



МАОУ СШ № 59 «Перспектива» г. Липецка

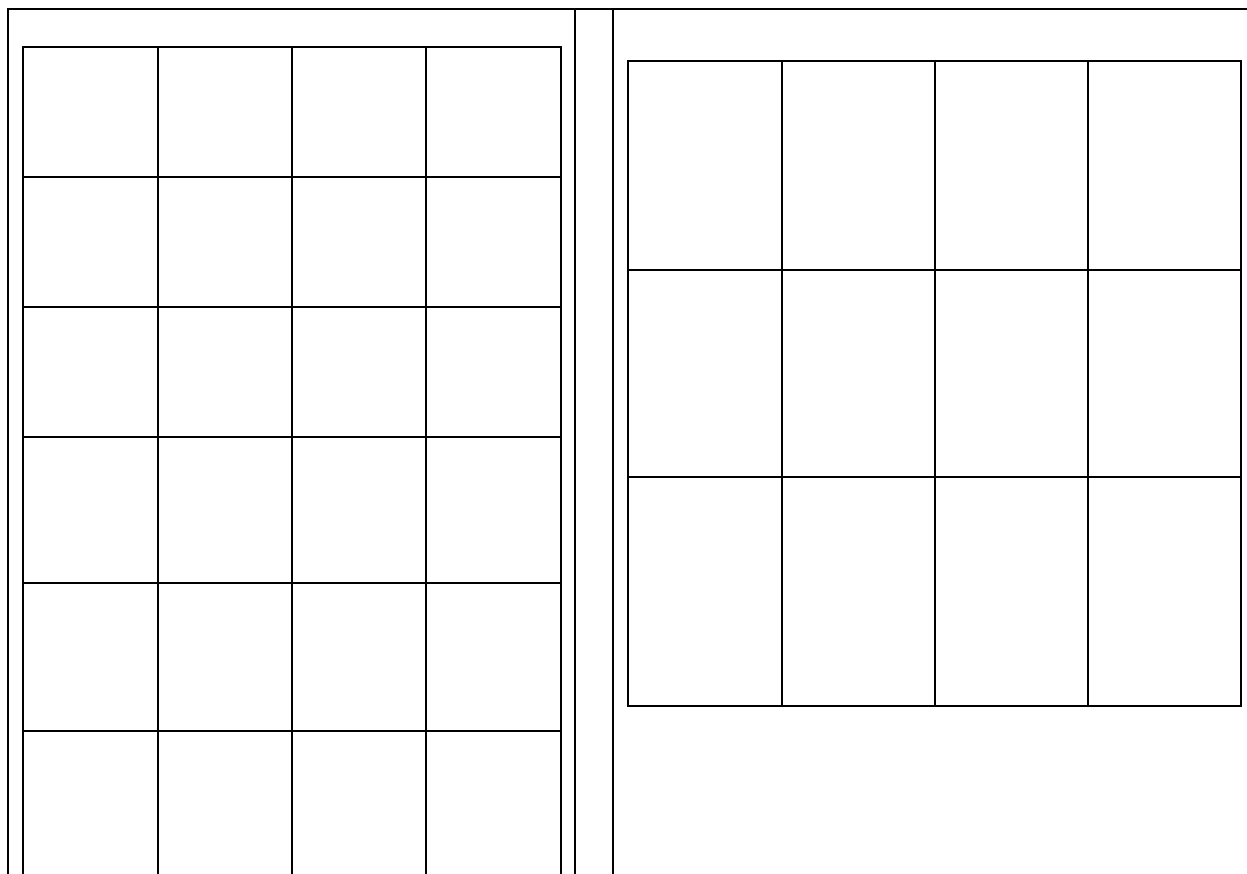
**ИГРЫ НА ПОЛУ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГОТОВОГО ИГРОВОГО ПОЛОТНА
ИГРОВОЕ ПОЛОТНО «КЛЕТКА»**

Воспитатель:
Романова А.М.



ИГРОВОЕ ПОЛОТНО «КЛЕТКА»

Описание. Игровое полотно 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 полотен, тогда их можно объединить, когда детей больше.



*Игровое полотно в разложенном
виде*

*Игровое полотно
в сложенном виде*

«ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Подготовка и ход деятельности.

