чтоб повеселиться вам,  
Потанцуем по следам!

**Подготовка и ход деятельности.** *Игроки выбирают следы любого цвета на игровом поле и занимают место так, чтобы не мешать друг другу. Затем вытягивают из мешочка карточки, смотрят, кто изображен. И когда зазвучит музыка, нужно двигаться под музыку, имитируя жесты и движения животных или героев на карточке. Музыка можно менять в зависимости от ритма: медленная, быстрая, а игроки продолжают двигаться под предложенный ритм.*

**Пример животных и сказочных героев на карточках:** заяц, медведь, лиса, лягушка, Робот, Баба Яга, Принцесса, Дед Мороз и т. д.

**Рекомендации.** Предложенный вариант игрового задания способствует развитию творческих способностей через игровую импровизацию, развитие музыкально-ритмических способностей, а также создает положительный

эмоциональный настрой. Используя танцевальную двигательную активность, мы можем усовершенствовать процесс развития координации движений детей.

### **5. «Квест»**

*Для игры понадобятся игровое поле и карточки с иллюстрациями заданий (задания можно написать, тогда их зачитывает педагог), которые раскладываются на игровом поле изображением вниз (6 заданий на участника или команду).*

**Подготовка и ход деятельности.** Рекомендуется поделить детей на шесть мини-команд. Каждая команда определяется с командиром и выбирает дорожку, по которой отправится в путешествие. Командиры от каждой команды по очереди прыгают на первую пару следов, переворачивают карточку и выполняют задание либо сами, либо привлекают всю команду. Если задание не выполняется, игроки пропускают ход.

#### **Пример заданий на карточках**

- Исполнить песню на усмотрение команды.
- Прочитать стихотворение.
- Отгадать загадку.
- Отгадать ребус.
- Посчитать (можно написать пример, можно посчитать предметы в группе).
- Дорисовать и раскрасить и т. д.

**Рекомендации.** Во время игры развиваются умение соблюдать элементарные правила, а также физические качества. В зависимости от выбранных заданий можно за короткое время вовлекать игроков в разнообразные виды детской деятельности, активизировать познавательные и мыслительные процессы. Подходит для детей старшего дошкольного возраста.

### **6. «Займи место»**

**Подготовка и ход деятельности.** Игрокам необходимо добежать и занять следы того цвета, который назовет

ведущий. Игроков всегда на одного больше, чем следов нужного цвета. Поэтому игрок, который не успел занять нужный след, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним. При необходимости лишние следы заклеиваем листом А4 любого цвета.

#### **Пример команд от ведущего**

- Необходимо занять следы не синие и не красные;
- Занимаем следы не зеленые и не желтые и не коричневые.
- Занимаем не зеленые следы и т. д.

**Рекомендации.** Игра способствует закреплению умения быстро ориентироваться в пространстве, находить свое место, развивает ловкость. Рекомендуемое число участников 8–10 человек.

#### **7. «Какие следы спрятались?»**

**Подготовка и ход деятельности.** Первый игрок в течение 1–2 минут рассматривает игровое поле и отворачивается. Затем остальные игроки закрывают листами бумаги А4 на игровом поле несколько пар следов. Первый игрок поворачивается и по памяти говорит, следы какого цвета закрыты.

1 уровень сложности: закрываем пары следов одного цвета.

2 уровень сложности: закрываем пары следов разного цвета.

#### **Пример игрового поля**



**Рекомендации.** Способствует развитию зрительной памяти. В качестве элементов, которыми заполняют игровое поле, могут выступать листы картона или бумаги. Присутствует двигательная активность: ходьба и наклоны.

### **8. «Назови предмет такого же цвета»**

**Подготовка и ход деятельности.** Ведущий предлагает посмотреть на предметы вокруг, которые находятся в помещении. Обращает внимание, что все они разные и у каждого предмета есть свой цвет.

Затем ведущий загадывает цвет и предлагает игрокам пропрыгать по игровому полю по следам этого цвета, каждый прыжок необходимо сопровождать названием предмета этого цвета. Повторяться нельзя. Если не называешь, тогда пропускаешь ход.

#### **Пример ответов**

- Красный: помидор, цветок...
- Желтый: лимон, цыпленок, солнце...
- Коричневый: медведь, картошка...

**Рекомендации.** Закрепление способности выделять цвет предметов, сравнивать предметы по цвету; развитие речи, внимания, мышления плюс прыжковые нагрузки, которые оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом.

### **9. «Сделай дело, иди смело!»**

**Подготовка и ход деятельности.** Прежде чем приступить к игровой деятельности, необходимо определить или придумать с детьми упражнение на каждый цвет следов. Затем каждый игрок по очереди передвигается по своей дорожке и выполняет упражнения. Для удобства можно разделить на три подгруппы и встать через ряд. Кто ошибается, выбывает.

#### **Пример заданий**

- Красный – 3 приседания.
- Жёлтый – 2 наклона.
- Зеленый – 10 шагов на месте.

- Коричневый – 1 приседание.
- Синий – 5 прыжков на двух ногах.
- Розовый – 2 наклона головой.

**Рекомендации.** Игра тренирует память, внимание, закрепляет физические навыки, так как дети передвигаются по игровому полю. Можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

### 10. «Мой след»

*Для игры понадобятся игровое поле и кубик. Игра рассчитана на 6 человек.*

**Подготовка и ход деятельности.** Каждый участник игры выбирает себе дорожку. По очереди игроки бросают кубик и перемещаются прыжком на пару следов того цвета, который выпал на кубике. Если допрыгнуть не получается, игрок остается на месте. Выигрывает тот, кто пройдет всю дорожку первым.



