

Немаловажным элементом цифрового образа жизни является гиподинамия, что является предпосылкой для поражений костной системы, ЖКТ, проблем со зрением и иных нарушений. Для родителей и детей даже минимальный набор регулярных движений уже может являться хорошей профилактикой против вышеуказанных проблем.

Одной из главных задач ФГОС ДО является обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и повышения компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования, охраны и укрепления здоровья детей. Поэтому детский сад, как один из институтов социального развития должен искать ходы для возвращивания новых, оригинальных форм совместной деятельности детей и родителей в целях формирования более гармоничной коммуникационной среды, где есть место и современным формам общения, но к ним в качестве равноценного элемента добавляются совместные игры и иная деятельность.

Одним из инструментов для решения вышеуказанных проблем является использование совместных напольных игр, т.е. создание игрового пространства на полу, которое позволит удовлетворить потребности детей и родителей в познании, движении и общении.

Напольные игры — отличное дополнение педагогической программы. Они поддерживают естественное желание детей двигаться, позволяют проверить знания по изученной теме и улучшить отношения в группе. Напольную игру несложно изготовить, а главное, сделать это можно вместе с детьми, что поможет развить в них инициативность и самостоятельность.

Кратковременные напольные игры, сделанные из бумаги, цветного скотча, изоленты на текущей поверхности имеющегося пола. Долговременные (многофункциональные), сделанные на эко-коже, баннерной основе или клеенки.

Данные игры способны удовлетворить потребности ребенка в движении, общении и игре.

Квадратное поле можно наполнить любым дидактическим содержанием и поймать двух зайцев сразу: поощрить желание детей двигаться, но при этом направить энергию в нужное русло.

#### *Шесть правил напольных игр.*

- 1. Игра — для малышей, а не для взрослых.*  
Чтобы вызвать у детей интерес, не делайте игру слишком тяжелой, но и чересчур легкой.
- 2. Для детей — развлечение, для педагога — инструмент.*  
Игра — не просто для забавы. И если для детей это развлечение, то педагог должен сформулировать цель, которую хочет достигнуть этой активностью, например, закрепить учебный материал или развить логическое мышление малышей.

3. *«Квадраты» — универсальное игровое поле.*  
Для введения в напольные игры отлично подходит универсальное игровое поле «Квадраты»: квадрат, составленный из 9 квадратов. Рекомендуемый размер — 1,4 на 1,4 метров, чтобы детям было удобнее по нему передвигаться. Можно создать игровое поле самостоятельно, например, начертить квадраты изолентой на полу, а можно использовать уже готовый материал, например, баннерное полотно.
4. *Игра — это движение.*  
Продумайте, что должен делать ребенок: убирать картинки, прыгать. Дети любят движение, и стоять на месте им будет скучно.
5. *Правила — основа порядка.*  
Подумайте и четко объясните детям, что можно делать во время игры, а что нельзя. Так будет легче контролировать процесс и достичь дидактических целей.
6. *Все хорошо в меру.*  
Чтобы игры не надоели детям, оптимально проводить их не больше двух-трех раз в неделю. Исключение — игровая активность во время утренней гимнастики: она — часть цикла упражнений и занимает всего несколько минут.

Вот несколько игр, которые я вам представляю.

#### 1. «Что лишнее»

Разложите дидактические материалы с изображением чего-то или кого-то в квадраты игрового поля. В каждом ряду должны быть картинки, обобщенные одним признаком, и одна карточка, которая под общий признак не подходит. Например, три с изображением фруктов и одна — с овощем. Играющие по очереди прыгают в квадраты с лишним изображением, поднимают карточку и объясняют, почему выбрали именно этот объект.

*Польза игры:*

- закрепляет обобщающие понятия;
- развивает логическое мышление;
- помогает преодолеть застенчивость;
- дает активную физическую нагрузку.



## 2. «Изобрази»

Разложите карточки с изображением чего-то или кого-то лицевой стороной вниз, чтобы участники не видели их содержания. Играющие по очереди прыгают в квадраты с карточкой, открывают ее, но держат в секрете от остальных, и с помощью мимики и жестов показывают изображенный объект.

*Польза игры:*

- помогает преодолеть застенчивость;
- развивает воображение, память и артистизм;
- дает активную физическую нагрузку.



### 3. «Повтори за мной»

Игра, которую можно использовать на физ. минутке и домашних занятий спортом. Первый игрок передвигается по игровому полю, показывая в квадрате движение, остальные за ним повторяют. Он может придумать движения сам или открывать заранее разложенные карточки с упражнениями. Для проведения физ. минутки лучше использовать сокращенную версию квадратного поля — например, в 9 квадратов.

*Польза игры:*

- помогает преодолеть застенчивость;

- дает активную физическую нагрузку;
- развивает воображение, память и артистизм;
- развивает уважение и внимание к действиям участников.



#### 4. «Путешествие по цифрам»

Запомнить счет, называть цифры в прямом и обратном порядке и понимать их значение, детям поможет игра «Путешествие по цифрам». Разложите карточки с изображением цифр и придумайте сами или составьте вместе с детьми заранее маршрут: например, 1-2-3-4-5 или 2-2-4-3-1. Предложенный маршрут дети могут пройти и про прыгать, на одной ногах или двух, на носочках и другими способами, которые придут в голову. Игра подходит для детей старшего дошкольного возраста.

*Польза игры:*

- развивает логическое мышление и внимание;
  - дает активную физическую нагрузку;
  - помогает преодолеть застенчивость;
  - развивает уважение и внимание к действиям участников.
- Также детям можно предложить придумать свою игру.*

*Польза игры:*

- развивает творческое воображение;
- дает активную физическую нагрузку;
- развивает уважение и внимание к действиям партнера;
- развивает ориентирование в пространстве и ловкость.

