

## **СБОРНИК ПОДВИЖНЫХ ИГР, направленных на формирование элементарных математических представлений у дошкольников**

Повышение двигательной и интеллектуальной активности детей во время НОД по формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) происходит за счет включения в них таких игр и упражнений, которые предполагают решение программных математических задач в подвижной форме.

Представленные подвижные игры условно объединены в несколько групп.

Первая группа включает в себя игры и упражнения, в которых движения выполняются в соответствии с определенной цифрой (числом). Например, предлагается наклониться столько же раз, сколько воспитатель (или на один раз больше). Можно предложить выполнить определенное количество движений (наклоны, повороты, прыжки, упражнения для рук или ног) в соответствии названным числом или показанной цифрой.

Вторая группа игр содержит задания на познание величины предмета и сравнение конкретных величин через движение. Например, понятие «ширина» более легко познается ребенком путем перешагивания, перепрыгивания «ручейка». Детям предлагается сравнить ширину «ручейка» в разных местах и определить, в каком месте «ручеек» труднее перешагнуть и почему.

В третью группу отнесены игровые упражнения на ориентировку в пространстве: движения ног, плечевого пояса, бросание мяча в указанном направлении, движения в заданном направлении, ориентировка по схеме, развитие глазомера (например, предлагается сбить кеглю, которая стоит слева от названного ребенка).

Четвертая группа включает задания-эстафеты, в ходе которых ребенку предлагается как можно быстрее решить математическую задачу, например, определить количество предметов либо провести группировку по форме, сравнить предметы по величине и после этого выполнить двигательное задание.

Пятую группу составляют дидактические игры на формирование математических представлений, которые можно проводить в подвижной форме.

Каждая НОД включает упражнения и игры не менее чем из трех групп. Благодаря этому дошкольники получают возможность активно двигаться большую часть каждой НОД по ФЭМП.

## **ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ЧИСЛАМИ И ЦИФРАМИ**

### **Игра «Что на свете бывает только одно?»**

**Цели:** формировать представление о числе 1 как существенном признаке явлений окружающего мира; развивать внимание, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу.

*Содержание:* дошкольники совместно с воспитателем выясняют, что в природе бывает только одно (например: мама, сердце, голова, тело человека, Солнце, Луна), и закрепляют это в игре. Дети становятся в круг, выполняя движения согласно стихотворению: указательным пальцем правой руки касаются носа, указательным пальцем левой руки - рта; затем разводят прямые руки в стороны и обхватывают себя как можно крепче; далее изображают солнышко: воспитатель стоит в центре, а дети, расставив прямые руки в стороны, касаются его одной рукой. Луну изображают, выполняя наклон в сторону с вытянутой над головой рукой. На слова «И Земля на всех одна» дети выполняют ходьбу по кругу, взявшись за руки.

Нос один и рот один.

Солнце в небе, и Луна,

Я один у мамы сын.

И Земля на всех одна.

*Правила:* обратить внимание детей на точность и быстроту сменяемых действий: смена движений выполняется по словесному сигналу, нужно стараться не наталкиваться друг на друга, При разведении рук в стороны необходимо проследить, чтобы лопатки были сомкнуты.

### **Игра «Покажи движением цифру 1»**

**Цели:** ознакомить с цифрой 1; учить изображать цифру разными движениями; развивать воображение, внимание, координацию и ловкость движений.

*Содержание:* воспитатель предлагает детям вспомнить цифру 1, найти ее изображение среди других цифр и выполнить движения согласно стихотворному ритму, изображая цифру 1.

Очень трудно так стоять, Ножку на пол не спускать. И не падать, не качаться, за соседа не держаться.

Дети перемещаются по пространству группы и находят цифру 1 среди других цифр, изображают ее движением: основная стойка, ноги вместе, руки прижаты к туловищу, на (хлопок) - поднять правую ногу и согнуть в колене, правую руку отвести чуть в сторону.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения движений при изображении цифры 1, на необходимость сохранять равновесие.

### **Игра «В каких изображениях спряталась цифра 1»**

**Цели:** формировать представление о числе как существенном признаке явления; развить внимание (сосредоточенность), выносливость, мелкую моторику рук, мышление.

*Содержание:* встав в колонну, друг за другом, дети обходят «Великий Дуб», вы разные виды ходьбы (на носках, на пятках, с перекатом с пятки на носок, приставным в полуприседе и приседе). Педагог напоминает детям о величии и могуществе дуба в царстве растений и предлагает по картинкам определить, кто спрятался в ветвях дерева - найти цифру в изображениях ежа, ели, жирафа, дерева, лица. Цифра 1 обводится пальчиком. Дуб «дарит детям картинки с цифрой 1 и изображением того, что встречается в жизни только по одному: сердце, солнце, планета Земля.

*Правила:* напомнить детям, что идти надо по кругу, пружиня на передней части, не касаясь пяткой пола, сохранять хорошую осанку, спину держать прямо. Нацелить детей что, увидев цифру 1 на картинке, необходимо объяснить, где она изображена.

### **Игра «Покажи нужную цифру»**

**Цели:** знакомить с цифрами 1 и 2; учить изображать цифры разными движениями; развивать внимание, сенсомоторные координации, воображение, быстроту реакции, логику мышления, навыки контроля.

*Содержание:* воспитатель раздает детям карточки с цифрами 1 и 2. затем показывает картинки с одним или двумя предметами, дети считают и показывают движением ту цифру, которой соответствует количеству предметов.

Вот «один», иль единица.

Очень тощая, как спица.

А вот это - цифра «два»

Полюбуйтесь, какова.

Выгибает двойка шею.

Волочится хвост за нею

Изображая единицу, дети слегка отводят в сторону правую руку, ноги вместе, левая рука прижата к туловищу.

Изображая двойку, встают на колени. Голову наклоняют вперед, руки полукругом над головой.

*Правила:* обратить внимание детей на то, что при показе цифры 1 движением надо отводить в сторону правую руку, а при изображении цифры 2 – сильно наклонить голову вперед, сгибая спину.

Напомнить, что нужно правильно считать количество предметов на карточке и показывать соответствующую цифру, следить за правильностью выполнения задания другими детьми.

### **Игра «Постройся в ряд по порядку»**

**Цели:** закрепить знание цифр 1 и 2; развивать пространственную ориентировку, ориентировку в направлениях: справа, слева, внимание, быстроту реакции, логику мышления, навыки контроля и самоконтроля.

*Содержание:*

У детей в руках карточки с цифрами (у одних детей - цифра 1, а у других - цифра 2).

Покажите единицу,

Видишь, как она гордится.

А ты знаешь, почему?

Начинает счет всему.

Дети показывают цифру 1, обводят ее пальцем по контуру и встают в круг слева от воспитателя.

Цифра 2 - лошадка-диво.

Мчит, размахивая гривой.

Дети, у которых цифра 2, показывают ее, обводят по контуру, встают в круг справа от воспитателя.

Вопросы: Что меньше: 1 или 2? Что больше? На сколько число 2 больше, чем 1? Какое число должно стоять первым? вторым?

Дети строятся в ряд так, чтобы цифры чередовались: 1, 2, 1, 2 и т. д., называют каждый свою цифру, чтобы проверить, что никто не ошибся; затем считаются наоборот: 2, 1, 2, 1 и т. д.

