

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 1 п.г.т. Безенчук муниципального района
Безенчукский Самарской области

СОГЛАСОВАНО
на совете педагогов ГБОУ СОШ №1
п.г.т. Безенчук муниципального района
Безенчукский Самарской области
структурное подразделение
«детский сад Берёзка»
Протокол № 2 от 29.10.2019 г.
Куркуль Е.А. / Куркуль Е.А.

УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 155 от 29.10.2019 г.
Директор ГБОУ СОШ №1 п.г.т. Безенчук
муниципального района Безенчукский
Самарской области
Энговатов О.А. / Энговатов О.А.

АВТОРСКАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ»
познавательной направленности
для детей 6-7 лет
(подготовительная к школе группа)

Автор:
Иванова Юлия Сергеевна,
воспитатель I квалификационной категории
ГБОУ СОШ №1
п.г.т. Безенчук муниципального района
Безенчукский Самарской области
СП «детский сад Берёзка»

Безенчук, 2019

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка

- 1.1. Актуальность и новизна программы
- 1.2. Отличительные особенности программы
- 1.3. Методические особенности реализации программы.
- 1.4. Цель и задачи программы
 - 1.5. Основные участники реализации программы
 - 1.6. Нормативно-правовая основа образовательной программы
 - 1.7. Особенности возрастной группы, режим занятий
 - 1.8. Используемые формы организации процесса
 - 1.9. Ожидаемые результаты
 - 1.10. Оценка результативности программы
 - 1.11. Формы подведения итогов реализации программы.

2. Организационно-педагогические основы обучения

- 2.1. Принципы реализации программы
- 2.2. Психологическое обеспечение реализации программы

3. Учебно-тематическое планирование и содержание образовательной деятельности

- 3.1. Учебно-тематический план программы
- 3.2. Содержание программы

4. Методы и приемы, используемые в процессе реализации программы

5. Условия реализации дополнительной образовательной программы

- 5.1. Материально-техническое обеспечение программы
- 5.2. Методическое обеспечение программы
- 5.3. Работа с родителями

Список литературы

Приложения

1. Пояснительная записка

1.1 Актуальность и новизна программы

Актуальность темы обусловлена тем, что дети дошкольного возраста проявляют спонтанный интерес к математическим категориям: количество, форма, цвет, величина, пространство, которые помогают им лучше ориентироваться в вещах и ситуациях, упорядочивать и связывать их друг с другом, способствуют формированию понятий. Однако знакомство с содержанием этих понятий и формированием элементарных математических представлений не всегда систематично, и зачастую, дети просто заучивают весь материал. В связи существует проблема: как обеспечить математическое развитие детей 6 -7 лет, заинтересовать их внимание, отвечающее современным требованиям.

Новизна данной программы состоит в том, что в ней полно и широко конкретизировано, дополнено, расширено и систематизировано использование подвижные и дидактические игры по формированию элементарно математических знаний. Количество занятий за год - 33, в неделю – 1 раз во второй половине дня. Продолжительность образовательной деятельности для детей 6- 7 лет 30 минут. Срок реализации 1 год.

1.2. Отличительные особенности программы

Познание - увлекательная вещь, независимо от того, что думают педагоги, а все маленькие дети это знают.

Дети очень любопытны, они хотят знать обо всём, они хотят знать прямо сейчас, и, совсем не имея своего суждения, они хотят знать обо всём без исключения. И часть этого всего - математика.

Существуют две жизненно важные причины, по которым маленькие дети должны заниматься математикой. Первая причина очевидна и менее важна: занятия математикой связаны с высочайшими функциями человеческого мозга, т.к. ни одно живое существо, кроме человека, не может обучаться математике.

Занятия математикой - одна из наиболее жизненно важных функций человека, поскольку в наше время она крайне необходима для существования в цивилизованном человеческом обществе. С раннего детства и до самой старости мы связаны с математикой.

Вторая причина более важна. Дети должны обучаться математике с самого раннего возраста, поскольку такие занятия успешно развивают умственные способности, служат необходимой основой дальнейшего обогащения знаний об окружающем мире, успешного овладения системой общих и математических понятий в школе.

В системе дополнительного образования занятия математикой способствуют развитию творческих способностей ребенка на широкой интегративной основе, которая предполагает объединение задач обучения детей элементарной математике с содержанием других компонентов дошкольного образования, таких как развитие речи, изобразительная деятельность, конструирование и др.

1.3. Методические особенности реализации программы

Деятельность представляет систему подвижных и дидактических игр, которые помогают совершенствовать навыки счета, закрепляют понимание отношений между числами натурального ряда, формируют устойчивый интерес к математическим знаниям, развивают внимание, память, логические формы мышления.

Дети непосредственно приобщаются к материалу, дающему пищу воображению, затрагивающую не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка.

1.4. Цель и задачи программы

Цель: развитие математических способностей 6-7 лет.

Задачи:

Образовательные:

- формировать представление о числовом ряде и составе чисел, о математических задачах;
- формировать умение вычленять части математических задач, решать и составлять их.

Развивающие:

- развивать логическое мышление детей – (умение сравнивать, доказывать, анализировать, обобщать), конструктивное мышление– (на геометрическом материале);
- развивать память, внимание, творческое воображение.

Воспитательные:

- воспитывать у детей интерес к занимательной математике;
- формировать умение работать в коллективе.

1.5. Основные участники реализации программы

Участниками реализации программы являются воспитанники подготовительная к школе группы, их родители, педагоги.

1.6. Нормативно-правовая основа образовательной программы

Программа «Математика в движении» составлена в соответствии с основными нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. №1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- СанПиН 2.4.1. 3049-13 «Санитарно– эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. №26);
- Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под ред. Н.Е Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой;

- Основная образовательная программа дошкольного образования государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средняя общеобразовательная школа № 1 п.г.т. Безенчук муниципального района Безенчукский Самарской области, структурного подразделения «детский сад Берёзка»;
- Программа развития государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средняя общеобразовательная школа № 1 п.г.т. Безенчук муниципального района Безенчукский Самарской области, структурного подразделения «детский сад Берёзка» на период 2015-2019г.г.;
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 N 52831).

1.7. Особенности возрастной группы, режим занятий

В возрасте 6-7 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов. Дошкольник не только может различать основные цвета спектра, но и их оттенки как по светлоте (например, красный и темно-красный), так и по цветовому тону (например, зеленый и бирюзовый). То же происходит и с восприятием формы – ребенок успешно различает как основные геометрические формы (квадрат, треугольник, круг и т.п.), так и их разновидности, например, овал от круга, пятиугольник от шестиугольника, не считая при этом углы и т.п. При сравнении предметов по величине старший дошкольник достаточно точно воспринимает даже не очень выраженные различия. Ребенок уже целенаправленно, последовательно обследует внешние особенности предметов. При этом он ориентируется не на единичные признаки, а на весь комплекс (цвет, форму, величину и др.).

К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что позволяет ему в дальнейшем успешно учиться в школе.

К 7 годам формируются предпосылки для успешного перехода на следующую ступень образования. Эти возрастные новообразования представлены лишь в виде возможностей, мера осуществимости которых определяется социальной ситуацией развития ребенка, тем, кто и как воспитывает его, в какую деятельность вовлечен ребенок, с кем он ее осуществляет.

От особенностей стимулирования или организации деятельности детей взрослыми зависит успех в психическом и физическом развитии ребенка, и, таким образом, наряду с восходящей линией (собственное развитие) может быть и иная "кривая" личностных изменений (выражающая регрессивные или застойные тенденции); каждому шагу развития сопутствует возможность проявления и закрепления негативных новообразований, о сути которых должны знать взрослые.»

Занятия кружка проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня, по подгруппам. Продолжительность - 30 минут . Каждый ребенок работает на своем уровне сложности. В рамках кружка проводятся игровые занятия, которые включают различные виды детской деятельности: познавательную, продуктивную, двигательную, коммуникативную, конструктивную и соответствуют пяти областям развития.

1.8. Используемые формы организации процесса

Программа предусматривает проведение интеграционных занятий в форме совместной и самостоятельной деятельности в рамках учебно-тематического планирования. Успешная реализация программы зависит использования различных технологий, форм, приёмов и методов работы на развивающих занятиях.

На занятиях используются технологии:

- Личностно – ориентированные технологии.
- Технология развивающего обучения.
- Игровая технология.
- Наглядного, демонстрационного, раздаточного материала.

В процессе образовательной деятельности используются:

Различные виды деятельности:

- познавательная;
- коммуникативная;
- продуктивная;
- трудовая;
- двигательная.

Методы:

- словесный;
- наглядный;
- игровой.

Приемы:

- рассказ;
- беседа;
- описание;
- указание и объяснение;
- вопросы детям;
- ответы детей, образец;
- показ реальных предметов, картин;
- действия с числовыми карточками, цифрами;
- модели и схемы;
- дидактические игры и упражнения;
- логические задачи;
- игры-эксперименты;
- развивающие и подвижные игры и др.

Комплексное использование всех методов и приемов, форм обучения поможет решить одну из главных задач – осуществить математическую подготовку дошкольников и вывести развитие их мышление на уровень, достаточный для успешного усвоения математики в школе.

При организации и проведении занятий по математике необходимо всегда помнить о возрасте детей и индивидуальных особенностях каждого ребенка.

Длительность продуктивной деятельности с детьми может варьироваться в зависимости от ситуации и желания детей. Гибкая форма организации детского труда в кружковой деятельности позволяет учитывать индивидуальные особенности детей, желания, состояние здоровья, уровень овладения навыками, нахождение на определенном этапе реализации замысла и другие возможные факторы. Каждый ребенок работает на своем уровне сложности.

1.9. Ожидаемые результаты

При реализации Программы будут достигнуты следующие результаты:

- повысится интерес дошкольников к изучению математики, дети будут активно использовать математические понятия в познавательно – речевой, творческой и игровой деятельности, в повседневной жизни;
- сформируется активное отношение дошкольников к собственной познавательной деятельности в области математических представлений, умение выделять в ней цель, основы и способы достижения, рассуждать о них, объективно оценивать свои результаты;
- повысится уровень математических способностей старших дошкольников – будущих первоклассников;
- будет сформирована общая готовность к дальнейшему успешному обучению в школе;
- будут созданы условия для усвоения дошкольниками элементарных математических представлений, обеспечивающие успешное развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста;
- повысится компетентность родителей в вопросах математического развития детей посредством подвижных и дидактических игр;
- повысится уровень практических знаний и умений педагогов по применению подвижных и дидактических игр в формировании элементарных математических представлений детей.

1.10. Оценка результативности программы

Оценка уровня развития математических способностей обучающихся проводится с помощью адаптированной методики А.В. Белошистой, которая включает: диагностическую ситуацию аналитико-синтетической деятельности, диагностическую ситуацию «Что лишнее», диагностическую ситуацию «Анализ и синтез», диагностический тест «Первоначальные математические представления» (см. Приложение 1.) Тестирование рекомендуется проводить в начале и в конце учебного года.

1.10. Формы подведения итогов реализации программы.

- Открытые показы для педагогов ДОО и родителей;
- выставки дидактических игры, картотека подвижных игр;
- конкурсы;
- итоговое мероприятие.

2. Организационно-педагогические основы обучения

Для умственного развития дошкольников и подготовки их к школе большое значение имеет работа по развитию элементарных математических представлений, как в организованно образовательной деятельности, так и в образовательной деятельности при проведении игровых и режимных моментов.

Согласно образовательной программы «От рождения до школы» дети не только занимаются усвоением навыков счета, решением и составлением простых арифметических задач, но и знакомятся с геометрическими формами, понятиями множества, равенства, учатся ориентироваться во времени и пространстве.

ООД является основной формой развития элементарных математических представлений в детском саду. Работа проводится фронтально, по подгруппам и индивидуально. Чтобы успешно воплотить организованно образовательную деятельность, необходимо проводить дополнительную работу по данной Программе, которую осуществляют во вторую половину дня.

2.1. Принципы реализации программы

Принцип психологической комфортности

Это, прежде всего, создание условий, в которых дети чувствуют себя “как дома”, снятие стрессообразующих факторов, ориентация дошкольников на успех и, главное, ощущение радости, получение удовольствия от процесса познания.

Принцип вариативности

Современная жизнь требует от человека умения осуществлять выбор – от товаров и услуг до друзей и жизненного пути. Данный принцип предполагает развитие у детей “вариативного мышления, то есть понимания возможности различных вариантов решения задачи”. Принцип дает свободу творчества и самому педагогу, помогает ему находить бесконечное множество различных вариантов реализации требуемого содержания в работе с детьми.

