

Цель: Воспитание интереса к физическим упражнениям и спорту, стремления к здоровому образу жизни средствами математических и логических игр.

Больше – Меньше

ЦЕЛЬ. Развивать умение сравнивать объекты окружающего мира по величине, слуха-моторную координацию движений.

ХОД ИГРЫ. Педагог называет предметы и объекты: слон, футбольный мяч, велосипед, теннисный мяч, дерево, кегля, и др. Если названный предмет больше предыдущего, то дети встают на носки, руки вверх. Если названный предмет меньше предыдущего – приседают. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

ВАРИАНТ. Таким же образом закрепляются знания о понятиях выше – ниже, шире – уже, толще – тоньше, длиннее – короче и др.

Покажи По-Разному

ЦЕЛЬ. Учить операции сравнения, совершенствовать координационные способности.

ХОД ИГРЫ. Дети идут обычным шагом. По сигналу выполняют соответствующие движения.

Сигналы: «Высокие ворота» (обычная ходьба), «Низкие ворота» (ходьба в полуприседе), «Тяжёлые сумки» (руки вниз, напряжены, кулаки сжаты); «Лёгкая сумка» (ходьба, размахивая руками); «Едем на лыжах», «Бежим марафон», «Догоняем убегающего»; «Играем в «Классики» и т.п.

Кто знает, пусть дальше считает

ЦЕЛЬ. Закреплять умение порядкового счёта в пределах 10, развивать координацию движений, слуховое внимание

МАТЕРИАЛ: мяч

ХОД ИГРЫ. Дети стоят по кругу. Ведущий – в центре круга с мячом. В соответствии с командами ведущего игроки считают по порядку до 10.

Усложнение: ведущий берёт мяч раньше, чем игрок досчитает до 10, бросает его следующему со словами «Считай дальше»

ВАРИАНТ. Ведущий бросает мяч и говорит «До пяти». Ребёнок называет числа до 5. Если даётся команда «После пяти», дети называют числа после пяти.

Тихая охота

ЦЕЛЬ. Развивать умение решать математические примеры, совершенствовать координационные и скоростные способности.

МАТЕРИАЛ: муляжи или картинки с изображением ягод и грибов с примерами и корзинки с цифрами



ХОД ИГРЫ. Играют 2 команды мальчиков и девочек. Педагог даёт команду: «Мальчики, за грибами!» («Девочки, за ягодами!»). Дети кладут в корзинки по 2 или 3 предмета так, чтобы в сумме числа на предметах соответствовали числу на корзине. По команде «Стоп!» сбор прекращается. Побеждает команда, собравшая большее количество грибов или ягод.

Дует сильный ветер

ЦЕЛЬ. Развивать слуховое внимание, мышление, координацию движений

ХОД ИГРЫ. Все стоят в кругу, взявшись за руки и громко повторяют волшебные слова: «Дует сильный ветер, раз, два, три!» Затем один ребенок, на которого указывает ведущий, говорит: «Меняются местами те, кто любит... (кататься на велосипеде, плавать в бассейне, прыгать через скакалку и т.д.). Все, кому нравится делать это, перебегают на другое место в кругу. После этого дети снова берутся за руки и игра продолжается.

ВАРИАНТ: «Меняются местами те, кто умеет...»

Один, два, три, четыре, пять

ЦЕЛЬ. Учить детей действовать по одному и вместе с другими; развивать организаторские способности детей; развивать внимание детей, их ориентировку в пространстве, быстроту реакций; упражнять в счете и в основных движениях.

ХОД ИГРЫ. Под музыку дети двигаются по всей комнате в разных направлениях, используя энергичную ходьбу, бег, подскоки в зависимости от характера музыки. С окончанием музыки воспитатель называет первую цифру. Дети должны построиться в соответствии с названным числом парами, тройками и т.д., встав в кружок или шеренгу и подняв руки вверх.

Узнай друг, друга

ЦЕЛЬ. Совершенствовать тактильные ощущения, умение ориентироваться в пространстве.

МАТЕРИАЛ: повязка на глаза

ХОД ИГРЫ. Выбирается водящий, ему завязывают глаза. Остальные встают в круг. Водящий называет любое число. Педагог проходит за детьми и, дотрагиваясь до плеча каждого, считает вместе с детьми указанное ведущим число. На ком остановились, того игрока должен найти водящий, поочерёдно ощупывая волосы и одежду детей.

