

Додаток 4. Рухливі ігри на закріплення математичних знань.

«Вільне місце»

Математичне завдання гри. Закріпити поняття багато один, повільно, швидко.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Немає.

Хід гри. Вибравши ведучого, учасники гри стають по колу спиною до центру. Ведучий біжить, огинаючи коло з зовнішнього боку, на секунду зупиняється перед будь-яким гравцем, плескає в долоні і біжить в тому ж напрямку. Той, кого він викликав, зараз же біжить, але в зворотному напрямку. Завдання: зайняти вільне місце. Що залишився без місця водить.

«Родина»

Математичне завдання гри. Закріпити навички лічби .

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Немає.

Хід гри. Діти вільно пересуваються по групі. За командою вихователя діти повинні швидко утворити групу-родину. «Родина з 2 чоловік», «Родина з 4 чоловік» , «Родина з 10 чоловік».

«Назви сусідів»

Математичне завдання: Закріпити числа в межах 10.

Кількість гравців. Індивідуально.

Обладнання. М'яч.

Хід гри. Учасники стають в коло, в центрі якого знаходиться ведучий з м'ячем. Він кидає м'яч кожному гравцеві і називає будь-яке число у межах вивчених. Той, хто спіймав м'яч, повинен назвати «сусідів» названого числа. Числа можна називати у довільному порядку, повторювати їх. Той, хто неправильно назвав «сусідів», вибуває з гри.

Гра може проводитись без ведучого. Гравці кидають м'яч один, одному.

«Більше – менше»

Математичне завдання. Розвивати вміння порівнювати множини, увагу, координацію рухів.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Немає .

Хід гри. Гравці будуються в шеренгу. Педагог називає їм предмети і об'єкти: слон, миша, дерево, квітка. Якщо названий предмет більше за попередній, то діти повинні встати на носки, руки вгору. Якщо названий предмет менше за попередній, діти виконують присідання. Виграє той, хто жодного разу не помилився.

Таким же чином закріплюють знання про поняття: вище - нижче, ширше - вужче, довше - коротше, товще - тонше і т.п.

«Класики»

Математичне завдання. Закріпити знання цифр.

Кількість гравців. Від 1 до 4 гравців.

Обладнання. Намальовані класи, камінчик.

Хід гри. Діти вибирають собі камінчик і кидають його послідовно на клітини класиків, позначені цифрами. Щоразу потрібно стрибати по клітинам від цифри 1 до 10. При промаху хід переходить до наступного гравця. Виграє той, хто першим дійде до цифри 10.

«Живі числа»

Математичне завдання: Вправляти в лічбі (прямий і зворотний рахунок) в межах 10.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Картки з намальованими на них кружечками від 1 до 10 (про кружки можна сказати – ягоди, сніжки).

Хід гри. Діти отримують картки. Вибирається ведучий. Діти ходять по кімнаті. За сигналом ведучого: «Числа! Встаньте по порядку!» - вони будуються в шеренгу, називаючи своє число. (Один, два, три і т.п.). Діти міняються картками. Гра продовжується.

Варіант гри. «Числа» будуються в зворотному порядку від 10 до 1, перераховуються по порядку.

«Кішки-мишки» із серії ігор «Свято в країні блоків»

Математичне завдання. Розвивати вміння «читати» картки з символами властивостей, виявляти необхідні властивості, стимулювати рухову активність дітей.

Кількість гравців. 15 гравців.

Обладнання. Жетони на тесьмі з символами властивостей для Кота і Мишей.

Хід гри. Діти вибирають жетони для мишей і надягають їх через голову, встають в хоровод. Посередині «кіт Васька». Поруч з ним жетони для кота. Хоровод рухається зі словами:

Миші водять хоровод,
Спить на ліжку Васька - кіт.
Тихше, миші, не шуміть,
Кота Ваську не будіть.
Ось прокинеться і вмить
Розпочне він вас ловить.

