

The background features a decorative graphic consisting of three blue circles of varying sizes, each composed of concentric rings of different shades of blue. These circles are positioned in the upper right and lower right areas of the page. Two thin, light blue diagonal lines intersect in the center, creating an 'X' shape that divides the page into four quadrants.

Подвижно- дидактические игры математического содержания для детей 5 – 7 лет

Ильина Т.М.

Сборник игр для детей старшего
дошкольного возраста.

Самара, 2019

В пособии представлены подвижно-дидактические игры и упражнения математического содержания для детей 5 – 7 лет. Особенностью данной категории игр является наличие связи дидактического содержания с движением, при этом роль движений ярко выражена при дидактическом содержании игры. Увлекательные по содержанию игры могут способствовать развитию у старших дошкольников умственных, волевых и физических способностей, воспитывать культуру общения в совместной деятельности. Пособие адресовано педагогам детских садов и родителям.

Автор - составитель: Ильина Татьяна Михайловна, старший воспитатель СП детского сада «Журавленок» ГБОУ СОШ им. Е. М. Зеленова п.г.т Новосемейкино

Самара, 2019

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	4
КОЛИЧЕСТВО И СЧЕТ, ЦИФРЫ.....	6
Подвижно-дидактическая игра «Доберись до берега»	6
Подвижно-дидактическая игра «Прикрепи пуговицы».....	6
Подвижно-дидактическое упражнение «Путешественник»	6
Подвижно-дидактическое упражнение «Прогулка по улице цифр»	7
Подвижно-дидактическое упражнение «Пропущенные бусины»	7
Игра «Математическая разминка – считай, меняй»	7
Игра «Угадай число»*	8
Подвижно-дидактическая игра «Пары-тройки».....	8
МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРИМЕРЫ И ЗАДАЧИ	9
Подвижно-дидактическое упражнение «Кубики»	9
Подвижно-дидактическое упражнение «Из какой корзинки фрукт»	9
Подвижно-дидактическая игра «Математическая разминка	9
Игра «Найди каюту»*	10
Игра «Невод»*	10
Игра «Горная тропинка»	10
Подвижно-дидактическая игра «Играем вместе»*	11
Игра «Рыбки»	11
ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ	12
Дидактическая игра «Найди похожие предметы»	12
Подвижно-дидактическая игра «Корабли Фигуры»	12
Подвижно-дидактическая игра на внимание: «Шар, круг, сфера».....	12
Дидактическая игра «Составь фигуру».....	12
Дидактическая игра «Изобрази фигуру»	13
Подвижно-дидактическая игра «Собери фигуру»	13
Подвижно-дидактическая игра «Что за фигура?».....	13
Игра «Почини ковер-самолет»*.....	14
ВЕЛИЧИНА (СРАВНЕНИЕ)	14
Подвижно-дидактическая игра «Одинаковые варежки».....	14
Подвижно-дидактическая игра «В поисках клада»	14
Подвижно-дидактическое упражнение «Разные машины».....	15
Подвижно-дидактическая игра «Противоположности»	15
Подвижно-дидактическая игра «Что изменилось?»	15
Игра «Сборщики»*	16
Игра «Строительный аттракцион»*	16
Игра «Заколдованные озера»	17
Подвижно-дидактическое упражнение «Помири цифры и знаки»	17
Игра «Больше – меньше»*	18
Игра «Озеро слез»*	18
ОРИЕНТИРОВКА.....	19
Подвижно-дидактическое упражнение «12 месяцев»	19
Подвижно-дидактическая игра «Живые фигуры»	19
Подвижно-дидактическое упражнение «Каждому свое место»	19
Игра «Преодолеть земное притяжение»*	20
Игра «Построй неделю»*	20
Подвижно-дидактическая игра «Сложный переход»	21
Игра «Рассчитайся!»*	21
Подвижно-дидактическая игра «Лабиринт»*.....	22
ЛИТЕРАТУРА	23

Введение

В настоящее время к организации работы дошкольных образовательных организаций предъявляются высокие требования. Важнейшим из них является сохранение и укрепление физического здоровья воспитанников. Тенденция снижения уровня здоровья детей ориентирует педагогов к использованию таких форм и методов работы, которые способствуют сохранению и укреплению здоровья воспитанников. На протяжении нескольких десятилетий система дошкольного образования ориентировалась на передачу детям знаний, умений и навыков, что способствовало увеличению интеллектуальной нагрузки и снижению двигательной активности, вопреки знаниям о том, что двигательная активность ребенка обусловлена законами растущего организма и его естественной биологической потребностью. Наряду с этим, недооценка значения двигательной активности детей дошкольного возраста в формировании физического и духовного здоровья служит одной из основных причин отклонений в физическом и психическом развитии.

Кроме того, движение является важным средством познания ребенком окружающего мира, что способствует посредством двигательной активности восприятию новых объектов и явлений, их свойств. Поэтому при организации образовательной деятельности с детьми не следует ограничиваться использованием одного вида деятельности и не исключать возможность ориентации на двигательную активность детей. Чем разнообразнее по используемым видам деятельности и дидактическому материалу будет образовательная деятельность, тем больший эффект она даст. Чем полнее информация, получаемая ребенком от своих органов чувств, тем успешнее и разностороннее его развитие.

Математика - серьезная и сложная наука, особенно для детей дошкольного возраста. Основной задачей дошкольной организации в области формирования элементарных математических представлений является развитие у ребенка интереса к математике и способности к логическому мышлению.

При проведении занятий по математике мы делаем акцент на оздоровительно-развивающую их направленность, интегрировав в содержание материал по физической культуре. В этом случае усвоение дидактической информации и решение воспитательных задач осуществляется не на фоне подавления двигательной активности детей, а, наоборот, как ее результат. То есть средства и методы физической культуры используются не только для развития двигательных способностей, но и для совершенствования познавательной и преобразующей деятельности детей. Разработанные занятия предполагают в ходе их проведения активную самостоятельную интеллектуальную деятельность детей через подвижно-дидактические игры и упражнения, результатом такого обучения и воспитания становятся новые представления. Таким образом, осуществляется целенаправленная работа по укреплению здоровья дошкольников и развитие у них необходимых ключевых компетенций.

Подвижные игры с дидактической направленностью представляют собой особую форму деятельности, в которой создаются условия для того, чтобы ребенок получал удовольствие от процесса и результата своей деятельности. Особенностью данной категории игр является наличие связи дидактического содержания с движением, при этом роль движений ярко выражена при дидактическом содержании игры.

