

## Рецензия

на дидактическое пособие «Напольная игра: Не сиди на месте!»  
воспитателя муниципального бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения «Детский сад №8 Белоглинского района»

Курыло Елены Александровны

Представленное к рецензии дидактическое пособие предназначено для одного или нескольких детей от 3 лет, которое может быть реализовано в рамках любой образовательной программы дошкольного образования. В комплекте напольный игровой коврик 4x4 клетки, карточки с изображением геометрических фигур, цифр и букв. Даны рекомендации, как придумать свою игру.

Проблема двигательной активности в наше время начинает набирать обороты, цифровизация способствует постепенному снижению движения человека до минимума, данная тенденция коснулась, к сожалению, и дошкольников.

Автор обращает внимание на то, что в процессе напольных игр педагоги могут организовывать свое взаимодействие и общение с детьми, а также детей друг с другом, не усаживая их за стол или на стульчики. Напольные игры позволяют работать и с дидактическим материалом и решать задачи досуга и развлечения, а самое важное – служат инструментом развития ребенка, т.к. в таком формате дают большой простор для саморазвития и творчества.

Актуальность данного дидактического пособия обеспечивать полноценное развитие личности ребенка в сферах речевого, художественно-эстетического, социально-коммуникативного, познавательного и физического развития на фоне их эмоционального благополучия и положительного отношения к миру, к себе и к другим людям.

Напольная игра – уникальный вид игровой деятельности, поскольку даёт синтетический эффект: развивает, позволяет двигаться в условиях группы при минимальных рисках, а так же фактически универсален по содержанию, то есть позволяет включать в игру любой тематический материал.

Новизна данного материала заключается в том, что в нём подобраны игры для формирования элементарных математических представлений, которые позволяют повысить интерес детей к познавательной деятельности, умению классифицировать предметы по определённому признаку, развивать внимание, логическое мышление, активизировать мыслительную деятельность.

Дидактическое пособие рекомендовано для использования педагогами ДОУ в целях организации групповых и индивидуальных игровых образовательных ситуаций по всем образовательным областям.

Директор МКУ ИМЦ

Л.С. Жирова

04.10.2022г.



## Практика использования напольных игр в работе с дошкольниками "Не сиди на месте!"

Мастер-класс <https://rutube.ru/video/fe6b471566d62abf5147c448346b46c3/>

Движение является биологической потребностью растущего организма, без удовлетворения которой ребенок не может правильно развиваться и расти здоровым. Проблема снижения двигательной активности в наше время начинает набирать обороты. К сожалению, это коснулось и дошкольников. Поэтому в нашей группе мы стараемся создать оптимальные условия для реализации потребности в двигательной активности.

Мы заметили, что дети дошкольного возраста очень любят играть на полу. Поэтому мы заинтересовались напольными играми, предположив, что они помогут нам активизировать потребность детей в движении. И решили ими пополнить нашу игровую копилку.

Напольные игры – это разновидность игр, которые имеют достаточно большой размер и располагаются на поверхности пола.

