

Сборник
«Напольные игры без подготовки»



Разработала:

воспитатель высшей категории

Белоносова Е.П.

Быстро! Весело! Полезно! *или напольные игры без подготовки.*

Напольные игры способны доставить не просто массу удовольствия, но и развивать внимание, мышление, коммуникативные навыки, физические и личностные качества ребёнка. Игры могут быть как спокойные, так и более подвижные.

Ниже приведены примеры напольных игр, не требующие особой дополнительной подготовки. Просто вооружайтесь хорошим настроением и вперед!

«Слепой крот»

Количество игроков: 2-4

Понадобится: корзинка, повязки на глаза, парные предметы различные по материалу изготовления, размеру и форме.

Правила игры: игроки садятся вокруг корзинки на пол и на ощупь находят разные предметы. Побеждает тот, кто правильно и больше соберёт пар.



«Ленивый хоккей»

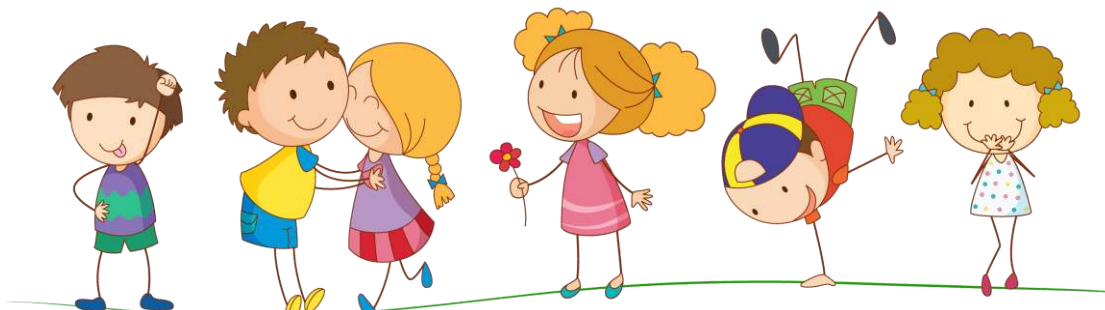
Количество игроков: двое

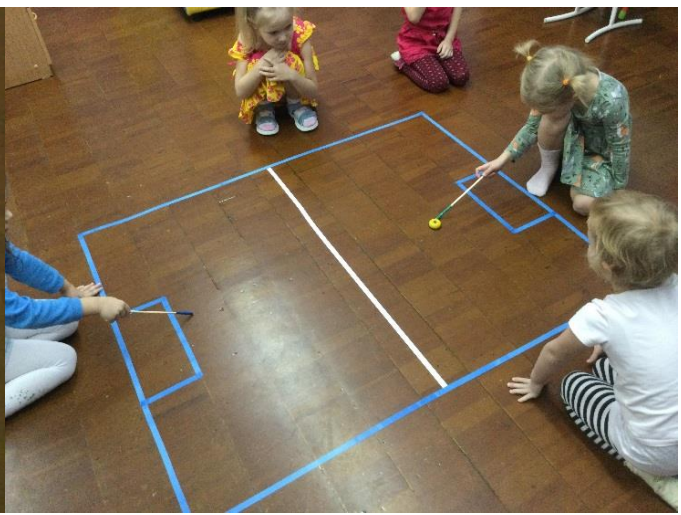
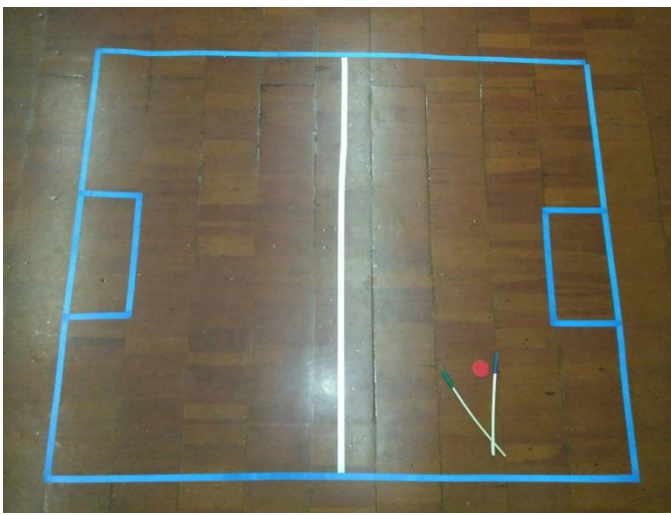
Понадобится: изолента, палочки – клюшки, шайба.

