

«Роль подвижных игр в формировании элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста»

Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта ребёнка играет математика. Математика обладает уникальным развивающим эффектом. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности. Вместе с тем, математика – один из наиболее трудных учебных предметов. Следовательно, одной из наиболее важных задач воспитателя и родителей – развить у ребенка интерес к математике в дошкольном возрасте. Формированию у детей математических представлений способствует использование разнообразных дидактических, развивающих, и подвижных игр. Ведь именно движение является важным средством познания окружающего мира. Чем разнообразнее движения, тем больше информации поступает в мозг тем интенсивнее интеллектуальное развитие дошкольника. Поэтому использование подвижных игр и упражнений, в свободной деятельности способствует разностороннему развитию дошкольников. Благодаря таким играм, удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес у самых несобранных детей. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то чему учит та или иная игра, понемногу у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, увлечшись, дети сами не замечают, что учатся. Поэтому, уважаемые родители, Вашему вниманию предлагается подборка подвижных игр с математическим содержанием, которые направлены на познание величины предмета, а также игры с геометрическими фигурами, на ориентировку в пространстве, игры на развитие логического мышления, игры с числами и цифрами.

«Математическое одеяло»

Цель: учить выполнять задания по схемам, решать арифметические задачи на сложение, закреплять знание геометрических фигур, цифр.

На полу лежит одеяло, с изображением геометрических фигур разного цвета или цифр, ребенок получает карточки – схемы, с изображённым маршрутом движения, по которому надо попрыгать на двух или одной ноге.

На полу лежит одеяло, с изображением цифр. Ребенок метает мешочки с песком различными способами на одеяло, затем подсчитывает количество набранных очков.

«Слепой – поводырь»

Цель: закреплять умение ребенка ориентироваться в пространстве, действовать по сигналу.

На полу расположены предметы, препятствия. Через них надо пройти на другую сторону. Препятствия проходит игрок с завязанными глазами, слушая команды другого игрока «поводыря». Например: Два шага вправо, четыре шага прямо, перешагивай, три шага влево, присядь, ползи, стоп и т.д.

«Математическая дорожка»

Цель: закреплять у ребенка знания геометрических фигур и цвета, умение ориентироваться в пространстве.

На полу лежит дорожка из мягких геометрических фигур разного цвета. Ребенок шагает или прыгает по ним, в соответствии с заданиями. Можно выполнять задания, двигаясь по геометрическим фигурам, используя схемы.

«Собери в корзину»

Цель: закрепить умение ребенка группировать предметы.

Игровой материал. Природный материал, корзинки.

Правила игры. На полу лежит природный материал. У каждого своя корзинка. По сигналу участники игры собирают в свою корзину однородные предметы. Победит тот кто, соберет все, ни разу не нарушив правила. Брать рукой только один предмет.

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», ребенку необходимо прыгать по «кочкам» с цифрами 1 и 2. Передвигаясь на «кочку» с цифрой 1 выполняет движение ноги вместе, на «кочку» с цифрой 2 - прыжок ноги врозь.

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

Игра «Попади в цель в гире»

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

Содержание: предлагается детям представить, что они попали на аттракцион » 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 «Волшебная резинка»

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

Содержание: предлагается 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, разведя большие пальцы в стороны, образовать трапецию; ведя 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 «Найди место своей игрушке»

Цели: развивать внимание (сосредоточенность), умения ориентироваться в пространстве, правильно оценивать свои действия

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 рассмотрении 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 «Третий лишний»

Цели: развивать логическое мышление, навык установления лишнего предмета в цепочке,

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 «Противоположности»

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

Содержание: ребенку предлагается взять со стола предметы круглой формы из сказочной страны, обследовать руками, выполняя подбрасывание вверх, а затем по сигналу 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.