*Правила:* напомнить детям, где правая, где левая рука; побуждать быть внимательными при построении в два круга, правильно выбирать местоположение - слева или справа. Обратить внимание детей на то, что необходимо строиться, чередуя цифры, осуществлять пересчет на первый-второй, называя свою цифру, внимательно слушать, отмечать ошибки в построении.

### **Игра «Раз-два, не зевай, дружно вместе выполняй»**

**Цели:** закрепить знание цифр 1 и 2; развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту реакции, смену движений и координацию.

*Содержание:* воспитатель показывает детям карточки с цифрами 1 и 2, предлагая выполнить движения, например, одно приседание на число 1, два прыжка на число 2 и т. д. (любые виды движений).

*Правила:* карточки менять в быстром темпе; обратить внимание детей на правильность выполнения задания: прыжки осуществлять как можно выше, сильно отталкиваясь от пола, приседания - как можно ниже, смену движений выполнять быстро, не наталкиваясь друг на друга.

### **Игра «Пловцы за жемчугом»**

**Цели:** закрепить знание цифр и умение пересчитываться на первый - второй; развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу.

*Содержание:* Царица числа 2 знакомит детей со своим любимым камнем - жемчугом, который можно найти только в воде, в раковинах ракушек (показ картинок). Дошкольники рассматривают жемчуг, отмечая его необычную расцветку, называют цвета и оттенки (белый, розовый, сиреневый, серый, черный). Далее детям предлагается встать в ряд и рассчитаться на первый-второй, разделиться на 2 команды (по номерам), согласно цифрам, показанным воспитателем (1 и 2). Члены команд поочередно, выполняя быструю ходьбу по прямой, переносят жемчужину в ложку и кладут на поднос. Выполнив задание, все вместе считают собранный жемчуг и делают выводы о количестве собранного жемчуга в командах (выясняют, у кого больше).

*Правила:* обратить внимание детей на правильность и быстроту выполнения задания. Движения выполнять, не наталкиваясь друг на друга; при пересчете не пропускать идущие по порядку числа и запоминать свой номер, исходя из показанной карточки; при ходьбе не

ронять предметы; двигаться быстро; вернувшись, отдать ложку следующему игроку и встать в конец колонны.

### **Игра «Ручеек»**

**Цели:** закрепить знание цифр 1 и 2; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, умение действовать по сигналу.

**Содержание:** педагог предлагает детям сначала выполнить перестроения по сигналу (показу карточки с цифрой), а затем поиграть в игру «Ручеек»: увидев цифру 1, дети становятся в колонну по одному, цифру 2 - перестраиваются в пары, взявшись за руки, поднимают их образуя «воротца». Ребёнок, оставшийся без пары, будет «ручейком», он пробегает под «воротцами», прогнувшись, поворачивая голову из стороны в сторону, и выбирает одного человека . из любой пары, становится в пару с ним. Ребенок, оставшийся без пары, - следующий «ручеек»

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания действовать по сигналу - карточке; смену движений выполнять быстро, сохраняя равновесие( не мешая друг другу; имитируя течение ручейка, проходя под «воротцами», прогибать спину лодку держать прямо.

### **Игра «Один, два»**

**Цели:** закрепить знание цифр; учить считать при продвижении вперед; развивать внимание, зрительную ориентировку, быстроту, ловкость и координацию движений, умение действовать по сигналу.

**Содержание:** чтобы попасть к «водоему», детям необходимо прыгать по кочкам с цифрами 1 и 2. Дети передвигаются друг за другом: на «кочку» с цифрой 1 выполняют движение ноги вместе, на «кочку» с цифрой 2 - прыжок ноги врозь.

**Правила:** обратить внимание детей на правильность выполнения движений; учить сохранять равновесие при выполнении прыжков в соответствии цифрой, обозначающей кочку проговаривая счет: «Один, два».

### **Игра «Собери драгоценные камни в сундуки»**

**Цели:** закрепить знание цифр 1, 2, 3 и последовательности их построения в ряду друг за другом; развивать мышление, внимание, быстроту реакции на сигнал, самостоятельность в решении задачи, навыки контроля и самоконтроля.

*Содержание:* сложить камни на полу, ведущие выполняют бег змейкой, собирают «камни» в порядке следования друг за другом, указывая «иголочкой» на ребенка с шариком, которому надо ухватиться за ленту, бегут в колонне друг за другом до сундука такой формы, которая обозначена на карточке (цилиндр, пирамида) и «складывают» в него «драгоценные камни».

Вопросы: Какая цифра первая? Почему? За какой цифрой идет 2? Что больше: На сколько? За какой цифрой идет 3? Что больше: 2 или 3? На сколько?

*Правила:* обратить внимание детей на то, что «камни» надо собирать в порядке следования цифр, друг за другом, бег змейкой осуществлять легко. Ребенок, на которого показала «иголочка» должен зацепиться за ленту позади ведущего или крайнего в цепочке ребенка - встать последним.

### **Игра «Попади в цель в тире»**

**Цели:** закрепить знание цифр; развивать внимание, зрительную ориентировку, быстроту реакции, умения действовать по сигналу, оценивать правильно свои действия и действия товарищей, логику мышления.

*Содержание:* воспитатель предлагает детям представить, что они попали на аттракцион в парк - «Тир», где им необходимо выполнить задание: попасть в треугольную мишень с цифрами от 1 до 3 (цифры для каждого ребенка располагаются в разной последовательности). Пока один игрок осуществляет метание мяча в треугольную цель с номерами от 1 до 3, все остальные отслеживают правильность выполнения задания. За правильность выполнения вручаются треугольные жетоны.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания, объяснить, что если номера мишеней идут вразброс, то необходимо быстро сориентироваться и выполнять бросок в нужной последовательности (по порядку).

### **Игра «Восстанови программу»**

**Цели:** закрепить знание цифр от 1 до 3, их последовательность в числовом ряду, учить соотносить количество предметов и число; развивать самостоятельность, инициативу, логику пения, активность мысли, быстроту, ловкость, внимание, память, навыки контроля и самоконтроля.

*Содержание:* путешествуя на звездолете, дети находят сломанных роботов. Они ищут пути - решения: как им помочь? Детям раздаются цифры от 1 до 3, предлагается восстановить цифровую программу, чтобы роботы заработали снова (расставить цифры по порядку).

Дети бегают врассыпную, по сигналу (удар бубна) должны построиться в колонну по трое, соблюдая последовательность цифр.

Вопросы: Почему цифра 1 стоит первой? (Начинает счет.) За какой цифрой стоит 2?

На сколько она больше чем 1? За какой цифрой стоит 3? На сколько она больше чем 2? Дети меняются цифрами, игра повторяется вновь. По окончании игры последовательность цифр размещается па мольберте.

### **Игра «Цифра 4 в движениях»**

**Цели:** развивать воображение, зрительное внимание, память; учить изображать цифру разжижениями.

*Содержание:* детям предлагается воспроизвести цифру 4 различными движениями: представить, что в небе пролетел самолет и оставил след в виде цифры 4; представить, как нарисовал бы цифру 4 Буратино (носом), представить, как рисуют цифру 4 футболист, маляр. Дети, стоя или сидя на ковре, изображают цифру 4: воздухе пальцем; движением головы - прямо сверху вниз, вправо, прямо сверху вниз; движениями ног, кистей рук.

*Правила:* обратить внимание детей на то, что движения должны быть чёткими и согласовывать - все движения нужно осуществлять в соответствии с контуром цифры 4.