Принцип минимакса

Данный принцип позволяет учесть индивидуальные особенности детей и обеспечить им продвижение вперед своим темпом. Так, один ребенок ограничится минимумом, а другой – возьмет все и пойдет дальше. Все остальные разместятся в промежутке между этими двумя уровнями в соответствии со своими способностями, возможностями и познавательными мотивами, то есть дети сами выберут свой уровень по своему возможному максимуму.

Принцип интегративности

Принцип интегративности всех процессов образовательного пространства – обучение и воспитание, развитие и саморазвитие, природной и социальной сферы, индивидуального и совместного пространства, детской и взрослой субкультуры, что обеспечивает уравновешенность и стабильность пространства. Этот принцип предполагает совместную и созидательную деятельность педагога и ребенка, ребенка и ребенка, ребенка и продуктов культуры, специально организованной и свободной деятельности ребенка.

Принцип системности

Работа должна проводиться в течение всего учебного года при гибком распределении содержания, в неразрывной последовательности так, чтобы все знания и умения, полученные детьми в процессе работы, закреплялись в регулярной и систематической дальнейшей деятельности.

Принцип доступности

Предполагает учет возрастных особенностей детей; адаптированность материала к возрасту.

Принцип наглядности

Заключается в учете особенностей мышления дошкольников.

Принцип дифференциации

Предполагает учет возрастных особенностей; создание благоприятной среды для усвоения содержания образовательной области «Познавательное развитие».

Принцип гуманизации

Представляет собой процесс, направленный на развитие личности ребенка как субъекта творческой деятельности. Гуманизация составляет важнейшую характеристику образа жизни педагогов и детей, предполагающую установление подлинно человеческих, равноправных и партнерских отношений, направленных на сохранение социально-эмоционального здоровья.

Принцип ценности личности и её уникальности

Заключается в признании самоценности личности каждого ребенка, неповторимой индивидуальности, способности детей и, соответственно, необходимости построения воспитательно-образовательного процесса, ориентированного на максимальную реализацию этой индивидуальности.

2.2. Психологическое обеспечение реализации программы

Создание комфортной, доброжелательной обстановки на занятиях, применение индивидуальной и групповых форм обучения.

3. Учебно-тематическое планирование и содержание образовательной деятельности

3.1. Учебно-тематический план программы

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика
1.	Диагностика	2	0,5	1,5
2.	«Считай не ошибись»	1	0,5	0,5
3.	«Волшебная палочка»	1	0,5	0,5
4.	«Веселые цифры»	1	0,5	0,5
5.	«Кто, где находится?»	1	0,5	0,5
6.	«Счет с хлопками»	1	0,5	0,5
7.	«Назови соседей»	1	0,5	0,5
8.	«Танграм»	1	0,5	0,5
9.	«Устный счет прямой и обратный»	1	0,5	0,5
10.	«Рассели жильцов»	1	0,5	0,5
11.	«Определи время по часам»	1	0,5	0,5
12.	«Счет по цепочке»	1	0,5	0,5
13.	«Живые цифры»	1	0,5	0,5
14.	«Пифагор»	1	0,5	0,5
15.	«Считай не ошибись»	1	0,5	0,5
16.	Математический КВН	1	0,5	0,5
17.	«День и ночь»	1	0,5	0,5
18.	«Колумбово яйцо»	1	0,5	0,5
19.	«Я задумала число»	1	0,5	0,5
20.	«Волшебная резинка»	1	0,5	0,5
21.	«Разложи по клеточкам»	1	0,5	0,5
22.	«Измени число»	1	0,5	0,5
23.	«Не ошибись»	1	0,5	0,5
24.	«Назови пропущенное слово»	1	0,5	0,5
25.	Логическая задача	2	0,5	1,5
26.	Задачи в стихах	1	0,5	0,5
27.	«Волшебная палочка»	1	0,5	0,5
28.	«Подбери пару»	1	0,5	0,5
29.	Математическая олимпиада	1	0,5	0,5
30.	Диагностика	2	0,5	1,5
	Итого	33	15	18

3.2. Содержание программы

Количество и счет.

Цель: познакомить со счетом и цифрами в пределах 20, упражнять в составлении и решение простых задач на сложение и вычитание, закреплять понимание отношений между числами натурального ряда, развивать психические процессы: внимание, память, логические формы мышления.

Игры, помогающие реализовать задачи раздела: «Назови следующее, предыдущее число»

«Назови соседей числа», «Назови меньше на 1, больше на 1», «Вверх вниз по числовой лестнице», «Составь и реши задачу», «Путаница», «Задумай число», «Считай, не ошибись», «Мозаика цифр», «Веселые цифры», «Подбери пару», «Числовые домики».

Электронные дидактические пособия: «Умею считать», «Забавная арифметика», «Найди цифру».

Геометрические фигуры.

Цель: расширить представления о многоугольниках и их свойствах, умение классифицировать геометрические фигуры по определённым признакам, зрительно-пространственное восприятие, логическое мышление.

Игры, помогающие реализовать задачи раздела: «Назови предметы заданной формы», «Что общего и чем различаются фигуры», «Найди предмет такой же формы», «Подбери фигуры по цвету, размеру, форме», «Найди лишнюю фигуру», «Танграм», «Пифагор».

Игры со счетными палочками.

Электронные дидактические пособия: «Незнайка и геометрические фигуры», «На что похоже».

Определение величины.

Цель: развивать умение сравнивать массу, объём, количество жидких, сыпучих и твёрдых тел, сравнивать полученные результаты, делать выводы и умозаключения, ориентироваться на листе бумаги, в пространстве.

В работе по данному разделу используются игры–эксперименты: «В каком сосуде больше воды?», «Что легче, что тяжелее?», «Что тонет, что плавает?», «Подбери шарфик для кукол», «Короче–длиннее», «Путешествие по комнате», «Художник».

Электронные дидактические пособия: «Кто, где находится», «Слева, справа».

Работа в тетрадях – графические диктанты.

Ориентировка во времени

Цель: формировать чувства времени, умение определять время по часам, знакомство с разными видами часов: водными, песочными, механическими, закрепление представлений о последовательности дней недели, месяцев года.

Игры, помогающие реализовать задачи раздела: «Вчера, сегодня, завтра», «Дни недели», «Мой режим дня по часам», «Определи время по часам», «Живая неделя», «Когда это бывает?», «Что перепутал художник?», «Назови пропущенное слово», «Круглый год».

Электронное дидактическое пособие «Учимся определять время по часам».

Модели времен года, месяцев года, недели, часов.

Перфокарты.

Логические задачи

Цель: развивать у детей приёмов мыслительной активности (анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение)

В работе используются: Счетные палочки, Ребусы.

Игры: «Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Танграм», «Пифагор».

Головоломки: «Кубик-рубик», «Лабиринт».

Задачи в стихах, задачки-шутки.

Логические задачи.

Задания на поиск недостающих частей, предметов, отличий – «Найди нестандартную фигуру», «Чем отличаются?», «Чего не хватает?», «Найди ошибку».

Лабиринты.

Решение проблемных ситуаций - «Кого больше?», «Что получится, если измерять разными мерками?».

Словесные логические задачи.

Электронные дидактические пособия: «Найди такой же», «Четвертый лишний», «Что лишнее?»

Структура занятия

1ч. Логическая разминка

Цель: вызвать интерес к занятию, активизировать процессы восприятия и мышления, развитие связной речи.

2ч. «В царстве математики и логики»

Цель: развивать представления о множестве, о числе и числовом ряде. Формировать умение высказывать предположительный ход решения, проверять его путем целенаправленных поисковых действий. Упражнять детей в умении осуществлять зрительно-мыслительный анализ. Развивать комбинаторные способности.

3ч. «Смекалка»

Цель: развивать способность рассуждать, скорость мышления, сочетание зрительного и мыслительного анализа.

4ч. «Математика в движении»

Цель: повысить двигательную и интеллектуальную активность

5ч. Рефлексия

	№	Тема	Цели и задачи	Материал
Сентябрь	1	Диагностика	Выявление уровня развития	Диагностическая карта
	2	Диагностика	Выявление уровня развития	Диагностическая карта
	3	1ч «Считай не ошибись» 2ч «Раздели и назови» «Узнай, что получится?» «Нарисуй как я» 3ч «Найди одинаковые шарики» 4ч. «Что на свете бывает только одно?» 5 ч Рефлексия	Развивать умение концентрировать внимание, глазомер Развивать умение находить одинаковые предметы, выполнять действия сложения и вычитания, рисовать по клеточкам, ориентироваться на листе бумаги Формировать представление о числе 1 как существенном признаке явлений окружающего мира; развивать внимание, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу.	Дидактические игры: «Считай не ошибись» «Найди одинаковые шарики» Электронная игра «Найди два одинаковых» Бумага в клетку Подвижная игра Игра «Что на свете бывает только одно?»
	4	1ч «Волшебная палочка» 2ч «Залатай коврик» «Скажи, что получится» «Пиши как я» 3ч «Найди похожие» 4ч. «Поймай мотылька» 5ч Рефлексия	Развивать восприятие формы рисунка, умение концентрировать внимание, сообразительность, ориентироваться на листе бумаги. Развивать умение устанавливать закономерность, выполнять действия сложения и вычитания, проходить лабиринт . Закрепить навык количественного счета до 10; развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу.	Дидактические игры: «Залатай коврик» «Найди похожие фигуры» Электронная игра «Подбери пару» Бумага в клетку Подвижная игра Игра «Поймай мотылька»
Всего: 4 занятия				
Октябрь	1	1ч «Веселые цифры» 2ч «Задание на сложение» «Лабиринт» «Дорисуй узор» 3ч « Найди два одинаковых предмета» 4ч.«Прыгни, не ошибись» 5ч Рефлексия	Развивать зрительное восприятие, наблюдательность, умение анализировать и сравнивать, сообразительность Развивать мышцы пальцев рук, умение ориентироваться на листе бумаги, проходить лабиринт 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.	Дидактические игры: «Лабиринты» «Построй дом » «Как пройти к зайке?» «Помоги жукам» «Проводи лягушонка на другой берег» Подвижная игра «Прыгни, не ошибись»
	2	1ч «Молчанка» 2ч Электронная	Развивать навыки счета, умение устанавливать закономерность, ориентироваться в пространстве	Дидактические игры: «Закрой коробку»

		дидактическая игра «Кто, где находится?» 3ч «Кто к какому дереву идет?» 4ч.«Построй колонну, круг» 5ч Рефлексия	Закрепить навык количественного счета; развивать быстроту реакции на сигнал (окончание счета), внимание, память.	«Найди лишний предмет» «Как пройти к зайке?» Бумага в клетку Подвижная игра «Построй колонну, круг»
	3	1ч «Счет с хлопками» 2ч «Напиши нужную цифру» «Найди похожие листья» «Закончи рисунок» 3ч «Найди лишний предмет» 4ч.«Джунгли зовут» 5ч Рефлексия	Развивать: умение обобщать и классифицировать, внимание, быстроту мышления, самоконтроль Развивать логическое мышление, ориентировку на листе бумаги. Закрепить навык порядкового счета; развивать внимание, быстроту реакции, умение - действовать по сигналу.	Дидактические игры: «Назови соседей» «Что сначала, что потом» «Дорисуй предмет» Электронная игра «Назови следующий» Подвижная игра «Джунгли зовут»
	4	1ч «Назови соседей» 2ч «Найди одинаковые домики» «Дорисуй домики» 3ч. Игры со счетными палочками 4ч.«Волшебные задачки» 5ч Рефлексия	Развивать умение видеть закономерности, дорисовывать недостающие фигуры, глазомер, мышцы рук, сообразительность 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.	Дидактические игры: «Танграм» «Продолжи узор» Бумага в клетку Подвижная игра «Волшебные задачки»
Всего: 4 занятия				
Ноябрь	1	1ч «Счет с хлопками» 2ч «Танграм» 3ч «Продолжи узор» 4ч.«Построй числовой ряд» 5ч Рефлексия	Развивать умение играть в игры – головоломки, логическое мышление, умение видеть закономерность, внимание, самоконтроль 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.	Дидактические игры: «Танграм» «Продолжи узор» Бумага в клетку Подвижная игра «Построй числовой ряд»

