



МАОУ СШ № 59 «Перспектива» г. Липецка

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

Воспитатель:
Романова А.М.



Описание. Предложенное игровое полотно 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

«ПРОЙДИ ПО СХЕМЕ»

Для игры необходимо игровое полотно и заранее подготовленные варианты схем с разными маршрутами передвижений. Схема 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 схемы передвижения изображениями вниз и выбирают себе маршрут. Затем самостоятельно, ориентируясь на стрелочки, перемещаются по игровому полотну.

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 полотну не только шагом, а прыгать на двух ногах, одной ногой и т. д.



«ПРОПУСКАЙ НУЖНЫЙ ЦВЕТ»

Для игры понадобятся игровое полотно 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 полотно, пропуская следы того цвета, который вытянули ранее. Можно следующим этапом вытягивать по две карточки со следами и тогда при перемещении по игровому полотну пропускать 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 полотну 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 полотну.

«РАЗНОЦВЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ»

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

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 полотне 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.

«ДИСКОТЕКА ПО СЛЕДАМ»

Для игры понадобятся игровое полотно 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 полотне 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.

«УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Для игры понадобятся игровое полотно и карточки с иллюстрациями заданий (задания можно написать, тогда их зачитывает педагог), которые раскладываются на игровом полотне 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.

«ЗАЙМИ НУЖНЫЙ СЛЕД»

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.

«СПРЯТАННЫЕ СЛЕДЫ

Подготовка и ход деятельности.

Первый игрок в течение 1–2 минут рассматривает игровое полотно и отворачивается. Затем остальные игроки закрывают листами бумаги А4 на игровом полотне 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.

Рекомендации.

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

«РАЗНОЦВЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ»

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 полотну 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.

«СДЕЛАЙ ДЕЛО, ГУЛЯЙ 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 полотну. Можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

«СООТНЕСИ ЦВЕТ И СЛЕД»

Для игры понадобятся игровое полотно 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 полотна. Одного из детей можно назначить ведущим, который будет следить за ходом игры и подавать кубик.

Подведение итогов. Рефлексия

Игровое полотно 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.