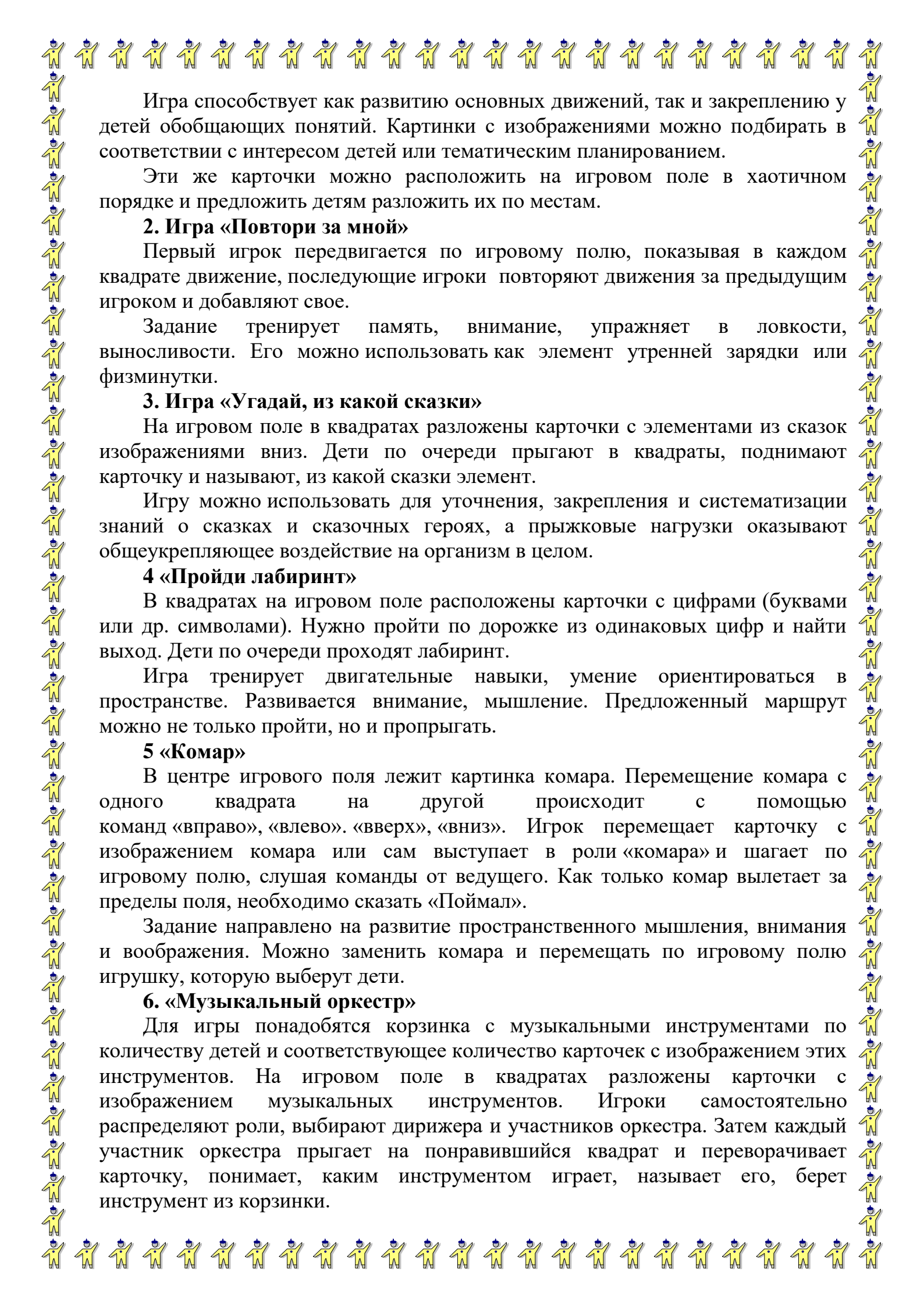
Изготовить напольные игры очень просто. Можно воспользоваться готовыми идеями, а можно додумать или придумать игру самостоятельно или вместе с детьми.

Изготовлением напольных игр в нашей группе мы занялись с начала учебного года и у нас уже достаточно большая игротека разнообразных напольных игр. Напольная игра представляет собой баннерное полотно с изображением квадратов. Данный вид игр трансформируемые, доступные, вариативные, безопасные. Так как они мобильны, дети самостоятельно могут выбирать место для игры на полу.

С помощью этого игрового поля мы вместе с детьми играем в такие игры как:

### 1. «Лишний в ряду»

В квадратах на игровом поле разложены карточки с изображением. Необходимо в каждой строке определить лишнее и прыгнуть в квадраты с изображением лишнего объекта, поднять карточку и объяснить свой выбор (Диван, кровать, чашка, кресло) (Лишняя в этом ряду чашка, поскольку диван, кровать, кресло – мебель, а чашка – посуда)



Игра способствует как развитию основных движений, так и закреплению у детей обобщающих понятий. Картинки с изображениями можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием.