	2	1ч «Устный счет прямой и обратный» 2ч «Танграм» 3ч « Дорисуй узор» 4ч.«Поймай мотылька» 5ч Рефлексия	Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение концентрировать внимание, мышцы рук, координацию Закрепить навык количественного счета до 10; развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу.	Дидактические игры: «Составь портрет» «Дома» «Убеги от цифры 7» (электронная игра) Подвижная игра «Поймай мотылька»
	3	1ч «Хлопки» 2ч «Рассели жильцов» «Кто получился?» 3ч «Помоги самолету пролететь через облака» 4ч.«Построй колонну, круг» 5ч Рефлексия	Закрепить состав чисел 5, 6, 7 из двух меньших Развивать зрительное восприятие, концентрацию внимания, умение видеть закономерность, глазомер Закрепить навык количественного счета; развивать быстроту реакции на сигнал (окончание счета), внимание, память.	Дидактические игры: «Лабиринты» Карточки с цифрами «Последовательность Из Элементов» (электронная игра) Подвижная игра «Построй колонну, круг»
	4	1ч «День и ночь» (какая цифра исчезла) 2ч Электронное дидактическое пособие «Забавная арифметика» 3ч Лабиринт «Помоги колобку найти дорогу» 4ч. «Волшебный цветок» 5ч Рефлексия	Закрепить умение решать математические задачи, счет в пределах 10 Развивать быстроту мышления, концентрацию внимания Закрепить навык количественного счета, знание понятий, обозначающих величину «высокий », «низкий»; развивать внимание, ловкость, быстроту.	Настольная игра «Веселый счет» Дидактические игры: «Определи время суток» «Найди одинаковые снежинки» «Нарисуй снежинку» Подвижная игра «Волшебный цветок»
Всего: 4 занятия				
Декабрь	1	1ч «Веселый счет» 2ч «Определи время по часам» 3ч «Найди одинаковые снежинки» «Нарисуй снежинку» 4ч.«Зима в	Закрепить счет в пределах 10, решать задачки – шутки, определять время по циферблату Развивать наблюдательность, точность движений, умение концентрировать внимание Закрепить навык количественного счета; развивать внимание, быстроту реакции и координацию движений, самостоятельность, инициативу.	Дидактические игры: «Нарисуй стрелки на часах» «Повтори узор» «Сосчитай треугольники и квадраты»

		Простоквашино» 5ч Рефлексия		Подвижная игра «Зима в Простоквашино»
	2	1ч «Счет по цепочке» 2ч «Нарисуй стрелки на часах» «Сосчитай треугольники и квадраты» 3ч «Повтори узор» 4ч.«Кто там?» 5ч Рефлексия	Закрепить умение ориентироваться на часовом циферблате Развивать сообразительность, умение сопоставлять рисунки, видеть закономерность, точность движений Закрепить навык количественного счета; развивать слуховое внимание, быстроту реакции на звук (стук в дверь), умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.	Дидактические игры: Карточки с цифрами «Пифагор» Электронное дидактическое пособие «Что лишнее?» Подвижная игра «Кто там?»
	3	1ч «Живые цифры» 2ч «Пифагор» 3ч Электронное дидактическое пособие « Что лишнее?» 4ч.«Колпачок и курточка» 5ч Рефлексия	Закрепить счет и цифры в пределах 20, умение играть в игру – головоломку Развивать сообразительность, логическое мышление, речь Закрепить навык количественного счета; развивать внимание, быстроту реакции и координацию движений, умение понимать инструкции, подчиняясь правилам игры, контролировать свои движения, тактильные анализаторы.	Дидактические игры: «Веселый счет» «Пифагор» «Нарисуй так же» «Проводи лягушонка» Подвижная игра «Колпачок и курточка»
	4	1ч «Веселый счет» 2ч «Пифагор» «Нарисуй так же»3ч Лабиринт «Проводи Крошку крота к клумбе» 4ч.«Попади в корзину» 5ч Рефлексия	Закрепить счет в пределах 20 Развивать умение видеть, сопоставлять, ориентироваться на листе бумаги в клетку, находить закономерность, точность движений, зрительную память Учить осуществлять количественный счет; развивать глазомер, ловкость, сознательное - запоминание счета, навыки контроля и помощи сверстникам.	Дидактические игры: «Считай не ошибись» «Веселый счет» «Что сначала, что потом? » «Сложи вместе» Подвижная игра «Попади в корзину»
Всего: 4 занятия				
Январь	1	Каникулы		
	2			
	3	1ч «Считай не ошибись» 2ч «Веселый счет»	Закрепить счет в пределах 20, умение решать задачи – шутки, головоломки Развивать умение понимать причинно – следственные связи, умение видеть закономерности ,	Дидактические игры: «Торопись, да не ошибись»

		«Что сначала, что потом?» 3ч «Сложи вместе» 4ч.«Солнышко и лучики» 5ч Рефлексия	логическое мышление «луч»; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений.	Закрепить понятия «круг» и	«Сложи узор» «Что сначала, что потом?» «Найди недостающий предмет» Подвижная игра «Солнышко и лучики»
	4	Математический КВН	Выявление уровня развития на полугодие		
Всего: 2 занятия					
Февраль	1	1ч «День и ночь» 2ч «Рассели жильцов» Электронное дидактическое пособие « Незнайка и геометрические фигуры» 3ч «Нарисуй: что получится?» 4ч.«Покажи геометрическую фигуру» 5ч Рефлексия	Закрепить цифры и счет в пределах 20, геометрические фигуры Развивать образное восприятие, внимание, глазомер, мышцы рук Учить отличать плоскостные и объемные круглые формы и правильно их называть развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, умение действовать по сигналу.		Дидактические игры: «День и ночь» «Рассели жильцов» Электронное дидактическое пособие «Незнайка и геометрические фигуры» «Что перепутал художник?» Подвижная игра «Покажи геометрическую фигуру»
	2	1ч «Молчанка» 2ч «Колумбово яйцо» 3ч «Напиши так же» 4ч.«По кочкам через болото» 5ч Рефлексия	Упражнять в умении играть в игры – головоломки. Развивать сообразительность, зрительную память, сопоставлять, концентрировать внимание, точность движений Закрепить знание плоскостных геометрических форм; развивать внимание, быстро реакции, умение действовать по сигналу, самостоятельность (инициативу), абстрактное мышление (геометрическая аналогия + ориентировка в пространстве).		Дидактические игры: «Молчанка» «Колумбово яйцо» «Продолжи ряд» Подвижная игра «По кочкам через болото»
	3	1ч «Я задумала число» 2ч «Покажи одинаковые цифры» «Сложи вместе» «Дорисуй картинку»	Закрепить цифры и счет в пределах 20. Развивать сообразительность, мышцы рук, точность движений, умение концентрировать внимание. Закрепить знания об объемных геометрических формах; развивать концентрацию внимания, настойчивость, познавательные способности.		Дидактические игры: «Продолжи ряд» «Замени цифры буквами» «Дорисуй картинку»

		3ч «Помоги жирафу сорвать кокос» 4ч.«Что у дуба такой формы» 5ч Рефлексия		«Вычислительные машины» Подвижная игра «Что у дуба такой формы»
	4	1ч «Я задумала число» 2ч «Числовые домики» «Чего не хватает?» 3ч «Покажи одинаковые чашки» 4ч.«Улитка» 5ч Рефлексия	Закрепить состав чисел 8, 9, 10 из двух меньших Развивать умение обобщать, сопоставлять, внимание, наблюдательность Закрепить понятия «центр», «спираль»; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений.	Дидактические игры: «Примеров много – ответ один» «Числовые домики» «Чего не хватает? » «Сравни и заполни» Подвижная игра «Улитка»
Всего: 4 занятия				
Март	1	1ч «Веселый счет» 2ч Эксперименты «В каком сосуде больше воды?», «Что легче, что тяжелее?», «Что тонет, что плавает?» Выводы 3ч.«Волшебная резинка» 4ч Рефлексия	Развивать умение сравнивать массу, объём, количество жидких, сыпучих и твёрдых тел, сравнивать полученные результаты, делать выводы и умозаключения Закрепить знания о геометрических фигурах; развивать внимание, быстроту реакции, точность мелкую моторику рук.	Дидактическая игра: «Веселый счет» Сосуды разного размера, весы, игрушки и предметы из различных материалов Подвижная игра «Волшебная резинка»
	2	1ч «Веселые цифры» 2ч « Разложи по клеточкам» «Что останется?» «Повтори рисунок» 3ч «Найди похожие предметы» 4ч.«Подарки для друга»	Развивать сообразительность. Логическое мышление, умение делать умозаключения, передавать точность форм, глазомер развивать конструктивные навыки, зрительное внимание, быстроту и координацию движений, мелкую моторику рук, умение ориентироваться в пространстве, фантазию и воображение.	Дидактические игры: «Веселые цифры» «Разложи по клеточкам» «Что останется?» «Повтори рисунок» «Найди похожие предметы» Подвижная игра

		5ч Рефлексия		«Подарки для друга»
	3	1ч «Измени число» 2ч Электронное дидактическое пособие «Реши примеры» «Найди похожие кораблики» 3ч «Помоги щенку пройти к домику» 4ч.«Собери листья» 5ч Рефлексия	Развивать умение решать примеры в пределах 20, умение сопоставлять, наблюдательность, концентрацию внимания, пространственное представление 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.	Дидактические игры: «Измени число» «Сколько вместе?» «Найди похожие кораблики» «Помоги жукам» Подвижная игра «Собери листья»
	4	1ч «Не ошибись» 2ч Перфокарты «Неделька», «Времена года» 3ч «Соедини точки по порядку» 4ч.«Медуза, соберись» 5ч Рефлексия	Закрепить временные представления: неделя, год, счет двойками, тройками в пределах 20 Развивать сообразительность, глазомер, концентрацию внимания, логическое мышление Закрепить знания о цветах и цветовых опенках; развивать внимание, быстроту реакции, умение действовать по сигналу, оценивая правильно свои действия и действия других детей самостоятельность (инициативу).	Дидактические игры: «Торопись, да не ошибись» Перфокарты «Неделька», «Времена года» «Соедини точки по порядку» Подвижная игра «Медуза, соберись»
Всего: 4 занятия				
Апрель	1	1ч «Назови пропущенное слово» 2ч Проблемная ситуация «Что будет, если мерить разными мерками?» Выводы 3ч.«Найди место баранок в связке» 4ч Рефлексия	Развивать умение сравнивать объём, количество сыпучих тел, сравнивать полученные результаты, делать выводы и умозаключения 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.	Дидактические игры: «Назови пропущенное число» «Сложи квадрат» Мерки разной величины Подвижная игра «Найди место баранок в связке»

	2	1ч Логическая задача 2ч Трафареты – «Обведи фигуры», «Составь изображение» 3ч Лабиринт «Найди самую короткую дорогу» 4ч.«Тайна чудо-цветиков» 5ч Рефлексия	Развивать умение пользоваться линейкой, трафаретами, лекалом, воображение Закреплять знание цветов; развивать внимание, зрительную ориентировку, быстроту реакции и координацию движений, логику мышления.	Дидактические игры: «Сложи квадрат» «Составь изображение» «Как пройти к зайке?» Подвижная игра «Тайна чудо-цветиков»
	3	1ч Логическая задача 2ч «Найди две одинаковые фигуры» «Найди нестандартную фигуру» 3ч Игры со сетными палочками 4ч.«Золотые клубочки» 5ч Рефлексия	Развивать зрительное восприятие, смекалку, наблюдательность, умение делать умозаключения, логическое мышление 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	Дидактические игры: Определи логические пары «Найди две одинаковые фигуры» «Найди нестандартную фигуру» Подвижная игра «Золотые клубочки»
	4	1ч Задачи в стихах 2ч «Найди лишнее» «Найди два зонтика» «Нарисуй так же» 3ч Лабиринт «Помоги червяку съесть грушу» 4ч.«Неопознанные следы» 5ч Рефлексия	Развивать сообразительность, наблюдательность, умение делать умозаключения, повторять закономерность, тренировать точность движений Закрепить представление о понятии «величина», умение соотносить разные величины с эталоном; развивать внимание, координацию и ловкость движений, логику мышления.	Дидактические игры: «Найди лишнее» «Найди два зонтика» «Нарисуй так же» Лабиринты Подвижная игра «Неопознанные следы»
Всего: 4 занятия				
Май	1	1ч «Волшебная палочка» 2ч Решение задач 2 «Исправь ошибку художника»	Закрепить сет в пределах 20, умение отгадывать математические задачи, знание последовательности дней недели. Развивать смекалку, сообразительность, быстроту реакции закрепить представление о понятии «величина», учить объединять предметы в пары ат) величине; развивать логическое мышление, внимание, умения сравнивать и обобщать.	Дидактические игры: «Волшебная палочка» Задачи-иллюстрации «Исправь ошибку художника»

	3ч Работа с перфокартами – «Дни недели» 4ч.«Волшебные башмачки» 5ч Рефлексия		Перфокарты – «Дни недели» Подвижная игра «Волшебные башмачки»
2	1ч «Подбери пару» 2ч Решение задач Решение примеров Задачи на смекалку 3чГрафический диктант 4ч.«Четыре сыночка и лапочка дочка» 5ч Рефлексия	Закрепление пройденного материала	Дидактические игры: «Волшебная палочка» Задачи-иллюстрации Бумага в клетку Подвижная игра «Четыре сыночка и лапочка дочка»
3	1ч «Молчанка» 2ч «Назови соседей» Электронное дидактическое пособие «Учимся определять время по часам» 3ч «Геометрическая мозаика» 4ч.«Угадай, кто, где спрятался» 5ч Рефлексия	Закрепление пройденного материала	Дидактические игры: «Назови соседей» «Геометрическая мозаика» «Учимся определять время по часам» Подвижная игра «Угадай, кто, где спрятался» «Королевство кривых зеркал»
4	Математическая олимпиада	Выявление уровня развития за год	Дидактические игры: «Назови соседей» «Найди лишнее» «Сколько вместе?» «Сколько осталось?» «Сложи квадрат» Подвижная игра
5.	Диагностика	Выявление уровня развития	Диагностическая карта
Всего: 5 занятий			

4. Методы и приемы, используемые в процессе реализации программы

Для обучения детей формированию элементарно математических знаний используются методы и приемы:

Поисковые (моделирование, опыты, эксперименты)

Игровые (развивающие игры, соревнования, конкурсы, развлечения, досуги)

Информационно - компьютерные технологии (электронные пособия, презентации)

Практические (упражнения)

Интегрированный метод (проектная деятельность)

Использование занимательного материала (ребусы, лабиринты, логические задачи)

Методы:

- Словесный;
- наглядный;
- игровой.

