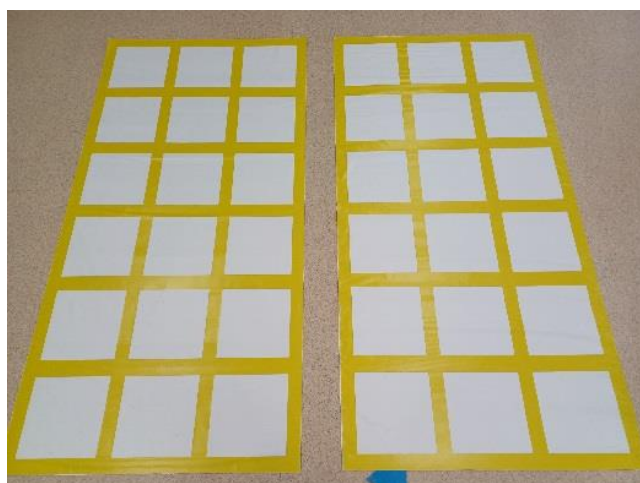


**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад  
общеразвивающего вида «Малыш», Усть-Илимский район,  
р.п.Железнодорожный**

**Вариации напольных игр с применением  
игрового пособия  
«СМАРТ – коврик»**



Инструктор по  
физической культуре:  
Петрунина И.С.

2023г.

**Описание СМАРТ-коврика:** коврик двусторонний (2 набора): игровое поле «Белый квадрат», игровое поле «Цветные квадраты».

#### **Игра «Повтори путь» (4-7 лет)**

Проводится с использованием всех вариаций макетов игровых поля.

**Цель:** формировать умение выполнять задания по схеме (предложенному схематическому изображению), содействовать развитию ориентировки в пространстве плоскости, двигательного творчества, координации движений, мышления, внимания.

**Оборудование:** «СМАРТ-коврик», игровой комплект к игре «Повтори путь»: поле, разделённое на 18 цветных квадратов. Магнитная доска.

**Содержание:** На полу лежит игровое поле, впереди него, на доске висит карта – маршрут с изображением заданного движения. Задача детей правильно сориентироваться по предложенной схеме и пройти путь, выполняя прыжки на двух или одной ноге. Задание можно проводить в виде соревнования. Также оно может быть частью какой-либо эстафеты. Схемы передвижения может составлять не только педагог, но и сами дети.

С детьми подготовительной группы можно работать следующим образом: указывать только начало и конец маршрута, затем давать задание, например, пройти путь за определенное количество шагов – 4 или 5 и т.д.

#### **Игра «Разноцветное путешествие» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Цветные квадраты».

**Цель:** формировать (закреплять) навык ориентировки на плоскости, содействовать развитию воображения.

**Оборудование:** игровое поле «Цветные квадраты», какая-либо игрушка.

**Содержание:** Ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов («Цветные квадраты»). На заданную педагогом клетку, ставится игрушка, которая отправляется в путешествие. Взрослый задает направление перемещения игрушки командами: «Одна клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой?». Ребенок смотрит, какого цвета клетка, на которой остановилась его игрушка и в соответствии с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например, клетка синего цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого - на лесной полянке, желтого - на песчаном берегу и т.д.). Как вариант, ребенок может сам передвигаться по заданному полю.

#### **Игра «Метко в цель» (5-7 лет)**

Проводится с использованием всех вариаций макетов игровых полей.

**Цель:** содействовать развитию глазомера, ловкости, точности в метании предметов в заданную цель.

**Оборудование:** «СМАРТ-коврик», набивные мешочки с песком, линия-ориентир, таблица с баллами, магнитная доска.

**Содержание:** На полу лежат необходимые игровые поля «СМАРТ-коврика». Дети по очереди метают на них мешочки с песком различными способами (из-за плеча, снизу-вверх и др.) правой и левой рукой.

**Вариант №1** (для детей старших и подготовительных групп). Педагог дает задание метать мешочки на все цвета, кроме любых двух (для игрового поля «Цветные квадраты»). На игровом поле «Белый квадрат», по замыслу игры, можно что-либо нарисовать. После того, как дети выполняют упражнение, подсчитывается количество баллов, т.е. мешочков, упавших не на запрещенные квадраты и не за пределы поля и т.д.