**Рекомендации.** Во время игры развиваются умение соблюдать элементарные правила, а также физические качества. Увеличить количество участников можно, соединив одинаковые игровые поля. Одного из детей можно назначить ведущим, который будет следить за ходом игры и подавать кубик.

### **11. Подведение итогов. Рефлексия**

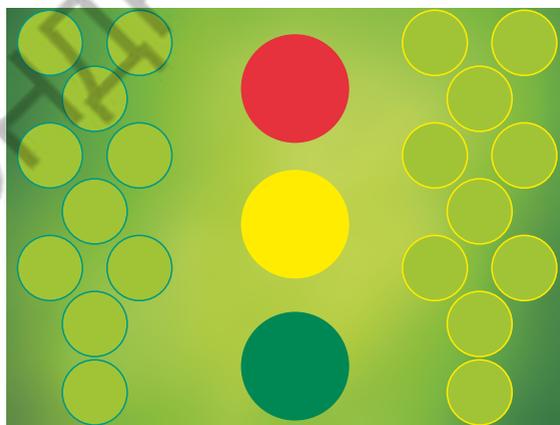
Игровое поле может выступать помощником на заключительном этапе любого действия, если необходимо узнать мнения участников.

#### **Пример**

Необходимо пропрыгать по красным следам, если вам полученная сегодня информация пригодится; по синим следам, если заинтересовались и расскажете дома; по желтым следам, если было скучно.

### **1.3. Игровое поле «Поляна»**

*Описание.* Игровое поле представляет собой большой прямоугольник, рекомендуемый размер которого 2,0 на 2,3. На прямоугольнике изображены 20 окружностей одного диаметра по 10 шт справа и слева и 3 центральных окружности большего размера – красного, желтого, зеленого цвета.

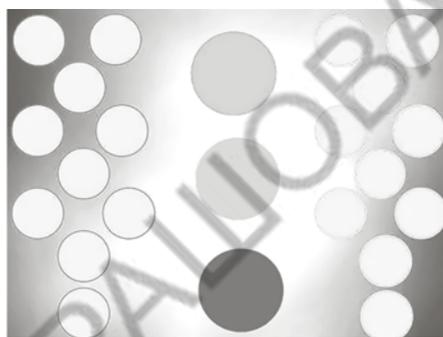


### 1.3.1. Примеры игр и заданий

#### 1. «Командные классики»

**Подготовка и ход деятельности.** Игроки делятся на две команды и выстраиваются по обе стороны от окружностей красного, желтого и зеленого цвета. По очереди участники каждой команды пропрыгивают свою часть игрового поля: прыгаем на одной ноге на 1 круг, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3–4, одной на 5, двумя на 6–7, одной на 8, двумя на 9–10, поворачиваемся, при этом оказываясь двумя ногами на 9–10, и обратно тем же ходом, допрыгав до 1 круга, передают ход следующему. Побеждает команда, которая справится первой.

#### Расположение команд:



1 КОМАНДА

2 КОМАНДА

**Рекомендации.** Игра развивает умение прыгать на одной и двух ногах, а также способствует развитию координации движений. Можно закреплять прямой и обратный счета до 10, если нанести графическое изображение цифр цветными карандашами или фломастерами вместе с детьми.

#### 2. «Ковер самолет»

**Подготовка и ход деятельности.** Игровое поле раскладывается по желанию детей в любом удобном им месте. Затем игроки определяют, в какое место они отправятся,

и рассказываются на игровом поле равномерно, при этом определяют, какие предметы и вещи им понадобятся для путешествия. Ведущий лишь может указать, в какое время года они попадут, чтобы усложнить сбор вещей в дорогу. Игра заканчивается по инициативе детей.

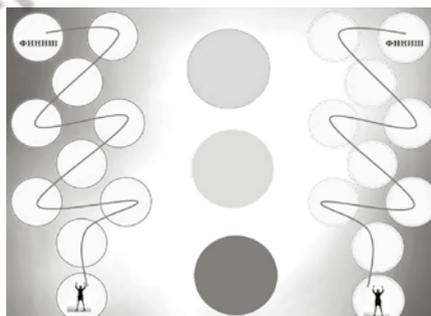
**Рекомендации.** Такой формат игры помогает расширять игровой опыт детей, учит общаться и разворачивать диалог друг с другом. Используя данную сюжетную линию и игровое поле, педагог может выстроить совместную деятельность с детьми в соответствии с их интересами или тематическим планированием.

### 3. «Сигналы светофора 1»

*Для игры понадобятся игровое поле, фишки трех цветов: красный, желтый, зеленый по количеству детей и мешочек фишек.*

Все игроки делятся на две команды, после того как с командами определились, каждая команда выбирает игрока, который будет передвигаться по игровому полю, а оставшиеся игроки будут помогать. Ведущий держит мешочек с фишками. По очереди каждый участник от команды подходит к ведущему и вытягивает по одной фишке. Если фишка зеленого цвета, то игрок на игровом поле стоит на месте, если желтого, то шагает на месте, если красного, то передвигается на один круг. Чья команда придет быстрее к финишу, та и выиграла.

**Пример маршрута передвижения игрока на игровом поле**



**Рекомендации.** Игра способствует закреплению у детей знаний о правилах дорожного движения, учит действовать по сигналу светофора, а также помогает повышать уровень сплоченности детей, доверия, умения работать в команде сообща. Перемещаться по игровому полю можно шагом, прыжками на двух ногах, прыжками на одной ноге и т. д.