На останньому слові кіт швидко надягає один з жетонів і повертається до мишей. Щоб вони побачили його. Жетон - інформація для мишей, яких саме мишей кіт буде довити. Решті мишам кіт не страшний, вони можуть веселитися, дражнити Ваську. Спіймана миша стає котом і гра триває. Примітка: як жетони можна використовувати картки з символами властивостей. Рівні складності: починати гру слід з простого - властивості кольору, потім ускладнювати, змінюючи властивості і комбінуючи їх. Наприклад: кіт ловить червоних і круглих мишей. Високий рівень складності - наявність логічного заперечення.

«День і ніч»

Математичне завдання. Закріплювати знання дітей про частини доби.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Немає.

Хід гри. Посередині майданчика креслять дві паралельні лінії на відстані 1-1,5м., по обидві сторони від них – лінії будинків. Гравців ділять на дві команди. Їх ставлять біля своїх ліній обличчям до будинків. Визначається назва команд «день» і «ніч». Вихователь стоїть посередині - він ведучий.

Варіант №1. За командою ведучого: «День!» або «Ніч!» – гравці названої команди тікають в будинок, а противники їх наздоганяють. Команди знову шикуються у середніх ліній, а ведучий подає сигнал.

Варіант №2. Перед подачею сигналу ведучий пропонує дітям повторити за ним різноманітні фізичні вправи, потім несподівано подає сигнал.

Варіант №3. Ведучий - один з дітей. Він підкидає картонне коло, одна сторона якого пофарбована в чорний колір, інша - в білий. І, в залежності від того, яким боком воно впаде, командує: «День!», «Ніч!».

«У лісі»

Математичне завдання. Вчити вирішувати приклади на додавання і віднімання в межах 10.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Плоди, гриби, квіти з математичними прикладами.

Хід гри. Діти відправляються в «ліс» (ходять по групі) і збирають гриби, ягоди, квіти з прикладами, відповідь яких збігається з числом, зазначеним вихователем.

«Дванадцять місяців»

Математичне завдання. Закріпити назви місяців.

Кількість гравців. Індивідуально.

Обладнання. М'яч.

Хід гри. Дитина під ритм ударів м'яча об підлогу (землю) промовляє: «Я знаю 12 місяців: січень – раз, лютий – два, березень – три, квітень – чотири, травень – п'ять, червень – шість, липень – сім, серпень – вісім, вересень – дев'ять, жовтень – десять, листопад – одинадцять, грудень – дванадцять». Переможцем вважається той, хто назвав усі місяці підрід і не випустив м'яча.

«Різні кроки»

Математичне завдання. Тренувати уміння лічби.

Кількість гравців. Від 2 до 5 гравців.

Обладнання. Немає.

Хід гри. Ведучий відходить на деяку відстань від дітей і дає їм завдання: «Пройти 7 гігантських кроків» або «22 кроки ліліпута». Гра може не носити змагального характеру, дитині необов'язково швидше прийти до фінішу. Так можна грати і під час тривалих прогулянок. Пропонуйте дітям йти «50 кроків слона» або «5 кроків жаб». Діти зазвичай швидко включаються в гру і самі придумують завдання одне для одного.

«Побігли-стоп!» (гравці перетворюються на комах)

Математичне завдання. Розвивати логічне мислення, увагу, вміння діяти за сигналом.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Немає.

Хід гри. Всі біжать по колу. Вихователь каже: «СТОП-1». І діти повинні не просто зупинитися, а зробити так, щоб була одна точка дотику з підлогою (встати на одну ногу). Побігли далі: «СТОП -3» – і тоді треба здогадатися, як зробити три точки дотику, можна додати руку, а можна поставити 2 руки і одну ногу, «СТОП-4», «СТОП-5».

«Пори року»

Математичне завдання. Закріплювати знання дітей про пори року; розвивати увагу.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Макети чотирьох дерев, відповідно до пір року; маски птахів для кожної дитини.