**Вариант №2** (для детей подготовительной группы). Каждому цвету соответствует определенное количество баллов: черный – 0, белый – 1, зеленый - 2, желтый и оранжевый - 3, фиолетовый и синий - 4, красный – 5 (на поле «Белый квадрат» – баллы прописываются на самом полотне). Дети метают мешочки, стараясь попасть в квадрат, которому соответствует наибольшее количество баллов. Игру можно проводить в виде эстафеты между двумя, тремя командами. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

### **Игра «Займи место» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Цветные квадраты».

**Цель:** содействовать закреплению ориентировки в пространстве плоскости, развивать быстроту реакции; формировать навык точно ориентироваться по схеме (предложенному схематическому изображению), правильно выполнять задания.

**Оборудование:** игровое поле «Цветные квадраты», схематические карточки к игре «Займи место».

**Содержание:** Дети получают соответствующие карточки, согласно которым они должны быстро и правильно занять своё место на полотне, т.е. встать на определенный квадрат. Задание можно проводить в игровой форме (например, представить, что это ракета, автобус и т.д.), а также в виде эстафеты между 2, 3 командами.

### **Игра «Точь-в-точь» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Белый квадрат».

**Цель:** содействовать развитию ориентировки в пространстве плоскости, координации движений, глазомера, двигательного творчества; тренировать мышцы ног, память и внимание.

**Оборудование:** два поля «Белый квадрат», состоящих из девяти клеток.

**Содержание:** Игровые поля лежат на полу, соединены в одно полотно. Определяется очередность играющих детей. Затем педагог или ребенок-водящий придумывает путь и пропрыгивает его, чередуя количество ног. В конце пути – на последней клетке – выполняет какое-либо движение (например, хлопок над головой, кружение вокруг себя). Задача следующего игрока, по памяти, повторить путь, в конце также сделать хлопок и добавить свое движение и т.д. Выигрывает тот, кто выполнил задание правильно.

### **Игра «Лишнее» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Белый квадрат».

**Цель:** способствовать развитию основных видов движений, ориентировки в пространстве плоскости, координации движений; закреплять обобщающие понятия.

**Оборудование:** поле «Белый квадрат», тематические карточки «Спорт и всё о нем», другие карточки к игре «Лишний».

**Содержание:** На игровом поле, в квадратах, разложены карточки с тематическими изображениями «Спорт и всё о нем», среди которых находятся и другие карточки. Необходимо в каждом ряду определить лишнюю карточку и прыгнуть (на двух ногах или одной) в квадраты с изображением лишнего объекта, поднять карточку и объяснить свой выбор.

Картинки с изображениями можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием. Эти же карточки можно расположить на игровом поле в разном порядке и предложить детям разложить их правильно, в соответствии с заданием.

### **Игра «Повторяй - не зевай!» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Белый квадрат».

**Цель:** содействовать развитию ориентировки в пространстве плоскости, координации движений, ловкости, двигательного творчества; тренировать мышцы ног, память и внимание.

**Оборудование:** два поля «Белый квадрат», состоящих из девяти клеток.

**Содержание:** Первый игрок передвигается (можно прыжками) по игровому полю, показывая в каждом приземлившемся квадрате движение, следующие участники:

- I уровень сложности: повторяют последовательность движений за первым;
- II уровень сложности: повторяют движения за предыдущим игроком и добавляют свое.

Игру можно использовать как элемент утренней зарядки или физминутки.

### **Игра «Угадай вид спорта» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Белый квадрат».

**Цель:** содействовать развитию ориентировки в пространстве плоскости, координации движений, ловкости; упражнять в прыжках на двух ногах в заданном направлении; закреплять (систематизировать) знания о видах спорта.

**Оборудование:** поле «Белый квадрат», тематические карточки «Спорт и всё о нем».

**Содержание:** На игровом поле, в квадратах разложены карточки с элементами разных видов спорта изображениями вниз. Дети, по очереди, прыгают на двух ногах в любой, по желанию, квадрат, поднимают карточку и называют элемент, какого вида спорта на ней изображён.

