

Т. С. БУДЬКО

6+

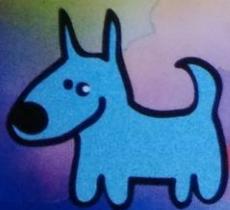


МАТЕМАТИКА



ДВИЖЕНИЕ

9



УДК 373.29
ББК 74.102
Б90

Автор

зав. каф. методик дошк. образования УО «Брестский гос. ун-т
им. А. С. Пушкина», доц., канд. физ.-мат. наук Т. С. Будько

Рецензент

методист учебно-метод. отдела дошк. и нач. образования
УО БрГОИРО Л. Г. Микулик

Будько, Т. С.

Б90 Математика + движение / Т. С. Будько. — 3-е изд. — Мозырь :
Содействие, 2010. — 44 с.

ISBN 978-985-520-307-1.

В издании в популярной форме освещаются вопросы стимулирования двигательной нагрузки детей в процессе развития математических представлений, комбинирования умственных и физических упражнений в ходе проведения спортландий, эстафет и занятий-путешествий.

Книга адресована всем желающим видеть своих детей гармонично развитыми и физически, и духовно; а также специалистам, работающим в дошкольных учреждениях.

УДК 373.29
ББК 74.102

ISBN 978-985-520-307-1

© Будько Т. С., 2008
© Оформление. ОДО «Образовательная
компания «Содействие», 2010

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
КОМПЛЕКСНЫЕ ЭСТАФЕТЫ	
Количественные представления	6
Представления о величине	7
Геометрические представления	9
Пространственные представления	10
КОНСПЕКТЫ КОМПЛЕКСНЫХ ЗАНЯТИЙ И ИГРОВЫХ КОМПЛЕКСОВ ПО МАТЕМАТИКЕ С УВЕЛИЧЕННОЙ ДВИГАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТЬЮ ДЕТЕЙ	
Тема: В гостях у курочки (для детей младшего дошкольного возраста)	13
Тема: Машины помощники (для детей младшего дошкольного воз- раста)	14
Тема: За грибами (для детей среднего дошкольного возраста)	16
Тема: Колобок (для детей среднего дошкольного возраста)	17
Тема: Путешествие на Луну (для детей среднего дошкольного воз- раста)	19
Тема: Математическая спортландия (для детей среднего дошкольно- го возраста)	21
Тема: На птичьем базаре (для детей старшего дошкольного возраста)	22
Тема: Морское путешествие (для детей старшего дошкольного возраста)	26
Тема: Соревнования «ромбиков» и «кружочков» (для детей старшего дошкольного возраста)	30
КОМПЛЕКСНЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ	
Количественные представления	34
Представления о величине	36
Геометрические представления	38
Пространственные представления	39
Временные представления	42
КОМПЛЕКСНЫЕ ЗАДАНИЯ: РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ И СПОРТИВНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ, ДОПОЛНЕННЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИМ СО- ДЕРЖАНИЕМ	43
Для детей с 3-х лет	47
Для детей с 4-х лет	53
Для детей с 5-и лет	64

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время идет активный поиск возможностей обновления и качественного улучшения форм обучения дошкольников. В дошкольных учреждениях развитие математических представлений должно осуществляться так, чтобы дети видели, что математика существует не сама по себе, что математические понятия отражают связи и отношения, свойственные предметам окружающего мира.

В данной работе рассматривается вопрос организации процесса развития математических представлений в подвижной форме. Такой подход, с одной стороны, позволит детям лучше осознать математические представления, а с другой стороны – поможет решить проблемы двигательной активности детей.

В процессе подвижных игр, комплексных занятий дети не устают, так как часто меняют виды, темп, амплитуду движений, место их выполнения. Разнообразная двигательная активность снимает утомление, активизирует память, мышление. Комплексные занятия организованы так, что дети в основном не сидят за столами, а находятся в движении и через комплексные задания постигают математические отношения и свойства объектов окружающего мира. На занятиях такого типа развитие математических представлений органически сочетается с движениями.

Повысить двигательную активность детей можно в процессе развития математических представлений, включая в занятия такие игры и упражнения, которые предполагают решение программных математических задач в подвижной форме. Практически большинство программных задач из области математических представлений решаются в процессе выполнения определенных физических упражнений. Можно составить достаточно много заданий комплексного характера. Варьировать задания можно в трех направлениях: учитывать все варианты физических упражнений, предусмотренные программой, а также все

способы и приемы выполнения математической части заданий, менять оборудование. При этом дополнительно к предметам, которые обычно используются в физупражнениях, целесообразно использовать плоские и объемные геометрические фигуры, цифры, числовые фигуры, карточки с изображением характерных признаков времен года (или частей суток).

Осуществление процесса развития математических представлений в подвижной форме необходимо для увеличения двигательной активности дошкольников, повышения интенсивности их интеллектуального развития, активизации процесса познания и осознания необходимости ознакомления детей с математическими отношениями и свойствами окружающего мира.

В данной работе предложена серия комплексных эстафет, в которых в подвижной форме решаются программные задачи по развитию математических представлений. В работе приведены примеры комплексных занятий и игровых комплексов по математике с увеличенной двигательной активностью детей, а также варианты вопросов и заданий математического характера, используемых в процессе спортивных упражнений и игр. Вниманию педагогов предлагаются также подвижные игры, дополненные математическим содержанием.

КОМПЛЕКСНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

(для детей старшего дошкольного возраста)

1. Количественные представления

Бабочки на цветочках

Программные задачи: закреплять навыки количественного счета, отсчитывания предметов, понимание отношений между числами.

Задание: допрыгать до обруча, положить в него названное количество бабочек, вернуться бегом. Следующие участники кладут на одну бабочку меньше (больше).

Варианты: положить столько бабочек, какая цифра находится в обруче, либо сколько предметов нарисовано на картинке.

Выбери игрушку

Программные задачи: закреплять навыки порядкового счета, понимание сущности цифр.

Задание: добежать до игрушек, выстроенных в ряд и выбрать ту по счету игрушку, которая соответствует количеству точек на индивидуальной карточке, вернуться бегом.

Яблоки и груши

Программные задачи: закреплять умение отсчитывать предметы.

Задание: допрыгать на одной ноге до обруча, лежащего на полу, вложить в него столько яблок, сколько нарисовано на карточке; вне обруча положить груши на одну больше (меньше), чем яблок и назад вернуться бегом.

Точки

Программные задачи: формировать понимание сущности цифр.

Задание: добежать до корзины, вытянуть любую карточку с цифрой, доползти по гимнастической скамейке до лото и поставить цифру около соответствующей карточки с точками, назад вернуться бегом.

Попрыгунчики

Программные задачи: закреплять умение воспроизводить определенное количество различных движений.

Задание: добежать до скакалки, прыгнуть на ней названное количество раз, вернуться бегом.

Варианты: а) добежать до мяча, ударить им о стену столько раз, какую цифру показал воспитатель;

б) добежать до подвешенных ленточек и подпрыгивая снять столько лент, сколько точек на карточке.

Попади в цель

Программные задачи: закреплять понимание сохранения количества, навыки количественного счета.

Задание: добежать до корзины, взять мяч и бросить в щит столько мячей, сколько точек над щитом (остальные считают, сколько раз попал мяч в щит), вернуться бегом.

Варианты: над щитом может быть карточка с цифрой.

Что пропущено

Программные задачи: закрепить понимание отношений между числами.

Задание: проползти до табло между предметами, поставить пропущенную цифру, посреди имеющихся и бегом вернуться назад.

2. Представления о величине

Ленточки

Программные задачи: закреплять умение сравнивать предметы по величине с помощью приема приложения.

Задание: проползти по гимнастической скамейке, добежать до обруча и пролезть в него головой вперед, выбрать из ленточек ту, которая короче (длиннее) имеющейся у ребенка, вернуться бегом.

Скакалки

Программные задачи: закреплять умение сравнивать два предмета по длине с помощью приема приложения.

Задание: пройти по гимнастической скамейке, перешагивая через предметы, спрыгнуть со скамейки, выбрать ту скакалку, которая длиннее и прыгая на ней вернуться назад.

Палочки

Программные задачи: закреплять умение сравнивать предметы по толщине с помощью приема приложения.

Задание: добежать «змейкой» до линий, перепрыгнуть через них, положить палочку в пластинку, которая соответствует по толщине палочке, вернуться бегом.

Построй-ка

Программные задачи: закреплять умение сравнивать предметы по высоте.

Задание: добежать, преодолевая препятствия, до стремянки, перелезть через нее, положить в обруч высокие цилиндры, а низкие вне обруча.

Наведи порядок

Программные задачи: закреплять умение сравнивать предметы по тяжести.

Задание: добежать до мячей, взять тот, что легче и бросить в корзину, а тот, что тяжелее, прокатить. Вернуться бегом.

Сложи пирамидку

Программные задачи: формировать умение упорядочивать предметы по величине.

Задание: проползти по гимнастической скамейке, допрыгать на двух ногах до стола, выбрать из имеющихся колечек самое большое, надеть его на палку и вернуться бегом назад; палку с колечком передать следующему и так до

тех пор, пока вся палка не будет в колечках.

Собери полоски

Программные задачи: формировать умение упорядочивать по ширине.

Задание: на скакалке допрыгать до скамейки, выбрать самую широкую полоску, вернуться бегом.

Мячики

Программные задачи: развивать глазомер.

Задание: добежать на носках до мячей, маленький мяч бросить в низкую корзину, а большой – в высокую, вернуться бегом.

3. Геометрические представления.

В обруч

Программные задачи: закреплять умение различать круг и овал.

Задание: пройти на четвереньках до обруча, положить в обруч овал, вне обруча – круг, вернуться прыжками на левой (правой) ноге.

Обезьянки

Программные задачи: закреплять умение различать геометрические фигуры.

Задание: добежать до дуги, пролезть в нее левым боком; влезть на гимнастическую стенку, снять фигуру, которую показал воспитатель, вернуться бегом.

Шарики

Программные задачи: закреплять умение различать геометрические фигуры.

Задание: добежать с ракеткой в руке (на ракетке шарик) до скамейки, взять ту фигуру, которую скажет воспитатель, а шарик положить на место фигуры и бегом вернуться назад.

Примечание: если ребенок не знает, какую фигуру нужно взять, то он возвращается назад с шариком. Выигрывает та команда, у которой не скамейке

больше всего шариков.

Чудесный мешочек

Программные задачи: закреплять умение различать плоские и объемные геометрические фигуры и назвать их.

Задание: перепрыгнуть через скамейку на двух ногах, допрыгать до стола, на котором находится мешочек с геометрическими фигурами (объемными и плоскими), выбрать из мешочка названную фигуру.

Варианты: а) выбрать из мешочка плоскую фигуру;
б) выбрать фигуру, которую описал (назвал, показал) воспитатель.

Выбери нужную фигуру

Программные задачи: закреплять умение группировать геометрические фигуры.

Задание: каждый по очереди должен подбежать к обручу, возле которого лежат геометрические фигуры, выбрать треугольники (круги, овалы, квадраты, конусы, цилиндры), положить в обруч, вернуться бегом.

4. Пространственные представления

Пролезь под дугой

Программные задачи: закреплять умение различать правую и левую стороны.

Задание: добежать до дуг, под красной дугой пролезть правым боком, под синей дугой – левым, вернуться бегом.

Веселый мяч

Программные задачи: закреплять умение различать правую и левую стороны.

Задание: добежать до стенки, ведя мяч правой рукой, стукнуть мячом о стенку и вернуться бегом назад, ведя мяч левой рукой.