Приемы:

- рассказ;
- беседа;
- описание;
- указание и объяснение;
- вопросы детям;
- ответы детей, образец;
- показ реальных предметов, картин;
- действия с числовыми карточками, цифрами;
- модели и схемы;
- дидактические игры и упражнения;
- логические задачи;
- игры-эксперименты;
- развивающие и подвижные игры и др.

Комплексное использование всех методов и приемов, форм обучения поможет решить одну из главных задач – осуществить математическую подготовку дошкольников

и вывести развитие их мышление на уровень, достаточный для успешного усвоения

математики в школе. При организации и проведении занятий по математике необходимо

всегда помнить о возрасте детей и индивидуальных особенностях каждого ребенка.

5. Условия реализации дополнительной образовательной программы

5.1. Материально-техническое обеспечение программы

- Игры на составление плоскостных изображений предметов
- Обучающие настольно-печатные игры по математике
- Геометрические мозаики и головоломки
- Занимательные книги по математике
- Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы
- Простой карандаш; набор цветных карандаше
- Линейка и шаблон с геометрическими фигурами
- Счетный материал, счетные палочки.
- Набор цифр
- Геометрическая мозаика («Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Танграм», «Пифагор». «Колумбово яйцо»)
- Головоломки: («Кубик-рубик», «Лабиринт», кроссворды, задачи в стихах)
- Электронные дидактические пособия
- Подвижные игры

5.2. Методическое обеспечение программы

Название курса	Автор	Издательство	Учебно – методические пособия
«Использование подвижных и дидактических игр, как способ формирования математических способностей у детей дошкольного возраста»	С.И. Волкова	Москва, «Просвещение», 6-е изд., перераб., 2015 - 102 с.	Математические ступеньки
	З.А. Михайлова	СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017. — 64 с.	Математика – это интересно.
	З.А. Михайлова	Санкт-Петербург, изд. «Акцидент» 1997 г. (перезд. 2007)	Математика от трёх до семи.
	З.А. Михайлова	Санкт-Петербург, изд. «Детство-Пресс», 2016	Игровые задачи для дошкольников.
	В.П. Новикова	Москва, «Мозаика-Синтез» 2009 г.	Математика в детском саду старший дошкольный возраст.
	А.П. Тимофеевский	Москва, ЗАО «Омега», 2015 г.	Весёлая геометрия. Для самых маленьких.
	М.В. Корепанова	Волгоград, 2004.	Логика. Программа развития основ логического мышления у старших дошкольников.
	Т.Г. Харько, В.В. Воскобович	Санкт-Петербург, 2007	Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 5-7 лет.
Н.А. Модель	Издательство «ТЦ Сфера»	Подвижные игры по ФЭМП	

5.3. Работа с родителями

- консультирование по вопросам развития познавательных способностей;
- привлечение родителей к изготовлению «дидактических игр» «картотека подвижных игр»;
- привлечение к сбору игрового материала;
- организация родителей к организации образовательной деятельности.

Список литературы

1. Буланова Л.В. Первые шаги в математику. – Волгоград: «Учмед», 2004. – 132 с.
2. Волкова С.И. Математические ступеньки. – Москва: «АРКТИ», 2008. – 32 с.
3. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. – Санкт-Петербург: «Детство-Пресс», 2007. – 108 с.
4. Корепанова М.В. Программа развития основ логического мышления у старших дошкольников – Волгоград: «Учмед», 2004. – 148 с.
5. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников. – Санкт-Петербург: «Детство-Пресс», 2009. – 87 с.
6. Михайлова З.А. Математика – это интересно. Методическое пособие. – Санкт-Петербург: «Детство-Пресс», 2009. – 156 с.
7. Михайлова З.А. Математика от трёх до семи. Учебно-методическое пособие. – Санкт-Петербург: «Детство-Пресс», 2009. – 134 с.
8. Новикова В.П. Математика в детском саду старший дошкольный возраст. – Москва: «АРКТИ», 2008. – 98 с.
9. Смоленцева А.А. Математика до школы. – Москва: «АРКТИ», 2012. – 165 с.

Адаптированная методика выявления уровня развития математических способностей у старших дошкольников

1. Диагностическая ситуация аналитико-синтетической деятельности

Цель: выявить сформированность навыка анализа и синтеза детей 5-6 лет.

Задачи: оценка умения сравнивать и обобщать предметы по признаку, знаний о форме простейших геометрических фигур, умения классифицировать материал по самостоятельно найденному основанию.

Предъявление задания: диагностика состоит из нескольких этапов, которые поочередно предлагаются ребёнку. Проводится индивидуально.

1. Материал: набор фигур - пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький), маленький красный квадрат. (Слайд «Круги»)



Задание: "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат.) Объясни почему. (Все остальные - круги.)".

2. Материал: тот же, что к №1, но без квадрата.

Задание: "Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру.)".

3. Материал: тот же и карточки с цифрами 2 и 3.

Задание: "Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.) Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга.)".

Оценка задания:

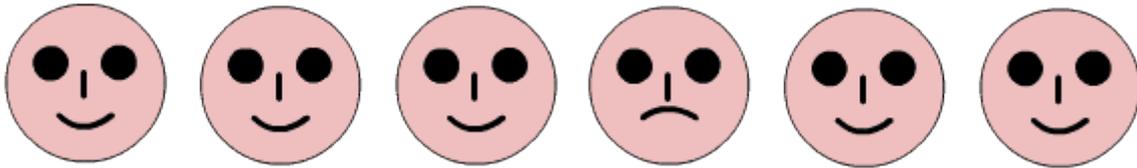
- 1 уровень – задание выполнено полностью верно
- 2 уровень – допущено 1-2 ошибки
- 3 уровень – задание выполнено с помощью взрослого
- 4 уровень – ребёнок затрудняется с ответом на вопрос даже после подсказки.

2. Диагностическая ситуация «Что лишнее»

Цель: определить сформированность навыка визуального анализа детей 5-6 лет.

1 вариант.

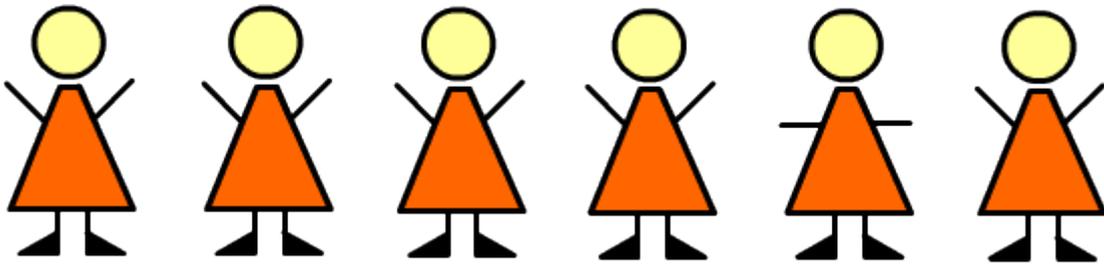
Материал: рисунок фигурок-рожиц. (слайд «Рожки»)



Задание: "Одна из фигурок отличается от всех других. Какая? (Четвертая.) Чем она отличается?"

2 вариант.

Материал: рисунок фигурок-человечков.



Задание: "Среди этих фигурок есть лишняя. Найди ее. (Пятая фигурка.) Почему она лишняя?"

Оценка задания:

1 уровень – задание выполнено полностью верно

2 уровень – допущено 1-2 ошибки

3 уровень – задание выполнено с помощью взрослого

4 уровень – ребёнок затрудняется с ответом на вопрос даже после подсказки.

Далее детям были предложены следующие задания:

3. Диагностическая ситуация «Анализ и синтез»

Цель: определить степень развитости навыка выделения фигуры из композиции, образованной наложением одних форм на другие, выявить уровень знаний геометрических фигур.

Предъявление задания: индивидуально с каждым ребёнком. В 2 этапа.

1 этап.

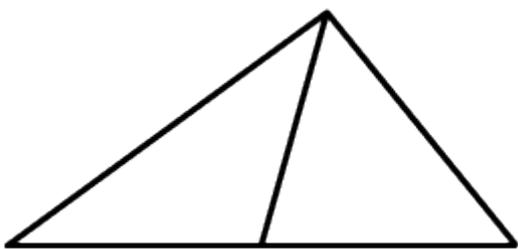
Материал: 4 одинаковых треугольника. (слайд)



Задание: "Возьми два треугольника и сложи из них один. Теперь возьми два других треугольника и сложи из них еще один треугольник, но другой формы. Чем они отличаются? (Один высокий, другой - низкий; один узкий, другой - широкий.) Можно ли сложить из этих двух треугольников прямоугольник? (Да.) Квадрат? (Нет.)".

2 этап.

Материал: рисунок двух маленьких треугольников, образующих один большой. (слайд)



Задание: "На этом рисунке спрятано три треугольника. Найди и покажи их".

Оценка задания:

- 1 уровень – задание выполнено полностью верно
- 2 уровень – допущено 1-2 ошибки
- 3 уровень – задание выполнено с помощью взрослого
- 4 уровень – ребёнок не справился с заданием

4. Диагностический тест

«Первоначальные математические представления»

Цель: определить представления детей о соотношениях **больше на;** **меньше на;** о количественном и порядковом счёте, о форме простейших геометрических фигур.

Материал: 7 любых предметов или их изображений на магнитной доске. Предметы могут быть как одинаковые, так и разные. Задание может быть предложено подгруппе детей. (слайд «Юла»)



Способ выполнения: ребёнку дают лист бумаги и карандаш. Задание состоит из нескольких частей, которые предлагаются последовательно.

Задания:

А. Нарисуй на листе столько же кругов, сколько на доске предметов.

Б. Нарисуй квадратов на 1 больше, чем кругов.

В. Нарисуй треугольников на 2 меньше, чем кругов.

Г. Обведи линией 6 квадратов.

Д. Закрась 5-ый круг.

Оценка задания:

1 уровень – задание выполнено полностью верно

2 уровень – допущено 1-2 ошибки

3 уровень – допущено 3-4 ошибки

4 уровень – допущено 5 ошибок.

Во время проведения диагностик наглядный материал можно предоставить детям в мультимедийном варианте или на магнитной доске, если инструкция проведения не требует практических действий с ним. Материал должен быть красочным, соответствовать возрасту, эстетично оформленным, по количеству детей.

Только после проведения нескольких диагностик оформляется вывод о сформированности знаний, умений и навыков ребёнка, результат которых заносится в таблицу.

№	Дети	Анализ-синтез		Понятие формы		Первоначальные мат.представления		Итог	
		Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май
1									
..									
..									
4	Итог по группе								

Анкета для родителей по ФЭМП у дошкольников.