#### **4. «Сигналы светофора 2»**

**Подготовка и ход деятельности.** Из всех присутствующих игроков выбирается пешеход и регулировщик, а остальные, наблюдатели, самостоятельно распределяют роли. Пешеход занимает место на игровом поле перед центральными кругами, регулировщик за игровым полем перед пешеходом, он будет регулировать его передвижение по центральным кругам. Дети наблюдают за игровым полем. Регулировщик называет цвета: красный, желтый или зеленый, а пешеход прыгает на заданный цвет. Игроки меняются ролями, и среди наблюдателей выбираются новые регулировщик и пешеход. Игра заканчивается по инициативе детей. Педагогу необходимо контролировать нагрузку (не более 15 прыжков).

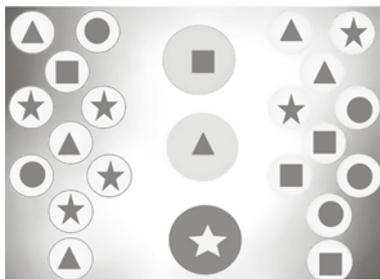
**Рекомендации.** Игра способствует развитию внимания, закреплению у детей знаний о сигналах светофора, помогает повышать уровень сплоченности детей, доверия, умения работать сообща в паре. Перемещаться по игровому полю можно шагом, прыжками на двух ногах, прыжками на одной ноге и т. д.

#### **5. «К своим знакам»**

*Для игры понадобятся игровое поле, карточки с изображениями по количеству кругов на игровом поле (можно использовать дорожные знаки, геометрические фигуры и т. д.).*

**Подготовка и ход деятельности.** Игроки выбирают двух ведущих, остальные занимают любое понравившееся место на игровом поле в кругах, где разложены карточки. Далее

звучит музыка, и дети расходятся за пределы игрового поля и танцуют. Водящие в это время меняют местами карточки на игровом поле. По сигналу, когда музыка заканчивается, играющие должны найти свою карточку и занять место, можно убирать по одной карточке, тогда один игрок будет выбывать в процессе игры.



*Расположение карточек  
на игровом поле  
до изменений*



*Расположение карточек  
на игровом поле  
после изменений*

**Рекомендации.** Закрепляется умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве, развиваются внимание и ловкость. Рекомендуемое количество игроков не более десяти. Передвижение лучше осуществлять шагом.

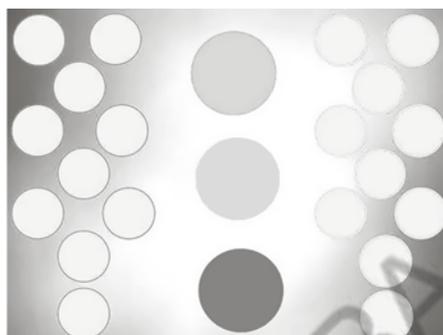
#### **6. «Опиши предмет»**

*Для игры понадобятся игровое поле, два мяча, карточки с изображением различных объектов живой и неживой природы, мешочек карточек.*

**Подготовка и ход деятельности:** Игроки делятся на две команды. Один представитель от команды вытягивает карточку с изображением объекта. Затем один игрок от команды берет мяч и перемещает его по окружностям, описывая объект одним словом на каждый ход. Участники команд помогают своим игрокам, если у команды не получается описать объект десятью словами, тогда мяч возвращается в начало и вытягивается новая карточка из мешочка.

**Пример объекта и описания.** Лиса – красивая, хитрая, рыжая, пушистая, дикая, быстрая, охотница, хищница, острые ушки, хвостом следы замечает.

**Расположение команд и направление передвижения мяча**



1 КОМАНДА

2 КОМАНДА

**Рекомендации.** Игра способствует формированию умения анализировать объекты, выделять в них различные стороны: форма, цвет, свойства и т. д. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями. Рекомендуемое количество игроков не более 10 человека.

Присутствует двигательная активность: ходьба, наклоны.

## 7. «Найди отличия»

**Подготовка и ход деятельности.** В кругах на игровом поле справа и слева, кроме центральных, разложены карточки с изображением чего-то или кого-то. Необходимо найти отличия в объектах справа и слева. Затем играющие по очереди **прыгают в круги** с отличием, поднимают карточку и объясняют свой выбор.

## Пример расположения карточек на игровом поле



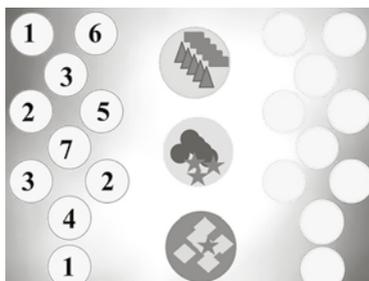
**Рекомендации.** Игра способствует развитию внимательности, умению сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различия. Прыжковые нагрузки оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями.

### 8. «Посмотри и соотнеси»

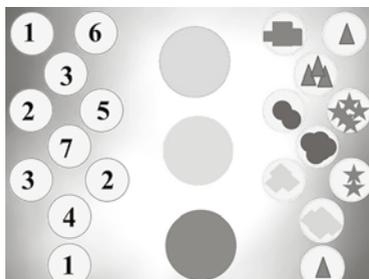
**Подготовка и ход деятельности.** В кругах на игровом поле разложены карточки с изображением: слева – цифры, справа – отсутствуют изображения, центр – карточки с изображением объектов.

Играющим необходимо в круги справа разложить то количество объектов, которое соответствует изображению цифр в кругах слева.

### Пример игрового поля в начале задания



## Пример итогового игрового поля



**Рекомендации.** Задание способствует закреплению навыков счета, развивает внимание, учит соотносить цифру и количество. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Подходит для детей старшего дошкольного возраста.

Присутствует двигательная активность: ходьба, наклоны.

## 9. «Курьер»

*Для игры понадобится игровое поле, карточки с примерами в конверте по количеству детей.*

**Подготовка и ход деятельности.** Каждый игрок выбирает конверт, достает карточку с примером, решает, а затем относит её в круг с нужной цифрой.