Подготовка: приклеиваем изоленту к полу схематично изображая игровое поле.

Правила игры: игроки садятся друг против друга и играют клюшками, стараясь загнать шайбу в ворота соперника.

Вариант: можно поиграть в футбол, заменив шайбу шариком, а клюшки – фигурками-игроками.





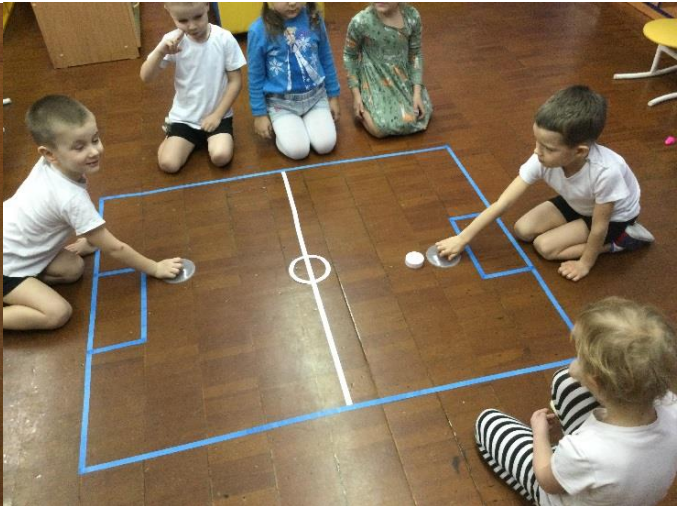
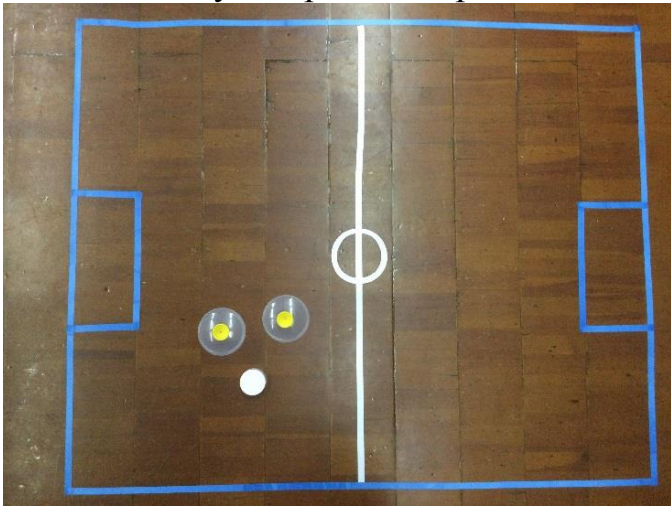
«Ленивый аэрохоккей»

Количество игроков: двое

Понадобится: изолента, диски с ручкой (можно использовать крышки от детской кастрюли), шайба.

Подготовка: приклеиваем изоленту к полу схематично изображая игровое поле.

Правила игры: игроки садятся друг против друга и передвигая дисками стараются загнать шайбу в ворота соперника.



«Краски»

Количество игроков: 2-10

Правила игры: в эту игру надо играть хотя бы вдвоем. Но чем больше игроков будет участвовать, тем лучше. Выбирается ведущий. Игроки рассаживаются в круг, ведущий устраивается посередине. Ведущий указывает на кого-нибудь из игроков и называет любой цвет (цвет можно показать, используя любой материал). Игрок должен за одну минуту назвать определенное количество предметов загадываемого цвета. Следующему игроку задается другой цвет и так далее. Тот игрок, который в течение минуты не сможет припомнить необходимого количества предметов данного цвета, выбывает. При этом цвета можно повторять. А вот предметы должны быть разными.

Вариант: вместо цветов можно называть буквы алфавита или предметы, характеризующие свойства или назначение.





«Черепаша»

Количество игроков: 5-10

Правила игры: игроки, встав в круг держатся за руки в локтях. Ведущий подходит к каждому игроку и тихо говорит на ухо названия животных, затем встаёт на середину круга и говорит: "Черепаша!". Тот игрок, которому ведущий прошептал "Черепаша", должен постараться упасть на пол ("сесть"), а остальные - удержать его.

