



МАОУ СШ № 59 «Перспектива» г. Липецка

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

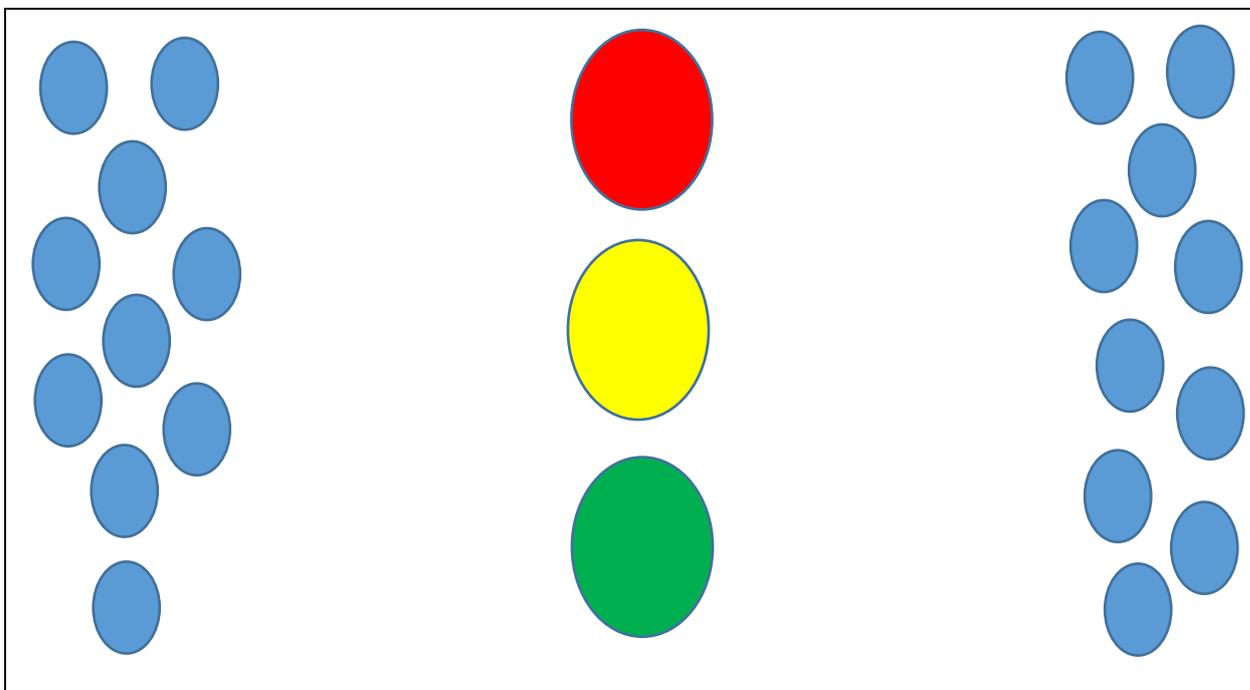


Воспитатель:
Романова А.М.



ИГРОВОЕ ПОЛОТНО «КРУГИ»

Описание. Игровое полотно 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.