### **Игра «Прыгни, не ошибись»**

**Цели:** закрепить знание цифр и их последовательность в числовом ряду; развивать внимание, логическое мышление, быстроту реакции и координацию движений, самостоятельность инициативу, умение правильно оценивать свои действия и действия других детей.

*Содержание:* дети (по 4 человека) стоят внутри обруча, вокруг них «кочки» с цифрами от 1 до 4. Педагог называет имя любого ребенка, стоящего в обруче, и предлагает ему выполнить задание, а остальным детям - проверить правильность выполнения, исправляя при необходимости ошибку. Ребенок из четверки выполняет движения соответственно заданию: выпрыгнуть из обруча на кочку с заданной



педагогом цифрой, предварительно обдумав свой ответ. Следующее задание выполняет ребенок из другой четверки.

Задания:

- 1) прыгнуть на цифру, с которой начинается счёт;
- 2) прыгнуть на цифру, которая идёт вслед за 2;
- 3) прыгнуть на цифру, которая больше 1 на 1;
- 4) прыгнуть на цифру, которая меньше 4 на 1;
- 5) прыгнуть на цифру, которая показывает, количество времён года;
- 6) прыгнуть на цифру, которая больше 2 на 1;
- 7) прыгнуть на цифру, которая означает пару;
- 8) прыгнуть на цифру, любимый металл которой - золото;
- 9) прыгнуть на цифру, любимая форма которой - треугольник;
- 10) прыгнуть на цифру, показывающую, сколько ног у лесных зверей.

Выполнив правильно задание, дети «попадают на лесную поляну».

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: прыгать необходимо на «кочку» с цифрой, предварительно обдумав задание; выполняя прыжок, нужно сохранять равновесие, руки держать на поясе. Побуждать детей правильно оценивать свои действия и действия своих товарищей.

### **Игра «Покажи следующую цифру»**

**Цели:** закрепить знание порядка следования цифр друг за другом, написания цифр; развивать внимание, быстроту реакции и ловкость движений, умение действовать по сигналу.

*Содержание:* детям раздаются карточки с цифрами от 1 до 6. Им необходимо выстроить последовательный ряд чисел, показывая и называя число, которое больше того, что показал воспитатель, на 1. По сигналу (показ цифры) дети должны показать карточку с числом, следующим за данным и назвать его. Те, у кого нужная карточка, выполняют дополнительно любое двигательное задание: оббегают «галопом» детей по кругу; выполняют прыжки на одной ножке, ходьбу мелким быстрым шагом, боковой «галоп», ходьбу на пяточках, на высоких четвереньках.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: смену движений осуществлять по сигналу, не наталкиваясь друг на друга; счёт производить, не пропуская идущие по порядку числа.

### **Игра «Найди пропущенные цифры»**

**Цели:** закрепить знание последовательности цифр, навык соотнесения количества и числа; развивать внимание, быстроту реакции и ловкость движений, умение действовать по сигналу (на слово воспитателя).

**Содержание:** педагог раздаёт детям карточки с последовательным рядом чисел от 1 до 6. Детям необходимо рассмотреть внимательно ряд, определив, какая цифра пропущена, а затем выполнить движения количество раз, соответствующее цифре. Дети сначала называют пропущенное число, а затем по команде выполняют основные движения: прыжки на одной, двух ногах, повороты туловища, приседания, наклоны вперёд-назад, вправо-влево.

**Правила:** обратить внимание детей на правильность и быстроту выполнения задания: движения осуществлять по команде воспитателя, не наталкиваясь друг на друга и в количестве, соответствующем пропущенному числу.

### **Игра «Волшебные задачки»**

**Цели:** закрепить понятие о том, что каждое последующее число больше на один; развивать внимание, быстроту реакции, самостоятельность, инициативу, логику мышления; учить двигаться согласно тексту, имитируя повадки животных.

**Содержание:** детям предлагается выполнять движения в соответствии с текстом математических задач и ответить, какое число больше или меньше на 1.

Пять малышей медвежат,

Мама уложила спать.

Одному никак не спится.

Скольким сон хороший снится?

Вопрос: Какое число меньше 5 на 1 ? (4.)

У домика утром два зайца сидели

И дружно веселую песенку пели

Один убежал, а второй вслед глядит.

Сколько у домика зайцев сидит?

Вопрос: Какое число меньше 2 на 1? (1.)

Цапля по воде шагала,

Лягушат себе искала

Двое спрятались в траве,

А один - за кочку.

Сколько лягушат спаслось,

Знаем очень точно?

Вопрос: Какое число больше 2 на 1 ? (3.)

Дети выполняют двигательные задания: пятеро детей изображают медвежат - шагают на внешней стороне стопы, затем четверо присаживаются на корточки, наклоняя голову, соединяя ладони под головой, а один ребенок продолжает ходьбу; двое детей изображают зайцев - руки перед грудью, согнуты в кистях, далее один ребенок прыжками вперед убегает; изображая цаплю - стоя на одной ноге, шагают с высоко поднятыми коленями; изображают лягушат - выполняют прыжки из положения сидя на корточках, двое детей закрываются руками, а один обхватывает колени руками, прижимая к коленям голову.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: импровизируя стараться точно передавать образ животных и их повадки. Побуждать детей делать свои; умозаключения в ходе задания, проверяя правильность его выполнения.

### **Игра «Построй числовой ряд»**

**Цели:** закрепить знание последовательности чисел по порядку; учить различать четные и нечетные числа; развивать зрительное внимание, быстроту и координацию движений, логическое мышление, умение ориентироваться в пространстве.

*Содержание:* детям раздаются карточки с цифрами и предлагается построить ряд четных чисел в порядке возрастания. Остальные дети (не задействованные в построении ряда) должны полнить следующее задание: найти своё место должна цифра (ребёнок с цифрой в руках):

- которая стоит перед цифрой 4;
- с которой начинается числовой ряд;
- которая стоит между 6 и 8;
- которая стоит после 8 и заканчивает счет.

Дети выполняют задание, выстраиваясь на ковре в порядке возрастания, а затем разбег по группе и выстраивают цепочку уже в порядке убывания.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения заданий ну движений в ходе задания осуществлять быстро, не наталкиваться друг на друга.

## **УСВОЕНИЕ СЧЕТА. СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ ПО КОЛИЧЕСТВУ**

### **Игра «Поймай мотылька»**

**Цели:** закрепить навык количественного счета до 10; развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу.

*Содержание:* воспитатель предлагает детям изобразить мотылька, выполняя движения согласно стихотворному тексту. На словесный сигнал - «присел мотылек на душистый лужок дети присаживаются, а педагог проносит над головами детей бумажного мотылька на веревочке и касается головы любого ребенка. На слова «и друзей он своих посчитать захотел» ребенку нужно выполнить прыжок вверх из положения сидя, коснуться мотылька и вспомнить счет до 10 пересчитывая играющих).

Летал мотылек,	Он сел, посидел,
Порхал мотылек.	На лужок посмотрел,
Присел мотылек	И друзей он своих
На душистый лужок.	Посчитать захотел.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: в исходном положении сохранять равновесие; прыжок осуществлять как можно выше, сильно отталкиваясь от пола (со взмахом руки вперед вверх и мягким приземлением); упражняясь в счете до 10 стараться не пропускать идущие по порядку числа; смену движений выполнять быстро, не наталкиваясь друг на друга.