Вариант: игра станет интересней, если ведущий скажет на ухо "Черепаша" нескольким или даже всем игрокам.



«Морская звезда»

Количество игроков: 2-8

Понадобится: кегли

Правила игры: игрок из команды А ложится на спину, как морская звезда, раскинув ноги и руки. Игроки из команды Б ставят кегли между "лучами звезды", т.е. между



головой и правой рукой, между правой рукой и правой ногой и т.д., кегли не касаются водящего. Задача игрока: встать, не уронив ни одной кегли. Такое задание выполняет каждый игрок команды. Побеждает та команда, которая в процессе всей игры уронила меньше кеглей.

Вариант: сложность игры можно регулировать, располагая кегли ближе к игроку или дальше от него. Игра хороша еще и тем, что в нее можно играть и одному, самостоятельно раскладывая камешки и оттачивая мастерство поднимания.



«Чудной художник»

Количество игроков: 2 - 6

Понадобится: ватман (обои), фломастеры, повязки на глаза.

Правила игры: игроками закрытыми глазами необходимо нарисовать светофор. Первые игроки из команды рисуют круг – зелёного цвета, вторые – желтого, третьи – красного. Победит та команда, чье изображение будет наиболее похоже на светофор.



«Найди пару»

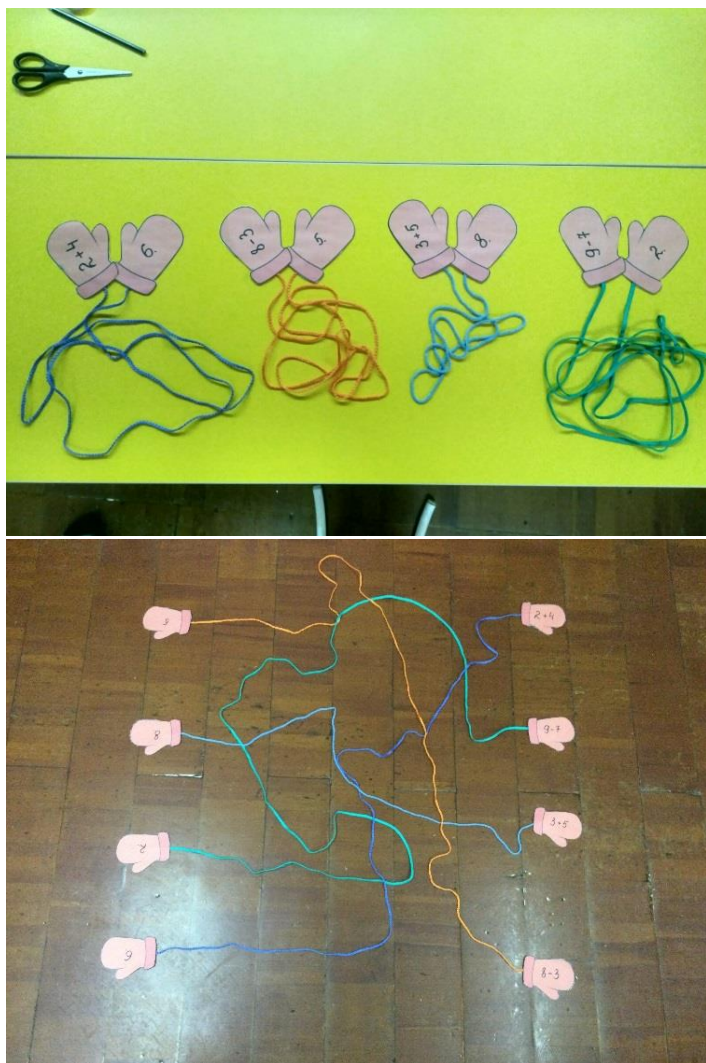
Количество игроков: 2-6

Понадобится: цветные веревки (можно использовать мел)

Подготовка: из цветных веревок на полу выкладывается несколько переплетающихся между собой "тропинок".

Правила игры: игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

Вариант: концы веревки можно использовать для решения различных педагогических задач.



«Эйфелева башня»

Количество игроков: 2 - 4

Понадобится: кубики

Правила игры: игроки по очереди ставят кубики друг на друга, проигрывает тот, после которого обвалилась башня.