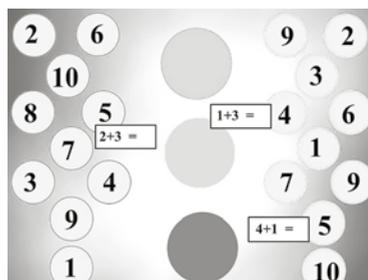
Игру можно провести в форме соревнования. Дети делятся на две команды, делят все конверты поровну, чья команда разнесет конверты быстрее, та и побеждает.

## Пример карточек для игрового поля

$$1 + 3 =$$

$$2 + 3 =$$

$$4 + 1 = \text{и т. д.}$$



**Рекомендации.** Игра способствует закреплению счета до десяти, знаний о сложении, графическом изображении цифр, развивает память, мышление. Подходит для детей старшего дошкольного возраста. Присутствует двигательная активность: ходьба, наклоны.

### **10. Подведение итогов. Рефлексия**

Данное игровое поле может выступать помощником на заключительном этапе любого действия, если необходимо узнать мнение участников.

#### **Пример:**

*Для рефлексии понадобятся игровое поле, фишки трех цветов.*

1 вариант: необходимо прыгнуть в зеленый центральный круг, если вам полученная сегодня информация пригодится; в желтый, если заинтересовались и расскажете дома; в красный, если было скучно.

2 вариант: необходимо положить зеленую фишку в зеленый центральный круг, если вам полученная сегодня информация пригодится; желтую фишку в желтый круг, если заинтересовались и расскажете дома; красную фишку в красный круг, если было скучно.

## **2. Напольные игры с использованием имеющейся поверхности пола**

Статичные напольные игры с использованием имеющейся поверхности пола – это игры, которые можно выполнить из бумаги, цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала на поверхности пола. Зафиксировал и играй.

*Мы используем преимущественно изоленту и малярный скотч для создания игр на полу.*

### **2.1. Игровое поле из изоленты / скотча**

Игровое поле для игр и игровых упражнений выполняется изолентой (в продаже она имеется разных цветов) на поверхности линолеума, ламината, окрашенного пола и т. д. Изолента легко клеится и удаляется с поверхности, может находиться на полу длительное время при необходимости. Стоит отметить, что поверхность с изолентой хорошо обрабатывается.

#### **2.1.1. Примеры игр и заданий с изолентой\***

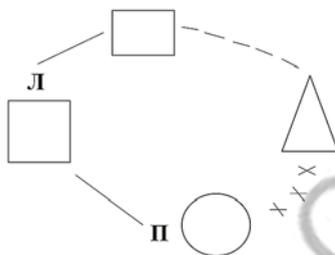
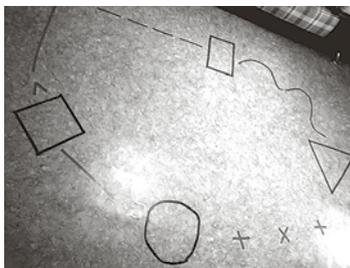
##### **1. «Подвижная зарядка»**

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Затем рисуем на листе бумаги формата А3 или А4 примерную схему передвижения, обозначив каждое упражнение своей фигурой. Подумав вместе с детьми, какие упражнения будет включать зарядка, нанесите на поверхность пола с помощью изоленты, придуманную схему. Не забывайте обсудить и выбрать цвет изоленты вместе с детьми.

---

*\* Изоленту в некоторых игровых полях можно заменить малярным скотчем.*

## Пример игрового поля



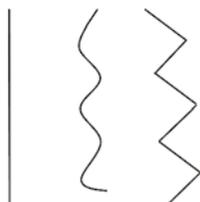
**Пример упражнений.** Квадрат – 5 раз присесть, линия Л – пропрыгать на левой ноге, пунктирная линия – пройти на носочках, прямоугольник – наклоны головы, волнистая линия – пройти на пяточках, треугольник – 5 раз приседание, крестики – прыжки на двух ногах, круг – наклоны вперед, линия П – пропрыгать на правой ноге.

**Рекомендации.** Данный комплекс упражнений тренирует память, внимание, закрепляет физические навыки, так как дети передвигаются по игровому полю. Во время придумывания схемы передвижения развиваются творчество и фантазия. Его можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

## 2. «Ловкие акробаты»

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Подумав, какой формы будут канаты и каким образом по ним передвигаться, нанесите их с помощью изоленды на поверхность пола. Не забывайте обсудить и выбрать цвет изоленды вместе с детьми.

## Пример игрового поля



### **Пример передвижений по игровому полю**

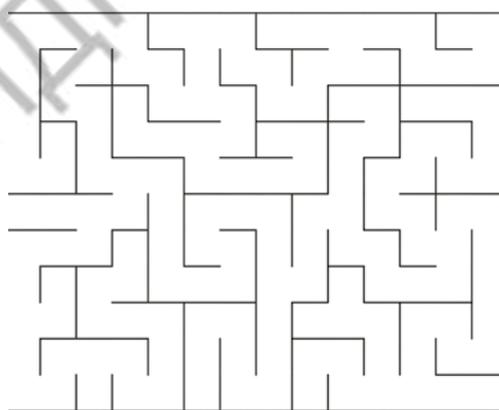
- Передвижение на носочках.
- Передвижение на пяточках.
- Передвижение под музыку в определенном ритме.
- Передвижение с закрытыми глазами.
- Передвижение с остановками и заданиями.
- Проползти.
- Передвигать предметы руками, ногами и т. д.

**Рекомендации.** Невероятные задачи приходится выполнять акробатам, а с помощью заданий и игр такого формата дети могут окунуться в эту удивительную атмосферу. Могут быть использованы, например, в сюжетно-ролевой игре «Цирк». Данный вид упражнений развивает координацию движений, внимание. В зависимости от заданий на игровом поле можно решать задачи образовательных областей.