1. Фамилия Имя Отчество.
2. Как Вы считаете, достаточно ли знаний по ФЭМП получает Ваш ребенок в детском саду.
 - а) да;
 - б) нет;
 - в) затрудняюсь ответить.
3. Вы занимаетесь самостоятельно с ребенком по развитию ЭМП.
 - а) да;
 - б) нет;
 - в) не всегда.
4. Во время прогулок Вы обращаете внимание ребенка на сопоставление окружающих предметов с геометрическими фигурами.
 - а) да;
 - б) нет;
 - в) не всегда.
5. Как часто Вы используете в совместной игре стихотворения, считалки.
 - а) при возможности;
 - б) иногда;
 - в) никогда.
6. Приходя из детского сада, Вам ребенок рассказывает о своих достижениях на занятиях.
 - а) да;
 - б) нет;
 - в) не всегда.
7. На что, по вашему мнению, воспитателям стоит уделять больше времени во время занятий по ФЭМП.

Спасибо за участие!

Консультации для родителей по развитию математических способностей у старших дошкольников

«Математические игры в домашних условиях».

Не стоит надеяться только на детский сад и ждать, что там дети научатся читать, писать, считать. Давайте еще дома поработаем со своими детьми – это будет и полезно и увлекательно. Тем более, что сейчас разработаны методики, позволяющие учебу превратить в увлекательное занятие.

Итак, Вашему вниманию предлагаются несколько игр, которые помогут детям научиться ориентироваться в мире цифр, а также производить с ними элементарные математические действия.

Игра «Спрятанные цифры». Данная игра научит ребенка различать цифры, запоминать их написание, а также ориентироваться в несложном подсчете. Играть в нее чрезвычайно просто: необходимо на предложенной картинке отыскать спрятанные цифры и разложить в соответствующие клетки. Если на первых порах этот поиск займет у Вашего ребенка более долгое время, то после нескольких тренировок он будет прекрасно ориентироваться в числах, что, несомненно, облегчит ему жизнь в школе на настоящих уроках математики.

Игра «Веселый поезд», поможет даже маленьким деткам научиться считать. На специальный макет – смешной паровозик, необходимо погрузить груз, ромашки. Но, только погрузив необходимое количество, поезд сможет двигаться – для этого в игре используется семафор. Вашему ребенку будет очень интересно это занятие, и кроме того, что он научится считать без особых хлопот, игра будет мотивировать развитие повышенного внимания и заставит ребенка сосредоточиться.

Простейшие арифметические задачи в пределах 10. В этой игре основное задание – научиться хорошо считать, для упрощения задания малышам дается подсказка – в виде звездочек, подсчитав которые, малыш узнает верный ответ. Таким образом, идет привязка количества предметов к принятому обозначению этого числа в цифрах. В качестве награды – мультик, для детей это прекрасная мотивация.

Игра «От 1 до 10», учит не только считать, ориентироваться в цифрах, но также и поможет ребенку научиться быть терпеливым. На тренажере расположена несложная таблица с указанием цифр, а также разбросанные по всему полю ромашки. Юному математику нужно будет необходимое число предметов разложить по ячейкам. Внимание, терпение, запоминание написания цифр плюс элементарный подсчет – вот на что направлена данная игра.

Игра «Дополни до 10» поможет детям сориентироваться в таком действии, как вычитание. На яркой картинке представлена забавная героиня – курица с яйцами, на которых написаны цифры. Помогите своему ребенку дополнить все варианты до числа 10, и в дальнейшем он будет щелкать все задачки как орешки.

«Решаем - играем вместе с мамой».

А Ваш умный ребёнок любит играть? А решать задачи по математике? Не секрет, что не всем детям нравится заниматься в детском саду. А уж математикой тем более. Такая скучная наука. Расскажите ребенку о том, что математика вовсе и не такая скучная, как могла показаться на первый взгляд. Поиграйте с ним дома вместе всей семьёй, решая задачи по математике в стихах. Известно, что задачи в стихотворной форме всегда нравятся детям больше обычных задач. Они эмоциональны и легче запоминаются.

К серой цапле на урок прилетели семь сорок,
А из них лишь три сороки приготовили уроки.
Сколько лодырей сорок прилетело на урок?
Задали детям в школе урок:
Прыгают в поле сорок сорок,
Десять взлетели, сели на ели.
Сколько осталось в поле сорок?
Я, Сережа, Коля, Ванда - волейбольная команда.
Женя с Игорем пока - запасных два игрока.
А когда подучатся, сколько нас получится?
Мы - большущая семья,
Самый младший-это я.
Сразу нас не перечесть:
Маня есть и Ваня есть,
Юра, Шура, Даша, Саша
И Наташа тоже наша.
Мы по улице идем-
Говорят, что детский дом.
Посчитайте поскорей,
Сколько нас в семье детей?
Сидят рыбаки, стерегут поплавки.
Рыбак корней поймал трех окуней.
Рыбак Евсей - четырех карасей.
А рыбак Михаил двух сомов изловил.
Сколько рыб рыбаки натаскали из реки?
К двум зайчатам в час обеда прискакали три соседа.
В огороде зайцы сели и по три морковки съели.
Кто, считать, ребята, ловок, сколько съедено морковок?

Конечно, эти задачи по математике в стихах можно использовать для подготовки детей к школе. Их можно включать в число домашних заданий, в программу турниров и различных конкурсов, смекалки. Главное, чтобы они соответствовали уровню знаний детей.

ИГРАЙТЕ, ВМЕСТЕ С ДЕТЬМИ!!!

Картотека игр

1. Игры на количественные представления.

<p>№1 «Незнайка в гостях»</p> <p>Цель: учить видеть равное количество разных предметов, закрепить умение вести счет предметов.</p> <p>Материал: 3 группы игрушек из 5, 6, 7 штук; карточки с кружками.</p> <p>Ход игры: Воспитатель обращается к детям: «Сегодня в гостях у нас Незнайка. Я попросила его, чтобы он к каждой группе игрушек поставил карточку, на которой столько же кружков, сколько стоит игрушек. Посмотрите, правильно ли Незнайка расставил карточки». Выслушав ответы детей, педагог предлагает 1 ребенку подобрать к каждой группе соответствующую карточку. Организует проверку. Дети по очереди (два ребенка) пересчитывают игрушки одной из групп и кружки на представленной на ней карточке. Последнюю группу игрушек педагог предлагает сосчитать всем детям вместе.</p>	<p>№2 «Угадай, какое число пропущено»</p> <p>Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.</p> <p>Материал: магнитная доска, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки.</p> <p>Ход игры: Воспитатель расставляет на доске карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а воспитатель убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.</p>
<p>№3 «Матрешки»</p> <p>Цель: упражнять в порядковом счете; развивать внимание, память. Материал: цветные косынки от 5 до 10.</p> <p>Ход игры: Выбирается водящий. Дети повязывают косынки и становятся в ряд — это матрешки. Они пересчитываются вслух по порядку: первая, вторая, третья и т. д. Водящий запоминает, на каком месте стоят все матрешки и выход? за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая стала пятой» Иногда матрешки остаются на местах.</p>	<p>№4 «Встань на свое место»</p> <p>Цель: упражнять в порядковом счете, в счете по осязанию.</p> <p>Материал: два набора карточек из картона с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.</p> <p>Ход игры: Играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. В. раздает всем карточки. Дети пересчитывают пуговицы, запоминают их число. По сигналу: «Числа встаньте по порядку», каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке.</p>
<p>№5 «Живые числа»</p> <p>Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10. Материал: карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до</p>	<p>№6 «Сосчитай правильно»</p> <p>Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.</p>

<p>10.</p> <p>Ход игры: Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу и называют свое число. Водящий говорит: «Все ли встали на свои места? Сейчас они нам скажут, какое из них и на сколько больше или меньше какого?» Число 1 говорит числу 2: «Я меньше тебя на 1». Что ему ответит число 2? (Число 2 отвечает: «Я больше тебя на 1»). А что ты скажешь числу 3? и т. д.</p> <p>Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.</p>	<p>Материал: карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.</p> <p>Ход игры: Дети становятся в ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.</p> <p>Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.</p>
<p>№7 «Кто первый назовет»</p> <p>Цель: развитие внимания, упражнение в порядковом счете.</p> <p>Ход игры: В. показывает детям картинку, на которой в ряд слева направо или сверху вниз изображены разнородные предметы. В. договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, сверху, снизу. Ударяет молоточков несколько раз. Дети должны посчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первым назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.</p> <p>№8 «Угадайте, какое число пропущено?»</p> <p>Цель: закрепить знания и последовательности чисел.</p> <p>Ход игры: В. предлагает детям поиграть в игру «Угадайте, какое число я пропустила?», объясняет ее содержание: «Я буду называть 2 числа, пропуская между ними одно, а вы угадывать, какое число я пропустила». Называет числа: 2 и 4, 3 и 5, 4 и 6, 5 и 7, 8 и 10 и т. п.</p>	<p>№9 «Каких кружков больше»</p> <p>Цель: упражнять в счете и отсчете предметов в пределах 10.</p> <p>Материал: карточки с 2 полосками, красные и синие кружочки (по 10 кружков каждого цвета на ребенка).</p> <p>Ход игры: Педагог дает детям задание: на верхнюю полоску карточки положить 6 красных кружков вплотную, а на нижнюю - 5 синих кружков на некотором расстоянии друг от друга. Затем обращается к детям: «Каких кружков у вас больше: красных или синих. Почему вы думаете, что красных кружков больше? Что надо сделать, чтобы кружков стало поровну?» и т. д. (до 10).</p>
<p>№10 «Сколько разных игрушек»</p> <p>Цель: закрепление знаний об основном правиле счета: считать можно в любом направлении, не пропуская ни один предмет.</p>	<p>№11 «Угадай, какой по счету цветок»</p> <p>Цель: закрепить навык порядкового счета.</p> <p>Материал: наборное полотно с 3 полосками, набор предметных картинок с</p>

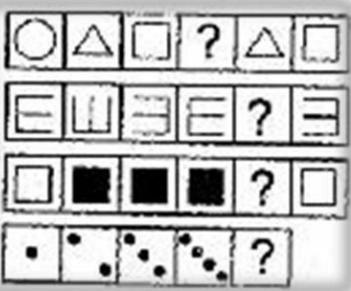
<p>Материал: наборы игрушек, числовые фигуры с количеством кружков от 6 до 10 (по 3-4 карточки на каждое число); карточки, на которых нарисованы разные предметы в количестве от 5 до 10 (по 3-4 карточки на каждое число, 1-2 карточки на каждого ребенка).</p> <p>Ход игры: В. ставит на стол три группы предметов в ряд и спрашивает: «Как узнать, сколько разных игрушек?» Одному ребенку предлагает сосчитать какие-либо игрушки слева направо, а другому - эти же игрушки - справа налево. В заключении спрашивает: Как дети считали игрушки? Изменился ли результат счета? И делает вывод: «Когда нужно узнать, сколько предметов, их можно считать в любом направлении, результат получится один и тот же». В. помещает на доску 3 числовые фигуры, а карточки с изображением предметов раскладывает на столе рисунками вниз. Затем обращается к детям: «На столе лежат карточки рисунками вниз. Те, кого я вызову, должны взять по одной карточке, сосчитать, сколько предметов на ней нарисовано, найти на доске карточку, на которой нарисовано столько же кружочков, и поставить под нее свою. Выигрывает тот, кто правильно и быстрее других сделает это».</p>	<p>изображением разных цветов (9 штук).</p> <p>Ход игры: На наборном полотне в ряд В. ставит 7 различных цветков и говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Угадай, который по счету цветков я спрятала?» Посмотрите, сколько всего цветков? Как составлена группа из цветков? выслушав, ответ; детей, объясняет задание: «Постарайтесь запомнить, в каком порядке расположены цветы. Затем 1 цветок я спрячу, а вы скажете, который по счету он был. Кто хочет пересчитать цветы по порядку? Ребенок считает: Первый — голубой, второй - зеленый. Затем дети закрывают глаза, а воспитатель убирает 1 цветок. Упражнение повторяется несколько раз.</p> <p>№12 «Что звучит и сколько»</p> <p>Цель: упражнять в порядковом счете звуков.</p> <p>Материал: барабан, металлофон, 2 палочки, бубен, погремушка, ширмочка.</p> <p>Ход игры: Воспитатель размещает на столе барабан, металлофон, палочки, бубен, погремушку. Предлагает детям сначала послушать, как звучит каждый инструмент, затем ставит ширмочку и говорит: «Сейчас мы с вами поиграем. Надо будет угадать, на каких инструментах я играла, и сколько всего было звуков? Педагог извлекает 3 звука. Ребенок отвечает: «Один раз вы ударили по барабану, 1 раз по металлофону, 1 раз палочкой, всего было три звука». Задание повторяется — педагог извлекает от 2 до 5 звуков.</p> <p>Вариант №2. Ход игры: В. предлагает детям взять карточки с кружками и поясняет: «Я буду стучать молоточком, а вы с закрытыми глазами посчитать звуки, а затем найдите карточки, на которых нарисовано на 1 кружок больше (меньше), чем количество звуков» и т. п. Игра повторяется несколько раз.</p>
<p>№13 «Освободим принцессу»</p> <p>Цель: развивать логическое мышление; упражнять в порядковом счете, в увеличении и</p>	<p>№14 «Веселые соседи»</p> <p>Цель: развивать умение группировать предметы по разным признакам, определять</p>