Попади в корзину

Программные задачи: закреплять умение различать правую и левую стороны.

Задание: допрыгать на правой ноге до мяча, бросить его в корзину и вернуться назад, прыгая на левой ноге.

Флажки

Программные задачи: закреплять умение различать правую и левую стороны.

Задание: допрыгать до обруча на двух ногах, взять в правую руку красный флажок, а в левую – синий, вернуться бегом.

Попрыгунчики

Программные задачи: закреплять умение различать правую и левую стороны.

Задание: допрыгать приставными шагами правым боком до обруча, пролезть в него правой ногой вперед и вернуться приставными шагами левым боком.

Целься вернее

Программные задачи: закреплять умение различать правую и левую стороны и ориентироваться относительно себя.

Задание: добежать до мячей, взять мяч в правую (левую) руку и бросить в корзину, которая находится дальше (ближе) впереди, вернуться подскоками.

Расставь и собери

Программные задачи: закреплять умение ориентироваться от себя.

Задание: добежать до кубика, расставляя кегли так, чтобы они находились справа, обежать кубик и вернуться бегом так, чтобы кегли находились справа.

Ползком

Программные задачи: закреплять умение ориентироваться от себя.

Задание: проползти по гимнастической скамейке и вернуться бегом так, чтобы скамейка была справа от ребенка.

Мяч в обруч

Программные задачи: закреплять умение ориентироваться от себя.

Задание: доползти до обручей на четвереньках, толкая головой мяч, положить мяч в обруч, который находится справа (затем – слева) от ребенка.

Репозиторий БРГАУ

**КОНСПЕКТЫ КОМПЛЕКСНЫХ ЗАНЯТИЙ
И ИГРОВЫХ КОМПЛЕКСОВ ПО МАТЕМАТИКЕ
С УВЕЛИЧЕННОЙ ДВИГАТЕЛЬНОЙ
АКТИВНОСТЬЮ ДЕТЕЙ**

ТЕМА: В ГОСТЯХ У КУРОЧКИ

(для младшего дошкольного возраста)

Программные задачи: закреплять представления об «один» и «много», умение различать геометрические фигуры.

Оборудование: игрушки курочка и цыплята (8–9 штук), 4 обруча, предметы (один и много) для 3–4 станций, геометрические фигуры (треугольники, круги, квадраты) – по количеству детей.

Этапы и методы решения программных задач

Вводная часть

К детям приходит курочка и приглашает к себе в гости.

Основная часть

Дети строятся за воспитателем «паровозиком» и отправляются в гости. По дороге они делают остановки на станциях, где находятся один или много предметов. Воспитатель предлагает детям сначала сказать, сколько они видят игрушек, а затем выполнить упражнения (подпрыгнуть, присесть, наклониться) столько раз, сколько предметов находится на станции.

Наконец «паровозик» прибывает в деревню. Курочка рассказывает, что у неё есть много цыпляток, и они хотят поиграть. Проводится подвижная игра «Цыплята». Воспитатель раскладывает обручи в разных местах на площадке и кладёт в них: одного цыплёнка или много. По команде «один» – дети бегут к обручам, где находится один цыплёнок. По команде «много» – к обручам, где

много цыплят. Воспитатель отмечает самых быстрых и внимательных детей. Игра повторяется 3–4 раза. Воспитатель меняет количество цыплят в обручах.

Поиграв, цыплята проголодались. Воспитатель от имени курочки просит детей помочь разложить правильно зёрнышки для цыплят: кружочки – в один обруч, квадратики – в другой, треугольники – в третий. Детям раздаётся по одной фигуре и предлагается положить её в нужный обруч, а затем сказать, как называется фигура.

Заключительная часть

Курочка благодарит детей за помощь и прощается с детьми.

ТЕМА: МАМИНЫ ПОМОЩНИКИ

(для младшего дошкольного возраста)

Программные задачи: закреплять у детей представления об «один» и «много», умение группировать предметы по разным признакам, сравнивать предметы по величине, ориентироваться на себе и относительно себя, различать день и ночь по характерным признакам.

Оборудование: предметы (в том числе набор детской посуды), различные по разным признакам, в том числе по цвету и величине; по две ленты разной длины на каждого ребёнка.

Этапы и методы решения программных задач

Вводная часть

Воспитатель читает стишок о маме и предлагает детям поиграть в маминых помощников.

Основная часть

«Уборка квартиры». Детям предлагается перенести со стола, где находится много предметов, на пустые столы сначала все красные предметы, затем – все большие и, наконец, все предметы посуды. При этом ребёнку надо назвать тот

признак, по которому он выбрал предмет. Затем воспитатель просит сказать, каких предметов на столе много, а какой один.

«*Стирка белья*». Для упражнений каждому ребёнку раздаются по две ленты разной длины («полотенца»). Детям предлагается показать, как мама стирает и вешает бельё:

✚ Наклониться столько раз, сколько воспитатель.

✚ Присесть, положить «полотенца» справа от себя, встать. Присесть, взять «полотенца», встать. То же самое – влево. Повторить 3–4 раза.

✚ Выбрать из лент ту, которая длиннее. Взять её в левую руку. Другую ленту взять в правую руку и сказать, какую по длине ленту держишь в правой руке.

✚ Поднять вверх сначала левую руку, затем правую, потянуться вверх. Руки опустить, присесть. Повторить 3–4 раза.

Воспитатель хвалит детей и предлагает поиграть. Проводится подвижная игра «День – ночь». По сигналу воспитателя «день» дети ходят, бегают, прыгают по площадке. По сигналу «ночь» дети приседают и замирают – «спят».

Вопросы:

✚ Что ты делаешь днем?

✚ Что делает твоя мама днём?

✚ Когда все люди спят?

Игра повторяется 3–4 раза.

Заключительная часть

Воспитатель хвалит детей и говорит, что дети всегда должны помогать маме.

ТЕМА: ЗА ГРИБАМИ

(для среднего дошкольного возраста)

Программные задачи: закреплять у детей умение считать предметы и движения, сравнивать группы предметов по количеству, группировать геометрические фигуры по форме, сравнивать предметы по величине, ориентироваться на себе.

Оборудование: кубики и цилиндры двух размеров (большие и маленькие), дуги двух цветов, геометрические фигуры (круги, овалы, квадраты, прямоугольники) 20–25 штук, карточки с цифрами.

Этапы и методы решения программных задач

Вводная часть

Воспитатель предлагает детям отправиться в лес за грибами.

Основная часть

Прогулка по лесу включает следующие упражнения:

1. Ходьба по «тропинке».

- ✚ Ходьба обычная.
- ✚ Сделать названное количество шагов на носках, затем - на пятках.
- ✚ Сделать столько шагов с высоким подниманием колен, сколько услышал звуков, затем перейти на обычную ходьбу.
- ✚ От большого кубика идти на носках, а от маленького – на пятках.
- ✚ По широкой «дорожке» идти на внешней стороне стопы, а по «узкой» - на внутренней.

2. Перепрыгивание через «пеньки» (цилиндры разной величины).

Выясняется, чем отличаются цилиндры, через какие цилиндры легче прыгать, почему. Просим сосчитать, сколько всего цилиндров, сколько низких, сколько высоких, каких цилиндров больше.

3. Дорога через «бурелом» (подлезание под дуги боком).

Предлагается под синие дуги подлезть правым боком, а под красные – левым. Уточняем, каким боком подлезали под красные (синие) дуги, сколько всего дуг, сколько красных (синих), каких дуг меньше.

4. Сбор «грибов» (группировка геометрических фигур).

Воспитатель расставляет 4 корзины и предлагает детям собрать грибы так, чтобы в одну корзину попали только круги, в другую – овалы, в третью – квадраты, в четвёртую – остальные прямоугольники. После того, как все «грибы» собраны, детям даётся задание: проверить, правильно ли собраны грибы, назвать их форму, сосчитать фигуры одинаковой формы и обозначить их количество карточками с цифрами.

Заключительная часть.

«Дорога домой».

 Ходьба со сменой положения рук через 4 шага (в стороны, вверх, на пояс).

 Ходьба обычная.

ТЕМА: КОЛОБОК

(для среднего дошкольного возраста)

Программные задачи: упражнять в количественном и порядковом счете, закреплять представление о сущности цифр, умение различать правую и левую стороны, сравнивать предметы по величине.

Оборудование: скамеечки разной высоты, доски разной ширины, препятствия разной высоты, карточки с цифрами, 5 предметов (игрушек).

Этапы и методы решения программных задач

Вводная часть

Воспитатель просит детей вспомнить сказку «Колобок» и приглашает от-

правиться в путешествие по этой сказке.

Основная часть

Дети по инструкции воспитателя выполняют следующие упражнения.

1. *«Спрыгнул колобок с окошка и покатился по дорожке».*

Перед детьми – скамейки разной высоты и доски разной ширины. Детям предлагается спрыгнуть со скамейки, пройти по доске и сказать, с какой по высоте скамейки он спрыгнул (высокой или низкой) и по какой доске прошёл (широкой или узкой).

2. *«Встреча с зайцем».*

Воспитатель от имени игрушечного зайца говорит, что не съест колобка, если дети прыгнут на двух ногах (на левой, затем на правой ноге) столько раз, сколько соответствует показанной цифре (3, 2, 5, 4).

3. *«Встреча с волком».*

От имени игрушечного волка воспитатель предлагает детям выполнить упражнения на внимание и на ориентировку в пространстве.

-  Поднять левую (правую) руку вверх (вперед, вправо, влево).
-  Согнуть левую (правую) ногу в колене.
-  Выставить правую (левую) ногу вперед на носок (назад или в сторону).
-  Сделать поворот туловища направо (налево).
-  Наклониться вправо (влево).

4. *«Встреча с медведем».*

Медведь не съест колобка, если дети перелезут по очереди через препятствия, разные по высоте, и расскажут, чем они отличаются, через какое препятствие перелезть легче и почему.

5. *«Встреча с лисой».*

Каждому из детей необходимо оббежать змейкой предметы (расставленные по прямой линии), сказать, как называется предмет, расположенный на указанном по счету месте (если считать от себя).

Заключительная часть. Воспитатель хвалит детей за то, что они правильно выполнили все задания, и поэтому колобок остался целым и невредимым.

ТЕМА: ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ

(для среднего дошкольного возраста)

Программные задачи: закреплять навыки количественного и порядкового счета, умение ориентироваться в двухмерном пространстве и относительно себя.

Оборудование: 5 обручей разного цвета; 5 наборов карточек, на которых изображены узоры из геометрических фигур (внизу, вверху, слева, справа, в середине).

Этапы и методы решения программных задач

Вводная часть

Воспитатель рассказывает о полётах космонавтов на Луну и предлагает детям отправиться в путешествие на эту планету.

Основная часть

1. «Найди своё место».

Для того чтобы отправиться на Луну, дети должны занять свои места в ракете. Воспитатель раскладывает в обручи карточки, на которых изображены узоры из геометрических фигур, вместе с детьми он рассказывает, как расположены фигуры. Похожие карточки он раздаёт детям. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке, ходят, бегают. По сигналу «Занять свои места» - дети должны построиться возле обруча, где лежит карточка с таким же узором,

как у них в руках. Одному из детей каждой команды предлагается описать расположение фигур на плоскости. Подгруппа, построившаяся первой и правильно описавшая узор – выигрывает. Игра повторяется 4-5 раз. Дети меняются узорами, а воспитатель в обручах меняет карточки местами, когда дети бегают по площадке.

2. «Полёт».