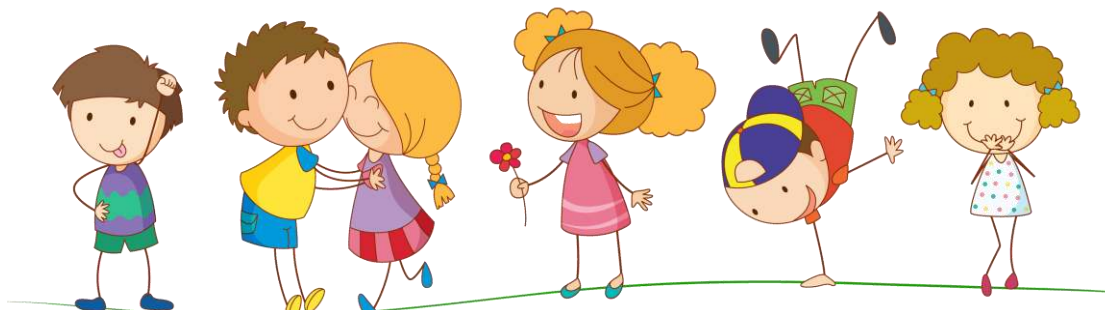
«Попадайка»

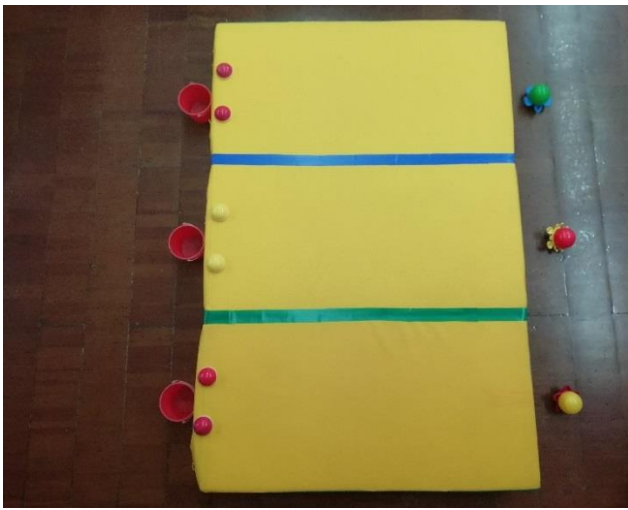
Количество игроков: 1 – 3

Понадобится: высокая поверхность (например, спортивный мат, длинная коробка), емкости для шариков, шарики, изолента, «предметы –ворота».

Подготовка: используя изоленту или скотч сделать разметку на поверхности, чтобы получились дорожки. Установить емкости для шариков с одной стороны поверхности (необходимо, чтобы емкости были ниже поверхности), обозначив их края предметами – воротами.

Правила игры: игроки усаживаются по другую сторону от емкостей поверхности и по сигналу запускают шарики вперед. Задача игроков, прокатить шарик через ворота, тем самым загнав его в емкость. Победит тот, кто больше раз попадет в емкость.





«Геометрический мир»

Количество игроков: 2 - 4

Понадобится: геометрические фигуры из цветной бумаги (можно использовать мел), отметка «старт» и «финиш», фишка.

Подготовка: на полу выкладываем дорожку из геометрических фигур, по краям которой устанавливаем метки «старт» и «финиш».

Правила игры: игроки по очереди бросают фишку. Когда фишка игрока попала в фигуру он должен назвать предмет (два или три, как договорятся) по форме, напоминающий эту фигуру. Если он выполнил задание, бросает на следующую геометрическую фигуру (если нет, возвращается на старт и передает фишку следующему игроку). Побеждает тот, кто за наименьшее время пройдет все фигуры и доберётся до финиша.

Вариант: фигуры можно заменить буквами (в этом случае игроку необходимо назвать слово, в котором есть эта буква) или сказочными персонажами (назвать сказку, в которой есть такой персонаж).