### **Игра «Встань первым»**

**Цель:** закрепить навык порядкового счета; развивать внимание, быстроту реакции, умение действовать по сигналу.

*Содержание:* воспитатель предлагает детям выполнить ходьбу в колонне по одному вслед ведущим. Затем, называя имя одного из детей (все остальные дети останавливаются), дает ему не перебежать в начало колонны и произнести «Я первый!», после чего ходьба продолжается, остальные дети упражняются в порядковом счете, продолжая за ведущим: «2-й, 3-й, 4-й...». повторяется 2-3 раза.

*Правила:* обратить внимание детей на правильное выполнение задания: ходьбу выполнять с высоким подниманием коленей; счет производить быстро, без пропуска идущих по порядку

### **Игра «Джунгли зовут»**

**Цели:** закрепить навык порядкового счета; развивать внимание, быстроту реакции, умение -действовать по сигналу.

*Содержание:* воспитатель предлагает детям отправиться в Царство зверей к отважному, эму и умному его правителю и сразиться в смелости, Ловкости и смекалке, для чего нужно длиться на 2 команды: хищников и травоядных. После выполнения построения игрокам предлагается осуществить порядковый счет: «1-й, 2-й, 3-й, 4-й...». Дети выполняют ходьбу по кругу колонне по одному, вслед за ведущим. По сигналу игроки делятся на пары, а затем выстраивают- »2 колонны.

*Правила:* обратить внимание детей на то, что ходьбу следует выполнять с высоким подниманием коленей; смену движений и счет производить быстро; осуществляя счет, стараться пропускать идущие по порядку числа.

### **Игра «Попади в корзину»**

**Цели:** учить осуществлять количественный счет; развивать глазомер, ловкость, сознательное - запоминание счета, навыки контроля и помощи сверстникам.

*Содержание:* детям предлагается разделиться на две подгруппы и попасть желудем в корзину стоя у обозначенной линии. Затем каждая подгруппа осуществляет количественный счет попавших в корзину желудей.

Вопрос : У кого больше желудей? Кто победил?

*Правила:* метание осуществляется правой рукой в горизонтальную цель, расстояние -2 м; обратить внимание детей на исходное положение при метании, правильное выполнение задания: взмах и бросок осуществлять, не задерживая руку, корпус наклонять вперед; считать, не пропуская числительных.

### **Игра «Построй колонну, круг»**

**Цели:** закрепить навык количественного счета; развивать быстроту реакции на сигнал (окончание счета), внимание, память.

*Содержание:*

Начинаем представление

Детворе на удивление.

Здравствуйтесь, мои друзья,

Единица - это я. Рад я с вами поиграть.

Будем весело считать? Досчитаем до пяти

Встать в колонну поспеши.

Дети считают до 5 и строятся в колонну.

Будем мы считать обратно.

Дети считают в обратном порядке

Как дойдем до единицы,

и строятся в круг.

В круг прошу объединиться.

Дети выполняют свободную ходьбу в разных направлениях, перестроение на счет до 5 в колонну, на обратный счет до единицы - перестроение в круг.

*Правила:* обратить внимание детей на то, что строиться и находить свое место надо быстро, не толкаясь, соблюдая равенство, счет осуществлять последовательно, не пропуская чисел.

### **Игра «Дольше повиси, медаль получи»**

**Цели:** закрепить навык счета до 10; развивать ловкость, волевое усилие.

*Содержание:* дети соревнуются по двое в виси на кольцах, а остальные осуществляют счет: сколько каждый повисел. Победитель награждается «золотой» медалью, а дети получают картинки со львом - символом силы, могущества и величия.

*Правила:* напомнить детям, что они должны повисеть как можно дольше, счет осуществлять, не пропуская чисел.

### **Игра «Волшебный цветок»**

**Цели:** закрепить навык количественного счета, знание понятий, обозначающих величину «высокий», «низкий»; развивать внимание, ловкость, быстроту.

*Содержание:* дети попадают на поляну цветов и находят спрятавшегося под кустом льва. (игрушку), который всего боится. Лев рассказывает детям, что он должен сторожить волшебный! цветок Гудвина, но испугался, и цветок украл паук, унес в свою паутину. Лев просит детей по мочь ему достать цветок.

Мы подпрыгнем, проползем,

Паутинку потрясем,

Паука скорей спугнем.

*Задание:* через низкую паутинку - перепрыгнуть, под высокой - проползти. Дети выполняют прыжки в высоту через повышенную опору и проползают на четвереньках под веревкой. Выполнив задание, дети

предлагают Льву зарычать; паук уползает, и дети достают цветок. Лев благодарит детей и просит их поговорить с волшебником Гудвином о том, чтобы он подарил Льву смелость.

*Вопросы:* Сколько лепестков у волшебного цветка? (3.) Правильно, 3, чтобы исполнились 3 волшебных желания наших друзей из Изумрудного города. Назовите, какие ?

*Правила:* повторить технику выполнения прыжков: вспомнить положение рук и ног, выполнить взмах, отталкивание и мягкое приземление. Напомнить детям, что надо быть внимательным при смене движений, не путать высокую и низкую веревочку выполнять упражнение быстро, не задерживать друга.

### **Игра «Зима в Простоквашино»**

**Цели:** закрепить навык количественного счета; развивать внимание, быстроту реакции и координацию движений, самостоятельность, инициативу.

*Содержание:* детям предлагается добраться до деревни Простоквашино различными способами, а каким именно, они узнают, подбросив мягкий кубик с картинками, сопровождая бросок словами «Раз, два, три - картинку покажи».

Дети подбрасывают 3 раза кубик и ловят его двумя руками. рассматривают верхнюю картинку, выполняют движения соответственно картинке: «Санки» - сидя на полу (ковре), передвигаются вперед, не сгибая ног в коленях; «коньки» - выполняют стойку на одной ноге (другая нога отведена назад, параллельна полу, руки в стороны), удерживая равновесие; «лыжи» - выполняют широкий скользящий шаг, руки согнуты в локтях, кисти рук сжаты в кулак; «сугробы» - выполняют ходьбу, высоко поднимая колени.

Выполнив движения, дети оказываются возле знакомого домика друзей.

*Правила:* обратить внимание детей на точность сменяемых действий, правильность выполнения задания: смену движений осуществлять быстро, не наталкиваясь друг на друга, соответственно картинке и только после бросания кубика с картинкой.

### **Игра «Кто там?»**

**Цели:** закрепить навык количественного счета; развивать слуховое внимание, быстроту реакции на звук (стук в дверь), умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.

**Содержание:** оказавшись возле дверей знакомого домика, детям нужно поздороваться с его обитателями. Дошкольники стоят парами в колонне. Один из детей, оставшийся без пары, стоя к остальным спиной, стучится в дверь домика, другой ребенок или все остальные дети отвечает «Кто там?» столько раз, сколько стуков в дверь услышат.

**Правила:** обратить внимание детей на точность выполнения задания: ответить «Кто там?» необходимо столько раз, сколько будет услышано стуков в дверь. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

### **Игра «Колпачок и курточка»**

**Цели:** закрепить навык количественного счета; развивать внимание, быстроту реакции и координацию движений, умение понимать инструкции, подчиняться правилам игры, контролировать свои движения, тактильные анализаторы.