Хід гри.

Вихователь: Є чотири пори року, чарівні вони нівроку!

Вихователь з дітьми розглядає «осіннє», «зимове», «весняне», «літнє» дерево. За сигналом вихователя діти довільно під музику рухаються довкола.

Вихователь: Пташки весело співають,

І дерева розквітають.

Прокидаючись від сну,

Зустрічає світ весну.

(Діти – пташки збираються біля відповідного дерева.)

Вихователь читає наступне:

В вирій пташки відлітають,

І листочки опадають,
У туманах вся, у росах,
Осінь йде золотокоса.

(Діти – пташки знаходять «осіннє» дерево).

Вихователь: Пташки цілий день співають,
І суниці досягають,
Все ясным, яскравим стало
Літо в гості завітало.

(Діти – пташки стають біля «літнього» дерева).

Вихователь: Хуртовина замітає, морозець за ніс щипає,
Із гори летять малята, хто на лижах, хто в санчатах,
Бо зима до нас прийшла,
Сніг і кригу принесла.

(Діти – пташки шукають «зимове» дерево).

Вихователь: Ось такі в нас пори року,
Гарні всі вони нівроку!
Тож тепер їх будемо знати,
Між собою розрізняти.

Інший варіант гри: *наприклад, пора року після літа; пора року перед зимою; пора року між зимою і літом; або снігурі летять до «зимового» дерева, горобчики до «осіннього», сороки до «літнього», синички до «весняного».*

«Вверх – вниз»

Математичне завдання гри. Удосконалювати вміння орієнтуватися в просторі.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Відкритий майданчик з пеньками, гіркою, гойдалками, камінням або міцними лавками.

Хід гри. Всі збираються на одному майданчику, ведучий говорить: «Вгору!» І всі діти повинні встати на якусь піднесеність. Ведучий командує: «Вниз!» Це означає, що не можна залишатися на височинах, треба спуститися на рівну поверхню. Після кожної команди діти переміщуються майданчиком і ніхто не знає, де його застане команда «вгору» або «вниз». Той гравець, який не зміг вчасно виконати команду, стає ведучим.

«Чарівники»

Математичне завдання. закріплювати знання геометричних фігур, розвивати просторове орієнтування і виразність рухів.

Кількість гравців. Від 5 до 10.

Обладнання. Резинка зі зв'язаними кінцями.

Хід гри. Діти отримують резинку зі зв'язаними кінцями, беруться за неї двома руками і за сигналом утворюють різні геометричні фігури (коло, квадрат, трикутник, прямокутник, багатокутник).

«Ходять стрілочка по колу»

Математичне завдання. Вчити орієнтуватися в часі за годинником.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. На підлозі по колу розкладені картки з цифрами, утворюючи годинникове коло.

Хід гри. Діти йдуть по колу і промовляють слова:

Ми повісили годинник,
Веселиться весь будинок.
Чуєш цей бадьорий крок?
Цоки-цок! Цоки-цок!

Стрілки, стрілки не спішіть,

Ви години нам скажіть.

(Діти сідають навшпиньки напроти найближчої картки)

Вихователь каже час: «П'ять годин!» (Повинні встати діти, що сидять біля карток з цифрами 5 і 12).

Гра повторюється кілька разів.

"Біжіть до мене"

Математичне завдання. Закріплювати назви геометричних фігур, вміння розрізняти колір і розмір.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Геометричні фігури.

Хід гри. Діти утворюють коло. Для кожної дитини одна геометрична фігура. Вихователь в центрі кола. Він дає завдання: "Біжіть до мене ті, у кого червоні фігури". Діти з червоними фігурами підбігають до вихователя і пояснюють, чому вони прийшли в коло.

- Біжіть діти з чотирикутниками (багатокутниками) і ін.
- Біжіть усі з великими (маленькими) фігурами.