<p>уменьшении числа на единицу.</p> <p>Ход игры: В.: «В некотором царстве, в некотором государстве жил- был король, у которого была красавица дочь. Однажды небо потемнело, из-за туч вылетел Змей Горыныч, подхватил принцессу и понес в свой замок. Давайте освободим принцессу. В замке 9 башен, у каждой, кроме одной, числа написаны по определенному правилу. Принцесса находится в башне, где это правило нарушено. В какой башне находится принцесса? Догадайтесь, по какому правилу написаны числа?». Дети находят башню и объясняют: во всех записях числа увеличиваются на единицу, а под зеленой башней числа уменьшаются на единицу.</p>	<p>взаимное расположение предметов; упражнять в сравнении смежных чисел в пределах 10.</p> <p>Ход игры: В.: «Посмотрите, перед вами целая улица с домами. Рассмотрите ее и скажите, кто живет в этих домах? У каждого животного свой дом. А если бы животные захотели бы жить вместе, на какие группы вы их разделили бы? Сколько домов понадобилось? (Два дома: для диких животных и домашних животных). Какие животные здесь дикие, какие домашние? А теперь ответьте, какие соседи у собаки? Чей сосед петух? Кто соседи у бабочки? Кто живет слева от мышки? Кто живет справа от мышки? Кто живет справа от коровы? внимательно рассмотрите номера домов. Какие числа- соседи числа 2, Какое число идет до 4?А после 4?Какое число сосед 8 справа? После какого числа называют число 6? Какое число меньше чем 6? Какое число пропущено между числами 3 и 5?».</p>
<p>№15 «На зарядку становись»</p> <p>Цель: совершенствовать навыки счета в пределах 20.</p> <p>Материалы: картинки с изображением мышат (у 15 мышат на майках написаны цифры)</p> <p>Ход игры: На доске располагают 20 картинок с изображением мышат. У 15 мышат на майках написаны цифры. Воспитатель предлагает детям дать номера остальным спортсменам (от 16 до 20). При этом воспитатель уточняет, какая цифра обозначает количество десятков и единиц, и вместе с детьми пересчитывает спортсменов.</p> <p>Затем зачитывает стихотворение: Двадцать спортсменов бегут на зарядку, Но не желают бежать по порядку. Последний, случается, первым придет – Такой вот бывает неправильный счет. В заключении воспитатель предлагает детям пересчитать спортсменов в обратном порядке.</p>	<p>№16 «Сколько?»</p> <p>Цель: развитие мышления.</p> <p>Ход игры: В. предлагает детям ответить на вопросы: -Сколько хвостов у семи ослов? -Сколько носов у двух псов? -Сколько пальчиков у одного мальчика? -Сколько ушей у пяти малышей? -Сколько ушек и трех старушек? и т. д.</p>

2. Игры на расширение представлений о геометрических фигурах.

<p>№1 «Сломанная машина»</p> <p>Цель: закреплять названия геометрических фигур, учить замечать нарушения в изображенном предмете.</p> <p>Материал: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достает какой-либо части.</p> <p>Ход игры: На магнитной доске строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачиваются. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.</p>	<p>№2 «Подбери фигуру»</p> <p>Цель: упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.</p> <p>Материал: Подставка, на которой размещены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из нескольких частей.</p> <p>Ход игры: В. объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы. Если у вас есть предмет, у которого есть часть такой же формы, ту карточку вы тоже покажите».</p>
<p>№3 «Как расположены фигуры»</p> <p>Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости.</p> <p>Материал: 2 таблицы, на которых посередине нарисована 1 фигура и вокруг нее (вверху, внизу, справа, слева), по одной фигуре, лист бумаги, конверт с моделями геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал).</p> <p>Ход игры: В. вывешивает таблицу с геометрическими фигурами и объясняет задание: «Внимательно рассмотрите таблицу, запомните, как расположены фигуры и разместите свои фигуры на листе точно так же. Чтобы хорошо все запомнить, надо рассмотреть таблицу в следующем порядке: сначала назвать фигуру, расположенную посередине, затем вверху и внизу, справа и слева. Кто хочет рассказать, как те положены фигуры? После этого В. поворачивает таблицу обратной стороной к детям. Выполнив задание, дети рассказывают, как они разместили фигуры, сверяют результат своей работы с образцом, исправляют ошибки. Могут быть даны аналогичные задания.</p>	<p>№4 «Кто больше увидит»</p> <p>Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах. Материал: фланелеграф, геометрические фигуры.</p> <p>Ход игры: На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.</p>
<p>№5 «Найди парную картинку»</p> <p>Цель: ориентировка на плоскости листа;</p>	<p>№6 «Сравни и заполни»</p> <p>Цель: учить осуществлять зрительно-</p>

<p>учить описывать расположение геометрических фигур на карточках.</p> <p>Ход игры: На доске вывешивается 4-6 карточек, парные к ним раскладываются на столе рисунками вниз. В. объясняет задание: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди парную картинку «Тот, кого я вызову, возьмет одну из карточек на этом столе, назовет, какие фигуры на ней нарисованы и где они расположены. Затем найдет такую же карточку среди висящих на доске и поместит под ней свою». В. может вызывать детей одного за другим, не дожидаясь, пока будет найдена нужная карточка.</p>	<p>мысленный анализ способа расположения фигур.</p> <p>Материал: набор геометрических фигур.</p> <p>Ход игры: Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.</p>
<p>№7 «Найди свою фигуру»</p> <p>Цель: учить детей различать и правильно называть геометрические фигуры, выбирать фигуры по зрительно воспринимаемому образцу.</p> <p>Материал: ящик из картона с прорезанными отверстиями треугольной, круглой, квадратной и т. д. формы, геометрические фигуры, подобранные соответственно прорезям на ящике, конверты с изображением геометрических фигур.</p> <p>Ход игры: Игра заключается в том, что одни дети опускают в ящик геометрические фигуры (каждую в соответствующую прорезь), а другие должны выбрать их из ящика, ориентируясь на изображения в своих конвертах. В этой игре обязательно возникает познавательное общение детей, благодаря чему возникает речевая активность детей, дети хорошо видят ошибки друг друга: «Что ты берешь? У тебя же треугольник!» Группы детей в этой игре рекомендуется менять местами.</p>	<p>№8 «Кто быстрее найдет»</p> <p>Цель: учить сопоставлять результаты зрительного и осязательно- двигательного обследования геометрических фигур.</p> <p>Материал: на полочках подставки размешены модели геометрических фигур. На 3 полосках - модели этих же фигур, но меньшего размера. Подносы закрыты салфетками.</p> <p>Ход игры: На подставке расставлены модели геометрических фигур. В. говорит детям: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Те, кого я вызову, должны найти на ощупь под салфеткой такую же фигуру, на какую я укажу. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее». (Вызывает сразу по 3 человека).</p>
<p>№9 «Заполни квадрат»</p> <p>Цель: упорядочивание предметов по различным признакам.</p> <p>Материал: набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.</p> <p>Ход игры: Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат. Второй игрок должен</p>	<p>№10 «Учимся рисовать круги»</p> <p>Цель: учить рисовать круги в квадратах.</p> <p>Ход игры: В. напоминает, какие фигуры они рисовали по клеткам и сообщает: «Сегодня мы будем учиться рисовать круги. Для того чтобы круг получился ровным, его удобнее рисовать в квадрате. Посмотрите, я наложу круг на квадрат. Видите, круг касается всех сторон квадрата, а углы остаются</p>

<p>заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме. Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.</p>	<p>свободными». Затем дети рисуют квадраты, воспитатель показывает на доске, как надо рисовать круги (рисуют красным карандашом круги в квадратах.).</p>
<p>№11 «Выбери фигуру»</p> <p>Цель: определить и нарисовать вместо вопросительного знака пропущенную фигуру.</p> <p>Ход игры: Условия подобных задач можно написать мелом на доске и предложить детям решить их фронтально. Дети могут не повторять условие – достаточно нарисовать их или поднять карточку с правильным ответом.</p> <p>Пример задачи.</p> 	<p>№12 «Геометрическая мозаика»</p> <p>Цель: учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентируясь на образец.</p> <p>Ход игры: Организуя игру, В. заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности: составление изображения – предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека - девочка в платье), работа по собственному замыслу (просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходные материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключение дети анализируют свои фигуры, находя сходства и различия в решении конструктивного замысла.</p>
<p>№13 «Мастерим геометрические фигуры»</p> <p>Цель: Развивать умение конструировать геометрические фигуры по словесному описанию и перечислению характерных свойств.</p> <p>Материал: наборы счетных палочек, веревочки (шнурки)</p> <p>Ход: Воспитатель читает стихи, а дети делают геометрические фигуры из веревочек и счетных</p>	<p>№14 «Нарисуй квадрат»</p> <p>Цель: Продолжать развивать представления о геометрических фигурах и умение зарисовывать их на листе бумаги в клетку. Материалы: тетрадные листы в клетку, простые и цветные карандаши.</p> <p>Ход игры: Воспитатель загадывает детям</p>

<p>палочек.</p> <p>Жили-были два брата: Треугольник с квадратом. Старший – квадратный, Добродушный, приятный. Младший – треугольный, Вечно недовольный. Тот кричит ему: - Смотри, ты полней меня и шире, У меня углов лишь три, У тебя же их четыре.</p> <p>(Дети из счетных палочек моделируют квадраты и треугольники, затем называют фигуры).</p> <p>Но настала ночь, и к брату, Натыкаясь на углы, Младший лезет воровато Срезать старшему углы. Уходя, сказал: - Приятных, Я желаю тебе снов! Спать ложился ты квадратом, А проснешься без углов!</p> <p>Воспитатель уточняет у детей, какая фигура получится, если у квадрата срезать углы. (Круг). Дети делают круги из веревочек.</p> <p>Но наутро младший брат Страшной мести был не рад. Поглядел – нет квадрата. Онемел... Стоит без слов.. Вот так месь. Теперь у брата Восемь новеньких углов!</p> <p>Дети составляют восьмиугольник и называют все сделанные геометрические фигуры.</p>	<p>загадку: Четыре есть у нас угла, Четыре стороны. Все стороны равны у нас И все углы равны. (квадрат) Воспитатель предлагает детям нарисовать квадраты разных цветов и</p> <p>показывает последовательность рисования: «От точки вправо нужно провести прямую линию, равную двум клеткам, вниз провести еще одну прямую линию, равную двум клеткам, затем влево еще одну такую же линию и вверх до исходной точки. От верхнего правого угла квадрата вправо надо отсчитать три клетки и нарисовать еще один такой же квадрат»</p> <p>Дети в тетрадях от предыдущего задания отчитывают вниз четыре клетки, ставят точку и рисуют квадраты простым карандашом до конца строки.</p> <p>Затем воспитатель показывает на доске прием штриховки квадрата сверху вниз, не отрывая руки.</p> <p>Дети заштриховывают квадраты разными цветами.</p> <p>№15 «Сложи фигуру»</p> <p>Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.</p> <p>Материал: фланелеграф, модели геометрических фигур.</p> <p>Содержание. В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.</p>
---	---

№16 «Работа с геометрическим конструктором»

Вариант №2.

Вариант №1.

Материал: 8 равнобедренных треугольников, вырезанных из двустороннего картона, — в конвертах на каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов краба и бабочки; песочные часы.

Задания:

1) Подумайте и мысленно представьте себе, какая геометрическая фигура получится, если составить два треугольника. Составьте ее и расскажите, как вы это сделали.

2) Составьте фигуру-силуэт краба, ориентируясь на образец. Инструкция: — рассмотрите фигуру краба; — подумайте, из какого количества треугольников сделано

туловище, как они расположены; — подумайте, как сделана клешня краба.

Сравните с образцом;

— за 2 минуты аккуратно составьте фигуру краба;

— расскажите, как вы ее составляли.

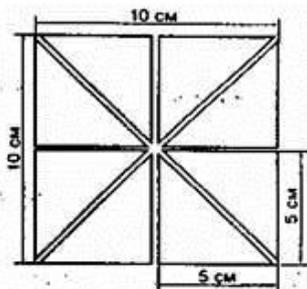
3) Составьте фигуру-силуэт бабочки, ориентируясь на образец.

