Перспективное планирование напольных игр в образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста (образовательная область - познавательное развитие)

Месяц	Вид ООД	Название игры	Задачи	Ход игры
Сентябрь	ФЦКМ	«Четвёртый лишний»	Закреплять у детей обобщающие понятия, развивать логическое мышление; развивать коммуникабельность, инициативность.	В клетках на игровом полотне 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 клетки с изображением лишнего объекта, поднимают карточку и объясняют свой выбор.
	ФЭМП	«Потерянные фигуры»	Развивать логическое мышление, умение анализировать; закреплять формы плоских геометрических фигур, свойства предметов; развивать умение работать в команде, умение управлять своим временем.	Часть клеток на игровом полотне заполнены карточками с изображением объектов, часть – пустые. Необходимо в каждом ряду закрыть пустую клетку, подобрав недостающую картинку. Играющие дети по очереди подходят к пустой клетке и заполняют её, подобрав недостающую картинку. Затем предлагаем им прошагать по клеткам с таким же изображением.
Октябрь	ФЦКМ	«Найди пару»	Развивать логическое мышление, внимание, умение анализировать и сравнивать; развивать умение общаться, самостоятельно принимать решения, доказывать свою точку зрения.	В клетках на игровом полотне разложены карточки с изображениями объектов, которые похожи по какому-либо признаку. Игроки по очереди прыгают в клетки с карточками, поднимают и переворачивают карточку и объясняют, что у объектов общего.
	ФЭМП	«Кружки-квадраты»	Развивать логическое мышление, внимание, закреплять свойства предметов; развивать умение работать в команде, лидерские качества, коммуникативные навыки.	Игроки по очереди прыгают и ставят на свободные клетки игрового полотна один предметы, имеющие квадратную форму, другой – предметы, имеющие круглую форму. Первый, выстроивший ряд своих элементов по вертикали, горизонтали или

				диагонали, выигрывает. Очередность игроки определяют самостоятельно – договорившись, либо по считалке. В качестве предметов можно использовать, например, мяч, тарелка, подушка, картина, часы и другие предметы, которые отличаются по форме.
Ноябрь	ФЦКМ	«Открывай – запоминай»	Развивать память, внимание, закреплять обобщающие понятия; развивать умение работать в команде, навык критического мышления.	В клетках на игровом полотне 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.
	ФЭМП	«Путешествие по цифрам»	Развивать логическое мышление, внимание, закрепление у детей цифр, порядкового и обратного счета; развивать коммуникабельность, умение самостоятельно принимать решение.	В клетках 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.
Декабрь	ФЦКМ	«Сказочные предметы»	Уточнять, закреплять и систематизировать знания у детей о сказках и сказочных героях; развивать умение работать в команде, активность, самостоятельность.	На игровом полотне в клетках разложены карточки предметов из сказок изображениями вниз. Игроки по очереди прыгают в клетки с изображением предметов, поднимают карточку и называют, из какой сказки предмет.

				Пример изображений на карточках: самовар, красные сапоги, золотое яйцо и т. д.
	ФЭМП	«Комар»	Развивать пространственное мышление, внимание и воображение; развивать лидерские качества, умение работать в команде, уверенность в себе, творческое мышление.	В центре игрового полотна лежит картина с изображением. Ведущий объясняет играющим, что перемещение комара с одной клетки на другую 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 полотну, слушая команды от ведущего. Как только комар вылетает за пределы полотна, необходимо сказать «Поймал». 2 уровень сложности: комар становится невидимым, и игрок передвигает воображаемого комара по игровому полотну. Можно заменить комара и перемещать по игровому полотку игрушку, которую выберут дети.
Январь	ФЦКМ	«Перепутанные предметы»	Закреплять у детей обобщающие понятия, развивать умение работать в команде, доказывать свою точку зрения, эмоциональный интеллект.	В клетках на игровом полотне 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.
	ФЭМП	«Замок для принцессы/Крепость для богатыря»	Развивать внимание, память, закреплять графическое изображение цифр; уточнить представления о сравнении по	Для игры понадобятся карточки с указанием высоты замка/крепости (цифрами),

			высоте, развивать умение работать в команде, коммуникабельность.	игровое полотно в сложенном виде и кубики. Игрок вытягивает карточку, ориентируясь на цифры, понимает расположение «кирпичей» и высоту 1 = 1 кубик, 2 = 2 кубика и т. д., выкладывает на игровом поле кубики соответственно, остальные игроки проверяют.
Февраль	ФЦКМ	«Найди отличия»	Развивать внимательность, умения сравнивать предметы, устанавливать их сходства и различия; развивать коммуникабельность, навык критического мышления, творческое мышление.	В кругах на игровом полотне 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.
	ФЭМП	«Соотнеси предметы и цифру»	Закреплять навыки счета, развивать внимание, учить соотносить цифру и количество; развивать коммуникабельность, самоорганизацию.	В кругах на игровом полотне 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.
Март	ФЦКМ	«Летучий корабль»	Расширить игровой опыт детей; развивать коммуникабельность, способность работать в команде.	Игровое полотно раскладывается по желанию детей в любом удобном им месте. Затем игроки определяют, в какое место они отправятся, и рассаживаются на игровом полотне 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.
	ФЭМП	«Почтальон»	Закреплять счет до десяти, знания о сложении,	Для игры понадобится игровое полотно, карточки с

			графическом изображении цифр, развивать память, мышление; развивать умение работать в команде, эмоциональный интеллект.	примерами в конверте по количеству детей. 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.
Апрель	ФЦКМ	«Опиши предмет»	Формировать умения анализировать объекты, выделять в них различные стороны: форма, цвет, свойства и т. д.; развивать способность работать в команде, лидерские качества, коммуникабельность, навык критического мышления.	Для игры понадобятся игровое полотно, два мяча, карточки с изображением различных объектов живой и неживой природы, мешочек карточек. 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.
	ФЭМП	«Фасовщики»	Закреплять названия геометрических фигур, цифр, порядкового счета; развивать умение работать в команде, творческое мышление.	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. Примерные задания – Рассортировать детали по цвету. – Рассортировать четные и нечетные цифры. – Рассортировать гласные и согласные буквы и т. д.

Май	ФЦКМ	«Угадай, кто?»	Развивать внимание, воображение, память, закреплять знания об особенностях тех или иных объектов окружающего мира; развивать инициативность, креативное мышление.	В клетках на игровом полотне разложены карточки с изображением чего-то или кого-то. Игроки по очереди прыгают в клетки с карточкой, переворачивают её, но изображение никому не показывают. Затем с помощью мимики и жестов показывают особенности нарисованного объекта, остальные отгадывают. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием.
	ФЭМП	«Дружные ребята»	Развивать умения ориентироваться в пространстве; повысить уровень сплоченности детей, доверия, умения работать в команде сообща.	Одному из игроков завязываются глаза. Он будет ведомым. Оставшаяся часть детей – ведущие. Ведущие направляют ведомого словами (вправо, влево, вперед) через различные препятствия на игровом полотне и помогают добраться до цели. Затем по очереди дети меняются ролями.