Детям предлагается сесть на корточки вокруг своего обруча. Во время «полёта» они должны внимательно слушать звуки, считать их, и по команде воспитателя хлопнуть столько раз, сколько услышали звуков.

3. «Прогулка по Луне».

Детям предлагается по сигналу (один хлопок или много) менять вид ходьбы. Сначала дети идут по кругу обычным шагом. Воспитатель хлопает в ладоши один раз – дети идут широким шагом. Если воспитатель хлопает в ладоши 3–4 раза – мелкими шагами. Если хлопает 1 раз – ходьба на носках. Несколько хлопков – на пятках. Если звучит 1 хлопок – медленный шаг. Несколько – быстрый шаг.

Вопросы:

- ✚ Сколько раз я хлопнула в ладоши?
- ✚ Что надо сделать, если хлопну 1 (много) раз?

Воспитатель отмечает самых внимательных детей.

4. «Кратеры».

Воспитатель рассказывает, что на поверхности Луны очень много кратеров – ямок, которые образовались от ударов метеоритов. Воспитатель раскладывает обручи в ряд на расстоянии 20 см друг от друга – это кратеры. Дети должны прыгать из обруча в обруч на двух ногах. В конце игры воспитатель выясняет, сколько всего «кратеров», какой по цвету обруч лежит на указанном по счету месте (если считать слева направо), где относительно названного ребёнка лежит красный обруч и т.п.

5. «Приземление».

Детям предлагается снова сесть на корточки в ракете около своего обруча. Воспитатель назначает в каждой команде ведущего, который называет число и показывает какое-либо упражнение. Дети из его команды должны повторить это упражнение названное число раз. После 3-4 упражнений воспитатель объявляет, что ракета достигла Земли.

Заключительная часть

Воспитатель выясняет, что понравилось детям во время путешествия.

ТЕМА: МАТЕМАТИЧЕСКАЯ СПОРТЛАНДИЯ

(для детей среднего дошкольного возраста)

Программные задачи: закреплять навыки порядкового счета, понимание сущности цифр, умение ориентироваться от себя, группировать геометрические фигуры, развивать глазомер.

Оборудование: 2 обруча, 2 больших и 2 маленьких мяча, геометрические фигуры (треугольники, круги, овалы, квадраты, треугольники, прямоугольники), 5 игрушек, карточки с разным количеством точек (от 1 до 5).

Этапы и методы решения программных задач

Дети делятся на две команды, строятся в две колонны и соревнуются в эстафетах. Оценивается не только быстрота, но правильность выполнения заданий.

1. Эстафета «Мяч в обруч».

Доползти до обручей на четвереньках, толкая головой мяч, положить мяч в обруч, который справа от ребенка. Назад вернуться бегом, встать в конце колонны.

2. Эстафета «Выбери нужную фигуру».

Каждый по очереди должен подбежать к обручу, возле которого лежат геометрические фигуры, выбрать названные фигуры (треугольники, круги, овалы,

квадраты, треугольники, прямоугольники), положить в обруч, вернуться бегом.

3. Эстафета «Мячики».

Добежать на носках до мячей, маленький мяч бросить в низкую корзину, а большой в высокую, вернуться бегом.

4. Эстафета «Выбери игрушку».

Добежать до игрушек, выстроенных в ряд и выбрать ту по счету игрушку, которая соответствует количеству точек на индивидуальной карточке, вернуться бегом.

ТЕМА: «НА ПТИЧЬЕМ БАЗАРЕ»

(для старшего дошкольного возраста)

Программные задачи: упражнять в количественном и порядковом счете, пониманию сущности цифр; формировать умение понимать отношения и связи между числами; закреплять умение различать правую и левую стороны, ориентироваться относительно себя.

Оборудование: маленькие мячи, корзинки, карточки с цифрами, карточки с изображением птиц (аист, пингвин, гусь, утка), обручи, карточки с разным количеством птичек.

Место проведения: в групповой комнате или в спортивном зале.

Этапы и методы решения программных задач

Вводная часть

Воспитатель показывает игрушку-сороку и читает стихотворение.

Летела сорока, гостей созывала.

На птичий базар она всех приглашала.

Воспитатель предлагает построиться в колонну по три и задает вопросы:

✚ Поровну ли детей в колоннах?

- ✚ Где больше (меньше) детей?
- ✚ Какая колонна стоит первой (второй, третьей) от воспитателя?
- ✚ Какой по счету стоит колонна (назвать имя первого ребенка)?
- ✚ Кто стоит справа (слева, впереди, сзади) от тебя?
- ✚ С какой стороны от тебя стоит тот или иной ребенок?

Основная часть

1. Воспитатель дает команду стать в колонну по одному и выполнять обычную ходьбу по кругу, а затем продолжает читать стихотворение.

И вот все собрались, и дружно гуляют.

Сорока-белобока гостей представляет...

Воспитатель, стоя в центре, показывает картинки с птицами, читает стихотворение и предлагает по ходу выполнять следующие упражнения:

- ✚ Сделать шесть шагов, высоко поднимая колени.

Вот аист идет длинноногий и важный.

- ✚ Сделать три шага на носках, а на пятках на один раз больше (меньше).

Вот гусь в красных сапожках шагает отважно.

✚ Сделать столько широких шагов, сколько пингвинов изображено на картинке.

А вот пингвин – какой чудак!

С ноги на ногу переваливается и одет во фрак.

- ✚ Сделать маленьких шажков на один больше (меньше), чем воспитатель.

А вот утка, маленькими шажками идет и утят за собой ведет.

2. Дети становятся полукругом возле наборного полотна, воспитатель ставит картинки в ряд и задает вопросы:

- ✚ Какой по счету пришел гусь (аист, пингвин, утка)?

✚ Кто пришел первым (вторым, третьим, четвертым)?

✚ Сколько всего пришло птиц?

Детям раздаются карточки с цифрами. Воспитатель показывает карточки с определенным количеством птиц и просит показать, с помощью цифры, сколько всего птиц на птичьем базаре.

3. Проводится игра «Ястреб и птицы».

Воспитатель читает стихотворение:

Вдруг откуда не возьмись

Ястреб налетает,

И все птицы улетают!

Дети разбегаются, а «ястреб» их ловит. До кого дотронулся, тот останавливается на месте.

По окончании игры детям задаются вопросы:

✚ Сколько детей словил «ястреб»?

✚ А сколько не словил?

Задания: пойманным детям сделать определенное количество наклонов, а остальным – приседаний.

4. Воспитатель дает команду построиться в круг, а затем читает стихотворение:

И вот ястреб улетает

И сорока вновь гостей созывает.

Воспитатель сообщает, что появились новые гости, предлагает отгадать кто.

Кто сидит на суку и кричит ку-ку, ку-ку?

Задания детям:

- ✚ присесть столько раз, сколько услышали «ку-ку»,
- ✚ наклониться на один раз больше, чем услышали «ку-ку».

Серенький комок прыг да скок, да чик- чирик!

Задания:

- ✚ подпрыгнуть столько раз, сколько воробьев сидит на картинке,
- ✚ сделать вперед столько прыжков, сколько сделал воспитатель, а назад на один раз меньше.

5. Воспитатель разбрасывает мячи и читает стихотворение:

Птички летают, крохи собирают.

Дети должны собрать рассыпанные мячи за определенный промежуток времени, сосчитать, сколько мячей они собрали, и выполнить заданное упражнение столько раз, сколько они собрали мячей.

Заключительная часть

Воспитатель делит детей на группы и предлагает поиграть в игру «Чей домик быстрее соберется?»

Предварительно необходимо: разложить обручи (домики), положить в обручи карточки с цифрами, раздать детям карточки с определенным количеством птичек.

Краткое содержание игры. Дети – «птички» «летают» по комнате. По сигналу «в домики», дети считают количество птичек на своей карточке и бегут в домик с соответствующей цифрой. Выигрывает тот «домик», в который правильно и быстрее всех собрались «птички».

В конце занятия воспитатель читает стихотворение:

*Вот птицы устали летать,
Пришла им пора улетать,
Замолкли птичьи голоса,
И нам всем домой пора.*

ТЕМА: МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

(для детей старшего дошкольного возраста)

Программные задачи: формировать понимание сущности цифр, умение понимать связи и отношения между числами; закреплять умение считать с помощью разных анализаторов; упражнять в количественном и порядковом счете, в умении отсчитывать предметы; учить различать и называть геометрические фигуры; формировать умение составлять фигуры из палочек; закрепить умение различать правую и левую стороны.

Оборудование: разноцветные карточки с изображением окошек трех кораблей, комплексы цифр (от 1 до 8), маленькие мячи (10 шт.), фигуры различной формы (овал, круг, цилиндр, пирамида, шар, конус), флажки (8-10 шт.), карточки с изображением ключей, счетные палочки, куклы (Водяной Царь, Палочкин-Считалочкин), надписи городов, дуги, бубен.

Место проведения: на игровой площадке (во время прогулки).

Этапы и методы решения программных задач

Вводная часть

Воспитатель встречает детей на площадке словами: «Пришла телеграмма от Водяного Царя. Он приглашает нас совершить морское путешествие. Но для того, чтобы путешествовать, нужен корабль, а его можно построить, только выполнив задания.

Основная часть

1. Воспитатель читает стихотворение:

*Щука в озере жила,
Червячка с крючка сняла,
Наварила щука щей,
Пригласила трех ершей.
Говорили всем ерши:
- Щи у щуки хороши!*

Вопрос:

✚ Сколько всего рыб?

Дети должны показать ответ карточкой с соответствующей цифрой. Тому, кто правильно показал, даются разноцветные карточки с изображением осколков первого корабля (карточки с обратной стороны пронумерованы).

2. Воспитатель дает следующее задание:

✚ Задумано число, когда его увеличили на один, стало три. Какое задумали число?

Дети должны присесть соответствующее число раз. Тому, кто правильно выполнил задание, даются карточки с окошками второго корабля (карточки с обратной стороны пронумерованы).

3. Воспитатель загадывает загадку:

✚ Летела стая гусей: два позади, один впереди, сколько было гусей?

Дети должны бросить столько мячей, сколько было гусей. Каждый ребенок подходит, берет мячи и бросает в корзину. Тому, кто правильно выполнил задание, даются карточки с окошками третьего корабля (карточки с обратной стороны пронумерованы). Если дети затрудняются ответить, можно использовать картинки.

Воспитатель предлагает детям построиться в колонну по три, по порядку в соответствии со своими номерами на карточках.

Дети, которые не справились с заданиями, являются членами экипажа корабля и становятся возле тех кораблей, которые им больше понравились.

Вопросы:

- ✚ Кто стоит первый (второй, третий, четвертый, пятый)?
- ✚ Каким по счету стоит тот или иной ребенок?
- ✚ Какого цвета первое (второе, третье, четвертое, пятое) окошко?
- ✚ Какое по счету красное (желтое, синее, зеленое, оранжевое) окошко?

Затем воспитатель читает стихотворение.

*Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет
Он бежит себе в волнах на раздутых парусах,
Мимо острова крутого...
Пушки с пристани палят,
Кораблю пристать велят.*

Дети выполняют следующие упражнения:

- ✚ Первый «корабль» – обычный бег друг за другом;
- ✚ Второй «корабль» – бег на носках;
- ✚ Третий «корабль» – бег с высоким подниманием колен.

Дети останавливаются возле площадки с надписью «Город Веселых Мастеров». Воспитатель рассказывает, что в этом городе живут веселые мастера, они все время что-то строят, перестраивают. Самый главный мастер Палочкин-Считалочкин (показываем куклу). Кукла предлагает детям задание, каждому кораблю свое.