Эти же карточки можно расположить на игровом поле в хаотичном порядке и предложить детям разложить их по местам.

## **2. Игра «Повтори за мной»**

Первый игрок передвигается по игровому полю, показывая в каждом квадрате движение, последующие игроки повторяют движения за предыдущим игроком и добавляют свое.

Задание тренирует память, внимание, упражняет в ловкости, выносливости. Его можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

## **3. Игра «Угадай, из какой сказки»**

На игровом поле в квадратах разложены карточки с элементами из сказок изображениями вниз. Дети по очереди прыгают в квадраты, поднимают карточку и называют, из какой сказки элемент.

Игру можно использовать для уточнения, закрепления и систематизации знаний о сказках и сказочных героях, а прыжковые нагрузки оказывают общеукрепляющее воздействие на организм в целом.

## **4 «Пройди лабиринт»**

В квадратах на игровом поле расположены карточки с цифрами (буквами или др. символами). Нужно пройти по дорожке из одинаковых цифр и найти выход. Дети по очереди проходят лабиринт.

Игра тренирует двигательные навыки, умение ориентироваться в пространстве. Развивается внимание, мышление. Предложенный маршрут можно не только пройти, но и пропрыгать.

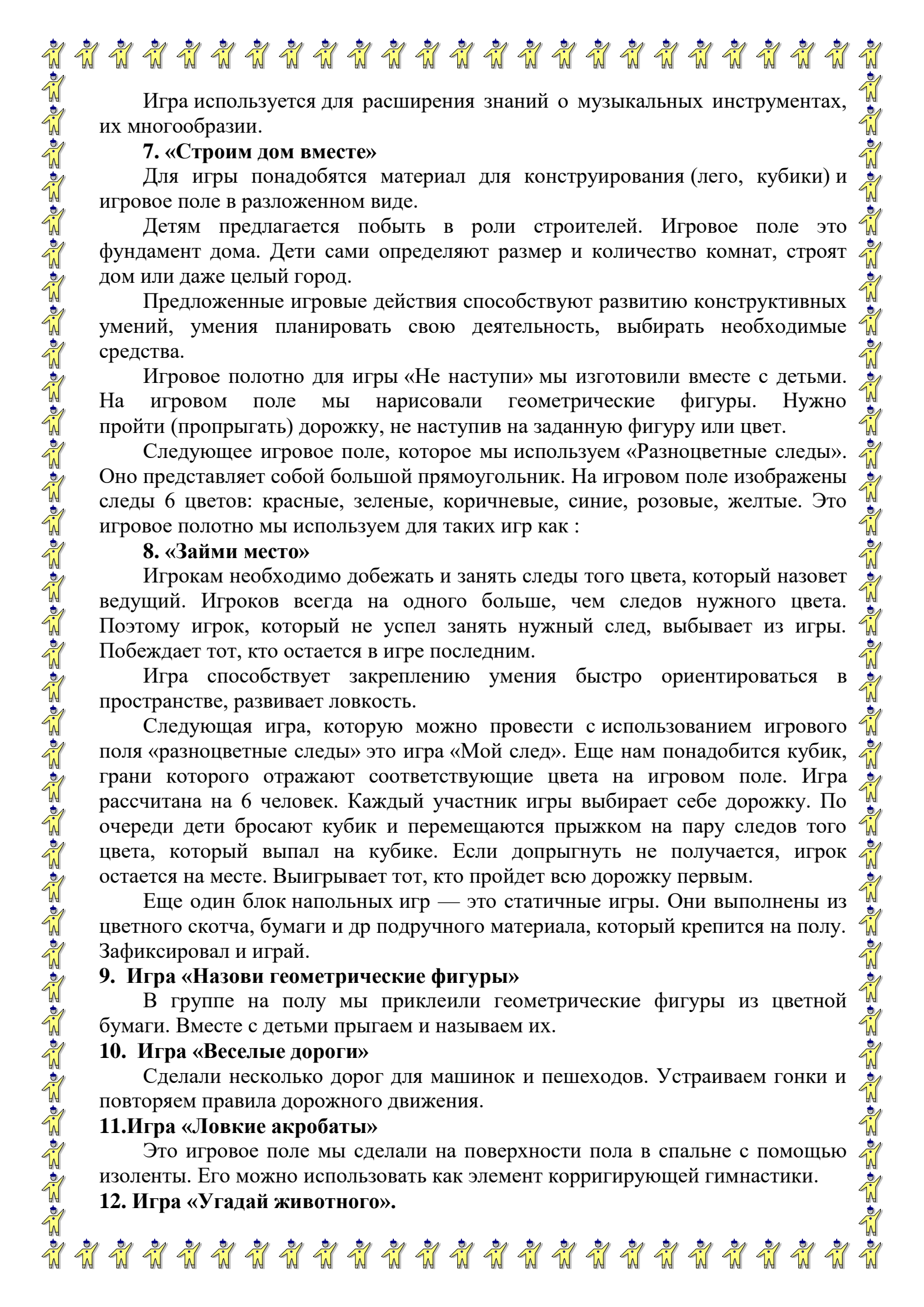
## **5 «Комар»**

В центре игрового поля лежит картинка комара. Перемещение комара с одного квадрата на другой происходит с помощью команд «вправо», «влево». «вверх», «вниз». Игрок перемещает карточку с изображением комара или сам выступает в роли «комара» и шагает по игровому полю, слушая команды от ведущего. Как только комар вылетает за пределы поля, необходимо сказать «Поймал».

Задание направлено на развитие пространственного мышления, внимания и воображения. Можно заменить комара и перемещать по игровому полю игрушку, которую выберут дети.