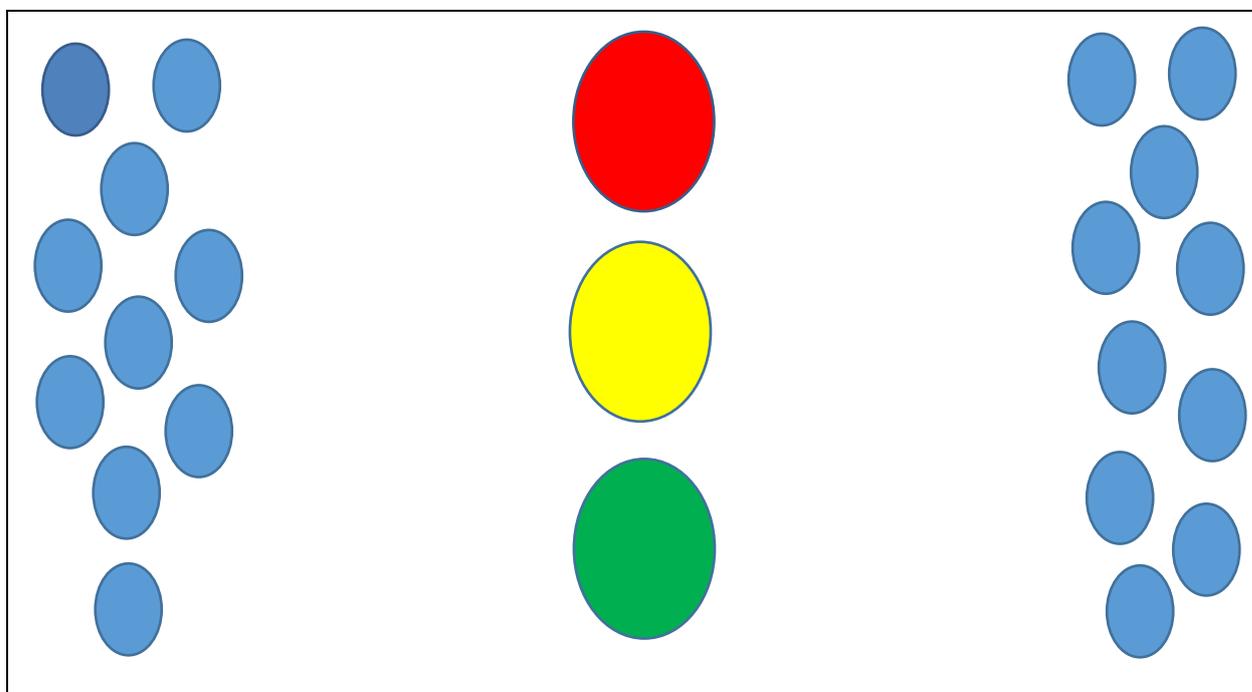
«ДРУЖНЫЕ КЛАССИКИ»

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 полотна: 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.

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.



1 команда

2 команда

«ЛЕТУЧИЙ КОРАБЛЬ»

Подготовка и ход деятельности.

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.

Рекомендации.

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

«Найди отличия»

Подготовка и ход деятельности.

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.

Рекомендации.