Задание для первого «корабля»: из предложенных 10 палочек отсчитать столько, сколько на картинке и построить домик, а затем переложить две палочки так, чтобы получился флажок.

Задание для второго «корабля»: в показанной фигуре переложить 2 палочки так, чтобы получилось два треугольника.

Задание для третьего «корабля»: в предложенной фигуре переложить 2 палочки так, чтобы получилось 3 равных треугольника.

После выполнения задания Палочкин-Считалочкин раздает детям флажки, читает стихотворение и предлагает выполнить упражнения:

Буратино потянулся,	<i>Дети поднимают руки вверх;</i>
Раз – нагнулся,	<i>1 – наклон к правой ноге,</i>
Два – нагнулся.	<i>2 – наклон к левой ноге;</i>
Руки в стороны развел,	<i>Руки в стороны;</i>
Ключик, видно не нашел.	<i>Повороты вправо, влево;</i>
Чтобы ключик нам достать	<i>Руки поднять вверх;</i>

Нужно на носочки встать *Подняться на носочки.*

Предлагается подняться на носочки столько раз, сколько ключиков находится у детей (воспитатель показывает карточку с изображением ключей).

Раз, два – потянулись,	<i>Поднять правую, левую руки,</i>
Три, четыре – наклонились.	<i>Наклон к правой, левой ноге,</i>
Пять, шесть – дружно сесть.	<i>Дети приседают;</i>
Семь, восемь – вырасти просим!	<i>Дети прыжком встают.</i>

Африканский бегемот	<i>Дети выполняют столько шагов,</i>
Переходит речку вброд.	<i>сколько раз воспитатель ударит в</i>
Сколько слышится шагов?	<i>бубен.</i>
Показать ты нам готов?	

Палочкин-Считалочкин хвалит детей и предлагает им отправиться дальше в путешествие. Дети строятся в три колонны. Воспитатель на-поминает детям, что, дети должны выполнять следующие движения:

-  Первый «корабль» – бег с высоким подниманием колен;
-  Второй «корабль» – обычный бег;
-  Третий «корабль» – бег на носках.

При этом воспитатель читает следующее стихотворение.

*Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет
Он бежит себе в волнах на раздутых парусах,
Мимо острова крутого...
Пушки с пристани палят,
Кораблю пристать велят.*

Дети останавливаются у площадки с надписью «Остров Заколдованных Камней». Воспитатель рассказывает, что волшебник, живший на этом острове, заколдовал все предметы и превратил их в камни. Дети должны обнаружить сходство камней с разными предметами и назвать их форму (куб, оваллоид, цилиндр, пирамида, шар, конус). Тому, кто больше и правильно назовет предметов и их форму, дается приз.

После выполнения задания появляется Волшебник. Он читает стихотворение, а дети выполняют упражнения:

На одной ноге постой-ка,	<i>Поднять правую ногу;</i>
Будто ты солдатик стойкий.	<i>Встать на обе ноги.</i>

Заключительная часть

Раздается громкий гудок, воспитатель говорит, что это Водяной царь не отпускает детей домой. Появляется Водяной царь (игрушка) и предлагает детям поиграть в игру. Задает загадку:

У него глаза цветные, не глаза, а три огня.
Он по очереди сверху смотрит ими на меня.

Дети играют в игру «Светофор».

ТЕМА: СОРЕВНОВАНИЯ «РОМБИКОВ» И «КРУЖОЧКОВ»

(для детей старшего дошкольного возраста)

Оборудование: 2 гимнастические скамейки, 2 гимнастических обруча, мешочки для метания (по количеству детей), 2 мяча, кегли (20 штук), 4 дуги, два набора цифр (от 1 до 9), 30 штук полосок из бумаги разной длины, 4 одина-

ковые коробки, 2 набора плоских геометрических фигур (в одном наборе: 4 трапеции, 2 треугольника, 2 пятиугольника, ромб, параллелограмм, прямоугольник, квадрат, разносторонний четырехугольник).

Этапы и методы решения программных задач

В спортивный зал под музыку приглашаются 2 команды («ромбиков» и «кружочков»).

Ведущий. Здравствуйте, дети! Сегодня мы проводим физкультурно-математическую спортландию. Мы посмотрим как вы умеете бегать, прыгать, метать, а также умеете ли вы считать, знаете ли геометрические фигуры.

Неожиданно появляются клоуны:

Клоун. А что это здесь так много детей, зачем вы здесь все собрались? Мы тоже хотим с вами играть.

Персонажи выбирают себе команды.

Ведущий предлагает командам поприветствовать друг друга. Затем сообщает, что за ходом наших соревнований будет следить жюри. В конце праздника они подведут итоги. Жюри будет оценивать не только быстроту, но правильность выполнения заданий. Первыми все задания выполняют клоуны

1. Эстафета «Наведи порядок».

Программная задача: закрепление понимания отношений между числами.

Задание: подбежать к скамейке, выбрать цифру, которая идет следующая за той, что лежит на скамейке. Положить свою цифру в ряд справа.

2. Эстафета «Попади в обруч».

Программная задача: закрепление навыков количественного счета.

Задание: каждый по очереди, не заступая за линию, должен попасть мешочком в обруч.

После эстафеты капитаны каждой команды подсчитывают количество мешочков внутри обруча и вне обруча.

3. Эстафета с мячами.

Программная задача: закреплять умение различать правую и левую руки и ноги.

Задание: каждый по очереди добегают до обруча, отбивая мяч правой рукой, оббегают вокруг обруча и возвращается назад, прыгая на левой ноге, держа мяч двумя руками.

4. Эстафета «Трудная дорожка».

Программная задача: закреплять умение ориентироваться в пространстве относительно себя; упражнять в умении сравнивать два предмета по величине (длине).

Задание: подлезть под дуги правым боком, проползти на животе по гимнастической скамейке, подтягиваясь руками, затем выбрать из трех полосок самую короткую и возвратиться назад бегом так, чтобы скамейка была справа от вас.

5. «Конкурс капитанов».

Программная задача: закрепить умение ориентироваться в пространстве, двигаться в определенном направлении.

Задание: В зале в разных местах лежат 3 коробки, в каждой из них небольшой подарок. По очереди каждому капитану дается словесная инструкция: в каком направлении двигаться, чтобы подойти к одной из коробок. Например: «Два шага вперед, три шага влево и т.д. Когда заканчиваешь движение, нельзя поворачиваться».

6. Эстафета «Выбери нужную фигуру».

Программная задача: закреплять умение группировать геометрические фигуры по форме.

Задание: каждый по очереди должен подбежать к обручу, возле которого лежат геометрические фигуры, выбрать четырехугольник и положить в обруч, после этого возвратиться назад и стать в конце колонны. Воспитатель сообща-

ет, что пока жюри подводит итоги, клоуны хотят узнать, какие стихотворения о цифрах, о временах года вы знаете. Потом клоуны загадывают детям загадки.

Жюри объявляет итоги соревнований, награждает команды. Победившая команда делает круг почета.

Репозиторий БРГУ

КОМПЛЕКСНЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ

1. Количественные представления

- ❖ Сосчитать, сколько шагов широким шагом прошел названный ребенок (а сколько мелким шагом).
- ❖ Сделать столько шагов, сколько услышал звуков.
- ❖ Сделать определенное количество шагов в указанном направлении.
- ❖ Сделать определенное количество шагов на носках (на пятках).
- ❖ Менять положение рук через названное количество шагов.
- ❖ Пройти по прямой линии, переступив через такое количество цилиндров, которое указано цифрой.
- ❖ Переступая через разноцветные кубики, пройти по гимнастической скамейке и назвать, каким по счету (если считать от себя) стоит зеленый кубик.
- ❖ Пройти по веревке и взять в руки кубик, который стоит на указанном по счету месте и продолжить ходьбу дальше.
- ❖ Пройти на носках до тех предметов, которых 5, а на пятках – до тех, которых на 1 меньше.
- ❖ Сравнить, кто из названных детей сделал больше шагов в приседе.
- ❖ Оббежать столько кеглей, сколько изображено предметов на рисунке.
- ❖ Оббежать столько кубиков, сколько раз названный ребенок присел (хлопнул в ладоши).
- ❖ Определить на ощупь, сколько предметов под салфеткой и оббежать такое количество предметов.
- ❖ Оббежав змейкой предметы (расставленные по прямой линии), сказать, как называется предмет, расположенный на указанном по счету месте (если считать от себя).
- ❖ Добежать до пятого (шестого, четвертого) предмета, оббежать его и

воротиться назад.

- ❖ Прыгать на правой ноге вдоль названного количества предметов.
- ❖ Прыгать на двух ногах вдоль такого количества кеглей, какое соответствует поднятой цифре (нарисованному количеству предметов на карточке).
- ❖ Подпрыгнуть на одной (двух) ногах указанное количество раз.
- ❖ Продвигаясь вперед, сделать столько прыжков, сколько услышал звуков (или сколько раз подпрыгнул названный ребенок).
- ❖ Перепрыгивая через гимнастические палки, лежащие на полу, назвать цвет той палки, которая лежит на определенном по счету месте.
- ❖ Допрыгать на правой ноге до указанного по счету предмета.
- ❖ Прыгая из обруча в обруч, назвать, каким по счету находится обруч определенного цвета.
- ❖ Перед метанием сосчитать на ощупь, сколько в мешочке мячиков для метания.
- ❖ Отсчитать названное количество мячей и бросить их в корзину.
- ❖ Отсчитать столько мячей, сколько изображено предметов на рисунке, и метнуть мячи в обруч.
- ❖ Сосчитать, сколько предметов нарисовано на мишенях, и метнуть в ту, на которой их больше.
- ❖ Бросить в корзину столько мячей, сколько раз подпрыгнет названный ребенок.
- ❖ Метнуть мячи столько раз, сколько услышал звуков.
- ❖ Сбить кеглю синего цвета и сказать, какой по порядку (слева направо) она стоит.
- ❖ Метнуть в цель, расположенную третьей (четвертый) по порядку (если считать слева направо).
- ❖ Назвать, какие по счету кегли сбиты.
- ❖ Подлезть под названным количеством дуг.

- ❖ Перелезть через такое количество предметов, которое указано цифрой.
- ❖ Подняться на гимнастической стенке на столько реек вверх, сколько прозвучало ударов в бубен.
- ❖ Проползти на животе по гимнастической скамейке, подтягиваясь руками определенное количество раз.
- ❖ Подлезать под дуги правым боком, остановиться у дуги, которая стоит на определенном по счету месте, затем продолжить продвижение левым боком.
- ❖ Под первую и вторую дуги подлезать, а через третью и четвертую перелезть.
- ❖ Подняться вверх и встать на указанную по счету рейку.
- ❖ Посчитать, сколько детей в каждом звене.
- ❖ Посчитать, сколько раз выполнил упражнение указанный ребенок.
- ❖ Для выполнения упражнений отсчитать столько флажков, сколько детей в звене.
- ❖ Отсчитать столько мячей (скакалок, обручей), сколько не хватает (или названное количество).
- ❖ Проверить, поровну ли длинных и коротких ленточек (гимнастических палок и детей), как это узнать?
- ❖ Проверить, поровну ли детей в звеньях (как сделать так, чтобы их стало поровну).
- ❖ Взять третий (четвертый, седьмой) флажок (каждому ребенку называется свой порядковый номер).
- ❖ Выяснить (у вызванного ребенка), кто каким по счету стоит в шеренге.

2. Представления о величине

- ❖ От большого кубика идти на носках, а от маленького – на пятках.
- ❖ По широкой «дорожке» идти на внешней стороне стопы, а по «узкой» – с высоким подниманием колен.
- ❖ Переступать через высокие цилиндры, а через низкие перепрыгивать.