Например, подвижно-дидактическая игра «Живые Цифры» может решать не только несколько задач математической направленности (закрепление представлений о числовом ряде, о прямом и обратном счете, представлений детей об увеличении или уменьшении числа на 1), но и дает возможность удовлетворения потребности детей в движении, так как «превращаясь в цифры», дети, выполняя коллективные или индивидуальные задания, постоянно передвигаются. Наряду с этим, дети имеют возможность видеть, оценить правильность выполнения задания как самого себя, так и других участников игры, что немаловажно при формировании и развитии таких качеств как самостоятельность, инициативность и самооценка.

Главное достоинство занятий с использованием системы дидактических подвижных игр в том, что при выполнении дидактических заданий дети менее подвержены переутомляемости, усваиваемые понятия приобретают системный характер. Поэтому самый эффективный путь, ведущий к прочному и быстрому усвоению материала, мы видим в использовании подвижной игры дидактической направленности, в процессе которой дети преодолевают трудности, тренируют свои силы, развивают двигательные способности, оттачивают интеллектуальные умения. В каждое занятие тесно вплетены различные виды двигательной активности: физические упражнения для улучшения здоровья, закрепления двигательного навыка; психогимнастические этюды.

Количество и счет, цифры

Подвижно-дидактическая игра «Доберись до берега»

Задачи: закрепить представления детей о числах и их графических изображениях, совершенствовать навык выполнения движений по заданию.

Материалы: карточки с изображением цифр разной формы и размера (изображающие кочки).

Содержание: детям предлагается превратиться в сказочного персонажа (выбор может основываться на тематике занятия) и добраться через речку до берега. Перепрыгивать нужно только по определенным кочкам. Например, только с определенной цифрой.

Усложнение: Определенная цифра изображена на разных по размеру или цвету «кочках». Передвигаться следует только по «кочкам» с определенной цифрой и размером или цветом».

Подвижно-дидактическая игра «Прикрепи пуговицы»

Задачи: закрепить представления детей о числах и их графических изображениях, упражнять в сопоставлении числа и количества предметов, совершенствовать навыки выполнения разных видов бега в чередовании с ходьбой.

Материалы: шнур для определения площадки для игры, карточки с изображением цифр, макеты одежды без пуговиц с кармашками для вставления в них карточки с цифрой, карточки-«пуговицы».

Содержание: дети условно делятся на команды по количеству «одежды». Один участник команды надевает одежду и встает на другой конец площадки. На линии старта размещается коробка с пуговицами. Участники команды определяют сколько пуговиц им необходимо прикрепить на одежду, по очереди берут пуговицы и, выполняя определенный способ передвижения (предлагается педагогом), доходят до «одетого участника», Прикрепляют одну или несколько пуговиц и возвращаются. После проверки результата, участники меняются, и игра может повториться.

Усложнение: условно команды не определяются, каждый ребенок получает одну или несколько разных по цвету и/или форме пуговиц, а на «одежде» ставится маркер с количеством необходимых пуговиц и их изображением. Детям каждому самостоятельно нужно определить на какую одежду необходимо прикрепить имеющуюся у него пуговицу. Этот вариант усложняется большим или меньшим количеством пуговиц.

Подвижно-дидактическое упражнение «Путешественник»

Задачи: упражнять детей в порядковом и обратном счете в пределах 10, совершенствовать навык ходьбы согласно математическому заданию.

Материалы: круги из бумаги и стрелки длиной 50 - 70 см для обозначения игровых дорожек до 20 шт., карточки или объемные цифры 2 комплекта).

Содержание: размечается две дорожки: укладываются попеременно круги и стрелки, обозначающие направление движения путешественника. Путешественник передвигается по направлению стрелок, делая на кругах остановки. Укладывает на каждой остановке по порядку цифры. Возвращаясь по второй дорожке домой, путешественник вновь останавливается, укладывает цифры, только в обратном порядке.

Подвижно-дидактическое упражнение «Прогулка по улице цифр»

Задачи: упражнять детей в составлении числа из двух меньших.

Материалы: Карточки с изображением цифр для каждого ребенка. Макеты крыши домиков с обозначением необходимой цифры.

Содержание: макеты крыш домиков с обозначенными цифрами расположены в произвольном порядке. Дети выбирают себе по одной цифре-карточке.

1 вариант: На макете-крыше в центре стоит цифра (крупного формата), которое нужно собрать из двух меньших, а ниже одна из цифр, обозначающая часть числа. Ребенку нужно определить, к какому домику подойти, чтобы правильно составить число.

2 вариант: На макете крыши обозначено только составляемое число, дети распределяются так, чтобы карточки с цифрами, находящимися у них подтверждали состав числа, обозначенного на крыше. Дети поднимают крышу над головой, образуя домик числа.

Подвижно-дидактическое упражнение «Пропущенные бусины»

Задачи: упражнять детей в порядковом счете, умении определять места числа в числовом ряду (предыдущее, последующее), способствовать развитию внимания, мышления, совершенствования навыков порядкового счета.

Материалы: круги из бумаги по три штуки на играющего (на одном из кругов уже написана цифра, тесьма или веревка для разметки места каждого играющего (имитация веревки для бус). Цифры.

Содержание: размечается несколько дорожек в форме надетых на нить бусин (3шт: одна с цифрой, две пустые). Дети, участвующие в игре выбирают себе понравившиеся бусики. Определяют недостающие цифры и добавляют нужные из множества предложенных цифр в круги. Остальные дети проверяют, верно ли выполнено задание. Дети меняются ролями, игра продолжается. Варианты составления бусин из трех цифр могут варьироваться (уже обозначенная цифра может находиться либо только в центре, либо в любом из трех кругов).

Игра «Математическая разминка – считай, меняй»^{*1}

Задачи: способствовать развитию быстроты реакции, внимания, мышления, умения работать вместе, согласованно; совершенствовать навыки количественного и порядкового счета, перестроения в колонну по одному, в пары, тройки.

Содержание: педагог предлагает детям выполнить математическую разминку и показать, как они знают цифры и умеют считать. У игроков в руках карточки с числами от 1 до 20.

Задания:

- Постройтесь по порядку от 1 до 20. Посчитайтесь.
- Постройтесь по порядку от 20 до 1. Посчитайтесь.
- Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше 10 – слева (ребенок с числом 10 выводится в середину).

^{*} здесь и далее игры, предложенные авторами Н. В. Финогеновой, М. Ю. Рыбиной, Е. В. Ремизенко (**Математика** в движении : тематическое планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Подготовительная группа / авт.-сост.. - Изд. 2-е, перераб. - Волгоград : Учитель.)

– Постройтесь тройками. Назовите последующие и предыдущие числа. (Выводятся любые числа из ряда и ставятся в любом порядке на ковре. На сигнал дети ищут свое место в тройке, относительно заданного числа.)

– Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 2.