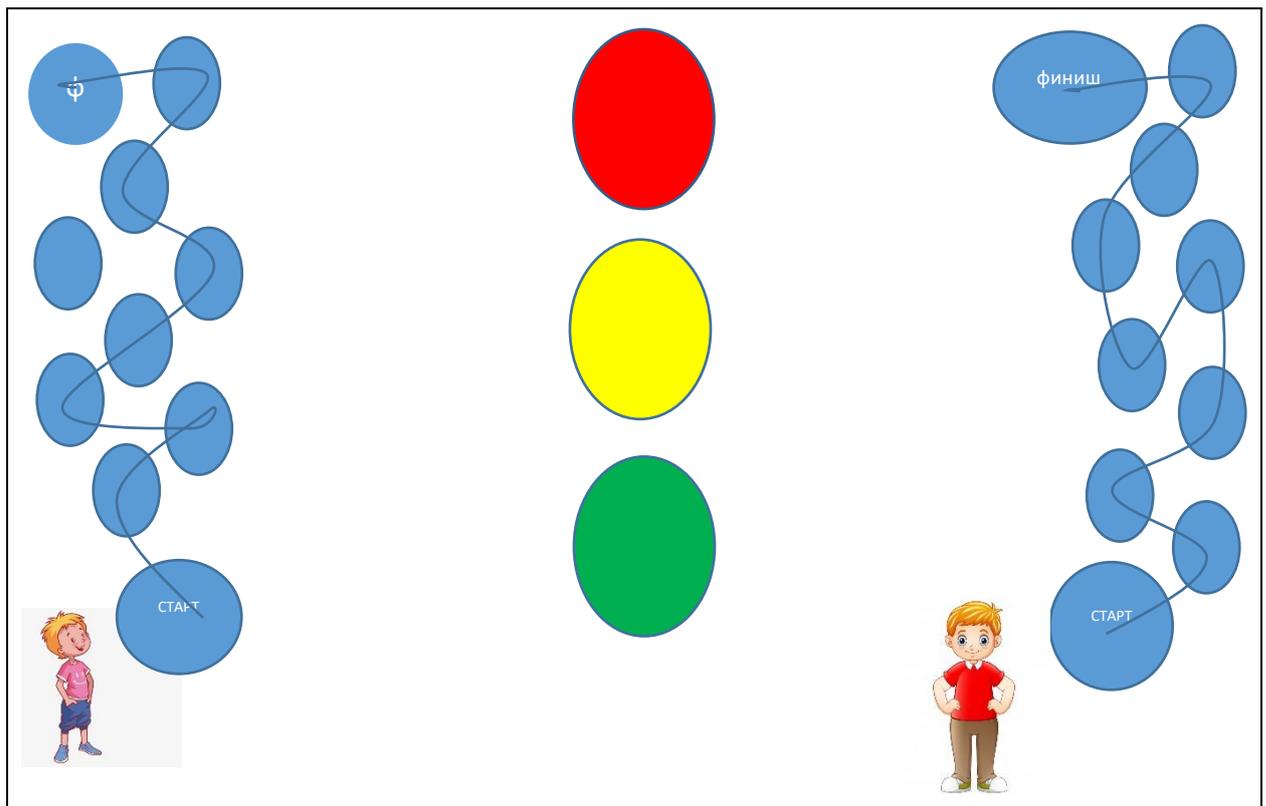
Игра способствует развитию внимательности, умению сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различия. Прыжковые нагрузки оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом. Дидактический материал (картинки с изображениями) можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим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

«СВЕТОФОРЧИК - 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 полотну, 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 полотне 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.

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.



«СВЕТОФОРЧИК - 2»

Подготовка и ход деятельности.

Из всех присутствующих игроков выбирается пешеход и регулировщик, а остальные, наблюдатели, самостоятельно распределяют роли. Пешеход занимает место на игровом полотне перед центральными кругами, регулировщик за игровым полотном перед пешеходом, он будет регулировать его передвижение по центральным кругам. Дети наблюдают за игровым полотном. 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.

«НАЙДИ СВОЕ МЕСТО»

Для игры понадобятся игровое полотно, карточки с изображениями по количеству кругов на игровом полотне (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. Ведущие в это время меняют местами карточки на игровом полотне. 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.

Рекомендации.

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

«ОПИШИ ПРЕДМЕТ»

