

Напольные игры для детей



Авторы-составители:

О.Д. Немерещенко, старший воспитатель,
Иванникова Л.М., воспитатель,
Еськина А.В., воспитатель
Коряго О.И., воспитатель,
Зенкова В.В., воспитатель

Томск, 2022

Пояснительная записка

Двигательная активность современных детей существенно снижена. В чем проблема? Практически не осталось пространства для развития движений как «двор», потеряна ценность развития движений в семейном воспитании (склонность к сидячему образу жизни, передвижение на автомобиле), коллективных игры детей очень редко носят двигательный характер, образовательному процессу в детском саду еще присуща статичность («сядь ровно», «не разговаривай», «не вертись» и др.). А ведь движение является биологической потребностью растущего организма, без удовлетворения которой ребенок не может правильно развиваться и расти здоровым. Развитие ребенка происходит в активной деятельности, и прежде всего в той, которая на каждом этапе является ведущей. В дошкольном возрасте такой деятельностью является игра. И поэтому, целесообразно расширять игровой опыт детей и подбирать игры, которые обеспечат комплексный подход в развитии. Одним из инструментов для решения вышеуказанной проблемы является использование 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. Напольную игру несложно изготовить, а главное, сделать это можно вместе с детьми, что дает толчок к развитию и сотворчеству как педагога с детьми, так и самостоятельных игр. При этом, ребенок может стать творцом игр для себя и друзей.

Напольные игры универсальный инструмент, который может быть использован педагогом на протяжении всего времени нахождения ребенка в дошкольной организации: в образовательной деятельности в режимных моментах, в организованной образовательной деятельности, самостоятельной деятельности детей. Универсальность содержания позволяет включить в игру любой тематический материал.

В нашем детском саду родилась идея включения в образовательный процесс напольных игр, которые позволяют удовлетворить потребности воспитанников в движении, познании и общении. В ходе работы отмечено, что разработанные напольные игры способствуют проявлению детской инициативы, познавательной активности, а также позволяют более эффективно организовать двигательную деятельность дошкольников.

В данном сборнике представлен опыт работы воспитателей МАДОУ №40 по использованию напольных игр в детском саду. Игры решают задачи образовательных областей, представленных в ФГОС ДО: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» и, конечно, «Физическое развитие».

Данное пособие будет интересно руководителям дошкольных организаций, старшим воспитателям, воспитателям, специалистам ДОУ, родителям воспитанников.

«Азбука индейца»

Цель: закрепить умение выполнять движения по образцу; развивать внимание, слух, воображение

Оборудование для игры: палочки, карандаши, ручки

Описание игры: «Индейцы» садятся в круг. У каждого в руках по 2 палочки (2 карандаша, 2 ручки и т.п.). С помощью этих предметов они «разговаривают» друг с другом.

Вариант 1

Каждый участник придумывает и показывает свои слова (движения), все остальные индейцы должны их повторить. Эстафета от одного ребенка к другому передается кивком головы.

Вариант 2

По сигналу педагога индейцы передают палочки в определенную сторону

«ХИП» - вправо

«ХОП» - влево

Передача палочек может сопровождаться дополнительными движениями, которые показывает педагог.



«Домино»

Домино — настольная игра, в процессе которой выстраивается цепь костяшек («костей», «камней»), соприкасающихся половинками с одинаковым количеством точек, обозначающим число очков. Также этим термином называют и другие настольные игры, цель которых состоит в расположении на столе или специальном игровом поле костей с нанесёнными на них одним или несколькими символами так, чтобы они касались одноимёнными символами друг друга. Каждый символ из набора, как правило, имеет числовое значение. Сумма точек всех костей одного игрового набора должно равна 168.

Цель игры: развитие внимания, логики, мышления, быстроты реакции.

Оборудование для игры: вырезанные из картона 28 костяшек.

Описание игры: каждому игроку даётся определённое количество фишек. Игра начинается в порядке очереди: первым ходит тот, кто имеет нулевую картинку. Дети должны разместить доминошки так, чтоб у них вышла одинаковая пара. Напольное домино отлично подойдет для игры как вдвоем, так и несколько человек.