Педагог называет числа, которые должны остаться, остальные выходят за черту. На сигнал игрок с названным числом ищет партнера (пару) так, чтобы его число было на два больше. Следует выполнять построение в колонну по одному со сменой направления (слева направо, справа налево), в тройки, пары; внимательно слушать задание, выполнять в быстром темпе, стараться не ошибаться, объяснять свой выбор, правильно составляя математическое выражение (например: число 9 меньше 10, но больше 8).

Игра «Угадай число»*

Задачи: развивать внимание, мышление, быстроту реакции, умения анализировать, сравнивать; совершенствовать навык выполнения бега по заданию, умения сравнивать числа в числовом ряду, находить последующее и предыдущее числа.

Содержание: педагог предлагает детям выполнить математическую разминку, чтобы настроиться на выполнение сложных заданий. Игроки делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10 (или до 12 – в зависимости от количества детей). Педагог объясняет правила игры: те участники команд, у кого на карточках число, о котором говорится в задании, должны быстро добежать до черты и сказать «Это я».

Задания:

- Угадай число, которое больше 7, но меньше 9.
- Угадай число, которое больше 4 на 2 и на 1 меньше 7.
- Назови число, предыдущее по отношению к числу 10.
- Назови число, следующее за числом 8. И т. д.

Детям с карточкой в руках необходимо выполнять бег до отметки (по сигналу); всем участникам игры следует внимательно слушать задание, быстро производить арифметические действия в уме. Членам команд необходимо проверять правильность ответов, сравнивая числа на карточках выбежавших игроков, делать выводы. Педагог поощряет команду, работающую быстро и согласованно.

Подвижно-дидактическая игра «Пары-тройки»

Задачи: закрепить представление детей о цифрах и числах 1, 2, 3; познакомить с образованием и составом чисел 2 и 3 (из двух меньших чисел); формировать умение производить отсчет и пересчет в пределах 3; совершенствовать навыки выполнения разных видов бега в чередовании с ходьбой; развивать внимание, мышление, согласованность движений, ловкость.

Содержание: детям раздаются карточки с цифрой 1, которые прикрепляются к груди.

По сигналу педагога игроки выполняют задания:

- построиться в колонну по одному и выполнять бег в колонне;
- встать парами и выполнять бег с высоким подниманием коленей;
- в парах перейти на ходьбу.

Во время движения педагог обращает внимание детей, что их в паре двое, а цифры у них 1 и 1. Затем по сигналу дети перестраиваются в тройки и выполняют бег с

захлестыванием голени. Во время движения педагог обращает внимание, что дети идут по трое, а цифры у них 1, 1 и 1.

Вопросы:

– Как нами были образованы пары, из каких чисел? (1 и 1.)

– Можно ли из единиц составить число 3? Сколько их будет? (1, 1 и 1.)

Чередование бега с ходьбой осуществлять только по сигналу. Продолжительность каждого упражнения 15–20 с. Бег в парах и тройках выполнять, расположившись близко друг к другу. Работать в общем темпе, не вырываться вперед, следить за осанкой. Видеть и сопоставлять, как в смене движения образовались числа 2 и 3.

Математические примеры и задачи

Подвижно-дидактическое упражнение «Кубики»

Задачи: формировать или закреплять умение детей составлять математические задачи на сложение, составлять и решать их с помощью примеров.

Материалы: крупные кубики и изображением с изображением количества очков по количеству пар играющих детей, карточки с изображением цифр (цифры можно заменить на карточки с изображением количества предметов равному разному числу) и знаков «+» и «=», для составления примеров, два обруча для расположения в них цифр и знаков, совершенствовать навыки работы в команде.

Содержание: дети объединяются в пары. По очереди бросают кубик и запоминают, выпавшее на нем число очков. Затем перемещаются к обручам, подбирают нужную цифру и знаки. Составляют и решают из них пример. Побеждает та команда, у которой в сумме выпало большее количество очков.

Подвижно-дидактическое упражнение «Из какой корзинки фрукт»

Задачи: упражнять детей в счете, умении решать простые выражения, совершенствовать навыки разного вида ходьбы по заданию.

Материалы: карточки «фрукты» с изображением арифметических выражений на сложение или вычитание, изображение или корзинки с цифрами.

Содержание: дети выбирают для себя на линии старта по одному фрукту, решают арифметическое выражение и переносят фрукт в определенную корзинку, используя определенный вид ходьбы по заданию педагога.. Упражнение продолжается пока все фрукты не будут разложены по корзинкам. На месте расположения корзинок, можно поставить одного или нескольких «контролеров», которые будут определять правильность размещения фруктов.

Подвижно-дидактическая игра «Математическая разминка»

Задачи: способствовать развитию внимания, мышление; закреплять умения решать задачи на нахождение суммы в пределах 9, правильно выбирать арифметическое действие при решении задач; совершенствовать навыки выполнения общеразвивающих упражнений согласно математическому заданию.

Содержание: педагог приглашает детей на разминку. Дети встают в круг. Педагог дает задание: «Ну-ка, Света, выходи, $1+2$ нам покажи». Ребенок должен показать два разных движения столько раз, сколько указано в выражении (пример: 1 наклон, 2 прыжка).

Каждому ребенку дается новое задание. Следует выполнять только общеразвивающие упражнения, в быстром темпе; дети, которые стоят в кругу, должны вести счет, делать вывод о правильности выполненного задания, давая оценку.

Игра «Найди каюту»*

Задачи: совершенствовать умение составлять целое из частей; учить образовывать число 8 из двух меньших чисел; совершенствовать навык бега согласно математическому заданию; развивать быстроту, внимание, сосредоточенность.

Содержание: посередине комнаты расположены обручи, в которых лежат карточки с примерами ($6 + 2$; $5 + 3$; $7 + 1$; $4 + 4$). Участникам игры раздаются карточки с нарисованными на них точками (как в домино, через черту). Детям необходимо сосчитать количество точек на своей карточке справа и слева и запомнить их количество.

По сигналу педагога «Матросы, в каюты!» дети, обегая один круг по краю ковра, бегут посередине между двумя рядами обручей, в которых лежат карточки с примерами, и стараются занять свое место в обруче (каюте), сопоставляя количество и расположение точек на своей карточке и примеры в обручах. В обруче могут оказаться 2 человека. В конце игры дети объясняют, почему заняли именно эту каюту, производят вычисления и отвечают, какое число получилось у всех членов экипажа. (8.)

Бег по кругу и через середину с остановкой выполнять только после сигнала педагога «Матросы, в каюты!»; бежать легко, не наталкиваясь друг на друга, держать дистанцию; при беге через центр искать глазами пример; выбрав нужный, занять свое место в обруче.

Игра «Невод»*

Задачи: учить образовывать число 8 из двух меньших, решать задачи на нахождение целого, правильно выбирать арифметическое действие; совершенствовать навык бега с увертыванием; развивать внимание, быстроту, скорость.