«Автобус» (Трамвай)

Математичне завдання гри. Відпрацьовуємо с дітьми склад чисел.

Кількість гравців. Від 4 до 10.

Обладнання. Руль, номери автобусу (трамваю) – набір чисел з двох картинок.

Хід гри. Завчасно обирають водія автобуса (трамвая), кондуктора та пасажирів. Пасажири заходять до автобуса (трамвая) та купують квитки.

За квитки правлять набір чисел – з двох карток для кожного, котрі в сумі дають номер автобуса (трамвая). Кондуктор перевіряє «квиток» та висаджує тих пасажирів, в яких невірно підібрано склад числа.

Автобус (трамвай) з іншими пасажирами рухається за маршрутом. На зупинках можуть заходити нові гравці.

Як тільки автобус (трамвай) зробить коло, його номер змінюється, діти відповідно, обмінюються ролями.

«Будь уважним» («Готуємо космонавтів»)

Математичне завдання гри. Вправляти дітей в умінні розрізняти правий і лівий бік тіла, визначати напрямок: попереду – ззаду, вгору – вниз, праворуч – ліворуч. Розвивати уважність, зосередженість. Виховувати самостійність, бажання поглиблювати знання.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Немає.

Хід гри. Діти стають в шеренгу перед вихователем і виконують його команду. Якщо дитина виконала вірно, то ступає крок вперед. Той, хто дійде далі від усіх – той і переможець.

Вихователь:

На носочки піднімайтесь,

Присідайте й випрямляйтесь,

Ноги в боки, ноги вкупі,

Опустіть донизу руки.

А зараз:

Підніміть ліву руку догори.

Витягніть вперед праву руку.

Ліву руку поставте на пояс.

Зробіть крок вперед.
Торкніться правого коліна та живота.
Торкніться лоба та лівого плеча та ін.

Як ускладнення, команди можна виконувати з заплющеними очима.

«Вартовий»

Математичне завдання гри. Тренувати дітей в порівнянні чисел і використанні знаків.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Два набори карток з числами від 0 до 10 і три картки з знаками «<», «>», «=».

Початок гри. Перед грою розподіляються ролі: двоє дітей – «ворота», інші діти «подорожні», а дорослий «вартовий». Діти зображують ворота, беруть по набору карток з числами і стають один проти одного на відстані двох - трьох кроків, «стражник» бере картки зі знаками і стає збоку, трохи попереду від "воріт". Подорожні стають в ланцюжок по одному перед воротами.

Хід гри. Діти зображують «ворота», дістають зі своїх наборів картки з числом і повертають їх малюнком до дітей, що стоять в ланцюжку. Дитина, що стоїть перед «воротами» першим, просить стражника пропустити його через «ворота» в місто. Вартовий відповідає, що може пропустити подорожнього, якщо той знайде «ключ» від замка на воротах. Після цього подорожній повинен вголос порівняти два числа, які показують діти, і правильно вибрати «ключ». Якщо подорожній все зробив правильно, стражник пропускає його в місто. Якщо подорожній помиляється, він стає в кінець ланцюжка.

Гра закінчена, коли всі подорожні або знайшли "ключ" і пройшли в місто, або зробили дві спроби знайти "ключ".

«Чоботар»

Математичне завдання гри. Закріпити поняття пара, рахунок двійками.

Кількість гравців. Будь яке.

Обладнання. Взуття.

Хід гри. Для гри нам потрібно якомога більше гравців. При кожному гравцеві повинна бути пара взуття. Все взуття ретельно перемішується між собою. Вибирають чоботаря, який відвертається (можна зав'язати очі). Ведучий витягує по одному черевіку і питає: – Чий це черевик? Чоботар повинен назвати людину, якій, на його думку, належить задуманий черевик. І так далі, по одному, поки вся взуття не буде розібране. Якщо пара однакових черевиків потрапила до свого справжнього господаря - він стає Чоботарем.