«Домино для малышей»

Цель игры: развивать внимание, память, воображение, логическое мышление, наблюдательность, ориентировку в пространстве, коммуникативные навыки и мелкую моторику. Активизировать речь детей. Учить находить одинаковые картинки и соединять их в цепочки.

Оборудование для игры: картон, маркеры, скотч, распечатанные картинки, плёнка.

Описание игры: перед началом игры «Домино» костяшки необходимо перемешать и выбрать ведущего. Это может быть воспитатель или выбранный способом считалки воспитанник. Он раздает участникам по 1-4 костяшки домино лицевой стороной вниз. Остальные костяшки остаются в общей куче – это «банк».

Игрок, у которого есть костяшки домино с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои костяшки домино с одинаковыми картинками.

Ведущий делает начальный ход: кладет на стол любую карту с одинаковыми изображениями. Далее ходы делают участники по очереди : кладут картинку к аналогичной картинке. Например, при теме «Сказки» колобок к колобку, лиса к лисе, волк к волку. Если у кого-то из игроков нет костяшек домино с похожей картинкой, то он берет костяшки из банка. Если костяшки закончились в банке этот игрок пропускает ход. Игрок, у которого раньше всех закончатся фишки, становятся победителем.



«Найди конфету»

Цель игры: развитие наблюдательности, восприятия цвета, устойчивости, переключения и распределения внимания, скорости реакции, коммуникативных навыков, чувства принадлежности к группе.

Оборудование для игры: игровое поле - самодельный круг из синей ткани диаметром 90 сантиметров, 3 кубика с 6 цветами (желтый, белый, синий, зеленый, оранжевый, красный), 41 конфета размером 12 на 6 сантиметров, раскрашенные для каждой комбинации (максимальное количество комбинаций - 41).

Описание игры: ведущий бросает кубики, громко называет выпавшие цвета, и дети ищут конфету соответствующей расцветки. Тот ребенок, кто первым находит



конфету, забирает ее. В конце игры тот, кто собрал больше конфет, объявляется победителем. Поскольку игра продолжительная, можно ввести ограничения на количество конфет, например, «Играть будем до трех конфет». Играть в эту игру могут от двух до восьми человек.

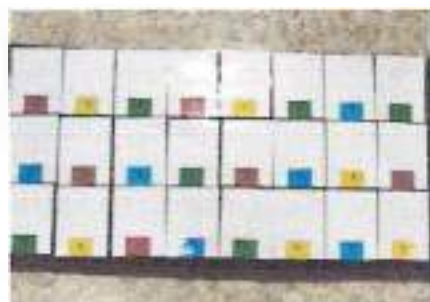


«Расшифруй код по цвету и количеству углов»

Цель игры: активизация познавательной деятельности.

Оборудование для

Поле из 24 листов форматом А4 с указанием цвета и количества углов



игры:

Геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник (по две фигуры разного цвета – желтые, красные, синие, зеленые)



Код шифровки



Описание игры: на полу лежит табло, которое разделено на 24 сектора (3x8).

На каждом секторе указано количество углов и цвет. Показываем код шифровки. Необходимо положить геометрические фигуры на табло, согласно коду шифровки.



Игра создана педагогом дополнительного образования и используется на занятиях по математическому развитию



Игровое пособие «Геометрическая поляна»

Игровое пособие «Геометрическая поляна» создано на основе развивающих напольных тренажеров российской компании «VAU TOY». Авторы – супруги Татьяна и Марк Войнапель – на сегодняшний день разработали и запатентовали целый арсенал увлекательных подвижных игр для дошкольников. Игровые пособия компании «VAU TOY» объединены общей концепцией-девизом: «Играю. Двигаюсь. Учусь».

Игровое пособие «Геометрическая поляна» – инструмент, с которым можно проводить множество игр и использовать для развития детей на протяжении нескольких лет, усложняя задания. На основе пособия педагоги могут придумать неограниченное количество заданий и упражнения для детей разного возраста.