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

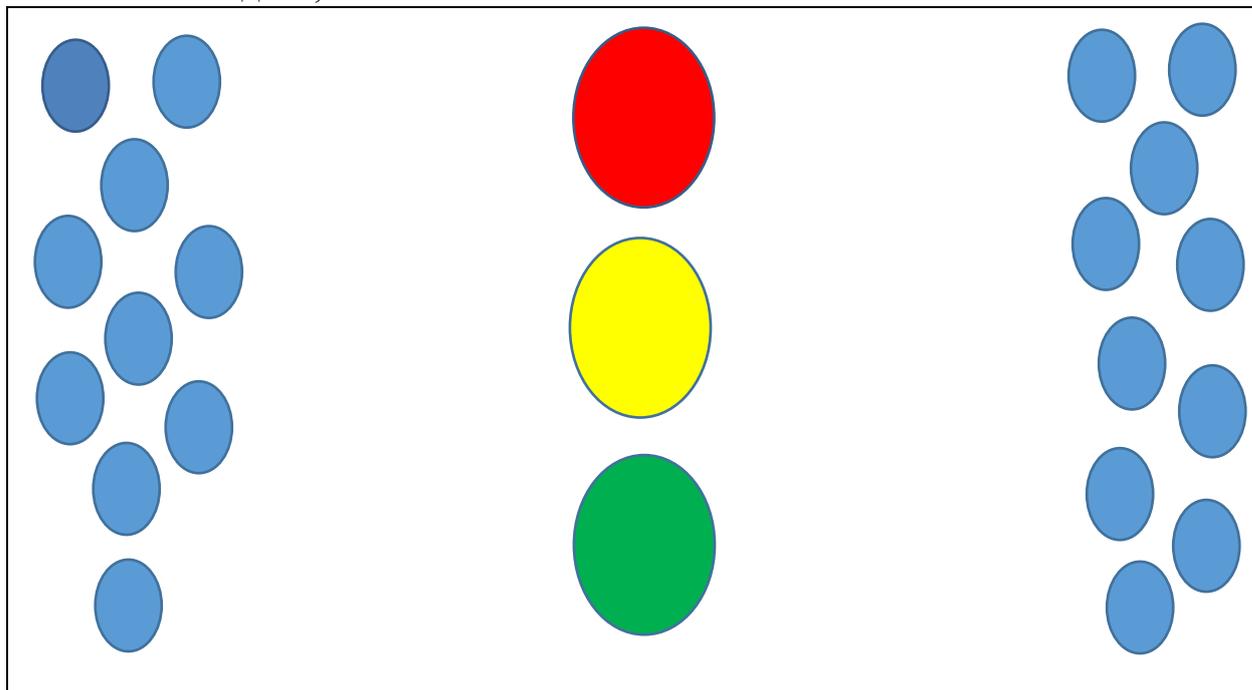
Подготовка и ход деятельности:

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.

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.



1 команда

2 команда

«СООТНЕСИ ПРЕДМЕТЫ И ЦИФРУ»

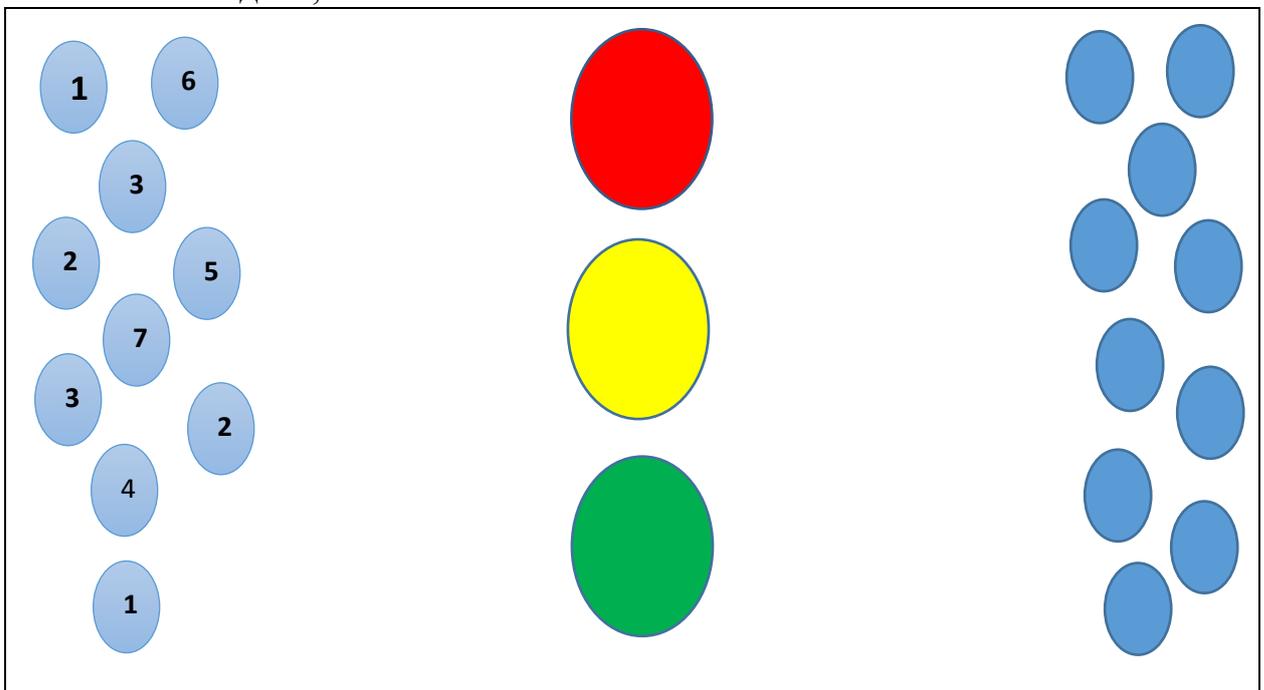
Подготовка и ход деятельности.