### **3. Лабиринт**

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле, и определяемся с его размером, продумываем длину дорожек, расположение ложных дорожек и тупиков. Затем нанесите их с помощью изоленты на поверхность.

#### **Пример игрового поля**



### **Пример упражнений**

– Передвигаться и собирать какие-то предметы (игрушки, фрукты, овощи и т. д.).

– Помогать и переносить предметы от старта до финиша.

– Передвигать ногами мяч.

– Передвигать руками машинку.

– Можно провести соревнование «Кто быстрее пройдет».

Игроки по очереди проходят лабиринт. Как только нога у игрока выходит за границу лабиринта, то ход переходит следующему.

**Рекомендации.** В процессе игры развивается логическое мышление, внимание, пространственное восприятие. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием.

### **4. Новый город**

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. С помощью изоленты разграничиваем территорию города, дороги, дома и прочую инфраструктуру.

#### **Примерные задания**

– Придумать название улиц.

– Построить дома, используя материалы для конструирования.

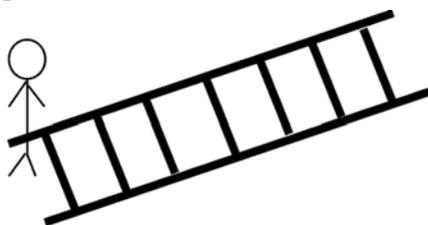
– Закреплять правила дорожного движения и т. д.

**Рекомендации.** Данный вид игровой деятельности способствует формированию и закреплению знаний о городе, развитию творческих способностей, умению работать сообща.

### **5. Лестница**

**Подготовка и ход деятельности.** На полу, используя изоленту, необходимо сделать плоскую лестницу, длину определить вместе с детьми. Упражнения выполняются по очереди.

## Пример игрового поля



### Примерные задания

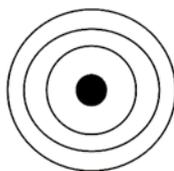
- Пройтись по лестнице, наступая в каждый пролет.
- Пройтись по лестнице переступая один пролет.
- Пройтись по лестнице и, останавливаясь в каждом пролете, выполнять какое-либо задание.
- Пропрыгнуть под музыку и т. д.

**Рекомендации.** Данный вид игровой деятельности развивает физические качества: ловкость, быстроту реакции. Можно упражняться в прыжках, ходьбе. Включая различный инвентарь и дидактический материал, закрепляем знания по интересующей детей теме.

## 6. Попади в цель

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. При помощи изоленты приклеиваем мишень. Все игроки делятся на две команды, на расстоянии 4–5 метров от мишени приклеивается линия. Игроки по очереди кидают снаряды в мишень. Выигрывает та команда, которая наберет наибольшее число попаданий. В качестве снарядов можно использовать комочки изоленты, бумаги, мешочки.

### Пример игрового поля

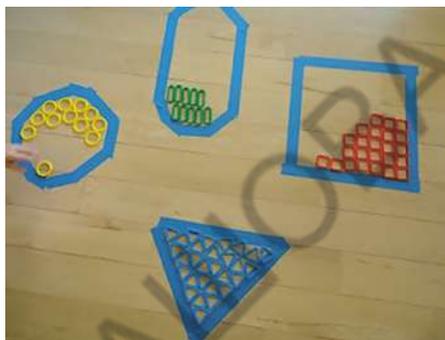


**Рекомендации.** В процессе игры закрепляются навыки метания в цель, развиваются общая моторика рук, глазомер.

### **7. Фасовщики**

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. После того как определились с местом расположения, необходимо нанести изолентой или малярным скотчем контуры различных геометрических фигур. Затем делим детей на 2–4 команды и даем задание.

#### **Пример игрового поля**



*Фото из Интернета*

#### **Примерные задания**

- Рассортировать детали по цвету.
- Рассортировать четные и нечетные цифры.
- Рассортировать гласные и согласные буквы и т. д.

**Рекомендации.** Способствует закреплению названий геометрических фигур, букв и цифр и др. в зависимости от наполняемости дидактическим материалом (картинки с изображениями), которые можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием.

### **8. В квадрате**

*Квадрат – полезная геометрическая фигура, а если её контуры приклеить на полу, то сами в этом убедитесь!*

#### а) Зарядка в квадрате

Для выполнения зарядки понадобится игровое поле, которое представляет собой два контура квадрата из изоленты или малярного скотча, картинки с изображением упражнений и цифр. Затем по очереди дети составляют комплекс упражнений (какие упражнения и сколько подходов). Можно сделать квадраты по количеству детей, желающих участвовать, выбрать одного ведущего и все за ним будут повторять.

#### Пример игрового поля для зарядки



#### б) Собери в квадрат

На полу ограничили область, удобно, если это квадрат, но можно и другую геометрическую фигуру. Затем в зависимости от возраста можно поместить в эту область какие-то предметы руками, ногами, клюшкой, веником, без помощи рук и т. д.

#### в) Головоломка

На полу при помощи изоленты отметить границы квадрата и предложить детям сложить внутрь кубики так, чтобы максимально заполнить пространство.