- ❖ Перешагнуть по очереди через разные по высоте (ширине) предметы, сказать, чем они отличаются, через какой легче перешагнуть и почему.
- ❖ С помощью шага, как условной мерки, сравнить, какое расстояние больше.
- ❖ Пройти от самого низкого предмета до самого высокого (аналогично для ширины, длины, толщины).
- ❖ От большого мяча пробежать высоко поднимая колени, а от маленького – с захлёстыванием голени.
- ❖ Пробежать двум детям разные по длине дистанции и выяснить, кто прибежал раньше и почему (желательно поменяться детям дистанциями и сделать обобщающий вывод).
- ❖ Добежать до самого высокого (толстого, узкого, длинного) предмета.
- ❖ На правой ноге допрыгать до большого предмета, а на левой – до маленького.
- ❖ Перепрыгнуть последовательно через разные по высоте (ширине) предметы, сказать, чем они отличаются, через какой легче перепрыгнуть и почему.
- ❖ Подпрыгнуть вверх, дотрагиваясь до предмета и сравнить, до какого предмета легче достать (и почему): который висит ниже или выше.
- ❖ Допрыгать до самого низкого (узкого, короткого, тонкого) предмета.
- ❖ Прыгнуть на двух ногах в длину с места (разбега), определить, кто прыгнул дальше с помощью условной мерки.
- ❖ Определить, когда ребенок прыгнул дальше: сегодня или в прошлый раз.
- ❖ Метнуть в ту цель, которая выше (толще, шире, короче).
- ❖ Метнуть сначала в большую цель, а затем в маленькую, сказать в какую цель легче попасть и почему.
- ❖ Прокатить мячик в узкие «ворота», а затем – широкие, сказать, чем отличаются «ворота», в какие легче попасть и почему.
- ❖ Сравнить, какой мешочек для метания легче, а какой тяжелее.

- ❖ Метнуть сначала легкий мешочек, а затем тяжелый, сказать, какой бросили дальше и почему.

- ❖ Метнуть в самый высокий (широкий, длинный, толстый) предмет.

- ❖ Выбрать для метания самый легкий мешочек.

- ❖ Выбрать для бросания самый маленький мяч.

- ❖ Метнуть мешочек вдаль, определить, кто дальше метнул (или когда ребенок метнул дальше: сегодня или в прошлый раз).

- ❖ Подлезть под высокими дугами правым боком, а под низкими – левым.

- ❖ Подлезть по очереди под двумя дугами (разными по высоте), сказать, чем отличаются дуги, под какую подлезать легче и почему (аналогично с перелезанием через препятствия).

- ❖ Влезть сначала на высокую, а затем низкую лестницу (горку) и сказать на какую из них залезть быстрее и почему.

- ❖ Выбрать из каждой пары лент ту, которая длиннее (шире).

- ❖ Взять тот обруч, который меньше.

- ❖ Для упражнения выбрать самую широкую ленточку (самую короткую скакалку).

- ❖ Построиться в шеренгу от самого высокого до самого низкого.

- ❖ Одному из детей построить несколько человек в возрастающем порядке по росту и сказать, кто самый высокий (самый низкий).

3. Геометрические представления

- ❖ Идти так, чтобы получился круг (прямоугольник, овал, треугольник), обходя предметы-ориентиры.

- ❖ Сказать, какую форму имеет линия маршрута.

- ❖ Проверить, соответствует ли маршрут линии указанной формы.

- ❖ Пройти на носках до цилиндра, а затем на пятках – до конуса.

- ❖ Бежать по извилистой линии, по кругу, овалу (линии могут быть начерчены на полу).

- ❖ Добежать, высоко поднимая колени, до пирамиды, а затем с захлестом голени – до конуса.
- ❖ На правой ноге допрыгать до ромба, затем на левой – до трапеции.
- ❖ Прыгая из обруча в обруч, называть, какая фигура в нем лежит.
- ❖ Бросить мяч в ту цель, где нарисованы ромбы.
- ❖ Метнуть мяч в цель и сказать, какие фигуры там нарисованы.
- ❖ Проползти между фигурами и сказать, как они называются.
- ❖ Влезть на гимнастическую стенку, дотронуться до названной фигуры.
- ❖ Построиться по прямой линии (или в круг) и проверить, получилась указанная линия или же другая кривая.
- ❖ Взять для выполнения упражнений в левую руку куб, а в правую шар; сказать, как называется фигура в правой (левой) руке.

4. Пространственные представления

- ❖ Сделать определенное количество приставных шагов влево (вправо).
- ❖ Сделать определенное количество шагов в сторону того мяча, который лежит справа (слева, спереди, сзади) от тебя.
- ❖ Менять направление ходьбы в соответствии с указаниями воспитателя.
- ❖ Пройти на носках до того предмета, который находится справа (слева) от названного объекта.
- ❖ Сделать определенное количество шагов в сторону той кегли, которая находится справа (слева) от куклы.
- ❖ Оббежать те кегли, которые находятся справа (слева, впереди, сзади) от тебя.
- ❖ Сказать с какой стороны от тебя находится названный предмет, добежать до него и вернуться назад.
- ❖ Менять направление бега в соответствии с указаниями воспитателя (вперед, назад, вправо, влево).
- ❖ Добежать до мяча, который находится справа (слева) от куклы.

- ❖ Допрыгать до указанного предмета на правой (левой) ноге.
- ❖ Сделать определенное количество прыжков в сторону того кубика, который находится слева от тебя.
- ❖ Прыгать на двух ногах вперед (назад, влево, вправо).
- ❖ Допрыгать до того обруча, который находится справа (слева) от куклы.
- ❖ Сказать, с какой стороны от названного ребенка находится мяч, допрыгать до него на правой ноге, назад вернуться на левой.
- ❖ Бросить мяч в корзину правой (левой) рукой.
- ❖ Попасть мячом в ту корзину, которая находится справа (слева) от тебя.
- ❖ Метнуть мяч в синюю мишень и сказать, где она находится относительно тебя.
- ❖ Бросить мяч тому, кто стоит слева от тебя.
- ❖ Метнуть в ту цель, которая находится справа (слева) от куклы.
- ❖ Попасть мячом в обруч и сказать, с какой стороны от воспитателя этот обруч лежит.
- ❖ Проползти на животе, подтягиваясь руками, по той гимнастической скамейке, которая расположена слева (справа) от тебя.
- ❖ Подлезть под дугами правым (левым) боком.
- ❖ Перелезть через ту дугу, которая находится сзади (спереди, слева, справа) от тебя.
- ❖ Перелезть на правый (левый) пролет гимнастической стенки.
- ❖ Подлезть под теми дугами, которые находятся справа (слева) от куклы.
- ❖ Сказать, с какой стороны от воспитателя стоит скамейка, проползти по ней на животе, подтягиваясь руками.
- ❖ Поднять левую (правую) руку вверх (вперед, вправо, влево).
- ❖ Взять палку (обруч, ленту) в правую (левую) руку.
- ❖ Согнуть левую (правую) ногу в колене.
- ❖ Выставить правую (левую) ногу вперед на носок (назад или в сторону).

- ❖ Делать круговые движения руками вперед (назад).
- ❖ Делать повороты туловища направо (налево).
- ❖ Наклоняться вправо (влево).
- ❖ Бросить мяч вправо (влево, вперед, назад, вверх, вниз).
- ❖ Быстро передать кеглю из одной руки в другую. В какой руке сначала держали кеглю? В какой руке кегля осталась?
- ❖ Поворачивать обруч, перебирая пальцами рук влево названное количество раз, вправо – на один раз меньше. В какую сторону поворачивали обруч больше раз? (меньше?).
- ❖ Вращать обруч на правой руке столько раз, сколько воспитатель, а на левой – на один раз больше. На какой руке меньше раз вращали обруч?
- ❖ Дотронуться правой рукой до левого плеча, а левой – до правого. Какой рукой, до какого плеча дотронулись?
- ❖ Присесть, положить обруч справа, встать. Присесть, взять обруч, встать. Наклоняться, положить обруч справа. В какую сторону клали обруч, когда приседали? В какую сторону клали обруч, когда наклонялись?
- ❖ Сделать правой ногой выпад вперед, приставить.левой – в сторону, приставить. Повторить. Какой ногой делали выпад вперед (в сторону)?
- ❖ Делать приставные шаги вправо названное количество раз, влево – на один раз больше.
- ❖ Поднять правую ногу, под ней передать мяч в правую руку, опустить ногу. Поднять левую ногу и над ней передать мяч в левую руку, опустить ногу. В какую руку передавали мяч под ногой? Над какой ногой передавали мяч?
- ❖ Поворот направо, левая рука вверх. Руки на пояс. Поворот налево, правая рука вверх. Какую руку будем поднимать при повороте направо (налево)? Если поднимаем правую руку вверх, то в какую сторону поворачиваемся?
- ❖ Наклониться к правой ноге названное количество раз, а к левой на один раз меньше. К какой ноге наклонились больше раз (меньше)?

- ❖ Прокатывать мяч вокруг себя вправо (влево).
- ❖ Прокатить мяч вправо названное количество раз, а влево – на один раз больше.
- ❖ Делать при перестроении повороты налево (направо).
- ❖ После построения сказать, кто с какой стороны от тебя стоит.
- ❖ После построения сказать, кто где стоит относительно указанного ребенка.

5. Временные представления

- ❖ Сделать определенное количество шагов в быстром темпе, затем столько же – в медленном.
- ❖ Бежать, высоко поднимая колени, до карточки с изображением лета, затем перейти на ходьбу, идти до той карточки, на которой изображено следующее время года, затем перейти на бег с захлестом голени.
- ❖ Допрыгать на левой ноге до той картинке, на которой изображено утро, а на правой до той – где день.
- ❖ Продвигаясь вперед на двух ногах, прыгать от картинке к картинке, соблюдая последовательность времен года (частей суток).
- ❖ Бросить мяч в ту цель, где нарисована осень (вечер).
- ❖ Метнуть мяч в цель и сказать, какая пора года (часть суток) там нарисована.
- ❖ Влезть на гимнастическую стенку и дотронуться до карточки, на которой изображено названное время года (часть суток).
- ❖ Проползти между любыми двумя картинками, на которых изображены время года (часть суток) и сказать, как они называются.

**КОМПЛЕКСНЫЕ ЗАДАНИЯ:
РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ
И СПОРТИВНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ**

**Катание на велосипеде (двух- и трехколесном), самокате,
роликовых коньках**

- ❖ Сколько колес (педалей, сидений и т.д.) у велосипеда (самоката, роликовых коньков)?
- ❖ Сколько всего велосипедов?
- ❖ Повернуть налево (направо).
- ❖ Объехать предмет справа (слева).
- ❖ Какой велосипед больше?
- ❖ Какая деталь у велосипеда самая большая (самая маленькая)?
- ❖ У какого велосипеда колеса больше? Как проверить?
- ❖ Какую форму имеет колесо?
- ❖ Доехать до названной геометрической фигуры.
- ❖ Проехать по прямой линии (извилистой, кругу, овалу).

Катание на санках. Съезжание с горки на санках

- ❖ Сколько всего санок?
- ❖ Сколько дощечек на санках?
- ❖ Какие санки длиннее?
- ❖ У каких санок веревка длиннее? Как проверить?
- ❖ У каких санок дощечки шире (длиннее)? Как проверить?
- ❖ На какую по величине горку труднее взобраться? Почему?
- ❖ С какой по величине горки дольше съезжать?
- ❖ Что шире: полозья или их след?
- ❖ Какую форму имеет сидение санок (дощечки)?
- ❖ Кого труднее везти: тяжелого человека или легкого?