«Загадочная гусеница»

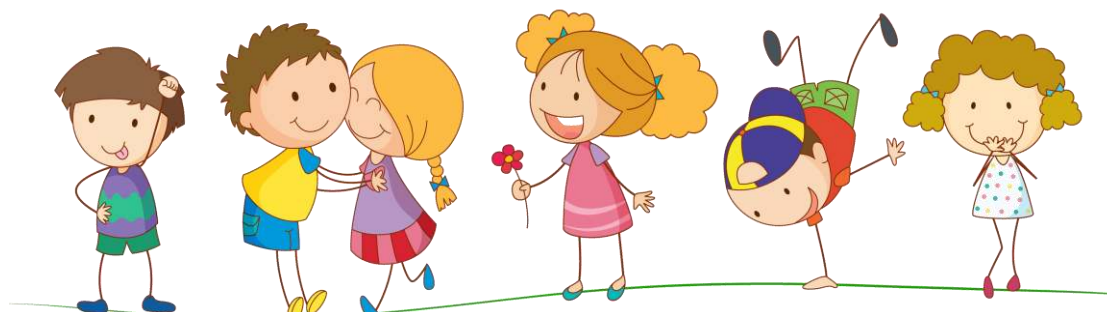
Количество игроков: 2–4

Понадобится: кружки зелёного цвета, голова – изображение гусеницы, цифры от 1 до 9 разного цвета, треугольники по цвету цифр.

Подготовка: в игре участвуют две команды игроков. На полу из кружков выкрадываем две одинаковые гусеницы. Внутри кружка располагаем цифровой ряд, оставляя пустые кружочки. Под «открытой» цифрой выкладываем треугольники по цвету и количеству, указанной цифры.

Правила игры: по сигналу игроки восстанавливают цифровой ряд и выкладывают необходимое количество треугольников. Побеждает та команда, которая быстрее и правильно выполнит задание.

Вариант: уменьшая или увеличивая количество кружков для составления слов вместо цифр можно использовать буквы, геометрические или другие фигуры для восстановления последовательности.



«Универсальный квадрат» (по принципу игры «Крестики-нолики»)

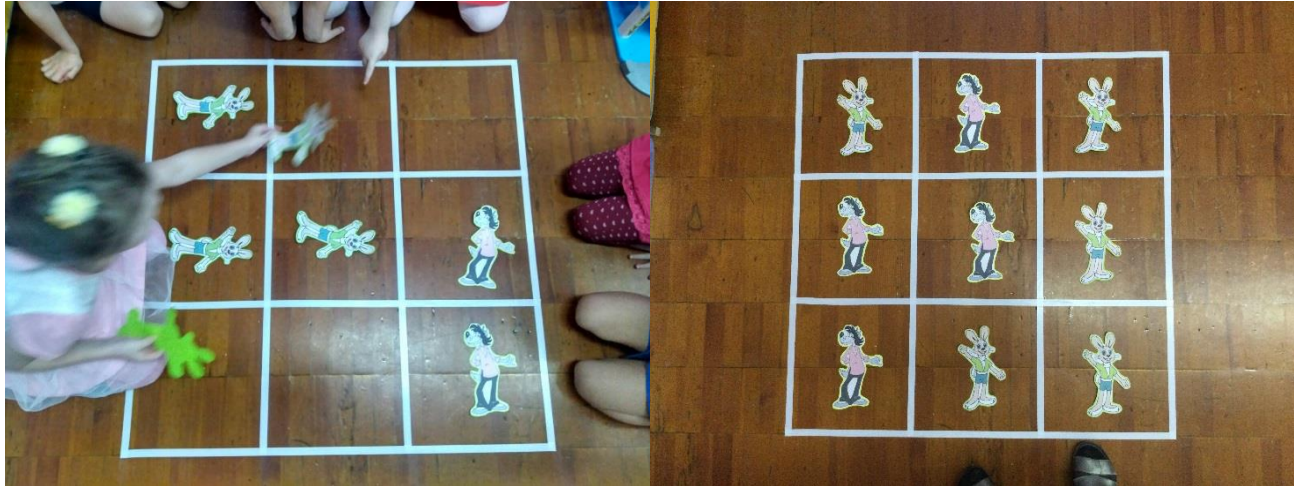
Количество игроков: двое

Понадобится: изолента, персонажи из мультфильма «Ну, погоди!».

Подготовка: приклеиваем изоленту к полу.

Правила игры: игроки, выбрав себе персонажа, делают ход по очереди, побеждает тот, кто первым соберет три символа в ряд (по диагонали, вертикали, горизонтали)

Вариант: для игры можно использовать различные плоскостные или объёмные фигуры и предметы).