### **Игра «Лабиринт» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Белый квадрат».

**Цель:** содействовать развитию ориентировки в пространстве плоскости, координации движений, ловкости, внимания, мышления; упражнять в прыжках в заданном направлении.

**Оборудование:** поле «Белый квадрат», тематические карточки (с цифрами, буквами или др. символами).

**Содержание:** На игровом поле, в квадратах расположены карточки с цифрами (буквами или др. символами). Нужно правильно пройти по дорожке из одинаковых цифр и найти выход из «цифрового лабиринта». Участники игры, в порядке очередности, проходят данный лабиринт. Предложенный маршрут можно не только пройти, но и преодолеть прыжками на двух ногах или одной.

### **Игра «Комар» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Белый квадрат».

**Цель:** содействовать развитию ориентировки на плоскости, пространственного мышления, внимания и воображения.

**Оборудование:** поле «Белый квадрат», карточка с изображением комара или фигурка - игрушка комара из набора «Насекомые».

**Содержание:** В центре игрового поля находится фигурка – игрушка комара из набора «Насекомые». Перемещение комара с одного квадрата на другой происходит с помощью команд водящего (взрослого или ребенка) игры «вправо», «влево», «вверх», «вниз». Игрок перемещает игрушку комара или сам выступает в роли «комара» и шагает по игровому полю, слушая команды от водящего. Как только комар вылетает за пределы поля, необходимо сказать «Поймал». Можно заменить комара и перемещать по игровому полю другую игрушку, которую выберут дети.

### **Игра «Спортивная команда» (5-7 лет)**

Проводится с использованием игрового поля «Белый квадрат».

**Цель:** способствовать развитию основных видов движений, ориентировки в пространстве плоскости, координации движений, ловкости; закреплять знания о видах спорта, их многообразии.

**Оборудование:** поле «Белый квадрат». Корзина с мелким физкультурным инвентарём (детские гири, мяч, ракетка, шайба, клюшка, бадминтон и др.) по числу играющих детей. Соответствующее количество карточек с изображением этого спортивного инвентаря.

**Содержание:** На игровом поле, в квадратах разложены карточки с изображением разного спортивного инвентаря. В порядке очередности, каждый участник прыгает на понравившийся квадрат, переворачивает карточку и рассматривает, что у него изображено. Определяет, к какому виду спорта относится данное оборудование, называет его, берет из корзинки нужный инвентарь. Когда последняя карточка будет перевернута, ребята объединяются в «спортивную команду» и, одновременно или друг за другом, показывают «мастер – класс» по своему виду спорта. Игроки

выполняют необходимые действия (движения, физические упражнения), используя свой спортивный инвентарь.

### **Игра «Классики» (6-7 лет)**

**Цель:** Содействовать развитию координации движений, глазомера, тренировка мышц ног.

**Оборудование:** «Смарт коврик», «битка» - камушек, мешочек с песком и т.д.

**Содержание:** Определяется очередность игроков. Первый игрок бросает камушек или мешочек с песком (далее «битку») в первый квадрат. Битка не должна задевать края квадрата, иначе ход передается следующему ребенку. Игрок, попавший «в цель», начинает передвигаться по клеткам на одной ноге, на обе можно приземлиться лишь на спаренных клетках. Встать на 2 ноги можно, допрыгав до места отдыха (финиш), затем нужно развернуться и следовать обратно к старту.

По правилам игры нельзя наступать ногой на ту ячейку, где находится битка – через нее нужно перепрыгнуть. Иначе участник теряет свою очередь. Пропустить ход придется и в том случае, если наступишь на границу клетки, выйдешь за ее пределы или встанешь на неправильную.

На обратном пути ребенок поднимает камешек с квадрата и вновь перепрыгивает через него, не касаясь стопой. И с игровым жребием в руках завершает свой ход. Тогда считается, что он закончил этот класс и перешел в следующий. Битку передают другому участнику. Игра заканчивается, когда юный спортсмен пройдет все классы, бросив на них битку. Тот, кто сделает это первым, то есть прыгает через все клетки быстрее всех, становится победителем.