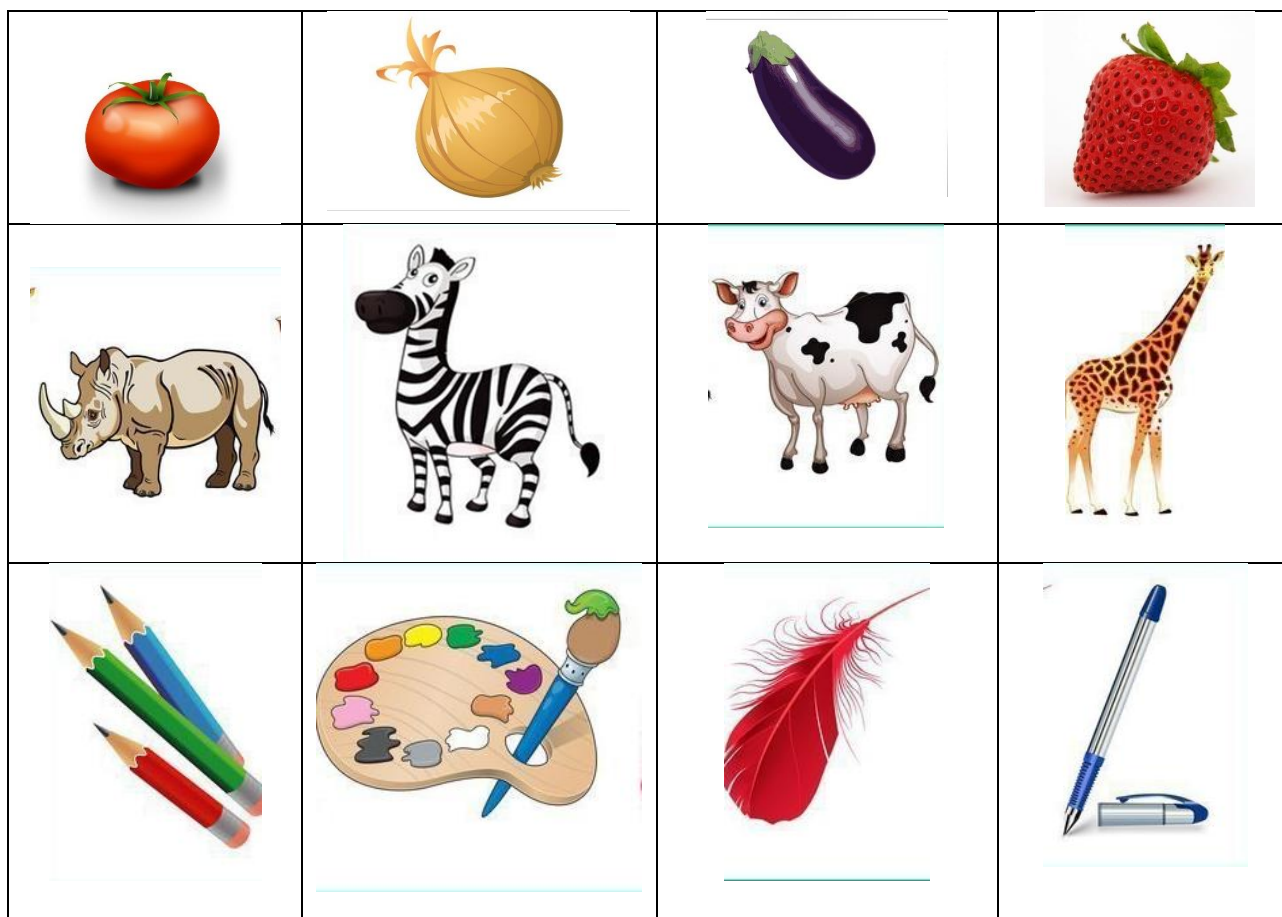
В клетках на игровом полотне разложены карточки с изображением чего-то или кого-то. Необходимо в каждом ряду определить наиболее существенный признак, общий для всех объектов, кроме одного. Играющие по очереди прыгают в клетки с изображением лишнего объекта, поднимают карточку и объясняют свой выбор.

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.



«ПОТЕРЯННЫЕ ФИГУРЫ»









Подготовка и ход деятельности.

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.













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 полотно в сложенном виде. Если в игре участвует вся группа, то педагог меняет или добавляет карточки с изображениями.

Пример расположения:

Пример ответа:

«БУКВЕННЫЙ ЛАБИРИНТ»


Подготовка и ход деятельности.

В клетках на игровом полотне 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.


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 14 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.