Игровое пособие «Геометрическая поляна»



Для создания игрового поля необходимо 9 листов плотной бумаги с наклеенными на них 18 геометрическими фигурами большого и маленького размера (круг, квадрат, треугольник) и набор из 18 геометрических фигур для работы с детьми. С помощью игрового пособия дети научатся считать, познакомиться с геометрическими фигурами, цветами, различать, сравнивать, логически мыслить.

«Повтори за мной»

Цель игры: активизация познавательной деятельности, развивает логическое мышление и внимание, закрепление умения различать цвета, геометрические фигуры и ориентировка в пространстве.

Оборудование для игры: игровое пособие «Геометрическая поляна»



Описание игры: на полу лежит игровое поле, на котором изображены геометрические фигуры. Геометрические поля находятся зеркально друг другу. Один игрок раскладывает геометрические фигуры, второй игрок должен повторить. Можно добавить музыкальное сопровождение, чтобы игра была эмоционально насыщена.

Игра «Фотоаппарат»

Цель игры: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь, развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

Оборудование для игры: игровое пособие «Геометрическая поляна», картинки, связанные с темой проекта, или произвольные картинки, не связанные по смыслу друг с другом, или геометрические фигуры разного цвета и размера.

Описание игры: в течение 5-10 секунд демонстрировать ребенку геометрические фигуры. Затем убрать одну фигуру и предложить вспомнить, какой фигуры не

хватает. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д.

Игры с геометрическими фигурами

- Каждому предложить взять любую фигуру и положить ее в свой домик на поле. (если дети кладут фигуры неправильно мы можем объяснить:
- «Посмотри на фигуры, похожи они или нет? Чем они похожи? Чем они отличаются?)
- Предложить разложить фигуры по своим домикам: синие фигуры- в синий мешочек, красные-в красный.
- На поле мы оставим только фигуры маленького размера, а крупные фигуры сложим в корзинку.



«Кочки»

1 вариант. Давайте представим, что наши фигуры — это кочки и нам нужно пройти по ним наступая левой ногой на фигуры маленького размера, а правой ногой на фигуры у которых есть углы.

2 вариант. Прыгаем только на большие фигуры.

3 вариант. Перепрыгиваем с синей фигуры на желтую. и т.д.

«Улицы и дома»

Один загадывает место расположения дома, другой должен отгадать место дома.
-Мой дом стоит на улице где справа от меня большой желтый треугольник, а сзади маленький желтый треугольник.

Графический диктант

Один ребенок берет фигуру, прячет ее и диктует другому ребенку путь до этой фигуры.

«Давайте познакомимся»

Взрослый предлагает детям встать вокруг поля и по очереди назвать своё имя. Затем читает детям инструкцию: - «Сейчас мы с вами сыграем в игру, будьте

внимательны. У кого имя начинается на «Б» займут места квадратов, у кого имя начинается на «А», встанут на места красных фигур и т.д. После того как дети заняли свои места можно попросить их еще раз назвать свои имена

«Фрукты, овощи, ягоды»

Взрослый делит детей на три команды: фрукты (круги), овощи (квадраты), ягоды (треугольники). После того, как команды собраны, взрослый поочередно произносит названия фруктов, ягод и овощей: яблоко, огурец, малина, помидор, груша, смородина и т.д. Дети могут самостоятельно определить, какая команда и кто из её участников кладёт фигуру на игровое поле. Педагог может показывать картинки с изображением фруктов, овощей, ягод, чтобы дети их назвали.

«Повтори орнамент»

Цель игры: способствовать развитию концентрации внимания, памяти и мышления.

Оборудование для игры: игровые поля с геометрическими фигурами (8 штук) и карточки с геометрическими фигурами (14 штук). Геометрические фигуры (треугольники, круги и квадраты разного цвета) и геометрические фигуры в достаточном количестве.

Описание игры: ребенок берет карточку на которой изображены геометрические фигуры и вырезанные геометрические фигуры и выкладывает узор по образцу.