Содержание: игрокам предлагается поймать красивую океаническую рыбку на память о путешествии. Дети делятся на две команды: одна команда – «рыбки» с цифрами от 1 до 7, другая – «рыбаки» с теми же цифрами. «Рыбаки» образуют любую пару, пересчитывают, какое число составляет сумма их чисел и, взявшись за руки, бегут за «рыбкой» с соответствующим числом, стараются ее окружить, сомкнуть вокруг «рыбки» руки. Когда все «рыбки» будут пойманы, дети составляют арифметические выражения. Во время бега стараться не сталкиваться друг с другом; ловлю «рыбок» осуществлять окружая их и сцепляя руки в кольцо. «Рыбки» должны увертываться, разъединять «рыбаков» нельзя. «Рыбакам» необходимо быть внимательными, чтобы не поймать чужую «рыбку».

Игра «Горная тропинка»

Задачи: учить составлять числовые выражения, удерживать равновесие при ходьбе по скамейке; развивать ловкость, внимательность, сноровку, мышление, умение получать результат пересчетом; знакомить с составом числа 5 (из двух меньших чисел).

Содержание: воспитатель рассказывает: «Чтобы дойти до места охоты, надо преодолеть горный перевал по узкой тропинке, с обеих сторон которой пропасть».

У детей карточки с цифрами 1, 2, 3, 4. Они делятся на 2 команды (расчетом на первый-второй). Задача – по сигналу педагога идти навстречу друг другу в парах, при этом партнера нужно подобрать так, чтобы числа игроков составили в сумме 5. Дойдя до середины скамейки, нужно аккуратно, чтобы не упасть, поменяться местами и продолжить движение. После игры оценивается правильное выполнение задания и умение работать вместе.

Вопросы:

– Почему вы соединились в пару?

– Из каких двух чисел можно составить число 5?

Ходьбу по скамейке осуществлять парами, при переходе поддерживать друг друга, в середине пути осторожно меняться местами, чтобы не упасть. Оценивается активность, внимание, взаимопомощь, варианты решения проблемы, выбор подходящего движения и время выполнения задания.

Подвижно-дидактическая игра «Играем вместе»*

Задачи: закреплять знание порядка построения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше), навыки выполнения общеразвивающих упражнений; развивать внимание, память, быстроту и логику мышление, координацию движений, ловкость.

Содержание: дети стоят по кругу, в центре – карточка с действием «+ 1». Педагог бросает игрокам мягкий кубик с цифрами на каждой грани. Если кубик оказывается на полу, дети называют цифру, которая написана на его верхней грани, и выполняют движение, названное педагогом. Количество выполняемых движений можно определить, составив математическое выражение из символов на верхней грани куба и карточке – на 1 больше, чем написано на верхней грани куба.

Вопрос: Почему ты выполнил 8 прыжков? ($7 + 1 = 8$.) И т. д.

Выполняются движения, названные педагогом: прыжки, наклоны, приседания (любые движения по выбору). Побуждать детей не ошибаться, движения выполнять вместе, в одном темпе, согласно счету.

Игра «Рыбки»

Задачи: учить составлять и понимать схему математического выражения на вычитание по предметной модели, записывать ее с помощью цифр и знаков, соотносить сюжетный рассказ со схемой и наоборот – схему с моделью ситуации; формировать умение ставить нужный знак в математическом выражении, а результат получать пересчетом предметов; закреплять навык бега; развивать координационные способности, внимание, мышление, умение делать правильные умозаключения.

Содержание: педагог рассказывает: «Пин решил половить в пруду рыбок, чтобы посадить их к себе в аквариум, но он не смог посчитать, сколько выловил рыбок. Помогите ему».

Соревнуются две команды с равным количеством играющих (игроки пересчитываются, распределяясь по командам). Каждый ребенок получает бумажную рыбку, к хвосту которой прикреплена нитка (1 метр). Нитка крепится у игрока сзади на поясе так, чтобы рыбка касалась пола – «рыбки плавают». У каждой команды рыбки определенного цвета (красные, синие). По сигналу дети выполняют быструю ходьбу по площадке и стараются наступить на рыбку игрока другой команды, стараясь не давать

«поймать» свою. Ребенок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Пойманные у каждой команды рыбки подсчитываются, а затем предлагается выбрать одну схему с математическим действием из двух данных – определить какое действие надо совершить. После этого дети составляют задачу, вставив в схему цифры с полученным результатом, и читают получившееся выражение (выполняется каждой командой).

Вопросы:

– Сколько рыбок было у каждой команды? (10.)

– Сколько поймали красных рыбок? Синих?

– Какое действие надо совершить, чтобы узнать, сколько рыбок осталось?

(Вычитание.)

– Как должны быть расположены стрелки в схеме? Сравните результаты. Кто наловил больше?

Во время передвижения придерживать рукой прикрепленную рыбку нельзя. Ходьбу выполнять быстро, уворачиваться, следить, чтобы рыбку не сорвали. При составлении выражения определять действие, расставлять цифры и знаки по результатам игры. Уметь объяснять выбор знака в схеме.

Геометрические фигуры

Дидактическая игра «Найди похожие предметы»

Задачи игры: Закреплять умение правильно называть знакомые фигуры, находить в пространстве предметы похожие на геометрические фигуры.

В процессе игры дети находят в помещении группы предметы похожие на геометрические фигуры, изображенные у них на медальоне.

Подвижно-дидактическая игра «Корабли Фигуры»

Задачи: показать возможность построения геометрических фигур из разных материалов (тонкий канат)

Дети с помощью тонкого каната делают «треугольный, круглый и четырехугольный корабль». Выполняют различные движения спортивного характера (наклоны, ходьба на месте, ходьба по кругу и пр.)

Подвижно-дидактическая игра на внимание: «Шар, круг, сфера»

Задачи: способствовать развитию внимания, умение согласовывать движения.

Детям предлагается показать движением плоскостные и объёмные геометрические формы, вспомнив их названия: шар – объёмный, круг – плоский, сфера – объёмная. Обратить внимание детей на согласованность движений рук при выполнении заданий: круговые движения осуществлять одновременно двумя руками, широко разводя их в стороны. Объяснить, что во время дыхательных упражнений, необходимо делать глубокий вдох.

Дидактическая игра «Составь фигуру»

Задачи: закреплять умение составлять целое из частей в соответствии со схемой.

Материалы: макеты геометрических фигур крупного размера.

В процессе игры дети составляют из нескольких разных геометрических фигур меньшего размера другие геометрические фигуры.

Дидактическая игра «Изобрази фигуру»

Задачи: при помощи художественно-эстетических средств, различных материалов или при помощи жестов или пантомимики изображать геометрические фигуры, способствовать развитию творческого мышления, воображения и самостоятельности.