**Содержание:** дети стоят в кругу, ведущий, проходя по кругу, стучит палочкой, указывает ребёнка, который, закрыв глаза, должен достать из мешка курточку, посчитать на ощупь, сколько на ней пуговиц и отнести её Гномику, порядковый номер которого соответствует количеству пуговиц на курточке.

1, 2, 3, 4, 5 - буду палочкой стучать.

Как скажу я «Скок-скок-скок» -

Надевай свой колпачок.

Глазки быстро закрывай.

Сколько кнопок, посчитай.

К Гномику скорей беги,

Ему курточку неси.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: по сигналу - стихотворному тексту - следует подсчитать пуговицы на курточке (подсчет производить пальцами на ощупь - сверху вниз), стараться не пропускать идущие по порядку числа, соотносить их с цифрой.



## **ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФОРМОЙ, ПРЕОБРАЗОВАНИЕМ**

### **Игра «Солнышко и лучики»**

**Цели:** закрепить понятия «круг» и «луч»; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений.

*Содержание:* педагог, раздав детям «лучики» и объясняет - прямые лучи идут от центра пика, они согреют все, что окажется у них на пути. Далее воспитатель предлагает изобразить солнышко, и его лучами «согреть» те предметы, которые детям особенно нравятся. Дети бегут одному «лучику» и выполняют бег врассыпную под веселую музыку по всему пространству- группы, «согревая» предметы вокруг себя. По сигналу они собираются к центру круга, изображая лучики солнца (выпрямляя руки в стороны) - одна рука каждого ребенка касается «центра». По окончании игры дети кладут прямые лучи к центру изображения солнца.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: смену движения нужно осуществлять быстро; перемещаясь по группе, не наталкиваться друг на друга.

### **Игра «Покажи геометрическую фигуру»**

**Цели:** учить отличать плоскостные и объемные круглые формы и правильно их называть; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, умение действовать по сигналу.

*Содержание:* вспомнив вместе с детьми объемные и плоские фигуры, педагог предлагает изобразить их движением по сигналу (показу изображений геометрических форм - круг, шар). Изображая круг, дети выполняют основную стойку прямо, прямые руки подняты вверх. По сигналу опускают прямые руки вниз через стороны, соединяя их вместе; изображая шар присаживаются на корточки, прижимают голову к коленям и соединяют руки в замок над головой; изображая лучи - соединяют к центру прямые руки, расставленные в стороны (одна рука каждого ребенка касается центра), изображая сферу - выполняют упражнение на дыхание: вдох через нос, выдох через рот.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: смену движения осуществлять быстро, сохраняя равновесие, не мешая друг другу, регулировать силу вдоха носом и выдоха ртом.

### **Игра «По кочкам через болото»**

**Цели:** закрепить знание плоскостных геометрических форм; развивать внимание, быстро реакции, умение действовать по сигналу, самостоятельность (инициативу), абстрактное мышление (геометрическая аналогия + ориентировка в пространстве).

*Содержание:* детям предлагается выполнить прыжки по «кочкам», «следам» и «ладошкам» (имеющим разную геометрическую форму - круг, квадрат, треугольник, прямоугольник чтобы как можно быстрее перебраться через болотце. Выполнение задания осуществляется по словесному сигналу воспитателя. В случае победы команда получает приз: кость или банан " Дети соревнуются в командах, выполняя прыжки по «кочкам».

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания. Если же «кочки» расположены не в той последовательности, что указана воспитателем, то необходимо развернуться и выполнить прыжок уже в нужном направлении.

### **Игра «Что у дуба такой формы»**

**Цели:** закрепить знания об объемных геометрических формах; развивать концентрацию внимания, настойчивость, познавательные способности.

*Содержание:* детям предлагается рассмотреть геометрические формы и вспомнить и названия (цилиндр, шар, овал, конус), найти в строении дуба части, похожие на эти формы. Дети высказывают свои предположения: ствол похож на цилиндр, крона - па шар, листья, плод напоминают овал. После этого дети выполняют ходьбу по кругу приставным шагом вокруг дуба при нахождении предметов.

Вопрос: Какое дерево в моем лесу похоже на конус? (Ель.)

*Правила:* нацелить детей на то, что необходимо внимательно рассмотреть дуб со всех сторон и найти только те части растения, которые похожи на показанные геометрические форм обратить внимание детей на правильное, четкое выполнение приставною шага: пятку к носку.

### **Игра «Улитка»**

**Цели:** закрепить понятия «центр», «спираль»; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений.

*Содержание:* дети строятся в шеренгу, берутся за руки и мелким шагом на носках, поворачиваясь влево (вправо), идут по кругу за ведущим

- улиткой: ведущий начинает сворачивать середину спирали, образуются концентрические круги один в другом, затем дети двигаются в обратном направлении, разворачивая спираль.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: смену движений выполнять быстро (точно за направляющим), перемещения по группе осуществлять, не наталкиваясь друг на друга.

### **Игра «Найди заплатки нужной формы»**

**Цели:** закрепить знание геометрических форм и цветовых оттенков; развивать мышление, внимание, быстроту реакции на сигнал; побуждать оказывать помощь друг другу.

*Содержание:* повстречавшись со Страшилой, дети узнают, что он набит соломой, ничего не знает и плохо запоминает, что он хотел бы попросить у волшебника Гудвина ума, но боится не дойти: одежда его порвалась, и он потерял много соломы, но не знает, какой формы заплатки ему пришить на дырки. Страшила просит помочь ему подобрать заплатки для дырок. Воспитатель раздает детям заплатки разной формы и цвета, после чего играющие разбегаются в рассыпную по залу, а по сигналу собираются в круг возле фигуры такой же формы, какой заплатка ) них в руках.

**Вопросы:** Какой формы ваши заплатки? Какого цвета? Чем похожи, чем отличаются?

Детям предлагается назвать оттенки красного цвета (круглой формы - красного, оранжевого, розового цвета), синего цвета (квадратной формы - синего, голубого, фиолетового цвета), зеленого цвета (треугольной формы - зеленого, светло-зеленого, изумрудного цвета).

*Правила:* бегать необходимо легко, не наталкиваясь друг на друга, по сигналу следует собраться в 3 круга согласно форме заплаток, определить сходства и различия, назвать оттенки «тесного, синего и зеленого цвета.

### **Игра «Волшебная резинка»**

**Цели:** закрепить знания о геометрических фигурах; развивать внимание, быстроту реакции, тачать. мелкую моторику рук.

*Содержание:* воспитатель предлагает поиграть в игру с помощью канцелярских резинок - надевая их на большой и указательные пальцы рук, образовывать разные четырехугольные формы:

- растянуть резиночку, образовав квадрат, а затем, разведя руки немного в стороны, получить новую фигуру (прямоугольник);
- разведя большие пальцы в стороны, образовать трапецию;
- отведя правую руку немного в сторону и вверх, образовать ромб.

По окончании игры дети сопоставляют полученные ими фигуры с изображением плоскостных. геометрических форм, называя их.

Дети выполняют задания согласно инструкции (на слух).

*Правила:* вовлекая детей в беседу и игру, нацелить их на то, что движения пальцев должны быть чёткими, чтобы получились верные геометрические формы; сопоставляя плоскостные изображения, нужно их называть.

### **Игра «Подарки для друга»**

**Цели:** развивать конструктивные навыки, зрительное внимание, быстроту и координацию движений, мелкую моторику рук, умение ориентироваться в пространстве, фантазию и в воображение.