ВАРИАНТ. Водящий называет числа больше 5, меньше чем 8, больше 10, но меньше 15 и т.д.

Займи свой домик

ЦЕЛЬ. Развивать быстроту реакции, совершенствовать пространственные ориентировки. Уточнить название цветов, геометрических фигур, цифр.

МАТЕРИАЛ: разноцветные флажки, цветные домики. Для 1 варианта игры различные предметы или картинки с изображением предметов. На домиках – геометрические фигуры. Для 2 варианта игры - числовые карточки, на домиках – цифры.

ХОД ИГРЫ. В различных местах расположены модели домиков с условными обозначениями (цвет). По сигналу «Займи свой домик» дети подходят к домикам. Тот, кто ошибся, получает штрафное очко.

1 ВАРИАНТ. Дети подходят к домику, если предмет похож на эту геометрическую фигуру.

2 ВАРИАНТ. Занять домик в соответствии с числовой карточкой.

Тайное движение

ЦЕЛЬ. Развивать зрительную и моторную память и соотношение между ними.

ХОД ИГРЫ. Ведущий показывает различные гимнастические упражнения. Участники игры повторяют за ведущим все упражнения, кроме тайного – заранее оговорённого. Вместо этого упражнения дети должны выполнять другое, также заранее оговорённое. Например, подпрыгнуть на правой ноге 3 раза.

Отмечаются дети, без ошибок выполнившие упражнения.

Вот так позы

ЦЕЛЬ. Развивать моторную и зрительную память, произвольный самоконтроль, устойчивость внимания.

ХОД ИГРЫ. Водящий сначала определяет количество «Я запомню 4 (3) позы». Выходят 4 (3) человека и принимают позы, соответствующие определённому виду спорта. Посмотрев на них, водящий должен запомнить,

воспроизвести и прокомментировать после того, как все дети вернутся в исходное положение.

Если все позы воспроизведены, водящий получает такое же количество очков. Каждая ошибка - -1.

Волшебная цифра

ЦЕЛЬ. Закреплять математический счёт, совершенствовать память, развивать координационные способности.

МАТЕРИАЛ: карточки с цифрами на ковре или мате.

ХОД ИГРЫ. Детям называют его волшебную цифру. По сигналу все участники бегут к коврику и находят свою цифру, затем оббегают коврик справа и возвращаются к месту старта.

Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание и попавшие в Страну знаний.

Найди пару

ЦЕЛЬ. Совершенствовать восприятие количества предметов. Развивать внимание, быстроту движений.

МАТЕРИАЛ: различные числовые карточки

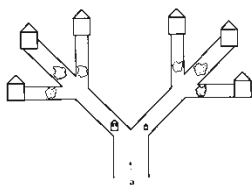
ХОД ИГРЫ. Дети берут по одной числовой карточке и ходят враспынную. По команде «Найди пару!» играющие быстро находят пару числовой карточки с таким же количеством предметов, взяться за руки и построиться в колонну. Побеждает пара, первой выполнившая задание

Найди свой путь

ЦЕЛЬ. Развитие умений выявлять и абстрагировать свойства предметов. Совершенствовать двигательные качества.

МАТЕРИАЛ: логические блоки Денешам, большое панно с лабиринтом.

ПРАВИЛА ИГРЫ. Пройти к домику, взять предмет и выполнить соответствующее количество движений. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку свернуть.



Слушай, двигайся, считай

ЦЕЛЬ. Развивать слуховое внимание, быстроту двигательной реакции

ХОД ИГРЫ. В процессе передвижения по комнате, играющие выполняют задания ведущего:

- один свисток – подпрыгнуть вверх, два свистка – повернуться вокруг себя, три свистка – ходьба с высоким подниманием бедра и т.п.;
- выполнение движений в определённой последовательности: - два прыжка вверх, два прыжка вперёд;
- три шага – равновесие на правой ноге, три шага – равновесие на левой ноге.

Подвижный счет

ЦЕЛЬ. Совершенствовать умение решать арифметические примеры. Развивать координационные способности, двигательную раскрепощённость.

МАТЕРИАЛ: кубики с цифрами в противоположной стороне от карточек с арифметическими примерами.

ХОД ИГРЫ. Выбирается ведущий. Он показывает одну из карточек с примером. Дети, решив его, бегут к кубикам с цифрами и возвращаются к ведущему, который проверяет правильность решения. Кто первым выполнил задание – становится ведущим.

ВАРИАНТ. Примеры с неизвестным слагаемым.