Пример игрового полотна:

Д	Д	Д	А
Г	И	Д	И
Д	Д	Д	Г
Д	А	Г	И
Д	Д	Д	А
А	Г	Д	

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	

«ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА»

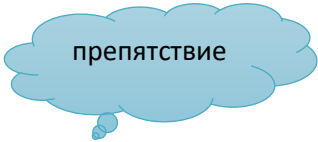

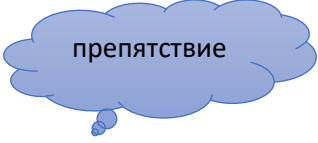
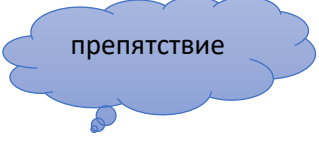
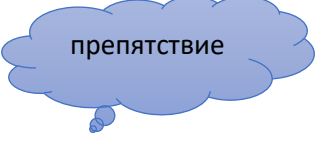
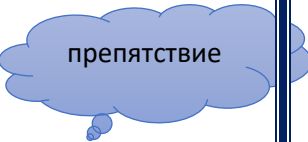




Подготовка и ход деятельности.

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

Рекомендации:

Прежде чем приступить к игре, необходимо подготовить игровое полотно. Часть клеток на игровом полотне 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.

СТАРТ			
			
			
			
			
			ЦЕЛЬ

«КРУЖКИ-КВАДРАТЫ» *по типу игры «Крестики-нолики»*

Подготовка и ход деятельности.

Игроки по очереди прыгают и ставят на свободные клетки игрового полотна один предмет, 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.

Рекомендации.

Для игры используется игровое полотно в сложенном виде. Можно разложить полотно и тогда задействовать всех детей группы, разделив на команды – они будут принимать решение коллективно и прыгать по очереди. В качестве предметов можно использовать, например, мяч, тарелка, подушка, картина, часы и другие предметы, которые отличаются по форме. Данная игра развивает логику и внимание, а прыжки являются ценным средством развития и укрепления ребенка.

«БЛИЗНЕЦЫ»

Подготовка и ход деятельности.

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.

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. 16

Рекомендации.

Для игры можно использовать игровое полотно, 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.

«ОТКРЫВАЙ - ЗАПОМИНАЙ»

























Подготовка и ход деятельности.

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.

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.

Пример расположения карточек на игровом полотне (изображением вверх)

«РАЗ СЛОВЕЧКО, ДВА СЛОВЕЧКО»

Подготовка и ход деятельности.

На игровом полотне разложены карточки с изображением гласных и согласных букв. Игроки по очереди прыгают в клетки 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 полотно, как в сложенном, так и в разложенном виде. Можно использовать два игровых полотна, на одном полотне разложить карточки с гласными буквами, на другом – с согласными. Присутствует двигательная активность: прыжки, наклоны.

«УГАДАЙ, КТО?»

Подготовка и ход деятельности.

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. 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.

«СДЕЛАЙ КАК Я»

Подготовка и ход деятельности.

Первый игрок передвигается по игровому полотну, 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 полотну. Его можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки. Лучше использовать игровое полотно в сложенном виде.

«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЦИФРАМ»

Подготовка и ход деятельности.

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.

Пример карт с изображением маршрута

1-2-3-4-5

2-2-3-3-4

1-3-5-2-2

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 полотна. Можно складывать игровое полотно или объединять два игровых полотна. Игра подходит для детей старшего дошкольного возраста.

Пример игрового полотна:

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

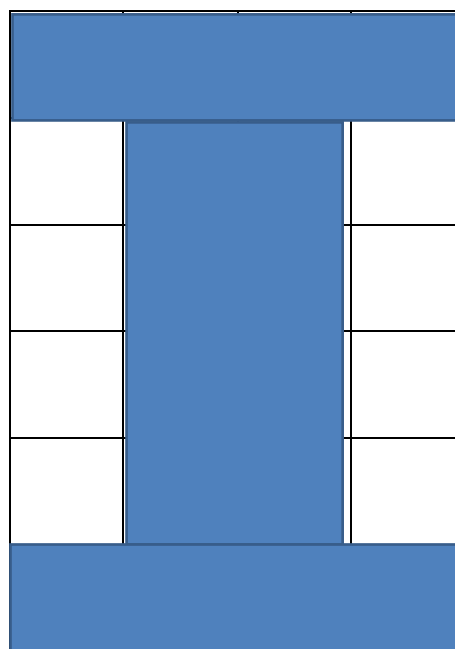
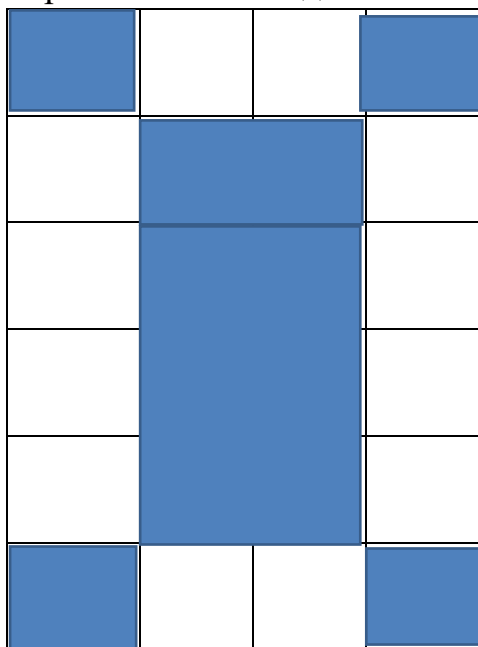
«ЗАПОМИНАЛОЧКА»

Подготовка и ход деятельности.

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

Рекомендации.

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



«КОМАР»

Подготовка и ход деятельности.






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.

Рекомендации.

Задание направлено на развитие пространственного мышления, внимания и воображения. Можно заменить комара и перемещать по игровому полотну игрушку, которую выберут дети. Присутствует двигательная активность: ходьба и наклоны. Можно использовать игровое полотно, как в сложенном, так и разложенном виде.

«СКАЗОЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ»

Подготовка и ход деятельности.

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.

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.

«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 полотне в клетках разложены карточки с изображением музыкальных инструментов. Игроки самостоятельно распределяют роли, выбирают дирижера и участников оркестра. Затем каждый участник оркестра прыгает на понравившуюся клетку 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.

«ЗАМОК ДЛЯ ПРИНЦЕССЫ/КРЕПОСТЬ ДЛЯ БОГАТЫРЯ»

Для игры понадобятся карточки с указанием высоты замка/крепости (цифрами), игровое полотно в сложенном виде и кубики.

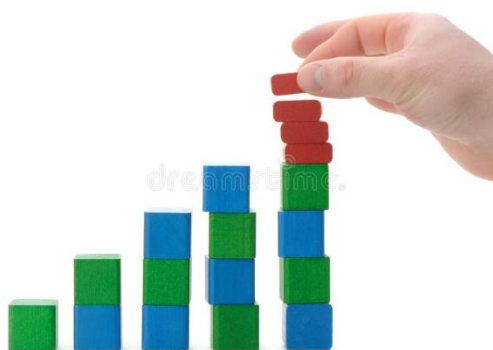
Подготовка и ход деятельности.

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.

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 замка/крепости. Присутствует двигательная активность: ходьба и наклоны.

Пример карточки с указанием высоты.

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



«ПЕРЕПУТАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ»

Подготовка и ход деятельности.

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.

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.



«ЗАГАДОЧНЫЕ КАРТОЧКИ»

Подготовка и ход деятельности.

На игровом полотне в клетках разложены карточки чего-то или кого-то изображениями вверх. Ведущий загадывает загадку, детям необходимо правильно отгадать её. Игроки по очереди прыгают в клетки 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.













«ВЕСЁЛОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Подготовка и ход деятельности.

В клетках на игровом полотне разложены карточки изображениями вверх по различным темам. Игроки по очереди прыгают по игровому полотну. Во время передвижения необходимо сделать три остановки на первом, втором и третьем ряду. Ориентируясь на изображения, составляем предложение.

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 полотно 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.

«СТРОИМ ГОРОД ВМЕСТЕ»

Для игры понадобятся материал для конструирования и игровое полотно в разложенном виде.

Подготовка и ход деятельности:

Детям предлагается побыть в роли строителей: «Давайте строить город!». Игровое полотно - это свободная земля. Можно вспомнить совместно с детьми, какие здания нужны в городе, разделить на команды и договориться какая команда, какое здание будет строить. Используя материал для конструирования, постройте город.

Рекомендации.

Предложенные игровые действия способствуют развитию конструктивных умений, умения планировать свою деятельность, выбирать необходимые средства. Дети проживают опыт совместных действий.