*Содержание:* педагог показывает детям цветы, сложенные из картонных лепестков, поясняет, что эти чудо -цветики можно превратить во что-нибудь (например, игрушки). Детям предлагается собрать игрушки-подарки из лепестков чудо - цветиков:

Ты чудо - цветики в руки возьми,  
И не зевая, в обруч клади,  
Там, на ковре, ты их поверни,  
В игрушки для друга тотчас преврати.

Дети, сидя на ковре, собирают из лепестков бабочек, птичек, самолет, рыбку, лошадку, зайчика, паролод, гусеничку, а затем по сигналу «Любая игрушка - на месте замри!» изображай: ритмичными, пластическими имитационными движениями.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения заданий: изображения игрушек стараться не повторяться и не наталкиваться друг на друга.

## **ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ЦВЕТОМ И ЦВЕТОВЫМИ ОТТЕНКАМИ**

### **Игра «Собери листья»**

**Цели:** закрепить знания о цветах; учить выделять общие признаки предметов и объединение их в группы; развивать сосредоточенность,

внимание, быстроту реакции на сигнал, умения анализировать, сравнивать, обобщать.

*Содержание:* детям раздаются дубовые листья разного цвета и размера; игроки перемещаются в рассыпную по группе, по сигналу должны собраться в два круга согласно размеру листьев (большие, маленькие).

Вопрос: Какой признак общий в вашей группе?

Листья раскидываются и игра повторяется вновь. Дети выполняют бег в рассыпную, а по сигналу собираются в два круга согласно цвету листьев (зеленые, коричневые).

*Правила:* напомнить детям, что собираться в круг надо согласно признакам листочков цвету и размеру.

### **Игра «Медуза, соберись»**

**Цели:** закрепить знания о цветах и цветовых оттенках; развивать внимание, быстроту реакции, умение действовать по сигналу, оценивая правильно свои действия и действия других детей самостоятельность (инициативу).

*Содержание:* у педагога в руках «медузка», с цветными «щупальцами» (палочками). Ведущий предлагает детям взять по одному щупальцу у разноцветной медузы и представить себя ею. На сигнал «Медузка, соберись!» игроки должны быстро соединиться в пары с теми детьми у кого палочки такого же цвета, оттенка (например, в пары могут соединиться дети с палочками красного, розового цветов; синего, голубого, фиолетового цветов; зеленого, светло- и темно-зеленого цветов).

Вопрос: На что похожи медузы? (На ладошки с пальчиками)

Дети выполняют подскоки, бег в разные стороны, затем, представляя себя медузами, ложатся на пол, вытянув руки и ноги, и выполняют перекачивания в стороны. Далее по сигналу соединяются попарно с детьми, у кого палочки (щупальца) того же цвета или близкого оттенка).

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания быстро осуществлять смену движений по сигналу, при перекачивании не сгибать руки и ноги движения выполнять одновременно. Побуждать проверять правильность выполнения задания.

### **Игра «Найди место баранок в связке»**

**Цели:** закреплять знание цветов и цветовых оттенков, последовательности построения их согласно цветовому спектру; развивать внимание, быстроту реакции и координацию движений, умение оценивать

правильно свои действия и действия других детей, абстрактное мышление ориентировка в пространстве.

*Содержание:* дети, «попав в сказку», должны находить в группе рассыпанные баранки, предварительно отгадав загадки об их местонахождении. Педагог подсказывает детям, где находятся предметы, с помощью предлогов, выражающих пространственное расположение: «над», «под». «около», «за», «в», а также наречий: «справа», «сзади», «слева» и т. д.

Найдя баранки, дети собирают их в связку. Затем, отрывая по одному лепестку у цветка, выполняют задание (на скорость и внимание) - встать с баранками согласно указанию воспитателя:

- 1) красная;
- 2) желтая;
- 3) далее, между красной и желтой баранкой, как вы думаете какой цвет?
- 4)зеленая;
- 5)синяя;
- б) встаньте с баранкой того цвета, который должен быть между зеленым и синим;
- 7) угадайте цвет последней баранки.

Дети перемещаются по пространству группы, наклоняются, пролезают, подпрыгивают, выполняют другие движения, чтобы достать предмет нужного цвета.

Игроки с цветными баранками выстраиваются в шеренгу в порядке следования цветов радуги.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: действовать по сигналу (после отрывания лепестка); осуществляя построение, стараться не мешать другу. Побуждать детей делать свои умозаключения, выстраивая цепочку по цветам (радуги - быстро находить свое место в шеренге, проверять правильность выполнения задания.)

### **Игра «Тайна чудо-цветиков»**

**Цели:** закреплять знание цветов; развивать внимание, зрительную ориентировку, быстроту реакции и координацию движений, логику мышления.

*Содержание:* дети отправляются на полянку чудо-цветиков, чтобы набрать цветов для Жениной мамы, но прежде им нужно разгадать их тайну. Согласно тексту стихотворения игроки выполняют круговые движения туловищем, приседают на корточки, берут по одному лепестку и после слов «Вели, чтобы на полянке появился цветок с...» быстро кладут лепестки в той последовательности, которую назвал воспитатель.

Лети, лети ,лепесток  
Через запад на восток,  
Через север, через юг,  
Возвращайся, сделав круг.  
Лишь коснёшься ты земли,  
Быть по-моему вели.

Вели, чтобы на полянке появился цветок с...

1)с одним лепестком-глазком голубого цвета, двумя лепестками красного цвета, тремя - желтого, четырьмя - синего цвета;

2)одним лепестком-глазком оранжевого цвета, пятью - фиолетового, четырьмя - зелёного;

3)семью лепестками-глазками красного цвета, тремя - голубого.

Вопрос: Сколько глазков у каждого цветка?

Какого цвета одноглазка, двухглазка , трехглазка, четырех глазка, пятиглазка, семиглазка?

*П р а в и л а :* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания двигаться согласно тексту стихотворения, приземляться на корточки, не мешая друг другу. ( побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

### **Игра «Смешиваем краски»**

**Цели:** закрепить знания цветов и цветовых оттенков при смешивании двух цветов; развивать зрительное внимание, быстроту и координацию движений, логическое мышление.

*Содержание:* детям раздаются разноцветные лепестки основных цветов и их оттенков Игроки с лепестками основных цветов становятся в круг, а остальным предлагается по сигналу стать между детьми с лепестками тех основных цветов, при смешивании которых получается к цветовой оттенок.

Вопрос: Сколько цветовых оттенков у нас получилось?

Дети выполняют бег врассыпную, по сигналу образуют пары, а затем - тройки из двух основных красок и одного цветового оттенка.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения заданий: в ходе задания нужно присоединяться только к той паре цветов, при смешивании которых получается данный цветовой оттенок; осуществляя движения, стараться не наталкиваться друг на друга.

## **ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ПОНЯТИЕМ «ВЕЛИЧИНА»**

### **Игра «Золотые клубочки»**

**Цели:** закрепить знание о последовательности построения ряда в порядке возрастания величины; развивать внимание (сосредоточенность), быстроту реакции и координацию движений, мышление, глазомер, ловкость и силу толчка, умение оценивать правильно действия других детей

*Содержание:* педагог рассказывает, что у него есть волшебные золотые клубочки, которые приведут в сказку, но они все запутались. Детям предлагается взять клубочки разной величины и выстроиться с ними в порядке возрастания (от маленького к большому). Задание выполняется 2-3 раза.