Задача ребенка выложить тот же орнамент что и на выбранной им карточке, выбирая нужные фигуры нужных цветов и выкладывает под узором в пустое место.



«Геометрические дорожки»

Цель игры: развитие умения соотносить буквы с геометрическими фигурами по цвету и размеру.

Оборудование: листы А3, цветная бумага, картон, скотч, клей карандаш, маркеры, образец алфавита, ножницы.

Описание игры: детям раздаются карточки на которых написаны буквы как на геометрической дорожке, синего, жёлтого, красного цвета, большого и маленького размера. По сигналу детям необходимо соотнести свою букву по цвету и размеру.



«Собери домики»

Цель игры: развитие пространственного и логического мышления у детей среднего дошкольного возраста. Формирование элементарных математических представлений. Закрепление умения детей различать цвета, геометрические фигуры, развития восприятия и внимания.

Оборудование для игры: геометрические фигуры (квадраты, треугольники, круги) разного цвета.

Описание игры: 1 вариант - собрать домик по образцу из предложенных геометрических фигур, называя фигуру и цвет.

Описание игры: 2 вариант - построить домики используя геометрические фигуры ориентируясь по цветам, так чтобы крыша дома и сам дом были одного цвета.



Описание игры: 3 вариант - используя геометрические фигуры построить 1,2 и 3 этажное здание.

«Геометрическое лото»

Цель игры: сенсорное развитие, группирование по цвету, по форме

Оборудование для игры: игровое поле (8 штук), карточки (14 штук) на которых изображены геометрические фигуры и нарезанные картинки геометрических фигур в наборе в достаточном количестве.

Описание игры: раздайте игрокам карточки, на которых нарисованы 6 геометрических фигур. Если играют 2 человека, то раздайте по 2 карточки. Переверните фишки, предварительно нарезанные вами, картинками вниз и перемешайте их. Рядом расположите в произвольном порядке геометрические элементы игры. Один из игроков (ведущий) поочередно выбирает фишку и показывает остальным картинку, нарисованную на ней. Игрок, на карточке которого нарисована фигура такой же цвета и формы, как на фишке, находит ее среди элементов и накрывает ею картинку на своей карточке. Выигрывает тот игрок, который первым закроет все картинки.



«Мемори»

Мемори - одна из самых распространённых настольных игр на развитие памяти. Как известно, память даёт возможность человеку накапливать, хранить и воспроизводить информацию. Хорошая память – отличный помощник в учёбе, в жизни, в работе. Поэтому детям нужно её развивать, а взрослым тренировать.

Цель игры: развитие зрительной памяти, внимания, логического мышления.

Оборудование для игры: бумага (картон), фломастеры, простые карандаши, скотч, клей, картинки для карточек.

Описание игры: все карточки перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. (Для малышей количество карточек уменьшается в соответствии с возрастными возможностями, можно начать с 4 и далее постепенно увеличивать их количество.) Игроки по очереди открывают (переворачивают) по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику. Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

Игра мемори «Числовая» сделана по инициативе детей подготовительной группы



Игра «Мемори» в младшей группе в рамках проекта «Где живут микробы»



Оборудование: диски, картинки по теме проекта. На диски приклеиваются кармашки из любого прозрачного материала и в зависимости от темы проекта в кармашек помещаются картинки по теме проекта.

«Ходилки»

Игра-ходилка — один из старейших классов настольных игр.

Цель игры — провести свою фишку (несколько фишек) по заготовленному маршруту. Расстояние, на которое игрок может продвинуть свою фишку определяется броском игровой кости. Обычно в игре присутствуют дополнительные правила, дающие выгоды или наказания игрокам, чья фишка попала на определённое поле.

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

Цель игры: первым добраться до финиша соблюдая условия игры, развивать внимание, координацию.

Оборудование для игры: картон, клей карандаш, ножницы, скотч, распечатанные картинки (смайл, знак вопроса, чёрная дыра, попугай, знак кирпич и.т. д), кубик.