«Почини ракету»

Количество игроков: 2 - 4

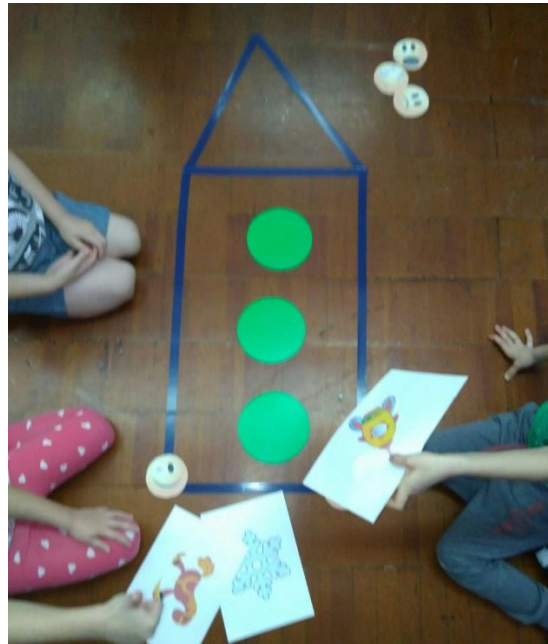
Понадобится: изолента, смайлики-эмоции, картинки с изображениями (ракета, снежинка, лошадка).

Подготовка: прямыми линиями приклеиваем изоленту к полу так, чтобы ее форма напоминала ракету, заведомо совершая ошибки в строении. Место, где ракета сломана обозначаем грустным смайликом. На середину фигуры выкладываем изображения предметов. Так как игра командная, сооружаем две одинаковые фигуры.

Правила игры: задача игроков проанализировать и сделать вывод какой из указанных на картинках предметов сломан, найти и исправить ошибки (переклеив изоленту в нужное направление). Побеждает та команда, которая первая починит предмет.

Вариант: изменяя количество углов в строении фигуры, вместо смайликов можно использовать буквы. В этом случае задачей игроков будет расположить буквы в той последовательности, чтобы получилось слово, указывающее на одно из изображений.





«Ёлочка желаний»