Далее играющим предлагается прокатить клубочек так, чтобы он попал в «воротца сказочной страны»: дети становятся вокруг обруча, внутри которого «золотые» клубочки, и выполняют бег друг за другом. По сигналу они берут по одному клубочку и выстраиваются с ними в шеренгу в порядке возрастания (от маленького - к большому), после чего прокатывают клубочек в «воротца» (спортивный модуль), выполняя движение одной рукой.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег выполнять, не наталкиваясь друг на друга, останавливаться точно по сигналу. Побуждать детей «быстро находить свое место в шеренге, проверять правильность выполнения задания. Напомнить, что клубочек надо отталкивать пальцами рук, предварительно оценив направление движения и рассчитав силу толчка.

### **Игра «Неопознанные следы»**

**Цели:** закрепить представление о понятии «величина», умение соотносить разные величины с эталоном; развивать внимание, координацию и ловкость движений, логику мышления.

*Содержание:* детям предлагается догадаться, чьи следы (отпечатки обуви) остались в обруче. По окончании выполнения задания, получают



пару «отпечатков» обуви и помещают их на панно (на соответствующее место). Затем игроки выполняют ходьбу на высоких четвереньках по с дам; дойдя до обруча, выполняют приставной шаг в него и, становясь точно на следы, сравнивают их со своими следами в обруче.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: сравнивая необходимо совмещать пяточку с пяточкой, носочек с носочком; выполнять ходьбу нужно поочередно.

### **Игра «Волшебные башмачки»**

**Цели:** закрепить представление о понятии «величина», учить объединять предметы в пары по величине; развивать логическое мышление, внимание, умения сравнивать и обобщать.

*Содержание:* детям предлагается собрать три пары волшебных башмачков по размеру. Дети выполняют бег вокруг обруча, педагог называет имя ребенка, который должен взять любой башмачок из круга.

По кружочку мы бежим,  
Башмачок найти хотим,  
Юрочка в кружок пойдет,  
Башмачок себе возьмет.

Взяв башмачки, дети объединяются в пары, сравнивая обувь по размеру.

Вопросы: Сколько пар башмачков получилось? Сколько в паре башмачков? Какого они размера?

*Правила:* при объединении в пары следует ориентироваться на размер обуви.

### **Игра «Четыре сыночка и лапочка дочка»**

**Цели:** закрепить понятия «длинный», «короткий»; развивать внимание, быстроту реакции, ловкость и координацию движений, умение сравнивать предметы по величине.

*Содержание:* на полянке дети встречают двух зайчих, которые просят найти их расшалившихся зайчат. Они все похожи, но у первой мамы - зайчата с длинными ушами, а у другой – детки с ушками покороче. Игроки выполняют прыжки в высоту через гимнастическую палочку и возвращают мамам их зайчат, сравнивая и называя длину их ушей.

Вопросы: Сколько зайчат с длинными ушками? (3.) Сколько зайчат с ушами покороче? (4.) Покажите цифрой.

Зайчиха с длинными ушами жалуется детям, что у неё было столько же деток, сколько и у зайчихи с ушками покороче.

Вопрос: Сколько деток не хватает зайчихе? (1.)

Педагог говорит, что дочка зайчихи любит играть в прятки. Зайчиха просит детей поиграть с её зайчатами и найти лапочку дочку:

Раз, два - не зевай, в круг большой скорей вставай

Три - кружок скорей сомкни, за спину руки убери.

На четыре - не зевай, зайчишку другу передай.

Дети становятся в круг, касаясь друг друга плечами, ведущий - в середине образовавшегося круга. По ходу текста, дети медленно и незаметно передают зайчика друг другу за спиной. Ведший внимательно следит, заметив движение - указывает, где спрятался зайчик.

*Правила:* обратить внимание детей на точность выполнения задания: выполняя прыжок, нужно слегка присесть, взмахнув руками вперёд вверх, перепрыгнуть, не касаясь палки, сохраняя равновесие. При сравнении зайцев, нужно прикладывать их друг к другу пяточка к пяточке, ладошка к ладошке, ушко к ушку. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания, «принимать участие в игре, игру сопровождать стихотворной формой, при построении в круг стараться не наталкиваться друг на друга, сохранять равновесие. Выполняя передачу зайчонка, нужно стараться быть не замеченным другими игроками.

### **Игра «Сравни длину дорожек»**

**Цели:** учить сравнивать длину с помощью шагов, выполненных разными способами; развивать внимание, быстроту реакции и координацию движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.

*Содержание:* дети выкладывают дорожки из гимнастических палочек к каждой Принцессе и выстраиваются в колонну по одному напротив них с соответствующей карточкой с числом выполняя движения по заданию: ходьбу широким и приставным шагом, прыжки вперёд, подскок

- 1) Дойти до Принцессы числа 2 двумя широкими шагами;
- 2) Дойти до Принцессы числа 4 четырьмя прыжками;
- 3) Добраться до Царевны числа 6 шестью подскоками;
- 4) Добраться до Царевны числа 8 восьмью приставными или «муравьиными» шагами.

Вопрос: если дорожки по длине одинаковы (то есть расстояние не менялось), почему же количество движений вы выполняли разное?

Вывод: чем меньше шаги, тем больше их количество.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: осуществляя построение, быстро находить свое место в колонне (согласно цифре), не мешая друг; другу; проверять правильность выполнения задания; движения выполнять точно и поочередно. Нацелить детей делать свои выводы, отвечая на вопрос.

## **РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**

### **Игра «Угадай, кто, где спрятался»**

**Цели:** закрепить умение ориентироваться в пространстве; развивать внимание, логику, волеприятие, образное мышление.

**Содержание:** педагог предлагает детям загадки о круглых предметах, отгадав которые нужно выполнить движения по заданию и найти предметы в групповой комнате:

Без головы он и без ножек.

Он весь колючий, но не злой.

Его потрогайте рукой,

Возьмите в руки, и сожмите,

И по ладошкам прокатите.

(Массажный колючий мячик.)

Ходьба в полуприседе до «кочек», встать, выполнить три прыжка с «кочки» на «кочку» с продвижением вперед.

Этот шарик очень мягкий,

Потому что сшит из тряпки.

(Тряпочный мяч.)

Выполнить ходьбу по веревке приставным шагом до гимнастической лестницы, лазанье вверх, достать мяч.

Этот шарик тверже всех

Он деревянный, он - ... (орех).

Ползание на четвереньках до линии, встать, поворот направо, 3 шага вперед, найти мяч.

Вот этот мячик звонко скачет,

Когда не прыгает, он плачет.

Он в теннис любит поиграть,

Ну, вспомните, его как звать?

(Теннисный мяч.)

Прыжки на одной ноге, руки на поясе до спортивного уголка, найти мяч.

Вот этот мяч - огромный, славный,

Планеты житель самый главный.

Мы покатаемся на нем,

Обхватим, ляжем животом.

Ребят катать согласен он,

Большой и добрый, словно слон.

(Большой спортивный мяч.)

Перекачивания влево-вправо, вперед-назад, лежа животом на мяче.  
Подпрыгивания, сидя на мяче.

*Правила:* напомнить детям, что при отгадывании загадок, надо обращать внимание на свойства и качества предмета (какой он?), отгадать, о каком предмете идет речь, и назвать его; движения выполнять по заданию, самостоятельно вспоминать положение рук и ног в данном упражнении; выполнив упражнение, нужно найти мяч и принести его па стол.