В кругах на игровом полотне разложены карточки с изображением: слева – цифры, справа – отсутствуют изображения, центр – карточки с изображением объектов. Игрокам необходимо в круги справа разложить то количество объектов, которое соответствует изображению цифр в кругах слева.

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.



«ПОЧТАЛЬОН»

Для игры понадобится игровое полотно, 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.

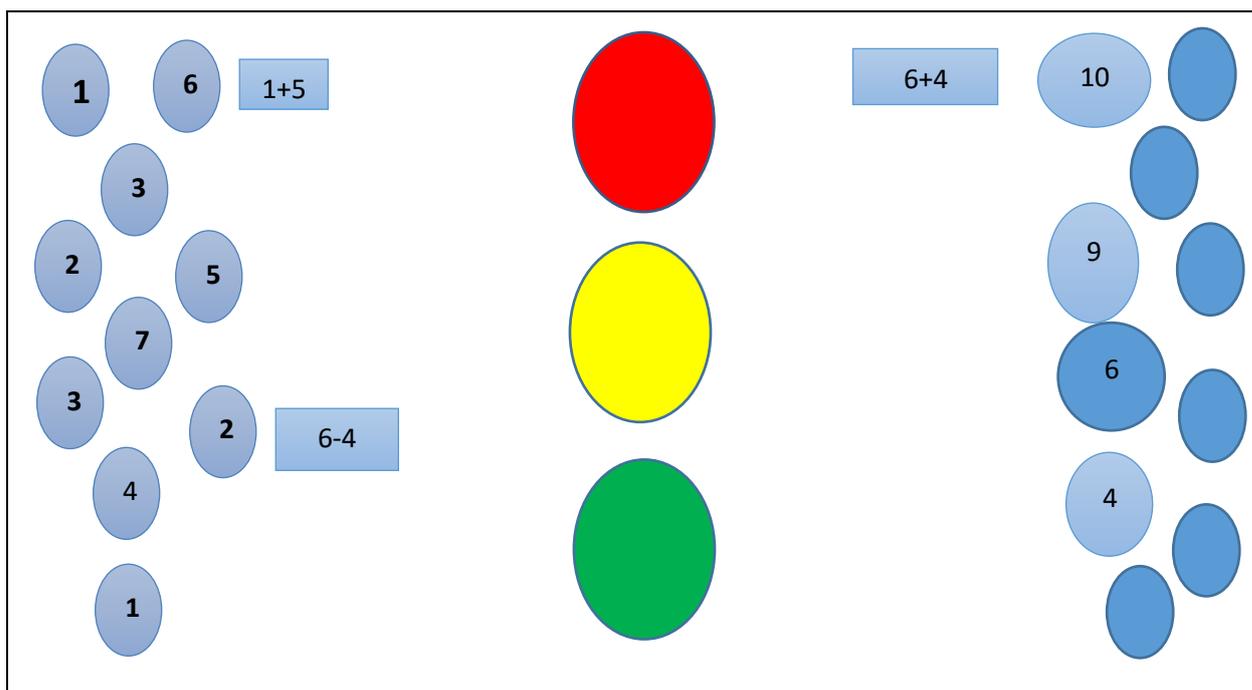
Рекомендации.

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.

$$1+5 = 6$$

$$6-4 = 2$$

$$6+4=10$$



Подведение итогов. Рефлексия

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

Пример: Для рефлексии понадобятся игровое полотно, 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.