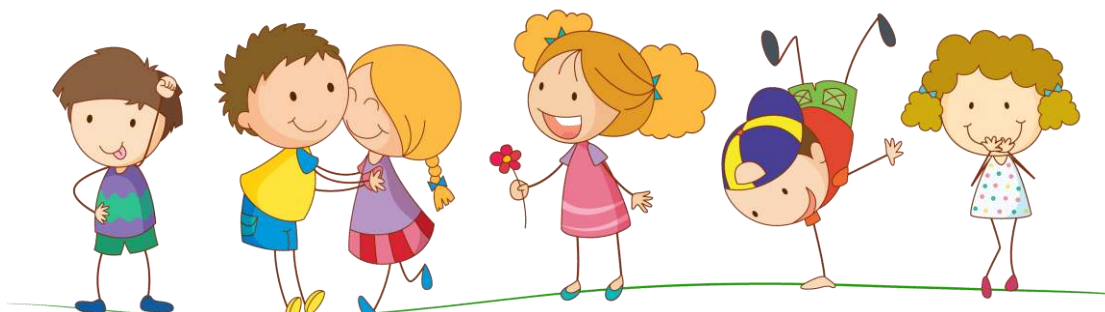
Количество игроков: 1 – 4

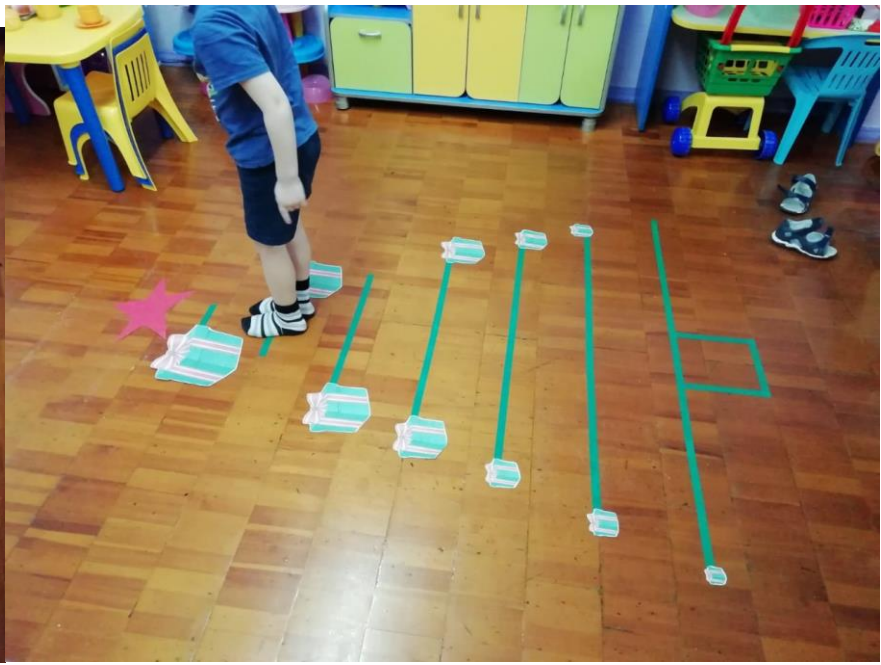
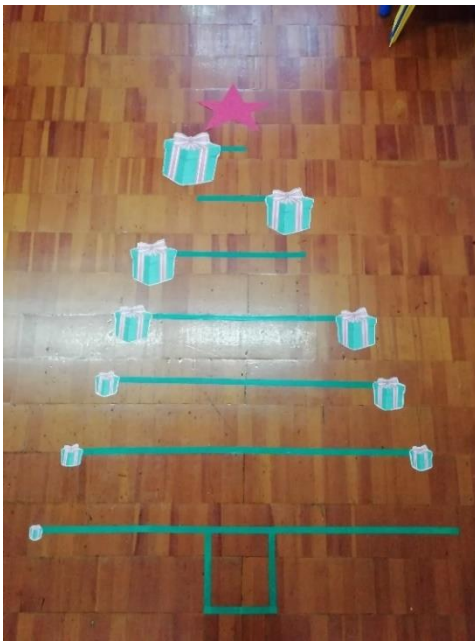
Понадобится: изолента, звезда из цветной бумаги, изображение подарочных коробок разного размера.

Подготовка: прямыми линиями, начиная от маленькой и увеличивая ее в размере, приклеиваем изоленту к полу так, чтобы получилось изображение ёлочки. На веточках приклеиваем подарки.

Правила игры: игроки по очереди прыгают в длину, тем самым соревнуясь кто дальше прыгнет.

Вариант: в качестве игрушек на елку, можно использовать изображения игрушек (машинка, кукла, коляска)





«Дорожка – ладошка»

Количество игроков: 2 - 8

Понадобится: следы ладошек и ног из геометрических фигур.

Подготовка: приклеиваем ладошки и ступки к полу чередуя их, для усложнения задачи (в нашем случае изготовлены две клеёнки с изображениями)

Правила игры: в игре принимают участие две команды «Умелые Ручка ножки» и «Быстрые пяточочки». По сигналу игроки каждой команды должны преодолеть путь согласно указанной схеме. Побеждает та команда, игроки которой первыми преодолеют путь.



«Загадка ребятам»

Количество игроков: 2 - 4

Понадобится: веревка, цветные кружки, песочные часы.



Правила игры: ведущий читает загадку (в преддверии новогодних праздников мы взяли загадку про новогоднюю елку):

*Я прихожу с подарками,
Блещу огнями яркими,
Нарядная, забавная,
На Новый год я – главная.*

Задача игроков за минуту разгадать загадку, ответ на полу схематично изобразить веревкой. По желанию украсить кружками-шариками и звездой.

Вариант: загадать можно любой предмет, если необходимо добавлять к веревке дополнительные материалы.



«Кто в этой сказочке живет?»

Количество игроков: 2-6

Понадобится: веревка-2шт, два набора игрушек, книга или иллюстрация к сказке.

Подготовка: на полу веревкой схематично изобразить два домика.

Правила игры: игрокам команд предлагается название сказки (обеим командам одинаковое название), за определенное время командам необходимо найти и расселить в окошках персонажей данной сказки. Победит та команда, которая расположит большее количество героев.

Вариант: для игры можно предложить веревки, тогда игроки сами определяют и схематично изображают предмет, в который они будут поселять персонажей (дом, поезд, круг, квадрат и др).