### **Игра «Определи направление и сфотографируй животных в лесу»**

**Цели:** учить ориентироваться по компасу, определяя направление; развивать внимание, зрительную ориентировку, быстроту реакции, умение действовать по сигналу - направлению стрелки компаса.

*Содержание:* дети рассказывают Шарик (игрушка), зачем они пришли. Он раздаёт дошкольникам фотоаппараты и предлагает по компасу определить направление движения, чтобы не заблудиться в зимнем лесу. Дети становятся лицом на север и делятся на 4 подгруппы, определяя своё направление: впереди - север, сзади - юг, справа - восток, слева - запад, идут в этих направлениях и «фотографируют» любых четвероногих животных (изображенных на картинках); забирают картинки, возвращаясь к домику, становятся в круг и считают, скольких животных им удалось сфотографировать.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: для определения направления надо встать лицом на север, куда показывает красная стрелка, и выполнять движения соответственно правой и левой руки; движения осуществлять, не наталкиваясь друг на друга и на игрушку.

### **Игра «Найди место своей игрушке»**

**Цели:** развивать внимание (сосредоточенность), умения ориентироваться в пространстве, правильно оценивать свои действия и действия других детей.

*Содержание:* Принцесса рассказывает о том, что её любимый четвероногий друг кот тоже хочет поиграть с детьми. Он расставил все принесённые подарки на полочки. Дети должны запомнить их расположение. Далее гостя по просьбе кота меняет расположение игрушек.

Дети, находя предметы в разных углах игровой комнаты, расставляют игрушки на полочки игровом уголке, работая в парах. Один ребенок называет, где находился подарок (ниже, выше, и. после, между, слева, справа от игрушки определённой формы), а другой ставит игрушку в соответствии с указанным направлением (на слух).

*Правила:* побуждать детей быть внимательными при рассматривании позиций игрушек в игровом уголке; расставляя игрушки на полочках (по инструкции), стараться не ошибаться, выполнять задание согласно пространственному расположению предметов, в сотрудничестве с товарищем.

### **Игра «Где, чей домик»**

**Цели:** учить ориентироваться на плоскости, соблюдая направление (справа, слева); развивать внимание, быстроту реакции, умения действовать по сигналу (на слух) и оценивать правильно свои действия и действия других детей, самостоятельность (инициативу).

*Содержание:* Царевна повествует о том, что с приходом весны все её друзья-насекомые проснулись, но первые цветы ещё не расцвели. Поэтому насекомым нечем питаться (нет пыльцы). Царевна просит детей собрать все приметы весны, чтобы цветы скорей расцвели. А сопровождать детей в дороге будет верный труженик страны Муравии - муравьишка Мурашик.

Дети змейкой оббегают 3 обруча и помещают насекомых в их домики: на травку, листик, цветочек - согласно заданию:

- стрекоза сидит не на цветке, не на листке;
- кузнечик - не на травке, не на цветке;
- божья коровка - не на листке, не на травке.

Вопрос: кто где (на чём) сидит?

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: осуществляя бег, стараться не мешать друг другу. В ходе задания побуждать детей делать свои умозаключения и проверять правильность выполнения задания.

## **РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, НАВЫКОВ СРАВНЕНИЯ, АНАЛИЗА, ОБЪЕДИНЕНИЯ МНОЖЕСТВ**

### **Игра «Собери бусы»**

**Цели:** учить выстраивать последовательный ряд с чередованием элементов; развивать внимание, самостоятельность (инициативу), умение оценивать правильно свои действия и действий товарищей, логическое мышление.

*Содержание:* воспитатель предлагает детям представить, что они попали на водоем, и собрать жемчужины необычного цвета на нитку в определенной последовательности: 1 перламутровая, 2 черных, чтобы изготовить бусы и подарить их народным мастерицам. Дети разделяют на 2 команды и, перемещаясь бегом по всему пространству группы, находят предметы необходимого цвета, раскладывая их в 2 ряда в определенной последовательности.

*Правила:* обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: перемещение по группе осуществлять быстро, не наталкиваясь друг на друга; собирая бусы, соблюдать закономерность. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

### **Игра «Королевство кривых зеркал»**

**Цели:** учить замечать произошедшие изменения; развивать внимание, самостоятельное (инициативу), логику мышления.

*Содержание:* педагог предлагает детям карточки с треугольниками и измененными фигурами (любые комбинации с изменением цвета и величины треугольников). Дети должны подойти к «кривому зеркалу» и описать произошедшие изменения с геометрической фигурой, отмечают; форму, размер, цвет.

*Пример:* Я гулял в комнате кривых зеркал (показывается карточка с маленьким зеленым треугольником). У меня изменился цвет, а всё остальное - нет; у меня изменился размер, а всё остальное - нет, и т. д.

Дети выполняют ходьбу между «зеркалами» медленным шагом, враспынную.

*Правила:* обратить внимание детей на то, что ходьба выполняется с высоким подниманием коленей, смена движений производится быстро, нужно стараться не наталкиваться друг на друга

### **Игра «Третий лишний»**

**Цели:** развивать логическое мышление, навык установления лишнего предмета в цепочке, внимание, быстроту реакции, умственную и двигательную активность; учить связно объяснять выполнение задания.

*Содержание:* педагог произносит детям цепочку из 3 слов, играющие должны быстро определить на слух, какое из слов является лишним и, проговаривая его, показать имитационные движения:

- Красная Шапочка, Волк, Буратино;
- синица, кошка, воробей;
- диван, помидор, стол;
- треугольник, овал, собака.

*Правила:* обратить внимание детей на то, что движения следует показывать выразительно. Показ отгадки осуществляет только тот ребенок, который озвучил ее. Другие дети должны следить за правильностью выполнения задания.

### **Игра «Играем в шашки»**

**Цели:** учить логически мыслить, выбирая правильное направление движения, чтобы достичь наилучшего результата; развивать внимание (зрительную ориентировку), ловкость, быстроту и координацию движений.

*Содержание:* шахматная Королева расставляет на доске шашки и предлагает детям поиграть, перепрыгивая через шашки. Дети выполняют прыжки через предметы только по черным квадратам, в разных направлениях, чтобы «съесть», как можно больше шашек противника.

*Правила:* обратить внимание детей на правильность выполнения задания: при выполнении прыжков и смене направления сохранять равновесие.

### **Игра «Противоположности»**

**Цели:** развивать логическое мышление, умения делать умозаключения, подбирать противоположные по значению слова, внимание, сообразительность, навыки контроля.

*Содержание:* детям предлагается взять со стола предметы круглой формы из сказочной страны, обследовать руками, выполняя подбрасывание вверх, а затем по сигналу педагога найти себе пару с предметом с противоположными признаками:

- колючий - гладкий (массажный и резиновый мячи);
- мягкий - твердый (тряпочный мяч и орех);
- тяжелый - легкий (баскетбольный мяч и воздушный шарик);
- большой - маленький (большой мяч и теннисный шарик);
- подбрасывание и ловля мяча, построение на сигнал в пары по заданию.

*Правила:* обратить внимание детей на то, что надо быстро отыскать игрока, у которого предмет с противоположным признаком, и образовать с этим ребенком пару. Побуждать произносить противоположное свойство предмета и отслеживать правильность выполнения задания другой парой.