Описание игры: в зависимости от возрастных особенностей можно карточки выкладывать от 10 до 20. Можно карточки придумать с детьми как в данном случае сделали мы с ребятами, обговорив вместе правила к каждой карточке:

- Знак вопроса - означает что ведущий (педагог, ребёнок) задаёт вопрос по теме проекта.
- Чёрная дыра – начини игру сначала.
- Знак кирпич – пропуск хода.
- Смайл – дополнительный ход.
- Карточка с попугаем - повтори за мной (чисто говорка, движение и.т.д)

Ход игры: в зависимости от количества детей в группе игра проводится либо с двумя наборами игры (дети делятся на две команды), либо с одним. Дети по очереди встают на старт, ребёнок кидает кубик и делает столько шагов, сколько выпало на кубике. И так по очереди. Побеждает тот, кто первым доберётся до финиша, либо команда.

Игра «Ходилки» на детском совете в подготовительной группе



Игра «Ходилки» на занятиях по музыкальному развитию





«Алфавит»

Цель игры: развитие слухового восприятия, умение подбирать слова на заданную букву.

Оборудование для игры: обои для создания алфавитного поля, линейка, маркеры, фломастера.

Описание игры:

1 вариант. Педагог называют любую букву, а ребёнок должен на эту букву назвать слово по теме проекта.

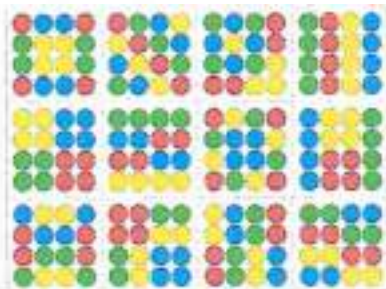
2 вариант. Педагог называет слово по теме проекта (например, кит), ребенок должен встать на эту букву, с которой начинается это слово - «к».



"Выложи узор"

Цель игры: развитие пространственного и логического мышления у детей старшего дошкольного возраста. Формирование элементарных математических представлений. Закрепление умения детей различать цвета, геометрических фигур, развитие восприятия, внимания, логического мышления.

Оборудование: игровое поле с клетками 4*4; цветные кружки для выкладывания в клетках, карточки со схемами.



Описание игры: ребенок выкладывает фигуры и мозаичный узор по образцу в свободные клетки. Каждый ребенок выбирает себе одну или несколько карточек и кружочки нужных ему цветов. Задача ребенка выложить тот же рисунок, что и на выбранной им карточке, выбирая кружочки нужных цветов и накладывая их в пустой квадрат.

«Крестики-нолики»

Крестики-нолики — логическая игра между двумя противниками на квадратном поле 3 на 3 клетки или большего размера (вплоть до «бесконечного поля»). Один из игроков играет «крестиками», второй — «ноликами». В традиционной китайской игре (Гомоку) используются чёрные и белые камни.

Цель игры: развитие тактического и стратегического мышления, а также интуиции — ребята учатся предугадывать действия соперника.

Оборудование: вырезанные из картона крестики и нолики, цветные ленты для создания поля

Описание игры: игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3×3 знаки (один всегда крестики, другой всегда нолики). Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Первый ход делает игрок, ставящий крестики.

Дети подготовительной группы самостоятельно играют в
«Крестики-нолики»



«Вопрос-ответ»

Цель игры: закрепление и расширение знаний детей по теме проекта.

Оборудование: стикеры, мольберт, маркеры.

Описание игры: воспитатель заранее придумывает вопросы по теме проекта и записывает их на стикерах. В начале игры дети делятся на две команды и в каждой команде выбирают капитана. Прежде чем поставить крестик или нолик, детям необходимо ответить на вопрос по теме проекта, который задаёт ведущий (воспитатель или ребенок). Дети вместе обсуждают вопрос, а капитан решает, кто будет отвечать. На обдумывание вопроса даётся ограниченное время, которое обговаривается с детьми перед началом игры. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество крестиков или ноликов.