В процессе игры дети при помощи различных средств выражения составляют или изображают геометрические фигуры.

Подвижно-дидактическая игра «Собери фигуру»

Задачи: учить составлять целое из частей; совершенствовать навыки работы с гимнастической палкой, учить с помощью нее заполнять геометрическую фигуру разрезными формами; развивать логическое мышление, внимание, осторожность, координацию, взаимопомощь.

Содержание: детям предлагается встать по 7 человек в круг, в середине обозначается мелом овал. По размеру нарисованного овала делается овал из картона и разрезается на семь частей-«льдинок», которые раскрашиваются в разные цвета. Дети берут в руки гимнастические палки и начинают медленно составлять из «льдинок» овал по нарисованному контуру. Продвижение бумажных деталей нужно осуществлять осторожно, медленно. Уста-навливать их в контур можно только палкой (руками не трогать). Выравнивая изображение, следует не толкаться, работать сообща, меняться местами при необходимости.

Игру можно организовать с использованием других геометрических фигур.

Подвижно-дидактическая игра «Что за фигура?»

Задачи: ознакомить детей с объемными геометрическими формами: призма, пирамида; закрепить знания об изученных объемных фигурах: куб, шар, конус, цилиндр, параллелепипед; развивать тактильные ощущения, память, согласованность действий при передаче предмета в колонне над головой.

Содержание: детям предлагается разделиться на 2–3 команды и встать в колонны. Водящий становится лицом к своей колонне и закрывает глаза. У каждой команды корзина с объемными геометрическими фигурами (шар, куб, параллелепипед, цилиндр, конус). Дается задание передать водящему определенную фигуру, например, куб. Последний игрок в каждой команде берет из корзины любую фигуру и начинает передавать ее поднятыми над головой руками в начало колонны. Водящий, получив фигуру, ощупывает ее и, узнав, называет: «Я получил куб, спасибо», затем быстро перебегает в конец колонны и кладет шар в корзину, а водящим становится игрок, стоящий первым в колонне. Игра продолжается с новым заданием. Дети, встав в колонну, должны передавать предметы над головой в быстром темпе. Педагогу следует побуждать детей быть внимательными в игре: согласовывать свои действия в колонне при передаче формы; ощупывая предмет, не открывать глаза. Водящему нужно быстро ориентироваться в ситуации: совершить определенное действие, сказать фразу или отдать предмет обратно в колонну; остальным детям – сохранять молчание, не подсказывать.

Игра «Почини ковер-самолет»*

Задачи: развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, логику мышления; учить находить одинаковые геометрические формы, устанавливая между ними равенство.

Материалы: гимнастический коврик с отверстиями в виде геометрических фигур, геометрические фигуры.

Содержание: гном дарит детям ковер-самолет, но для того, чтобы он полетел, необходимо залатать в нем «дыры» (отверстия), имеющие форму геометрических фигур, найдя и соединив две одинаковые по форме, цвету и размеру геометрические фигуры необычным способом (разными частями тела).

Вопросы: назовите формы, которые вы соединили. Почему они равны?

Далее гном просит детей посчитать все геометрические фигуры-заплатки на ковре:

– Сколько здесь квадратов? (6.)

– А прямоугольников? (11.)

– Сколько кругов? (5.)

– Сколько треугольников? (7.)

Дети закрывают пустые силуэты геометрических форм недостающими фигурами, соединяя их разными частями тела. Например, правая рука – левая пятка, левое колено – правый локоть, левая нога – правое ухо, «мостик» из положения упор сзади и т. д.

Обратить внимание детей на правильность выполнения движений. Смену движений выполнять, не наталкиваясь друг на друга. В случае затруднения пытаться дотянуться до нужной формы разными частями тела, выполнив прогиб спины.

Величина (сравнение)

Подвижно-дидактическая игра «Одинаковые варежки»

Задачи: формировать или закреплять умение детей находить похожие предметы и группировать их по парам.

Материалы: Карточки или маски с изображением пар варежек по количеству детей. (изображения на варежках может соответствовать задачам ООД: геометрические фигуры, цифры, линии и точки, фантазийный рисунок).

1 вариант игры: выбирается 1 или несколько ведущих (в зависимости от количества играющих), остальные дети надевают маски или фликеры «варежки». Ведущий находит одинаковые пары. Все вместе проверяют правильность выполнения задания.

2 вариант: Все дети- «варежки». По сигналу педагога, дети сами находят себе пару и проверяют правильно ли подобрана пара.

Подвижно-дидактическая игра «В поисках клада»

Задачи: формировать или закреплять умение детей ориентироваться в пространстве в соответствии с картой-схемой.

В процессе игры дети сравнивают схематичные изображения с окружающей обстановкой помещения или пространства на улице и перемещаются в соответствии со схемой.

Подвижно-дидактическое упражнение «Разные машины»

Задачи: закреплять умение детей представления о величине предметов и построении ряда от большого к меньшему и наоборот, закреплять умение действовать по сигналу и четко следовать правилам игры.

Материалы: маски или карточки-фартуки с изображением машин разного размера, музыкальное или звуковое сопровождение.

Все участники «превращаются» в машины. Дети-машины под музыку двигаются в произвольном направлении. Услышав звуковой сигнал, по заранее установленному правилу дети выстраивают ряд(ы). Проверив правильность выполнения задания, дети обмениваются машинками и игровое задание повторяется.

По аналогии с данным упражнением можно организовать упражнение на определение высоты, длины и ширины.

Подвижно-дидактическая игра «Противоположности».

Задачи: Закреплять представления о свойствах предметов, умение определять противоположные.

Материалы: массажный и резиновый гладкий мяч, тряпочный мяч и мяч орех, баскетбольный детский мяч и воздушный шарик, большой пластмассовый мяч и теннисный шарик.

Содержание: Детям предлагается взять со стола предметы круглой формы из сказочной страны и исследовать их особенности, выполняя подбрасывания вверх, надавливания, удары о пол. (Исходное положение – стойка ноги врозь, мяч веред грудью. Обратить внимание детей на то, что подбрасывать мяч необходимо на различную высоту, обращая внимание на то, какой мяч легче подбрасывать, во время ведения нужно определить, какой мяч лучше отскакивает от пола).

По сигналу воспитателя «Найди пару» Дети играют в игру, ищут пару с предметом противоположного свойства и встают рядом:

- колючий – гладкий (массажный и резиновый мяч);
- мягкий – твердый (тряпочный мяч и орех);
- тяжелый – легкий (баскетбольный и воздушный шарик);
- большой – маленький (большой мяч и теннисный шарик).