Передвижение на лыжах

- ❖ Сколько всего лыжин? Сколько пар лыж?
- ❖ Каких лыж больше: длинных или коротких?
- ❖ Подбери себе лыжи по величине, в соответствии со своим ростом.
- ❖ Одинаковая ли длина (ширина) лыж? Как проверить?
- ❖ Что шире: лыжина или ее след?
- ❖ С какой стороны от лыжни находится тот или иной предмет?
- ❖ Повернуть налево (направо).

Скольжение по ледяным дорожкам

- ❖ Какая дорожка длиннее (шире)? Как проверить?
- ❖ Сравнить: кто из двух детей проехал дальше.
- ❖ Какое расстояние получается больше: если скользить с места или после разбега?

Городки

- ❖ Сколько городков содержит та или иная фигура?
- ❖ В какой фигуре больше всего (меньше всего) городков?
- ❖ Как называется вторая (третья, ...) по счету фигура?
- ❖ В какую по счету фигуру ты попал?
- ❖ Сколько фигур рассыпалось после попадания, а сколько осталось?
- ❖ Какая фигура выше (ниже, шире) других?
- ❖ Какая фигура находится справа (слева) от названной?
- ❖ В какую по величине фигуру легче попасть и почему?
- ❖ Определить: на каком расстоянии находится названная фигура.
- ❖ С какого расстояния легче попасть в фигуру?

Баскетбол

- ❖ Сколько человек принимает участие в игре?
- ❖ Сколько баскетбольных колец на площадке?
- ❖ Сколько мячей используют в игре?

- ❖ Сколько раз ты бросал мяч в кольцо? Сколько раз попал?
- ❖ Какую форму имеют кольцо, щит, мяч?
- ❖ Вести мяч левой (правой) рукой
- ❖ Передать мяч влево (вправо).
- ❖ Вести мяч, приближаясь к кольцу слева (справа).

Хоккей

- ❖ Сколько человек принимает участие в игре?
- ❖ Сколько шайб (клюшек) используют в игре?
- ❖ Какая клюшка длиннее?
- ❖ Какая шайба тяжелее?
- ❖ Какие ворота уже (шире)? В какие ворота легче попасть и почему?
- ❖ С какого расстояния легче попасть?
- ❖ Сколько раз ты бросал шайбу в ворота? Сколько попал?
- ❖ Передать шайбу влево (вправо).

Футбол

- ❖ Сколько человек принимает участие в игре?
- ❖ Сколько мячей используют в игре?
- ❖ Прокатывать мяч правой (левой) ногой.
- ❖ Передать мяч влево (вправо).
- ❖ Обвести мяч вокруг предмета слева (справа).
- ❖ Сколько раз ты бросал мяч в ворота? Сколько попал?
- ❖ В какие по ширине ворота легче попасть?
- ❖ С какого расстояния легче попасть?
- ❖ Отбить мяч о стенку названное число раз.
- ❖ Сколько раз отбил мяч о стенку названный ребенок?

Бадминтон

- ❖ Сколько человек принимает участие в игре?
- ❖ Сколько ракеток (воланов) используют в игре?

- ❖ Подбросить волан определенное количество раз.
- ❖ Сколько раз подряд ты отбил волан?
- ❖ Направить волан вперед далеко (вперед близко, вправо, влево).

Плавание

- ❖ Определить: где глубже, а где мельче (условная мерка – сам ребенок).
- ❖ Выдохнуть (погрузиться) в воду определенное количество раз.
- ❖ Кто проплыл большее расстояние?

Репозиторий БРГУ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ, ДОПОЛНЕННЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИМ СОДЕРЖАНИЕМ

ДЛЯ ДЕТЕЙ С 3 ЛЕТ

НЕ ЗАДЕНЬ

Программные задачи: упражнять детей в ходьбе друг за другом, обходя положенные в ряд предметы (кубы, шар), в перешагивании через предметы, закреплять у детей представления об «один» и «много», умение называть и различать объёмные (или плоские) геометрические фигуры.

Содержание

Необходимо обходить предметы, не задевая их, сохраняя интервал. Воспитатель задаёт вопросы:

- ❖ Какие фигуры вы обходили? (шар, кубики).
- ❖ Сколько кубиков? (много),
- ❖ Сколько шариков? (один).
- ❖ Каких фигур много, какая одна?

Воспитатель отмечает детей, которые выполнили задание более успешно.

Вариант: можно использовать положенные на пол плоские геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник).

Вариант: можно предложить перешагивать фигуры (объёмные или плоские).

КОТ И МЫШИ

Программные задачи: упражнять в ходьбе на носках, в беге в быстром темпе, закреплять представления о понятиях «один» и «много».

Содержание

Выбирается один кот. Он находится по одну сторону площадки. Мыши находятся на другой стороне площадки за линией. Воспитатель задаёт вопросы: сколько котов? сколько мышей?

Со словами «Кот уснул», – «мыши» выходят и тихо подбираются к «коту» на носках, чтобы не разбудить его. Со словами воспитателя «Кот проснулся», – «кот» мяукает и бежит за «мышами». «Мыши» убегают за линию, где «кот» их не может достать. Затем роль кота выполняет другой ребенок. Игра проводится 4–5 раз. Воспитатель отмечает самых ловких мышей.

ОДИН И МНОГО

Программные задачи: упражнять детей в беге в различных направлениях, закреплять у детей представления об «один» и «много», умение различать геометрические фигуры.

Содержание

Воспитатель раскладывает обручи в разных местах на площадке и кладёт в них: одну фигуру или много. По команде «один кубик» – дети бегут к обручу, где находится один кубик. По команде «много шариков» – к обручу, где много шаров и т.д. Воспитатель отмечает самых быстрых и внимательных детей.

Можно менять положения фигур на площадке.

НАЙДИ СВОЁ МЕСТО

Программные задачи: упражнять в беге в разных направлениях, развивать умение называть и различать геометрические фигуры.

Содержание

Воспитатель раскладывает в обручи большие модели геометрических фигур, а маленькие фигуры раздаёт детям.

По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке, ходят, бегают. По сигналу: «Найди своё место», – дети должны построиться возле фигуры такой же, как и у них в руках. Подгруппа, построившаяся первой – выигрывает. Игра повторяется 4–5 раз.

Усложнение: воспитатель меняет фигуры местами, когда дети бегают по площадке.

ДЕНЬ-НОЧЬ

Программные задачи: упражнять детей в беге, ходьбе, прыжках, закреплять представления о понятиях «день» и «ночь».

Содержание

Когда воспитатель говорит «День», – дети ходят, бегают, прыгают по площадке. Когда «Ночь», – дети приседают и замирают («спят»).

Вопросы:

- ❖ Что ты делаешь днем?
- ❖ Когда все люди спят?

УТРО – ВЕЧЕР

Программные задачи: упражнять в лазании по гимнастической стенке на 1–2 рейки, в беге в быстром темпе, закреплять представления о частях суток.

Содержание

Воспитатель выбирает 2–3 ребёнка – это котята. Воспитатель – собака. На слово «вечер» – кот засыпает, а котята весело резвятся. По команде «утро» – собака просыпается и бежит за котятами. Те убегают и залезают на «дерево» – гимнастическую стенку.

Игра повторяется 5–6 раз.

Вопросы:

- ❖ Что вы делаете утром (вечером, ночью)?

Воспитатель отмечает самых внимательных детей, правильно и быстро выполняющих команды.

ВОРОБЫШКИ АВТОМОБИЛЬ

Программные задачи: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение по сигналу воспитателя, закреплять у детей представления об «один» и «много», о временах года, частях суток.

Содержание

Дети садятся на стульчики или скамеечки, на которых прикреплены геометрические фигуры (карточки с частями суток или времён года). Малыши выполняют роль «воробушков», сидящих в «гнездышках». На противоположной стороне становится воспитатель, он изображает «автомобиль». После слов воспитателя «Полетели воробышки», дети поднимаются со стульев, бегают по площадке, размахивая руками («крылышками»). По сигналу воспитателя «Автомобиль едет!», – «автомобиль» выезжает из гаража, «воробышки» улетают в гнёзда (садятся на стулья). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

Вопросы:

- ❖ Сколько автомобилей (воробушков, гнездышек)?
- ❖ Какая у тебя фигура (время года, часть суток)?

ПОЙМАЙ КОМАРА

Программные задачи: упражнять детей в подпрыгивании, закреплять у детей представления об «один» и «много».

Содержание

Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук. Воспитатель находится в середине круга. В руках у него прут, с привязанным на шнуре комаром из бумаги, дети – это «лягушки».

Вопросы:

- ❖ Сколько комаров?
- ❖ Сколько лягушек?

Воспитатель крутит прут немного выше голов играющих. Когда «комар» пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь его поймать обеими руками. Тот, кто поймает «комара», говорит: «Я поймал!», после чего игра продолжается. Воспитатель отмечает тех, кто поймал больше «комаров».

Вопрос:

Кто поймал комара один (два, много) раз?

ВОРОБУШКИ И КОТ

Программные задачи: упражнять детей в спрыгивании (10–15 см), в беге в быстром темпе, закреплять навыки счётной деятельности.

Содержание

Дети стоят на скамеечках по одну сторону площадки. Это «воробушки на крыше». В стороне сидит «кот» (спит). По сигналу «Воробушки полетели», - «воробушки» спрыгивают с «крыши», «разлетаются» во все стороны. «Кот» просыпается. Он произносит «мяу-мяу» и бежит ловить «воробушков», которые прячутся на «крыше». Пойманных «кот» отводит к себе в «дом». Игра повторяется.

Вопросы :

- ❖ Сколько воробушков на крыше?
- ❖ Сколько поймал кот?
- ❖ Сколько котов в домике?

ЗАЙЦЫ И ВОЛК

Программные задачи: упражнять детей в прыжках на месте и с продвижением, закреплять у детей представления об «один» и «много», умения различать геометрические фигуры.

Содержание

Чертится три круга. В центре каждого круга рисуют геометрические фигуры. Дети – «зайцы» стоят в этих кругах-«домиках». Им раздаются соответствующие маленькие фигуры. С другой стороны площадки прячется «волк». «Зайцы» выбегают на «полянку», резвятся. По сигналу «Волк идёт», «зайцы» прячутся в свой «домик». Воспитатель смотрит: соответствует ли фигура у ребёнка той, что нарисована в кругу.

Вопросы:

- ❖ Какая у вас фигура нарисована на домике?
- ❖ Сколько у нас «волков» («зайцев»)?

ПРОКАТИ МЯЧ

Программные задачи: упражнять в прокатывании мяча между предметами; закреплять навыки счета, умение сравнивать предметы по ширине, ориентироваться от себя.

Содержание

Дети по очереди катят мяч в «ворота» (обозначенные кубиками), указанные воспитателем (в широкие или в узкие). Если ребенок правильно выполнил задание, то получает фишку. Игра повторяется несколько раз. В конце игры, воспитатель выясняет:

- ❖ Какие «ворота» находятся справа, а какие слева?
- ❖ Сколько фишек набрал каждый ребенок?
- ❖ Кто набрал больше фишек?
- ❖ Кто попал в узкие, а кто в широкие «ворота»?

ПОПАДИ В ВОРОТА

Программные задачи: упражнять в прокатывании мяча в ворота с расстояния 1,5–2 м, закреплять умение ориентироваться на себе и от себя.