## **6. «Музыкальный оркестр»**

Для игры понадобятся корзинка с музыкальными инструментами по количеству детей и соответствующее количество карточек с изображением этих инструментов. На игровом поле в квадратах разложены карточки с изображением музыкальных инструментов. Игроки самостоятельно распределяют роли, выбирают дирижера и участников оркестра. Затем каждый участник оркестра прыгает на понравившийся квадрат и переворачивает карточку, понимает, каким инструментом играет, называет его, берет инструмент из корзинки.



Игра используется для расширения знаний о музыкальных инструментах, их многообразии.

### **7. «Строим дом вместе»**

Для игры понадобятся материал для конструирования (лего, кубики) и игровое поле в разложенном виде.

Детям предлагается побыть в роли строителей. Игровое поле это фундамент дома. Дети сами определяют размер и количество комнат, строят дом или даже целый город.

Предложенные игровые действия способствуют развитию конструктивных умений, умения планировать свою деятельность, выбирать необходимые средства.

Игровое полотно для игры «Не наступи» мы изготовили вместе с детьми. На игровом поле мы нарисовали геометрические фигуры. Нужно пройти (пропрыгать) дорожку, не наступив на заданную фигуру или цвет.

Следующее игровое поле, которое мы используем «Разноцветные следы». Оно представляет собой большой прямоугольник. На игровом поле изображены следы 6 цветов: красные, зеленые, коричневые, синие, розовые, желтые. Это игровое полотно мы используем для таких игр как :

### **8. «Займи место»**

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.

Игра способствует закреплению умения быстро ориентироваться в пространстве, развивает ловкость.

Следующая игра, которую можно провести с использованием игрового поля «разноцветные следы» это игра «Мой след». Еще нам понадобится кубик, грани которого отражают соответствующие цвета на игровом поле. Игра рассчитана на 6 человек. Каждый участник игры выбирает себе дорожку. По очереди дети 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.