(Воспитатель определяет пары, которые выполнили задание быстро, и просит детей назвать свойства предметов, по которым они образовали пару)

Подвижно-дидактическая игра «Что изменилось?»

Задачи: способствовать развитию внимания и мышления.

Материалы: цветные шары.

Содержание: дети играют в игру. Из числа детей выбирают троих ведущих, в руках которых разноцветные шары. Все остальные участники игры строятся в полукруг, так, чтобы видеть ведущих. По сигналу воспитателя участники игры отворачиваются, а ведущие меняются местами. Повернувшись, играющие должны отметить изменения в ряде водящих. Трем детям раздают по одному цветному шару (красный, желтый, синий) и выстраивают их в ряд. Остальные проговаривают последовательность расположения шаров (2–3 раза), затем закрывают глаза. По сигналу воспитателя игроки с шарами в руках меняются местами. Открыв глаза, дети отмечают, что изменилось.

Игра проводится 2–3 раза со сменой водящих. Число шариков можно увеличить до 5.

Обратить внимание на то, что участникам игры необходимо внимательно посмотреть на расположение водящих, запомнить последовательность расположения цветных шариков в их руках и заметить произошедшие изменения.

Игра «Сборщики»*

Задачи: развивать согласованность движений, ловкость, умение работать вместе; закрепить представление об именованных величинах и правилах действия с ними, умения обобщать группы с единым названием, решать нестандартные задачи, делать простые умозаключения; развивать воображение, логику; совершенствовать навыки ходьбы в тройках, держась за руки, согласно математическому заданию; побуждать удерживать игрушки разными способами.

Содержание: участники игры разбиваются на группы по 2–3 человека и берутся за руки. По сигналу ведущего каждая тройка двумя свободными руками должна собрать как можно больше игрушек, которые разбросаны по полу группы. Предметы, собранные каждой группой, подсчитываются.

Во время движения в тройках дети должны держаться за руки, не расцепляясь, собирать игрушки можно только свободными руками. Необходимо поднять как можно больше игрушек и удерживать их разными способами (зажав руками, ногами, подбородком и т. д.).

Игра «Строительный аттракцион»*

Задачи: формировать представление детей о площади фигур, умение сравнивать их с помощью условной мерки; закрепить навыки количественного и порядкового счета, познакомить с общепринятой единицей измерения площади – квадратным сантиметром; совершенствовать навыки бега и прыжков; развивать быстроту, ловкость, умение сотрудничать с командой, внимание, логическое мышление, комбинаторные способности при составлении фигур, умения планировать свои действия, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

Содержание: двум командам детей предлагается определить, какая из фигур по площади больше: слон или жираф.

Вопрос: Как это можно определить? (*Счетом кубиков, из которых состоят фигуры.*)

Участники игры делятся на две команды. По сигналу педагога дети поочередно выполняют бег до фигуры, берут по одному кубику и, зажав его между коленками, прыжками передвигаются к своим командам, становятся сзади колонны. Первой команде необходимо положить принесенный кубик справа, второй команде – слева. По окончании игры участники производят подсчет принесенных кубиков, делают выводы о площади фигур (они равны, так как состоят из одинакового количества кубиков).

Вопросы: Равны ли сами фигуры? (*Нет, так как они разной формы.*) Какой вывод можно сделать?

Во время эстафеты фигуры необходимо обегать. Переноса кубики прыжками, нужно стараться их не уронить; если кубик упал, необходимо его поднять и продолжать движение. Переносить можно только один предмет, перед тем как положить его, нужно вспомнить пространственное расположение (лево – право).

Игра «Заколдованные озера»

Задачи: продолжать знакомить детей с логической операцией классификации; упражнять в разделении множеств на группы по какому-либо заданному признаку; дать представление о пересекающихся множествах; учить самостоятельно находить основание для создания новых групп предметов, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять признаки и свойства в объектах или определять их отсутствие, удерживать в памяти одновременно 2–3 признака, находить предметы, соответствующие этим признакам; развивать внимание, быстроту, мышление, координационные способности, эстетическое восприятие, умение сотрудничать друг с другом.

Содержание: педагог кладет на пол два обруча красного и зеленого цвета так, чтобы они пересекались – это «заколдованные озера». Детям предлагается снять обувь и заполнить «озера» по заданию разноцветными шарами, расположенными вне обручей. Внутри зеленого обруча должны находиться большие шарики, внутри красного – красные. Шары лежат на площадке в произвольном порядке. Дети прокатывают одной ногой любой шарик к обручу, не задевая другие, и закатывают его в обруч. В процессе выполнения упражнения игроки приходят к выводу о том, где расположить красные большие шарики (в пересечении двух обручей), объясняют свои решения.

Вопросы:

- Какие шарики лежат внутри зеленого обруча? *(Большие разноцветные.)*
- Какие шарики лежат внутри красного обруча? *(Красные маленькие.)*
- Какие шарики лежат одновременно внутри красного и зеленого обручей? *(В пересечении обручей лежат красные большие шарики.)* Объясните, почему? *(По своим признакам они относятся к обоим обручам.)*
- Какие шарики остались вне обручей? *(Маленькие, разноцветные.)* Почему? *(Ответы детей.)*

Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: двигать выбранный шарик необходимо стопой медленно и осторожно, чтобы не столкнуть другие; закатывать шарики в обручи нужно в соответствии с их признаками. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

Подвижно-дидактическое упражнение «Помири цифры и знаки»

Задачи: развивать быстроту реакции на сигнал, сосредоточенность, мышление; закреплять количественный счет предметов и соотношение его с цифрой, уметь сравнивать цифры с помощью знаков «больше» и «меньше».

Материалы: карточки с цифрами и знаками «<» и «>».

Содержание: детям предлагается взять с ковра любую цифру и после окончания фразы, произнесенной воспитателем, восстановить порядок в последовательности цифр, построившись друг за другом в две колонны.

Ну-ка, цифры, стройтесь в ряд!

Устраните весь разлад!

Дети проверяют счетом правильность построения, называя свою цифру, а затем отвечают на вопросы, уточняя порядковый счет и правильно называя числительные: «Каким по счету стоит Сережа? А Катя? Маша? Матвей?». После слов: «Цифры, цифры, не робей! Встаньте к знакам поскорей!» – дети с цифрами в руках становятся в пары и определяют, с какой стороны знака, расположенного на полу, им встать. Затем читают

полученные выражения. После выполнения упражнения дети располагают свои цифры в домах на макете города, посчитав количество предметов в каждом из них.

Напомнить детям о том, что не надо суетиться, а нужно быстро находить свое место между «соседями»-цифрами в любом из двух рядов. Объединившись в пары, согласовать, договорившись, с какой стороны от знака «<» или «>» они будут стоять. Находить свой домик, вспомнив правило пересчета предметов.