Содержание

Дети стоят в одну колонну. Воспитатель даёт одному ребёнку два мяча и просит его попасть в «ворота» сначала правой, а затем левой рукой.

Вопрос:

- ❖ Какой рукой ты бросал мяч?

За правильно выполненное задание детям дается приз.

Как **вариант**, можно предложить бросить мяч в «ворота», расположенные слева (справа, впереди, сзади).

ДЛЯ ДЕТЕЙ С 4 ЛЕТ

ВНИМАНИЕ

Программные задачи: упражнять в ходьбе в колонне по кругу, широким шагом и ходьбе на пятках, на носках, поднимая колени, с различным положением рук, широким и мелким шагом, закреплять у детей представления об «один» и «много».

Содержание

Дети идут по кругу обычным шагом.

Если воспитатель хлопает в ладоши 1 раз – дети идут широким шагом.

Если воспитатель хлопает в ладоши 3–4 раза – дети выполняют шаги на пятках.

1 хлопок – ходьба на носках.

Несколько хлопков – высоко поднимая колени.

1 хлопок – руки в стороны. Несколько – вверх.

1 хлопок – медленный шаг. Несколько – быстрый шаг.

Вопросы:

- ❖ Сколько раз я хлопнула в ладоши?
- ❖ Что надо сделать, если хлопну 1 (много) раз?

Воспитатель отмечает самых внимательных детей.

СТОЛЬКО ЖЕ

Программные задачи: упражнять в разных видах ходьбы, закреплять умение выполнять заданное количество движений.

Содержание

Дети стоят по кругу. Воспитатель даёт задание детям сделать столько шагов на носках, сколько раз он хлопнет в ладоши (ударит в бубен).

Воспитатель хвалит детей и отмечает самых внимательных.

Как **вариант**, можно предложить делать шаги на пятках, высоко поднимая колени, на внешней стороне стопы, с различным положением рук.

ТРАМВАЙ

Программные задачи: упражнять в ходьбе друг за другом и перешагивании, закреплять у детей умение сравнивать предметы по величине (широкий, узкий, короткий, длинный), умение ориентироваться на себе (правая и левая рука), умение различать и называть объёмные геометрические фигуры.

Содержание

Дети стоят друг за другом. Одной рукой они держатся за шнур. Воспитатель просит детей взять шнур в правую руку (в левую). Ребёнок, стоящий последним, даёт звонок, «трамвай» трогается.

Вначале роль водителя берёт на себя воспитатель, потом – ребёнок. На пути движения «трамвая» находятся препятствия: дети проходят по доске, переступают разные предметы. Затем воспитатель выясняет, какие предметы длиннее, шире и т.д.

За правильные ответы детям даются призы.

Можно использовать и объёмные геометрические фигуры, различающиеся по величине.

БЕГАЮЩИЕ ФИГУРЫ

Программные задачи: упражнять детей в беге с одной стороны площадки на другую (расстоянии около 10 м), развивать умение различать геометрические фигуры, умение ориентироваться на себе (правая и левая рука), закреплять представления об «один» и «много», представления о частях суток, временах года, их характерных признаках.

Содержание

Детям раздаётся по одной фигуре. Каждый ребёнок называет фигуру, которая ему достаётся. Дети выстраиваются вдоль линии. Воспитатель просит их взять фигуры в правую руку (затем в левую) и поднять над головой. Далее воспитатель называет фигуру, например: «Квадраты». По этому сигналу бегут дети, у которых в руках квадраты. Остальные должны остаться на месте. Добежав

до противоположной стороны площадки, дети останавливаются. Затем воспитатель называет другие фигуры и т.д. При повторении названия фигуры дети бегут в обратную сторону площадки.

Воспитатель отмечает детей, которые выполнили задание более успешно. Можно поменять фигуры у детей.

Варианты:

❖ Можно дать детям изображения с несколькими или одной фигурой. После сигнала «Один» – бегут дети, у которых изображён один предмет, «Много» – у кого много предметов.

❖ Можно раздать карточки с изображением характерных явлений и действий для каждой части суток (или времени года). И давать соответствующие задания детям.

ПТИЧКИ И КОШКА

Программные задачи: упражнять в беге; закреплять навыки счета, умение сравнивать две группы предметов по количеству.

Содержание

«Кошка» «спит» в середине круга. «Птички» по сигналу забегают в круг и там «летают», «клюют зерна». После слов «Кошка проснулась!», «птички» убегают за круг, а «кошка» их ловит. Пойманных «птичек» «кошка» отводит в середину круга. Воспитатель выясняет:

- ❖ Сколько «птичек» поймала «кошка»?
- ❖ Сколько осталось не пойманных?
- ❖ Каких «птичек» больше?

Игра повторяется с новой «кошкой».

НАЙДИ СВОЙ ДОМИК

Программные задачи: упражнять в беге; закреплять навыки счета, понимание сущности цифр, понимание независимости количества от расположения предметов, умение различать геометрические фигуры.

Содержание

Детям раздаются карточки с разным количеством точек, по-разному расположенные в пространстве. Сначала дети бегают по залу, а по сигналу «Найди свой домик», они должны найти такой «домик» (стульчик), на котором карточка с цифрой соответствовала бы количеству точек на их эмблеме. Если ребенок правильно нашел свой «домик», то получает фишку.

Затем воспитатель меняет у детей карточки и игра повторяется. В конце игры воспитатель выясняет:

- ❖ Сколько точек нарисовано на карточке?
- ❖ Какая цифра нарисована на «домике»?
- ❖ Кто сколько фишек заработал?

Как **вариант**, детям можно раздать модели геометрических фигур и предложить искать «домик» определённой формы.

ДОБЕГИ ДО ФИГУРЫ

Программные задачи: упражнять в беге; закреплять умения различать по названию объёмные геометрические фигуры.

Содержание

Объёмные геометрические фигуры расставляются по площадке на расстоянии 5–10 м от детей. Воспитатель называет геометрическую фигуру каждому ребёнку. После удара в бубен, дети должны добежать до указанной фигуры и вернуться шагом обратно. Кто правильно выполнил задание и не задел во время бега товарищей, получает фишку.

Игра повторяется несколько раз (детям называются разные геометрические фигуры), после чего, воспитатель выясняет, кто, сколько заработал фишек.

ЛОВИШКИ

Программные задачи: упражнять детей в беге с увёртыванием, закреплять навыки счётной деятельности.

Содержание

Выбирается один ребёнок – «ловишка». «Ловишка» должен словить (дотронуться) убегающих от него детей. Задача детей – убежать от «ловушки» и не дать себя запятнать. Ребёнок, до которого дотронулись, садится на скамейку. Через определённое время выбирается новый «ловишка» и игра повторяется.

Вопросы:

- ❖ Сколько «ловишек»?
- ❖ Сколько детей, которые убегают от «ловишки»?
- ❖ Сколько детей сидит на скамейке?

Игра повторяется 4–5 раз. Воспитатель отмечает «ловишек», поймавших больше всего детей.

ПЕРЕПРЫГНИ ЧЕРЕЗ РУЧЕЁК (ЧЕРЕЗ ФИГУРУ)

Программные задачи: упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд и перепрыгиванием, закреплять представления о ширине (высоте) предметов, умение различать геометрические фигуры.

Содержание

На площадке рисуют или выкладывают двумя шнурами ручеёк: с одного конца узкий (10 см), с другого – широкий (30–35 см.). Дети один за другим перепрыгивают через ручеёк, начиная прыгать с узкого места, и постепенно продвигаясь к широкой части ручейка. Воспитатель отмечает детей, которые сумели перепрыгнуть ручей в самом широком месте.

Вопросы:

- ❖ Где ручеёк перепрыгнуть труднее?
- ❖ Где ручеёк шире (уже)?

Вариант: можно предложить детям перепрыгивать через геометрические фигуры, уточняя, через какую фигуру ребенок перепрыгнул.

НА ОДНОЙ НОЖКЕ ПО ДОРОЖКЕ

Программные задачи: упражнять в прыжках на одной ноге; закреплять навыки счета, умение различать правую и левую ногу, умение называть и различать объемные геометрические фигуры.

Содержание

Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны у одной черты. (Выяснить, поровну ли человек в подгруппах). По команде воспитателя каждый ребенок по очереди должен допрыгать на правой ноге (или левой) до названной фигуры (наборы которых расставлены перед каждой командой), взять ее и вернуться бегом назад, встав в конец колонны.

За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает та команда, которая получила меньше штрафов.

ИЗ КРУЖКА В КРУЖОК

Программные задачи: упражнять в прыжках на двух ногах; закреплять навыки количественного и порядкового счета, умение ориентироваться относительно себя.

Содержание

На площадке чертят небольшие кружки или раскладывают обручи в ряд на расстоянии 30 см друг от друга. Дети должны прыгать из кружка в кружок на двух ногах (не выходя за границы кружков). В конце игры воспитатель выясняет:

- ❖ Сколько всего кружков?
- ❖ Какой по цвету кружок лежит на указанном по счету месте (если считать слева направо)?
- ❖ Где относительно тебя лежит красный обруч? и т.п.

ДОПРЫГАЙ ДО ФИГУРЫ (ДО КАРТИНКИ)

Программные задачи: упражнять детей в прыжках с продвижением вперед, закреплять умение различать геометрические фигуры, представления об «один» и «много», о временах года (частях суток).

Содержание

На площадке на расстоянии 2 м друг от друга находятся геометрические фигуры. Воспитатель называет фигуру, дети должны допрыгать до неё. Игра повторяется 4–5 раз.

Вопрос:

- ❖ До какой фигуры ты допрыгал?

По ходу игры воспитатель меняет положение фигур. За правильно выполненное задание детям даются фишки.

Варианты:

- ❖ Можно давать детям похожие задания, но уже связанные с количеством предметов.
- ❖ Вместо геометрических фигур можно использовать картинки с изображением времён года, частей суток.

ПОПАДИ В КОРЗИНУ

Программные задачи: упражнять в бросании в горизонтальную цель, закреплять умение различать геометрические фигуры, умение сравнивать предметы по величине, умение ориентироваться на себе.

Содержание

Дети стоят в одну колонну. Воспитатель даёт одному ребёнку два мяча и просит его метнуть сначала в корзинку, где нарисован треугольник, а затем – в корзинку, где нарисован круг.

Вопрос:

- ❖ Какая фигура нарисована на той корзине, в которую ты бросил мяч?

За правильный ответ дается приз.

Как **вариант**, можно дать задание попасть в корзинку, где нарисовано названное количество предметов, либо в корзинку, где нарисован предмет определённой величины.

НАСЕДКА И ЦЫПЛЯТА

Программные задачи: упражнять в подлезании под предмет; закреплять умение сравнивать предметы по высоте, навыки счета.

Содержание

В двух местах на площадке натягивают два шнура на разной высоте. С одной стороны от шнуров – «двор», на котором «цыплята» прыгают на двух ногах. «Наседка» зовет «цыплят» погулять в «поле». Дети подлезают под шнуры (стараясь не коснуться) и бегают по «полю». Через некоторое время «наседка» зовет «цыплят». Дети вновь подлезают под шнуры. Воспитатель выясняет:

- ❖ Какой шнур натянут выше?
- ❖ Какой ниже?
- ❖ Под какой шнур легче подлезть, почему?

Кто из детей задел шнур, тот получает штрафное очко. Игра повторяется.

Выигрывают те дети, которые не получили штрафов.

Вопросы:

- ❖ Сколько детей не имеют штрафных очков?
- ❖ Сколько получили штрафы?