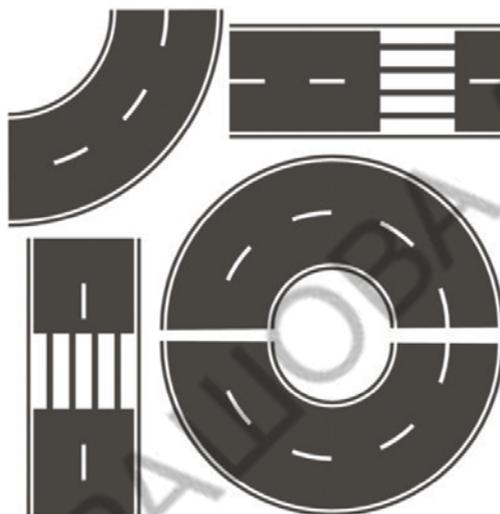
*Но необходимо заранее самим заполнить отмеченное пространство, чтобы проверить, имеет ли головоломка решение.*

## 9. Дороги

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Малярный скотч

клеим так, чтобы образовались линии дорог и перекрестки. Фломастером дети наносят на скотче разделительную линию.

На одной из дорог можно отметить расстояние, обозначив цифрами 1,2,3, а потом устраивать гонки и узнавать, кто проехал дальше всех. Не забываем вспоминать правила дорожного движения.



## 10. Поделки

Простая изолента и малярный скотч с легкостью превращаются в различные творческие работы: аппликации, украшения, авторская упаковка подарков и даже городской пейзаж.

**Вышеперечисленные игры и игровые упражнения способствуют развитию крупной и мелкой моторики, различных двигательных навыков, творческих способностей, навыков конструирования и т. д.**

Заметим, что это не весь перечень игр и заданий, которые можно придумать при помощи изоленты и скотча.

## 2.2. Игровое поле из бумаги

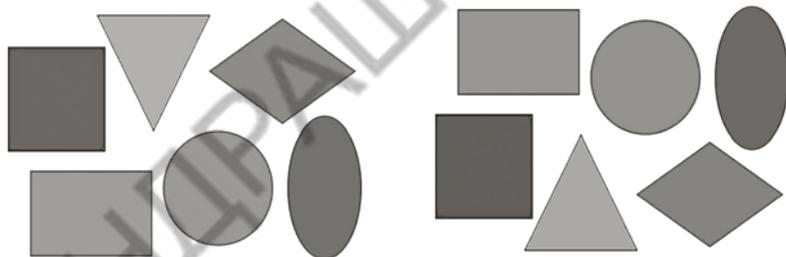
Бумага – универсальный материал для творчества и игры, в том числе и на поверхности пола. Ниже представлено несколько таких игр. Единственная особенность, в отличие от изолянт, – лучше не обрабатывать, приклеил, поиграл и убрал.

### 2.2.1. Примеры игр и заданий

#### 1. «Назови геометрические фигуры»

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Затем из бумаги формата А4 вырезаем геометрические фигуры. Также фигуры можно просто нарисовать. Приклеиваем полученные фигуры на выбранную поверхность пола. Дети по очереди выполняют задание.

#### Пример игрового поля



#### Примерные задания

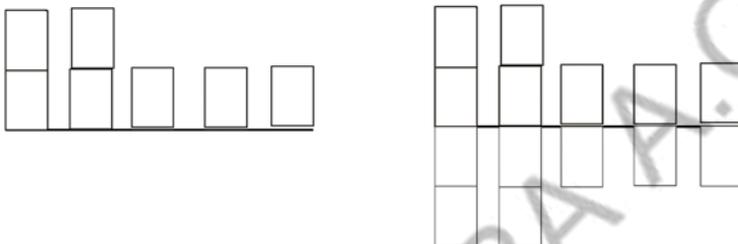
- Пройти по геометрическим фигурам, имеющим углы.
- Пропрыгать по фигурам без углов.
- Прошагать, называя геометрические фигуры, и т. д.

**Рекомендации.** Данный вид игровой деятельности способствует формированию и закреплению знаний о геометрических фигурах. Если сделать фигуры разных цветов, можно закрепить и цвет. Дети наблюдают, проверяют правильность выполнения задания друг у друга.

## 2. Отражение (симметрия)

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Все игроки делятся на две команды. Затем приклеивают полоску изоленты, и справа от нее одна из команд раскладывает листы бумаги. Второй команде необходимо повторить заданное расположение слева.

### Пример игрового поля



**Рекомендации.** Задание поможет детям научиться зеркально воспроизводить объекты относительно линии. В процессе выполнения тренируются внимание, пространственное восприятие. Присутствует двигательная активность: ходьба, наклоны.

## 3. Тропинка

### а) Простая тропинка

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Из листов бумаги делаем тропинку, количество листов обсуждаем с детьми. Дети по очереди проходят тропинку, выполняя задания.

### Пример игрового поля



### Примерные задания

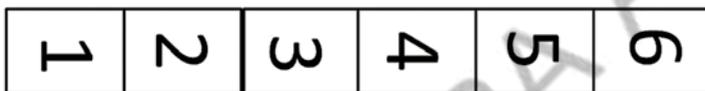
- Пройтись наступая на каждый лист.
- Пройтись переступая через один.
- Пропрыгать на двух ногах.
- Пропрыгать под музыку, и т. д.

**Рекомендации.** Можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

### **б) Тропинка «Цифры»**

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Из листов бумаги, на которых написаны цифры, делаем тропинку, количество листов обсуждаем с детьми. Цифры можно попросить написать детей, если они умеют. Дети по очереди проходят тропинку, выполняя задания.

#### **Пример игрового поля**



#### **Примерные задания**

- Проходят или пропрыгивают, называя цифры.
- Наступают только на нечетные/ четные.
- Закрывают белым листом цифры больше 3, и т. д.

**Рекомендации.** Способствует закреплению порядкового счета, графического изображения цифр. Также можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

### **в) Тропинка «Буквы»**

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Из листов бумаги, на которых написаны буквы, делаем тропинку и приклеиваем, количество листов обсуждаем с детьми. Буквы можно попросить написать детей, если они умеют. Дети по очереди проходят (пропрыгивают на двух или одной ноге) тропинку, наступая на каждый лист, называют слово на заданную букву.