Игра «Больше – меньше»*

Задачи: развивать внимание, быстроту мышления и ловкость движений, самостоятельность (инициативу), умение читать математическое выражение; учить сравнивать количество предметов с помощью знаков.

Материалы: игрушки большого и маленького размера.

Содержание: погрузившись в сон, дети встречаются с Белым Кроликом, который рассказывает им историю о волшебных математических знаках – «<», «>», с помощью которых можно сравнивать предметы, показывая их несхожесть (когда где-то предметы не являются равными, несхожими, говорят, что одно всегда больше, а другое – меньше):

«<» – направление стрелки, похожее на клюв птицы, указывает на тот предмет, который меньше;

«>» – знак похож на клюв птицы, если он открыт, он указывает на тот предмет, который больше.

Далее Кролик предлагает детям поиграть с новыми математическими знаками, а для этого сравнить разные предметы в его комнате, взяв их в руки и встав парами в соответствии с расположенными на полу знаками «<», «>».

Побуждать детей к познанию нового незнакомого материала, принимая участие в игре, самостоятельно делая выводы по ее окончанию. Выполняя бег, не наталкиваться друг на друга. Сравнивая игрушки, вставать, образуя пары согласно знаку. В случае затруднения исправить ошибку (меняясь местами), прочитывая правильное выражение вслух.

Игра «Озеро слез»*

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции и мышления, самостоятельность (инициативу); учить сравнивать количество предметов с помощью знаков.

Материалы: бутылочка с жидкостью, геометрические фигуры, фигурки животных.

Содержание: распределив предметы, Кролик показывает детям предмет из сундучка – бутылочку «Выпей меня», с помощью которой Алиса стала большой. Испугавшись, она наплакала целое море слез, в котором оказались все животные. Кролик просит детей спасти всех животных, расселяя их на островки из геометрических фигур.

Детям необходимо проползти между островками из геометрических фигур и разместить на них животных, а затем, быстро встав в круг, сосчитать количество игрушек на островках, сравнить, используя уже знакомые знаки, объясняя свои действия. Ребенок, обозначающий знак, должен изобразить его движением.

Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: ползание осуществлять быстро, не опускаясь на колени и не наталкиваясь друг на друга, любым способом, но так, чтобы игрушка не упала. При изображении знаков «<», «>» детям вставать между нужными островками. Остальным ребятам осуществлять проверку, называть форму островка, прочитывая вслух математическое выражение.

Ориентировка

Подвижно-дидактическое упражнение «12 месяцев»

Задачи: упражнять детей в правильности решать арифметические выражения; закреплять знание названий месяцев и их последовательности; совершенствовать навык нахождения своего места в шеренге согласно последовательности чисел в числовом ряду; развивать быстроту, внимание, сообразительность, стремление оказывать взаимопомощь, умение оценивать.

Содержание: воспитатель рассказывает: «Гномы перепутали все месяцы в году, необходимо поставить их в правильном порядке».

Детям предлагается вспомнить, сколько месяцев в году. Посчитать от 1 до 12. Педагог выбирает двух участников игры и дает им карточки с цифрой 6 и 7. Затем объявляет, что это середина года, и спрашивает: какой это месяцы? (Дети считают и называют месяцы - *Июнь и июль*). Остальным игрокам раздаются карточки с примерами, решив которые, каждый определяет, под каким номером стоит его месяц в году. Играющие называют свой месяц и занимают место либо слева от детей с числами, либо справа, уточняя, где находится его месяц (Между какими месяцами находится твой месяц).

Примеры: $3 - 1$; $3 + 2$; $3 - 2$; $4 + 4$; $8 + 1$; $3 + 1$, $1 + 2$, $5 - 1$, $10 - 1$, $10 + 1$, $10 + 2$.

Дети выполняют построение в шеренгу, правильно находя свое место согласно заданию. Следует быстро ориентироваться, находить свое местоположение в ряду. Дети в шеренге должны немного раздвинуться, чтобы следующий игрок мог встать между ними.

Подвижно-дидактическая игра «Живые фигуры»

Задачи: способствовать развитию внимания, быстроты реакции и мышления, самостоятельности (инициативы); совершенствовать навыки чтения и использования схемы, умения соотносить последовательность, определенную схемой с выбором своего местоположения.

1 вариант - в соответствии со схемой, на которой изображены геометрические фигуры, определять место фигуры в ряду и вставать на это место.

2 вариант (усложнение) – на недостающее пространство устанавливать вместо себя предметы – заменители, а самим выстраиваться в соответствии с обратным счетом.

3 вариант (усложнение) – вместо схемы использовать цифры.

Содержание: в процессе игры дети соотносят имеющуюся у них фигуру с фигурой на схеме, встают в соответствии со схемой в прямом порядке. Усложнение для выстраивания в обратном порядке дети используют предметы-заменители (игрушки) вместо себя при построении в прямом порядке, а сами дети выстраиваются по схеме в обратном порядке. Усложнение вместо схемы дети используют имеющиеся у них цифры и геометрические фигуры.

Подвижно-дидактическое упражнение «Каждому свое место»

Задачи: формировать или закреплять умение детей ориентироваться в направлении «право», «лево», «вперед», «сзади», «в центре»; упражнять в понимании схемы и образца, развивать быстроту, внимание, сообразительность, стремление оказывать взаимопомощь, умение оценивать.

Материалы: карточки с изображением предметов или геометрических фигур по количеству детей; листы образцы или схемы, шнур для обозначения прямоугольной площадки.

Содержание: дети делятся на подгруппы. Каждой подгруппе выдается схема или образец. За обозначенной площадкой размещается контейнер с необходимыми предметами. Дети, прочитав схему или образец размещения предметов, подбирают необходимые предметы, размещают их в соответствии со схемой или образцом, называют в каких направлениях относительно друг друга размещены предметы, другие участники проверяют правильность выполнения задания.

Игра «Преодолеть земное притяжение»*

Задачи: совершенствовать навыки ориентироваться в пространственных ситуациях разными способами, определяя свое место по заданному условию; закреплять знание противоположных пространственных понятий: «далеко – близко», «вверху – внизу», «спереди – сзади», «справа – слева»; развивать внимание, координационные способности, логическое мышление.

Содержание: воспитатель говорит: «Сыщики преодолевают любые препятствия, выслеживая преступников, делают неожиданные открытия. Мы с вами тоже попытаемся быть такими же внимательными, как сыщики». Детям предлагается двигаться по канату, удерживая мяч руками и на рулоне бумаги в разных положениях:

- вверху двумя руками;
- на расстоянии вытянутой руки от себя (справа, слева);
- внизу двумя руками;
- между ног, двигаясь боком.

Далее детям предлагается наклонить голову вниз и, стоя на канате, посмотреть вверх, руками держась за лодыжки.