ПТИЦЫ И ДОЖДЬ

Программные задачи: упражнять в лазании; закреплять умение сравнивать высоту предметов, навыки порядкового счета.

Содержание

«Птицы» бегают по площадке. По команде «Дождь пошел», «птицы» должны укрыться на «дереве» (гимнастической стенке). Вызывается один ребенок. Воспитатель выясняет:

- ❖ Кто сидит выше (ниже, выше всех и т.п.)?

❖ На какой по счету (если считать снизу) речке сидит та или иная «птица»?

Затем воспитатель говорит: «Дождь кончился», дети слезают и вновь бегают по площадке. Игра повторяется несколько раз.

МЫШИ В КЛАДОВОЙ

Программные задачи: упражнять в лазании, в беге, закреплять представления о частях суток, об «один» и «много», умение различать геометрические фигуры.

Содержание

Дети изображают «мышей». Они сидят на одной стороне площадки («мыши в норах»). На противоположной стороне на высоте 30–40 см натянута верёвка, за ней – «кладовая», в которой находятся «сухарики» – геометрические фигуры: шары, кубы. Со словами «Наступила ночь» – «кошка» «засыпает», а «мыши» бегут в «кладовую». Проникая в «кладовую», они нагибаются, подлезая под верёвку, присаживаются на корточки и грызут «сухарики». На слово «день» – «кошка» «просыпается» и бежит за «мышами». «Мыши» берут по «сухарику», выбегают из «кладовой» и прячутся в «норки». «Кошка» не ловит мышей, а лишь делает вид, что хочет их поймать. Подлезая под верёвку, ребёнок не должен задеть её.

Вопросы:

- ❖ Какие фигуры у вас в руках?
- ❖ В какое время суток кот спит?
- ❖ Сколько фигур у вас в руке?
- ❖ Сколько фигур в кладовой?

КРОЛИКИ

Программные задачи: упражнять детей в ползании между ножками стула, закреплять умение различать геометрические фигуры.

Содержание

На одной стороне площадки нарисованы различные геометрические фигуры – это «клетки для кроликов». Перед ними стоят стульчики. На противоположной стороне – «дом сторожа» (стул, на котором сидит воспитатель). Между «домом» и «клетками» «кроликов» находится «лужок», на котором «кролики» гуляют.

Воспитатель делит всех играющих на группы. Каждая группа становится в один из начерченных на полу «домиков». Воспитатель подходит к «клеткам» и выпускает «кроликов» на «лужок», предварительно спросив, какой формы у них «домик».

«Кролики» один за другим проползают под стулом, а затем прыгают на «лужайке». Через некоторое время воспитатель говорит: «Бегите в клетки!».

Каждый возвращается в свою «клетку», снова проползая под стулом.

Вопрос:

- ❖ Какой формы твоя «клетка»?

Затем дети меняются «клетками».

ПОПАДИ В ОБРУЧ

Программные задачи: упражнять в метании мешочков с песком на точность и дальность (1–1,5м), закреплять представления «дальше», «ближе», умение различать правую и левую стороны.

Содержание

Воспитатель располагает 2 обруча: один ближе, другой дальше. Дети стоят в одну колонну. Ребёнок получает два мешочка с песком и выполняет команду «Брось правой рукой в обруч, который дальше, левой – в обруч, который ближе».

Затем ребёнок их собирает, отдаёт следующему, а сам становится в конец колонны. При попадании в оба обруча – воспитатель даёт фишку. После того, как вся колонна выполнила задание, воспитатель просит поднять руки тех де-

тей, которые получили фишку, а одному из игроков – сосчитать: сколько всего фишек. Игра повторяется 2–3 раза.

ПОПАДИ В ФИГУРУ

Программные задачи: упражнять в метании в вертикальную цель, закреплять умение различать фигуры, умение ориентироваться на себе.

Содержание

Дети стоят в одну колонну. Воспитатель даёт одному ребёнку два мяча и просит его метнуть сначала в мишень, где нарисован треугольник, затем – круг.

Вопрос:

❖ В какую фигуру ты попал?

За правильно выполненное задание детям даются фишки.

Как **вариант**, можно попросить метнуть правой или левой рукой.

ПЕРЕБРОСЬ ЗА ПРЕДМЕТ

Программные задачи: упражнять в бросании в даль, закреплять навыки счета, умение различать правую левую руки, называть геометрические фигуры.

Содержание

Каждый игрок, метая мяч по очереди, должен перебросить его за флажок сначала правой, а потом левой рукой (флажок находится в 5 м от черты). Если ребенок перебросил мяч, то ему дается фишка. Причем за правильно выполненное задание левой рукой дается фишка-треугольник, а правой – фишка-квадрат.

В конце игры воспитатель выясняет:

❖ Сколько фишек у каждого ребенка?

❖ Какой формы фишки?

❖ Каких фишек больше?

ДЛЯ ДЕТЕЙ С 5 ЛЕТ

КТО СДЕЛАЕТ МЕНЬШЕ ШАГОВ

Программные задачи: упражнять в ходьбе широким шагом; развивать глазомер, формировать представление об условности мерки, закреплять навыки счета.

Содержание

Детям предлагается попасть с одной стороны зала на противоположную, сделав как можно меньше шагов. Но предварительно ребенок должен угадать, за сколько шагов он сможет пройти зал.

В конце игры воспитатель выясняет:

- ❖ Сколько шагов сделал каждый ребенок?
- ❖ Почему количество шагов получается разное?

Выигрывают те дети, которые за меньшее количество шагов перешли зал.

НАЙДИ СВОЕ МЕСТО

Программные задачи: упражнять в беге, развивать умение занимать определенное положение в пространстве.

Содержание

Дети становятся возле любого предмета. По очереди описывают, как они стоят и запоминают свое положение в пространстве (например, «Я стою так, что окно находится слева, а стол справа от меня»). По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке и бегают 0,5–1 мин. По команде «Найди свое место!» они должны занять прежнее положение в пространстве. Кто выполнит задание правильно, тот получает фишку.

Игра повторяется несколько раз, после чего дети подсчитывают, кто сколько фишек получил.

КТО ДОБЕЖИТ БЫСТРЕЕ

Программные задачи: упражнять в беге; развивать глазомер, умение сравнивать предметы по величине.

Содержание

Воспитатель называет два или три предмета разной величины. По команде «До более толстого дерева добеги!» (или «До самой узкой дорожки беги!»), дети должны бежать до указанного места и шагом вернуться назад. Кто не правильно выполнит задание, получает штрафное очко. (Правильность выбора можно проверить с помощью условной мерки).

Игра повторяется несколько раз. Выигрывает тот, кто получил меньше штрафов. Воспитатель отмечает самых быстрых.

БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ

Программные задачи: упражнять в прыжках; закреплять навыки счета, умение различать правую и левую ногу, умение выкладывать геометрические фигуры из палочек.

Содержание

В начале игры каждому ребенку («зайцу») предлагается составить себе «домик» определенной формы (формы треугольника, квадрата, ромба и др.) из гимнастических палок (или нарисовать). Дети рассказывают, какой формы их «домик».

По сигналу воспитателя «зайцы» выбегают из «домиков», скачут друг за другом на двух или одной (правой или левой) ноге (по указанию воспитателя). В это время воспитатель убирает один «домик». После удара в бубен, «зайцы» должны занять любой «домик», но одному «зайцу» «домика» не хватает, он становится «бездомным» и садится на скамейку.

Игра повторяется несколько раз. В конце игры воспитатель выясняет:

- ❖ Сколько стало «бездомных зайцев»?
- ❖ Сколько осталось «домиков»?
- ❖ Кого больше: «бездомных зайцев» или «домиков»?

ДОСТАНЬ МЯЧ

Программные задачи: упражнять в прыжках; развивать глазомер, закреплять навыки порядкового счета, умение ориентироваться относительно себя.

Содержание

Воспитатель подвешивает в нескольких местах мячи на разной высоте. Дети поочередно подходят и подпрыгивают, стараясь коснуться мяча двумя руками. Воспитатель выясняет:

- ❖ Какой мяч висит выше, какой – ниже?
- ❖ До какого мяча легче допрыгнуть, почему?

Если ребенок дотронулся до мяча, то получает фишку.

Игра повторяется несколько раз, в конце подсчитывается, сколько набрал фишек каждый ребёнок.

Как **вариант**, можно выяснить у детей:

- ❖ какой мяч висит выше: третий или четвертый (если считать слева направо)?
- ❖ С какой стороны от тебя мяч подвешен высоко, а с какой – низко?

ЖУЧКА И ЗАЙЦЫ

Программные задачи: упражнять в прыжках; закреплять навыки счета, умение определять пространственное отношение между предметами.

Содержание

На площадке расставляются предметы (гимнастические скамейки, кубы, обручи и др.) так, чтобы дети могли переходить с одного предмета на другой по замкнутому кругу, не наступая на землю. В начале игры можно выяснить:

- ❖ Сколько каких предметов расставлено?
- ❖ Каких предметов два (три, четыре, пять)?
- ❖ Как они расположены в пространстве (между чем, слева (справа, впереди, сзади) от чего)?

Один ребенок играет роль «Жучки», а остальные – «зайцев». «Зайцы» прыгают с предмета на предмет, не касаясь земли. Нарушивших правило «Жучка» уводит к себе в угол площадки. Здесь дети выполняют упражнение, указанное количество раз. Если выполнено правильно, то «Жучка» отпускает ребенка.

СБЕЙ ФИГУРУ

Программные задачи: упражнять в катании мяча в цель, закреплять умение различать геометрические фигуры.

Содержание

На полу чертят линию или кладут верёвку. На расстоянии 3–4 м от ребёнка ставят кегли на расстоянии 15–20 см друг от друга (3–4 шт.). Дети по очереди подходят к обозначенному месту, берут в руки мячи и катят их, стараясь сбить кегли. Затем ребёнок собирает мячи и передаёт их следующему. На кеглях прикреплены изображения геометрических фигур.

Вопросы:

- ❖ Сколько кеглей ты сбил?
- ❖ Какая фигура сбита?
- ❖ Кегля с какой фигурой осталась стоять?

За правильный ответ – приз.

БЛОШКИ

Программные задачи: упражнять в метании в вертикальную цель, закреплять навыки счета, умение называть и различать геометрические фигуры.

Содержание

Каждый игрок, метая «блошку» (пластмассовый шарик), должен попасть в одну из нарисованных областей (вертикальная цель). После попадания надо сосчитать количество нарисованных в этой области фигур и сказать, как они называются. Ребенок получает столько фишек, сколько предметов он выбил.

Фишки не даются, если ребенок не попал в цель или неправильно назвал и сосчитал фигуры. В конце игры воспитатель выясняет:

- ❖ Сколько фигур выбил каждый ребенок?
- ❖ Какой они формы?
- ❖ Кто выбил больше фигур?

СБЕЙ КЕГЛЮ

Программные задачи: упражнять в метании, закреплять навыки сравнения расстояния с помощью условной мерки и умение сравнивать две группы предметов по количеству.

Содержание

Дети разбиваются на две команды и встают друг за другом (можно выяснить, поровну ли человек в командах). В 2–3 м от каждой подгруппы детей воспитатель расставляет по 5–6 кеглей на расстоянии 10–15 см. Детям предлагается проверить: на одинаковом ли расстоянии друг от друга располагаются кегли (с помощью условной мерки).

Затем дети каждой команды по очереди должны так катить шар (мяч), чтобы сбить кегли. За сбитую кеглю ребенок получает фишку, и кегли ставятся на место.

В конце игры выясняется, какая команда сбила больше кеглей.