#### **Пример игрового поля**



**Рекомендации.** В процессе деятельности закрепляются представления о графическом изображении букв. Можно сделать две линии с буквами, разделив детей на команды, проигрывает тот, кто не смог назвать слово. Можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

#### 4. Следы и ладошки

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Распечатываем на листах бумаги А4 следы и ладошки (несколько левых ладошек, несколько правых ладошек, правые и левые следы). Затем выстраиваем тропинку как на фото ниже (можно менять длину и расположение) и приклеиваем листы к поверхности. Дети по очереди проходят тропинку, ориентируясь на изображения.

**Пример игрового поля:**



**Рекомендации.** Данное задание способствует развитию координации движений, ориентировки в пространстве. Его можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки. Следы и ладошки можно сделать вместе с детьми, обвести контур их частей тела. Возможен вариант игрового поля только из пар следов, приклеенных в разном направлении (вправо, влево, вперед, назад).

#### 5. Веселое путешествие (игра ходилка)

*Для игры понадобится игровое поле, игральная кость и игроки.*

**Подготовка и ход деятельности.** Выбираем с детьми место, где будет размещено игровое поле. Определяемся с формой и количеством игровых элементов. Затем распечатываем на листах бумаги А4, выстраиваем тропинку вокруг

столов или стульев и т. д., приклеиваем листы к поверхности. Игроки по очереди кидают игральную кость (можно сшить) и делают нужное количество шагов по полю. Побеждает тот, кто доберётся до финиша первым.

**Рекомендации.** Игра способствует развитию внимания, соревновательного духа, двигательной активности. Дети закрепляют счет до шести и просто развиваются эмоционально. Тему игры можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Игру можно наполнять заданиями. 20 – рекомендуемое число ходов игрового поля.

## 3. Как придумать напольную игру самостоятельно

Очень важен настрой. Если решили придумать напольную игру, не отступайте.

Для того чтобы заиграть, необходимо наличие:

- игроков;
- игрового поля;
- правил игры;
- инвентаря и дидактического материала.

### 3.1. Алгоритм создания игрового поля\*

#### 1. «Рождение» идеи и названия

**Рекомендации для этапа.** *Чтобы придумать идею игрового поля, необходимо для начала провести анализ литературных источников, интернет-сайтов, имеющихся методических пособий (если придумывает взрослый).*

*Эффективным методом «рождения» идей считают метод мозгового штурма: собираете детей или педагогов в зависимости от цели создания игрового поля, затем генерируете идеи, в заключении отбираете понравившуюся идею.*

#### 2. Разработка концепции

**Рекомендации для этапа.** *На этом этапе необходимо разобраться, в чем особенность игрового поля, его размеры. Определить, какое количество участников могут на нем разместиться и играть. Если игровое поле тематическое, то необходимо определиться с темой, учитывая возрастные особенности.*

#### 3. Изготовление макета (набросок на бумаге)

**Рекомендации для этапа.** *Затем рисуете черновую схему игрового поля, набросок может быть простым или детальным, не обязательно уметь хорошо рисовать. Продумайте цветовую гамму. Если есть сомнения, можно сделать прототип игры,*

---

\* Данный алгоритм можно адаптировать под детей – знаками или рисунками изобразить каждый этап.

*используя поверхность обоев, и проверить, поиграть. Позже исправить ошибки будет сложнее.*

#### **4. Поиск и подбор материалов**

**Рекомендации для этапа.** *На этом этапе определяется, из чего и как будет сделано игровое поле: на поверхности пола скотчем, изолянтной, выполнена из белой или цветной бумаги, на баннерной основе карандашами или фломастерами, распечатано в типографии и т. д. Определитесь, какой дидактический материал понадобится для игр и упражнений.*

#### **5. Изготовление игрового изделия**

*К этому этапу у вас должно быть все готово: название, концепция, дизайн, выбран материал (при необходимости заказать в типографии печать). Теперь всё – можно играть!*

*Несмотря на знакомый формат игровых полей, представленных в пособии, конкретно у наших игр дизайн, цветовую гамму и размер обсуждали с детьми. Учитывая все предложения, проектировали игру с помощью программ «PowerPoint», «CorelDRAW» с последующей распечаткой в типографии. Атрибуты помогали делать родители (игральная кость, разноцветный кубик).*

### **3.2. Алгоритм создания игр и упражнений на готовых игровых полях**

#### **Возраст**

*При подборе игры и игровых заданий следует помнить о том, что они не должны быть слишком трудными или слишком легкими. Только в этом случае игровые действия принесут детям пользу и радость.*

#### **Инвентарь или дидактический материал**

*Для напольных игр используется любой безопасный инвентарь и дидактический материал в группе. При отсутствии необходимого инструментария можно проявить творчество и дополнить свой арсенал.*

## Часть тела

Можно составлять игры и задания и задействовать такие части тела, как ноги, руки, пятки, носочки. Выполнение заданий предусматривает действие как всех частей тела, так и проработку в отдельности.

## Действие

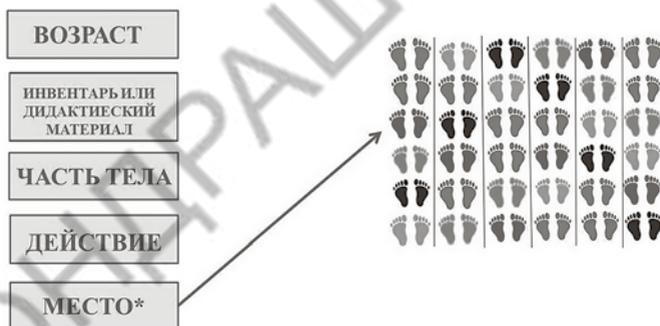
Основными игровыми действиями при проведении игр выступают: ходьба, прыжки на одной и двух ногах, наклоны. Данный набор действий можно расширять и добавлять.