(Задание выполняется по аналогии с предыдущим.)

4) Сравните, силуэт краба и силуэт бабочки. Чем они похожи? Чем

отличаются? Докажите (развернутое связное высказывание).

Бабочка. Краб.



Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов собачки и лисички; песочные часы

Задания:

1) Подумайте и мысленно представьте себе, как из двух треугольников сделать четырехугольник? Составьте его и расскажите, как это сделать.

2) Составьте фигуру-силуэт щенка, ориентируясь на образец. Инструкция: — рассмотрите фигуру щенка; — подумайте, из какого количества треугольников сделана голова,

как они расположены;

— подумайте, как сделано туловище щенка, сравните с образцом; — за 2 минуты аккуратно составьте фигуру щенка;

— расскажите, как вы выполняли задание.

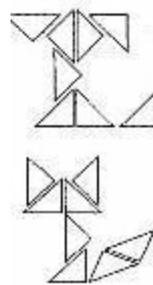
3) Составьте фигуру-силуэт лисички, ориентируясь на образец. Инструкция: задание выполняется по аналогии с предыдущим.

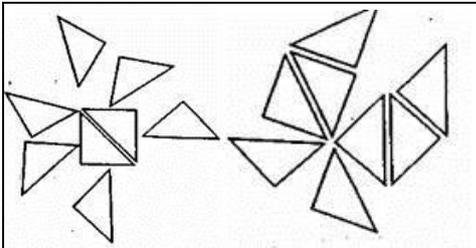
4) Сравните, пожалуйста, силуэт щенка и силуэт лисички. Чем они

похожи, чем отличаются? Докажите (развернутое связное высказывание).

5) Сделайте из набора треугольников то, что вы хотите. Расскажите о своей работе.

Собачка и лисичка.





Вариант No3.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов самолета и парохода; песочные часы

Задания:

Инструкция:

- рассмотрите фигуру вертолета;
- подумайте, из какого количества треугольников сделана кабина,

как они расположены;

- подумайте, как сделаны лопасти вертолета, сравните с образцом; — за 2 минуты аккуратно составьте фигуру вертолета;

— расскажите, как вы составили фигуру.

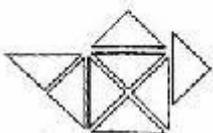
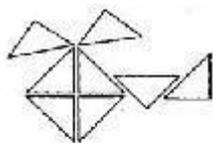
2) Составить фигуру-силуэт чайника, ориентируясь на образец. Инструкция: задание выполняется по аналогии с предыдущим.

3) Сравните силуэты вертолета и чайника. Чем они похожи и в чем

различаются? Докажите (развернутое связное высказывание).

4) Сделайте из данного набора треугольников все, что хотите, а я буду отмечать, кто за какое время аккуратно и творчески выполнил

работу.



Вертолет и чайник.

Вариант No4.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов самолета и парохода; песочные часы.

Задания: 1) Подумайте и мысленно представьте себе, какая геометрическая фигура получится из пяти треугольников. Составьте ее и расскажите, как это можно сделать.

2) Составьте фигуру-силуэт самолета, ориентируясь на образец. Инструкция:

- рассмотрите фигуру самолета;
- подумайте, из какого количества треугольников сделан фюзеляж,

как они расположены;

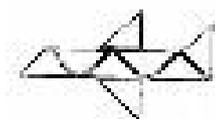
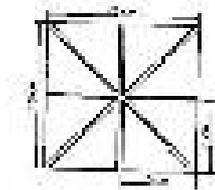
- подумайте, как сделаны крылья.

Сравните с образцом;

- за 2 минуты аккуратно составьте фигуру самолета;

- расскажите, как вы ее составляли.

3) Составьте фигуру-силуэт парохода, ориентируясь на образец.



№17 «Сложи из спичек»

Цель: учить целенаправленным поисковым действиям, развивать смекалку.

Материал: наборы спичек (без серы) для каждого ребенка, доска, мел, песочные часы.

Вариант No1.

Задание 1. Составьте 2 равных квадрата из 7 спичек. Расскажите о ходе своих действий.

Задание 2. Составьте домик по данному образцу (нарисованному на доске).

Инструкция:

— посмотрите на доску, сосчитайте, сколько вам понадобится спичек, чтобы построить этот домик;

— сколько спичек нужно добавить или убрать из того количества, что у вас было на столе?

Расскажите, как вы делали свою работу, доказывая правильность выполнения задания.

Задание 3. Сделайте из домика флажок (трансфигурация). Инструкция:

— переложите две спички так, чтобы получился флажок;

— объясните, как вы это сделали; научите товарища, если у него не получается.

Задание 4. Посмотрите на доску, сосчитайте, сколько спичек нужно убрать или добавить из тех, которые перед вами на столе. Сделайте телевизор, сравните с образцом. Расскажите, как вы это делали, помогите товарищу. Если дети качественно и быстро справляются с заданием, им предлагают составить любую фигуру по собственному желанию из определенного количества спичек. В этом случае требуется обязательно развернутое высказывание о том, что было задумано и как выполнялось задание.

Вариант No2.

Задание 1. Выложите из спичек часы по образцу.

Инструкция:

— посмотрите на доску;
— сосчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить эти

часы (10 спичек + 2 на стрелки).

— Который час показывают часы?

Задание 2. Выложите из спичек зонтик по образцу.

Инструкция:

— сосчитайте, сколько понадобится спичек для того, чтобы сделать

такой зонтик;

— выложите зонтик на парте (спички из коробки выбирайте по

одной);

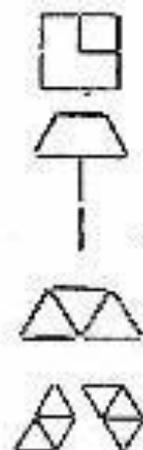
— делайте работу аккуратно, чтобы было красиво.

Задание 3. Сделайте из зонтика 3 равных треугольника (трансфигурация).

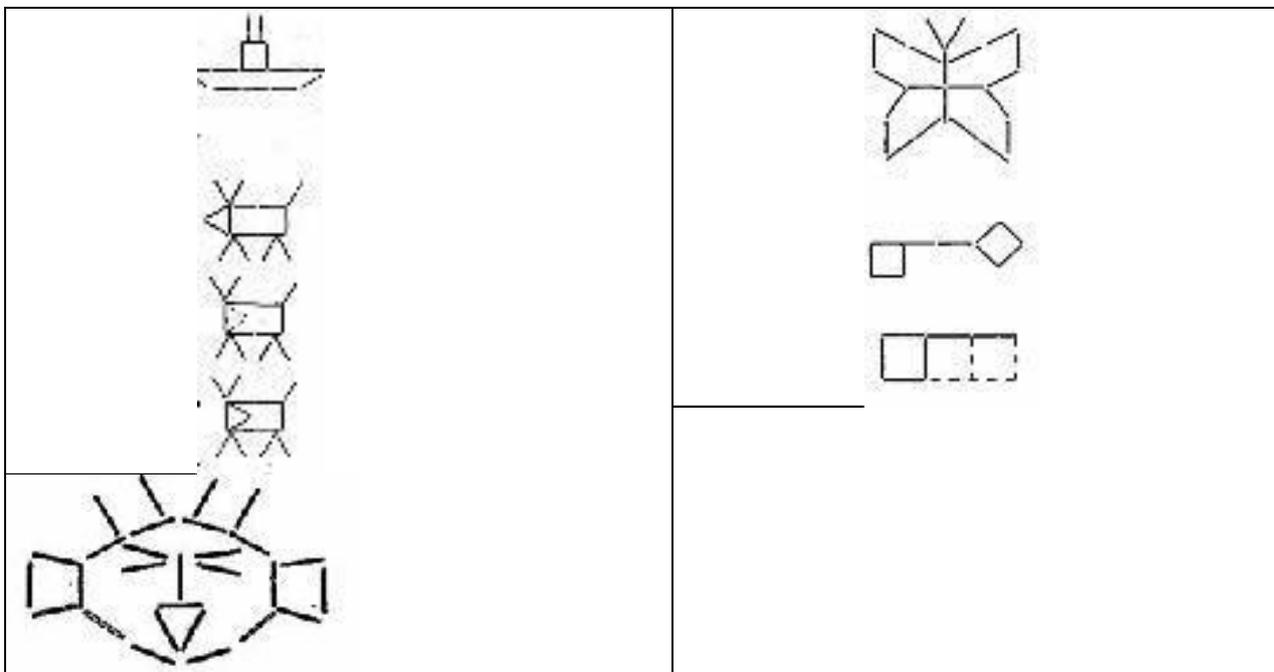
Инструкция:

— переложите 2 спички так, чтобы получилось 3 равных треугольника;

— из 7 спичек составьте 3 равных треугольника, расположенных по-другому.



	
<p>Задание 4. Сделайте любую фигуру (предмет) из 10 спичек — по своему выбору.</p> <p>Вариант No3.</p> <p>Задание 1. Выложите из спичек пароход по образцу. Инструкция: — посмотрите внимательно на доску, определите, что на ней нарисовано; — посчитайте, сколько надо спичек, чтобы выложить верхнюю линию парохода, нижнюю линию парохода, боковые, трубу; — отложите нужное число спичек; — выложите пароход, сравните его с образцом.</p> <p>Задание 2. а) Выложите из спичек оленя по образцу. Инструкция: — посмотрите на доску, определите, что нарисовано; — сосчитайте, сколько спичек нужно, чтобы выложить туловище, голову, ноги, хвост, рога оленя; — отложите нужное число спичек; — выложите оленя, сравните с образцом. б) Переложите 2 спички так, чтобы олень смотрел в другую сторону.</p>	<p>Задание 3. Подумайте, что можно сделать из этого количества спичек, и выложите любую фигуру.</p> <p>Вариант No4.</p> <p>Задание 1. Выкладывание из спичек бабочки по образцу. Инструкция: — посмотрите внимательно на доску, определите, что на ней нарисовано; — посчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить верхние крылышки, нижние крылышки, усики; — отложите нужное число спичек; — выложите бабочку, сравните ее с образцом.</p> <p>Задание 2. Выкладывание из спичек фигуры, похожей на ключ. Инструкция: — посмотрите на доску, сосчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить фигуру, похожую на ключ; выложите фигуру; сравните ее с образцом; — переложите четыре спички так, чтобы получилось 3 квадрата.</p> <p>Задание 3. Выложите из любого количества спичек портрет свой, своего друга или сказочного персонажа. Расскажите, какое настроение у изображенного лица.</p> <p>По следам выполнения задания дети дают развернутый словесный отчет о своем замысле и способах его реализации.</p>



3. Игры на ориентировку в пространстве.

<p>№1 «Художники»</p> <p>Цель: развитие ориентировки в пространстве.</p> <p>Ход игры: Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. п. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым) вверху, на крыше дома – трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, от, за, перед, между, около, рядом и т. д.</p>	<p>№2 «Путешествие»</p> <p>Цель: учить ориентироваться в пространстве.</p> <p>Ход игры: В. обозначает направление на полу групповой комнаты стрелка; разного цвета, а ребенку говорит: «Сначала иди туда, куда указывает красная стрелка, потом поверни туда, куда указывает синяя, затем пройди три шага и там ищи». Задания могут быть любые как одному ребенку, так и всей группе детей.</p>
<p>№3 «Нарисуй по описанию»</p> <p>Цель: развитие внимания, воображения.</p> <p>Ход игры: В. два раза читает текст: «Стоял белый дом, крыша у него была треугольная. Большие окна были красными, а маленькое окно над ними - желтое. А дверь у него была коричневая». Второй раз читает медленнее. Дети слушают с закрытыми глазами, потом</p>	<p>№4 «Куда бросим мяч?»</p> <p>Цель: продолжать учить ориентироваться в пространстве.</p> <p>Ход игры: Дети встают в круг. В. дает задания: «Брось мяч тому, кто стоит перед тобой. Брось мяч тому, кто стоит справа от тебя» и т. п.</p>

<p>рисуют его.</p>	
<p>№5 «Расскажи про свой узор»</p> <p>Цель: учить овладевать пространственными представлениями.</p> <p>Ход игры: У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - треугольник.</p>	<p>№6 «Линии и точки»</p> <p>Цель: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. Развивать внимание, мыслительные операции, воображение.</p> <p>Материал: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши. Ход игры: Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз, называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.</p>
<p>№7 «Рисуем дорожку к участку»</p> <p>Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем.</p> <p>Материал: листы бумаги с изображением плана территории</p> <p>Ход игры: у детей листы бумаги с изображением плана территории д\сада (здание и участок д\сада).</p> <p>Воспитатель предлагает детям помочь Петрушке найти дорогу к участку и дает указания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - придумайте, как мы будем обозначать направления движения. (Прямой линией со стрелкой) - положите треугольник посередине листа - проведите прямую линию со стрелкой от прямоугольника до треугольника. - положите круг посередине одной из боковых сторон листа (участок другой группы) <p>Проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга. - уточните дальнейшее направление движения до участка</p>	<p>№8 «Поможем Элли вернуться домой»</p> <p>Цель: Закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение.</p> <p>Материал: Альбомный лист с изображением плана, конверты с заданиями.</p> <p>Ход игры: Воспитатель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну. Воспитатель предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план возвращения домой:</p> <p>34 5</p> <p>12</p> <p>Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе – конвертами с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1(В котором размещен текст с заданием на счет).</p> <p>Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо</p>

<p>- проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку. Затем дети по очереди рассказывают о направлении движения от д\сада до участка, используя пространственные понятия.</p>	<p>нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием).</p> <p>Аналогично дети находят конверты с цифрами 3, 4 и 5, рисуют стрелки и выполняют задания последовательно.</p>
---	---

4. Игры на временные представления.