Вопросы: Что вверху? Что внизу? Какое ощущение?

Выводы: Вверху – это всегда направление к небу, внизу – к земле. Понятия «вверх» и «вниз» не зависят от расположения вашего тела.

Правила: передвижения по канату нужно выполнять разными способами, удерживая в руках мяч на опоре в разных положениях. Напомнить детям, что необходимо балансировать руками и телом, чтобы удержать мяч. Побуждать делать выводы о том, в каком положении мяч удержать легче.

Игра «Построй неделю»*

Задачи: закрепить знание порядка следования частей суток, дней недели, месяцев, времен года; совершенствовать навык ходьбы в быстром темпе разными способами; развивать внимание, коммуникативные качества.

Содержание: педагог обращает внимание детей на то, что из дней складывается неделя, и спрашивает, сколько в неделе дней. (*Ответ детей.*) Игрокам раздаются цифры от 1 до 7 (2 комплекта), и предлагается быстро встать в два ряда напротив друг друга, найдя свое место согласно цифре (расстояние между рядами 3 м).

Задание:

1-й вариант: по сигналу «Марш!» детям предлагается пройти на другую сторону, пытаясь никого не задеть; подровнять ряды и проверить правильность своего местоположения (назвать свой день недели по порядку).

2-й вариант: идти спиной вперед, меняясь рядами; проверить правильность местоположения (назвать свой день недели по порядку).

3-й вариант: выполнять круговые движения вокруг себя (как волчки), держа руки на поясе; проверить правильность местоположения (назвать свой день недели по порядку).

Если некоторые дети столкнулись, то они должны оставаться на месте. Педагог может «разбудить» их, дотронувшись до плеча каждого игрока, но только после того как все ряды построятся; столкнувшиеся дети должны назвать свой номер и день недели, соответствующий этому номеру, и найти свое место в ряду.

Вопросы: Какой день недели потерялся? (*Ответ детей.*) Назови своих «соседей» по неделе. Встань таким же способом на свое место. Что длиннее по времени: день или неделя? Почему? Каким способом легче было «сохранять» или «выстраивать» неделю? Почему?

Ходьбу нужно осуществлять в быстром темпе лицом вперед, меняясь местами с партнером напротив; спиной вперед; выполняя медленное кружение («волчок»). Следует напомнить детям, что меняться рядами надо, сохраняя свое местоположение в ряду, в быстром или медленном темпе, стараясь не столкнуться с партнером; необходимо быстро вспомнить свой номер и день недели, соответствующий ему, называя «соседей».

Подвижно-дидактическая игра «Сложный переход»

Задачи: формировать умение детей кодировать и декодировать информацию с помощью кодовых карточек, удерживать равновесие при прыжках по повышенной опоре, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять внешние признаки (свойства) объектов, находить предметы (объекты), соответствующие этим признакам; развивать внимание, логику мышления и ловкость движений.

Содержание: детям предстоит перейти через пустыню, наполненную песчаными пригорками. Для этого им необходимо отыскать среди пригорков фигуру, соответствующую заданным на карточке признакам с отрицанием одного из трех признаков: цвет, форма, величина. Далее нужно встать на пригорок и перемещаться прыжками по свободным «пригоркам», на которых еще не стоят другие игроки. Остальные дети (у которых нет карточек) двигаются по пустыне прыжками спиной вперед между «пригорками», стараясь не столкнуться стоящих на них детей.

Следует напомнить детям, что перемещаться необходимо прыжками по свободным «пригоркам», на которых еще не стоят другие игроки; при выполнении прыжков спиной вперед нужно быть предельно внимательными, стараясь не столкнуться товарищей.

Игра «Рассчитайся!»*

Задачи: способствовать развитию внимания, памяти, мышления детей, ловкости и координации движений; совершенствовать навыки счета; закреплять порядковый счет до 20.

Содержание: педагог предлагает детям построиться в шеренгу и представить, что они моряки. Приготовиться к плаванию: рассчитаться по порядку (узнав, сколько человек в команде), называя и запоминая свой порядковый номер. Далее педагог объявляет о назначениях на корабле: № 1 – капитан; № 15 – рулевой; № 17 – боцман; № 5 – штурман; № 7 – механик; № 20 – радист; остальные дети – матросы. Названные дети, делая шаг вперед, объясняют свое назначение (чем они будут заниматься на корабле).

Обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры: побуждая их самостоятельно называть свой порядковый номер, не пропускать идущие по порядку числа; движения осуществлять четко по сигналу.

Подвижно-дидактическая игра «Лабиринт»*

Задачи: способствовать развитию внимания, памяти, мышления детей, ловкости и координации движений; пространственной ориентировки; закреплять умение практически дифференцировать пространственные отношения в различных заданиях, понимать направление движения.

Материалы: карточки с цифрами, карточки с точками, обручи, скакалки, куб, вырезанные из картона круги.

Содержание: дети строятся в одну или две колонны (в зависимости от наличия оборудования и места проведения). Педагог сообщает, что им надо преодолеть препятствия, которые встречаются на их пути, чтобы добраться до форта, показывает им карту, по которой дети будут двигаться, соблюдая направление движения. Но для того, чтобы быстро пройти лабиринт, надо расставить точки с цифрами последовательно, согласно карте (их расставляет капитан, дети помогают ему советами). На них они будут ориентироваться, а капитан группы должен запомнить двигательные упражнения:

- обежать озеро (большой обруч) с правой стороны;
- выполнить прыжки правым боком через маленькие ручейки (скакалки);
- проползти тоннель;
- обежать слева гору (конус);
- перейти болото, прыгая по кочкам с правой стороны (круги);
- обежать могучий дуб с левой стороны (куб).

Педагог определяет время по песочным часам, если дети уложились в 3 минуты, вручает им второй золотой ключ. Необходимо напомнить детям, что выполнять любое движение необходимо за капитаном по расставленным цифрам, соблюдая направление (справа или слева) согласно плану, не ошибаться, не задерживать друзей. Если при движении дети ошиблись в направлении, то задание выполняется вновь, при этом теряется время.

Литература

1. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2004.
2. Математика в движении: планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры/ авт.-сост. Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко. - Волгоград : Учитель, 2011. - 110 с.
3. Математика в движении: планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Подготовительная группа/ авт.-сост. Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко. - Волгоград : Учитель, 2012. - 164 с.
4. Федосеева П. Т. Игровая деятельность на занятиях по математике / П. Т. Федосеева. – Волгоград: Корифей, 2009.
5. Фомина Н. А. Физкультурно-оздоровительные системы и технологии: учебное пособие / Н. А. Фомина. – Волгоград : ФГОУ ВПО «ВГАФК», 2007.