Еще один блок напольных игр — это статичные игры. Они выполнены из цветного скотча, бумаги и др подручного материала, который крепится на полу. Зафиксировал и играй.

### **9. Игра «Назови геометрические фигуры»**

В группе на полу мы приклеили геометрические фигуры из цветной бумаги. Вместе с детьми прыгаем и называем их.

### **10. Игра «Веселые дороги»**

Сделали несколько дорог для машинок и пешеходов. Устраиваем гонки и повторяем правила дорожного движения.

### **11.Игра «Ловкие акробаты»**

Это игровое поле мы сделали на поверхности пола в спальне с помощью изоленты. Его можно использовать как элемент корригирующей гимнастики.

### **12. Игра «Угадай животного».**



Цель. Учить детей работать с картами-схемами.

Закрепить представления о домашних, диких и животных разных климатических зон (жарких и холодных стран).

Закреплять знания, полученные на занятиях.

Развивать логическое мышление, двигательную активность.

Ход игры.

Игра проводится с детьми в парах. Каждый игрок выбирает самостоятельно помощника. На игровом поле расположены карточки лицевой стороной вниз. Игрок - помощник задаёт игроку поля направление, используя карточки (1, 2, 3 клеточки прямо или влево, вправо). Игрок находит заданную карточку и рассказывает игроку – помощнику, какого животного найди на картинке и принести игроку). Например, на карточке – схеме изображено: дом, крылья, зерно. Игрок объясняет помощнику, что это домашнее животное, имеет крылья, питается зерном. Помощник находит картинку и передаёт игроку. В процессе игры игрок и помощник могут поменяться местами.

### **13.Игра «Собери предметы по цвету».**

Цель. Развивать творческое воображение; активную физическую нагрузку; уважение и внимание к действиям партнера; ориентировку в пространстве и ловкость.

Ход игры.

На игровом поле в каждом квадрате расположены цветные кубики: красный, жёлтый, зелёный, синий, белый, коричневый, чёрный. На столе лежат картинки в чёрно – белом изображении. Игрокам нужно найти картинки с цветными кубиками (что бывает только красного, белого, жёлтого, зелёного, синего, коричневого, чёрного цвета). Игроки работают в парах.

#### **II вариант игры.**

Картинки расположены в квадратах игрового поля. Игрок должен найти картинки одного цвета, прыгая на них, просто наступая, наступив, хлопнуть в ладоши 3 раза, присесть 1 раз.

### **14.Игра «Не наступи на лопнувший шарик».**

Цель. Развивать коммуникативные навыки; уважение и внимание к действиям партнера; ориентировку в пространстве и ловкость.

Ход игры.