<p>№1 «12 месяцев»</p> <p>Цель: закрепить понятие о месяцах. Материал: карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12.</p> <p>Ход игры: Воспитатель раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Дети выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.</p>	<p>№2 «Назови пропущенное слово»</p> <p>Цель: закрепить знания о временах года, частях суток, днях недели, месяцах.</p> <p>Материал: мяч.</p> <p>Ход игры: Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Солнышко светит днем, а луна . . . - Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . . - Если вчера была пятница, то сегодня . . . - Если за понедельником был вторник, то за четвергом . . . Аналогично можно проводить игру о временах года, месяцах.
<p>№3 «Когда это бывает»</p> <p>Цель: закрепить знания о частях суток. Материал: модель суток, картинки.</p> <p>Ход игры: В. выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта</p>	<p>№4 «Назови скорей»</p> <p>Цель: формирование знания о днях недели и закрепить знания о их последовательности.</p> <p>Содержание. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Он бросает мяч кому-либо из детей и говорит: «Какой день недели перед четвергом? Ребенок, поймавший мяч, отвечает «Среда». Теперь он становится ведущим и задает вопрос: «Какой день недели был вчера?» (Назови дни недели после вторника. Назови день недели между средой и</p>

<p>часть суток?</p>	<p>пятницей).</p> <p>Вариант No2. «Какой сегодня день?»</p> <p>Содержание. В. предлагает детям встать в круг и поиграть в игру: «Назови следующий день». Объясняет игровые действия и правила: «Ребенок называет день недели, например, воскресенье, и бросает мяч другому. Тот, поймав мяч, называет следующий день и т. д.2.</p>
<p>No5 «Составь неделю»</p> <p>Цель: Закреплять умение последовательно называть дни недели.</p> <p>Материалы: два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.</p> <p>Ход игры: Дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до 7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю: первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1 (понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и тд. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.</p> <p>Дети под музыку по заданию воспитателя выполняют различные движения, а по ее окончанию строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и тд.</p> <p>Игра повторяется 2-3 раза.</p> <p>После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.</p> <p>В конце игры подсчитывается количество звездочек и определяется победитель.</p>	<p>No6 «Тик-так»</p> <p>Цель: Продолжать учить определять форму предметов и их частей на примере макета часов.</p> <p>Познакомить с часами, учить устанавливать время на макете часов. Воспитывать интерес к играм.</p> <p>Материалы: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.</p> <p>Ход игры: На столе у воспитателя под салфеткой разные виды часов: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой. Воспитатель читает стихотворение: Петушок Кукареку-кукареку</p> <p>Звонко петушок поет. Озарило солнцем реку, в небе облако плывет. Просыпайтесь, звери, птицы! Принимайтесь за дела.</p> <p>На траве роса искрится, Ночь июльская прошла. Как будильник настоящий, Разбудил вас петушок. Распушил он хвост блестящий И расправил гребешок. Воспитатель выясняет у детей, какие приборы придумал человек для измерения времени. (Часы). Затем снимает салфетку с разных видов часов и загадывает загадки. Дети показывают отгадки.</p> <p>Ежедневно в семь утра</p>

	<p>Я трещу - Вставать пора! (будильник)</p> <p>Живет в резной избушке Веселая кукушка. Она кукует каждый час И ранним утром будит нас. (настенные часы с кукушкой)</p>
<p>№7 «Успей вовремя»</p> <p>Цель: продолжать закреплять понятие времени.</p> <p>Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом.</p> <p>Воспитывать любознательность. Материалы: материалы игры «Колумбово яйцо», песочные часы.</p> <p>Ход игры: На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек (из игры «Колумбово яйцо»)</p> <p>Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.</p>	<p>№8 «Назови части суток»</p> <p>Цель: закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)</p> <p>Материалы: карточки, с изображением частей суток.</p> <p>Ход: Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь).</p> <p>Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.</p>
<p>№9 «Времена года»</p> <p>Цель: закреплять представления о временах года и месяцах осени Материалы: модель времени года.</p> <p>Ход игры: Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времени года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый.</p> <p>Воспитатель спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на</p>	

<p>модели, уточняя цвет.)</p> <p>Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяца осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Воспитатель показывает месяцы на модели.</p>	
---	--

5. Игры на сравнение по величине.

<p>№1 «Достань мяч»</p> <p>Цель: закрепить понятие величины.</p> <p>Ход игры: В. играет с детьми, а затем прячет мяч и предлагает его достать. Мяч прячут то высоко, то низко. Сначала мяч лежит высоко на шкафу. Перед детьми стоит задача — принести мяч и продолжить игру. Но мяч лежит высоко, и достать его, протянув руку, невозможно. Здесь важно, чтобы дети смогли проанализировать условия задачи и найти правильное решение. Хочется продолжить игру, но для этого нужен мяч. В обсуждении того, почему трудно достать мяч и как это можно сделать, принимают участие все дети. Они предлагают разные способы: подставить стул, достать мяч палкой, подпрыгнуть и т. д.; поиске средств достижения цели выполняется важная мыслительная задача.</p>	<p>№2 «Что шире, что уже»</p> <p>Цель: упражнять в сравнении предметов по длине, ширине. Материал: по 7 полосок разной длины и ширины.</p> <p>Ход игры: В. предлагает взять детям полоски, положить их перед собой и задает вопросы: «Сколько всего полосок? Что можно сказать об их размере? Покажите самую длинную (короткую, узкую, широкую) полоску. Как разложить по порядку полоски от самой короткой до самой длинной? (Каждый раз надо брать самую короткую из оставшихся). Положите полоски по порядку от самой длинной. В каком порядке вы положили полоски? Которая по счету самая длинная полоска? (короткая?). На котором по счету месте оказалась узкая полоска? (широкая?). Разложите полоски по порядку от самой узкой до самой широкой. Которая по счету узкая (широкая) полоска? Которая по счету самая длинная (короткая) полоска?»</p>
<p>№3 «Разложи по порядку»</p> <p>Цель: упражнять в сравнении предметов по длине и ширине.</p> <p>Материал: наборы палочек (прутиков) разной длины и толщины. (По 5 палочек на каждого ребенка).</p> <p>Ход игры: В. предлагает детям разложить перед собой палочки и спрашивает: «Сколько палочек? Чем они отличаются? Поскольку палочек разного размера? Как вы будете выбирать нужную по порядку палочку, чтобы разложить их от самой толстой до самой тонкой? Помните, что брать нужно сразу нужную палочку, примеривать и прикладывать»</p>	<p>№4 «Кто какого роста?»</p> <p>Цель: установление отношений между величинами.</p> <p>Ход игры: В. вызывает 5 детей разного роста и предлагает им встать по росту за ребенком самого низкого роста. Когда дети построятся, задает вопросы: «Кто из детей самого низкого роста? Каких детей он ниже? Кто самого высокого роста? Каких детей он выше? Сравнивает рост детей, стоящих рядом. Кто выше, Коля или Лена? Лена или Вера?» Затем предлагает решить задачи.</p> <p>1. В старшую группу ходят Юля, Боря, и</p>

<p>нельзя! После того как задание выполнено, кто-либо из детей называет сравниваемую толщину палочек в порядке их расположения (самая толстая, толще), указывает, сколько по счету всего и какая по счету самая длинная (самая короткая). Затем дети раскладывают палочки в ряд по порядку от самой длинной до самой короткой и определяют, где теперь оказалась самая тонкая и самая толстая.</p>	<p>Маша. Юля выше ростом. Бори. А Боря - выше Маши. Кто из этих ребят самого высокого роста? Самого низкого? Почему вы так думаете?</p> <p>2. Коля выше Юли, Наташа - ниже Юли. Кто из детей самого низкого роста? Почему вы так думаете? Расскажите.</p>
<p>№5 «Посадим ели»</p> <p>Цель: Совершенствовать навыки определения величины предметов на глаз.</p> <p>Материалы: счетные палочки, ватман, рисованный домик и ели.</p> <p>Ход: Воспитатель показывает детям изображение дома и «сажает» возле него ель. Затем предлагает ребятам подобрать ели такой же высоты (из предложенных на подносе) для озеленения двора.</p> <p>Предварительно уточняет: «Как узнать высоту ели? (Измерить). Чем можно измерить высоту ели? (Палочкой, она будет являться условной мерой). Как вы думаете, сколько раз уложится счетная палочка в высоте ели?»</p> <p>Вызванный ребенок измеряет высоту ели (без остатка).</p> <p>Воспитатель спрашивает у детей: «Чему равна высота ели? (Двум счетным палочкам). Какой высоты нужно подобрать ели для озеленения двора? (Высота ели должна быть равна двум счетным палочкам.)»</p> <p>Воспитатель уточняет правила измерения: «Приложите меру к основанию ели и отметьте конец меры. К этой точке опять приложите меру. И так до конца ели».</p> <p>Дети подбирают ели заданной высоты, измеряя их палочкой. Выбранные ели дети наклеивают вокруг дома на ватман.</p>	<p>№6 «Решаем задачи бабушки Загадушки»</p> <p>Цель: Продолжать знакомить с монетами достоинством 1,2,5,10 рублей, их набором и разменом.</p> <p>Материалы: монеты достоинством 1,2,5,10 рублей</p> <p>Ход: Воспитатель предлагает детям решить задачу бабушки Загадушки: «У меня было 10 рублей. На базаре я купила бублик за два рубля. Сколько денег у меня должно остаться после покупки?»</p>

Подвижные игры и упражнения

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; раз 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, разделить на 2 команды (по номерам), согласно цифрам, показанным воспитателем (1 и 2). Члены команд поочередно, выполняя быструю ходьбу по прямой, переносят жемчужину в ложке 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 спи лову 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 на мольберте.

Игра «Цифра 4 в движениях»

Цели: развивать воображение, зрительное внимание, память; учить

изображать цифру разжиганиями.

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 нарисуют 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.

Сколько 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, наклоня голову, соединя 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,
Порхал мотылек.
Присел мотылек
На душистый лужок.

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

Он сел, посидел,
На лужок посмотрел, И друзей он своих
Посчитать захотел.

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 поспешите.

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 волшебны! цветок Гудвина, но испугался, и цветок украл паука, 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, подчиняясь правилам игры, контролировать свои движения, тактильные анализаторы.

Содержание: дети стоят в кругу, ведущий, проходя по кругу, стучит палочкой, указывает ребенка, 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, быстроту 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 необходим 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 врассыпную 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 «красного, синего и зеленого цвета».

Игра «Волшебная резинка»

Цели: закрепить знания о геометрических фигурах; развивать

внимание, быстроту реакции, точность 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 четкими, 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 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, пароход, 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 опенках; 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). В питатель 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 палочкам красного, розового цветов; синего, голубого, фиолетового цветов; зеленого, светло- и тёмно зелёного 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 но 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;
- 6) 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, четырехглазка,

пятиглазка, семиглазка?

Правило: 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 а движения и рассчитав силу толчка.

Игра «Неопознанные следы»

Цели: закрепить представление о понятии «величина», умение

соотносить разные величия 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 at» 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 ушками 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) 2) 3) 4)

Дойти до Принцессы числа 2 двумя широкими шагами;

Дойти до Принцессы числа 4 четырьмя прыжками; Добраться до Царевны числа 6 шестью подскоками;

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 поочерёдно. 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.)

Перекатывания 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 Шарику (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:

-
-
-
-

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.

Красная Шапочка, Волк, Буратино; синица, кошка, воробей;

диван, помидор, стол; треугольник, овал, собака.

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.