На данном этапе необходимо придумать и обсудить с детьми правила, которые будут направлять игру.

## Место (игровое поле)

Макеты предлагаемых в пособии игровых полей можно скачать на сайте: <https://askondrashova.tilda.ws> в разделе «Методическая копилка».

### АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ИГРЫ



В основе лежит схема, предложенная д.п.н. доценту кафедры педагогики и психологии детства Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета Емельяновой Ириной Евгеньевной, для создания игр в движении

Затем она была дополнена, добавлены такие компоненты, как возраст детей и игровое поле.

## Заключение

Вопрос образовательных возможностей напольных игр в работе с дошкольниками на сегодняшний день имеет значительный потенциал для изучения и практической разработки.

**В пособии представлены авторские игры и задания, некоторые известные всем игры адаптированы под напольные.**

Хочется отметить, что создание и использование напольных игр помогает педагогам обогащать предметную среду, организовывать групповую, подгрупповую, индивидуальную и самостоятельную деятельность с детьми, а также проводить наблюдения за проявлением инициативы и самостоятельности, выявлять коммуникативные навыки воспитанников.

Напольные игры помогают детям лучше понять и запомнить информацию, расширить знания и представления об окружающем мире, удовлетворить потребность в двигательной активности.

Для родителей напольные игры интересны тем, что способствуют организации семейного досуга, помогают раскрывать интересы и потенциал ребенка.

Я надеюсь, данный набор игр и заданий послужит отправной точкой для создания своих игр и принесет пользу всем участникам образовательного процесса.

## Библиографический список

1. Бондаренко А.К., Матусик А.И. Воспитание детей в игре. М.: Просвещение, 1983. 192 с.
2. Дегтярёва И.И., Мишанина В.И. Особенности развития двигательной активности у детей старшего дошкольного возраста // Международный студенческий научный вестник. 2016. № 5-2. С. 242–243.
3. Доцник И.В., Маняхина К.К., Лукьянов А.П., Юдина Н.М. Физическая культура в дошкольном учреждении как основа для физического развития, здоровья и безопасности ребенка // Международный студенческий научный вестник. 2016. № 5-3. С. 330–331.
4. Осокина Т.И. Физическая культура в детском саду: пособие для воспитателя дет. сада. 2-е изд., испр. М.: Просвещение, 1978. 287 с.
5. Собкин В.С., Казначеева К.Н. Игра ребенка – дошкольника глазами родителей // Вестник Практической Психологии Образования. 2009. № 2 (19). С. 45–54.
6. Сочеванова Е.А. Игровые упражнения и игры на асфальте. СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 220. 96 с.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г., №1155 / Министерство образования и науки Российской Федерации. М., 2013.
8. Кислинг Улла. Сенсорная интеграция в диалоге: понять ребенка, распознать проблему, помочь обрести равновесие / под ред. Е.В. Клачковой; пер. с нем. К.А. Шар. М.: Теревинф, 2010. С. 23.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.
10. Развивающие игры из изоленты // WomanWiki.ru. URL: [https://m.womanwiki.ru /w/Развивающие\\_ игры\\_из\\_ изоленты](https://m.womanwiki.ru /w/Развивающие_ игры_из_ изоленты)



## ЧЕК - ЛИСТ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ "НЕОБЫЧНАЯ ЗАРЯДКА"



ИСПОЛЗУЯ ПОВЕРХНОСТЬ ПОЛА И ИЗОЛЕНТУ,  
ВЫ СДЕЛАЕТЕ ЗАРЯДКУ НЕ ТОЛЬКО  
ПОЛЕЗНОЙ, НО И ВЕСЕЛОЙ!

- I НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ:**
  - ИЗОЛЕНТА (ЖЕЛАТЕЛЬНО РАЗНЫХ ЦВЕТОВ)
  - НОЖНИЦЫ
  - ЛИСТ БУМАГИ А4
  - ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ ИЛИ ФЛОМАСТЕРЫ
  
- II ВЫБРАТЬ МЕСТО НА ПОЛУ**  
(ЛУЧШЕ ТАМ, ГДЕ РЕБЕНОК ПРОВОДИТ БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ)
  
- III НАРИСОВАТЬ НА БУМАГЕ ПРИМЕРНУЮ СХЕМУ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ**  
(ХОРОШО, ЕСЛИ ЭТО СДЕЛАЕТ РЕБЕНОК, А ВЫ ПОМОЖЕТЕ)
  
- IV РЕШИТЬ, КАКИЕ УПРАЖНЕНИЯ БУДЕТ ВКЛЮЧАТЬ ЗАРЯДКА**  
(СОВМЕСТНО С РЕБЕНКОМ ОПРЕДЕЛЯЕТЕ И КОЛИЧЕСТВО ПОДХОДОВ)
  
- V НАНЕСТИ НА ПОВЕРХНОСТЬ ПОЛА, ПРИДУМАННУЮ СХЕМУ**  
**У НАС ПОЛУЧИЛОСЬ! И У ВАС ПОЛУЧИТСЯ!**  
**ОБЕЩАЮ ДЕЛАТЬ ЗАРЯДКУ КАЖДЫЙ ДЕНЬ!**  
пн  вт  ср  чт  пт  сб  вс

ЧЕК – ЛИСТ РАЗРАБОТАЛА АЛЕНА КОНДРАШОВА,  
МАМА И ВОСПИТАТЕЛЬ.

 MARY.POPPINS.  
ALYONA

КОНДРАШОВА А.С.

ISBN 978-5-906498-46-5



9

785906

498465