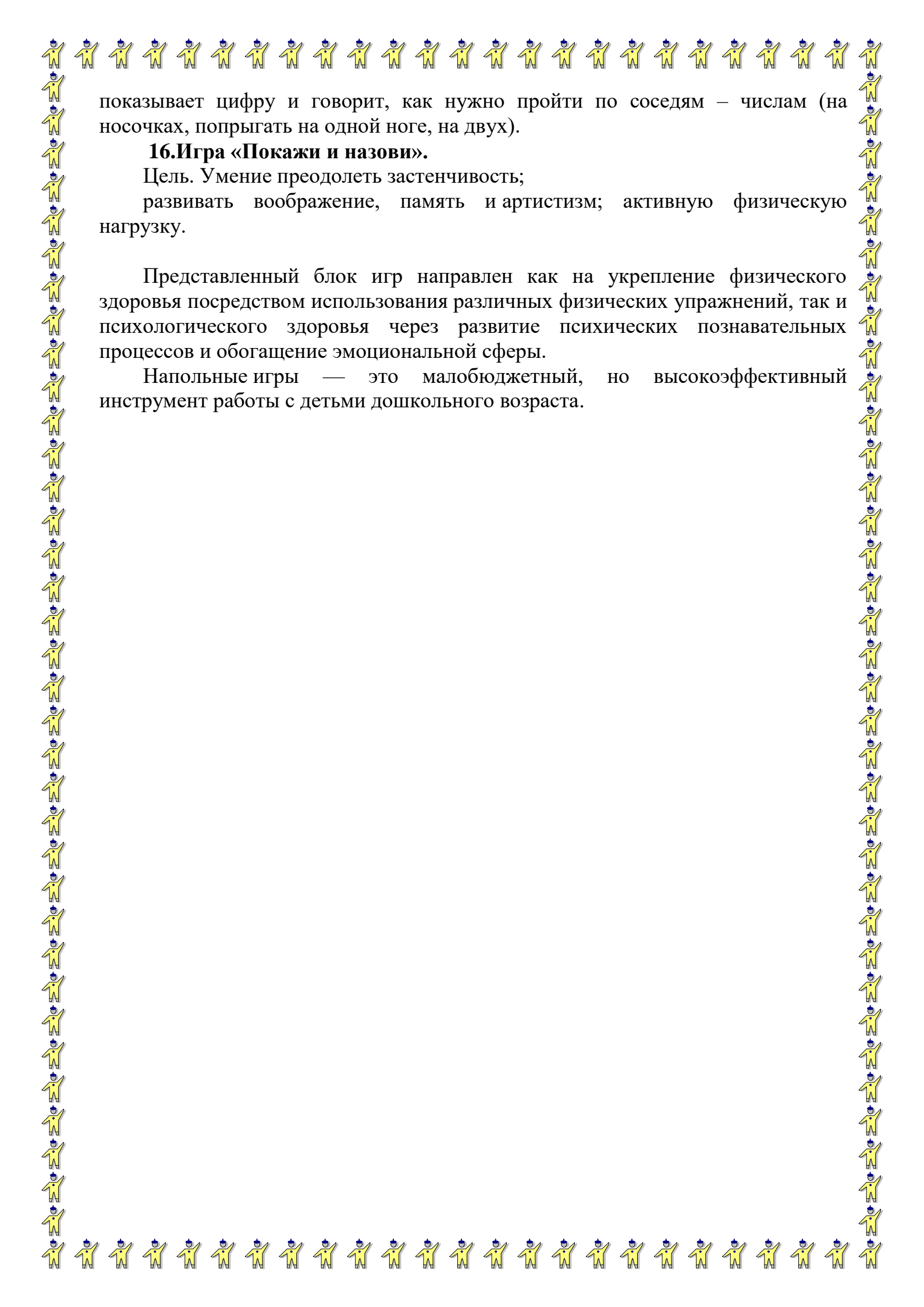
Задача игрока: пройти по полю и не наступить на лопнувший шарик. Игра в парах. Игроку завязывают глаза, а игрок – помощник его направляет. Так же можно изменить игру: прыгать только по шарам определенного цвета или только на одной ноге.

### **15.Игра «Числа – соседи».**

Цель. Развивать логическое мышление и внимание; развивает уважение и внимание к действиям участников; двигательную активность.

Ход игры.

Игра проводится в паре. Один игрок выполняет, другой показывает. На игровом поле расположены карточки с изображением цифр. Игрок - помощник



показывает цифру и говорит, как нужно пройти по соседям – числам (на носочках, попрыгать на одной ноге, на двух).

**16.Игра «Покажи и назови».**

Цель. Умение преодолеть застенчивость;  
развивать воображение, память и артистизм; активную физическую нагрузку.

Представленный блок игр направлен как на укрепление физического здоровья посредством использования различных физических упражнений, так и психологического здоровья через развитие психических познавательных процессов и обогащение эмоциональной сферы.

Напольные игры — это малобюджетный, но высокоэффективный инструмент работы с детьми дошкольного возраста.