

## **Картотека подвижных математических игр**

### **Игра «Восстанови цифровую дорожку»**

Цели: закреплять знания о силуэтном изображении цифр; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, самостоятельность (инициативу), умение анализировать образец.

Материалы: силуэты цифр, квадраты для выкладывания дорожки.

Содержание: чтобы дойти до сказочного замка гнома, дети должны найти силуэт полученной цифры на квадратах дорожки и закрыть его. Держа в руках цифру, выполнить прыжки на одной ноге по квадратам с уже закрытыми цифрами, дойдя до цифры, назвать ее. Вернуться в исходное положение также прыжками, выполняя обратный счет.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: выполнять прыжки только по квадратам с закрытой цифрой.

### **Игра «Помири цифры и знаки»**

Цели: развивать быстроту реакции на сигнал, сосредоточенность, мышление; закреплять количественный счет предметов и соотнесение его с цифрой, уметь сравнивать цифры с помощью знаков «больше» и «меньше».

Материалы: карточки с цифрами и знаками «>» и «<».

Содержание: детям предлагается взять с ковра любую цифру и после окончания фразы, произнесенной воспитателем, восстановить порядок в последовательности цифр, построившись друг за другом в две колонны. Ну-ка, цифры, стройтесь в ряд! Устраните весь разлад! Дети проверяют счетом правильность построения, называя свою цифру, а затем отвечают на вопросы, уточняя порядковый счет и правильно называя числительные: «Каким по счету стоит Ваня? А Слава? Лиза? Настя?». После слов: «Цифры, цифры, не робей! Встаньте к знакам поскорей!»- дети с цифрами в руках становятся в пары и определяют, с какой стороны знака, расположенного на полу, им встать. Затем читают полученные выражения. После выполнения упражнения

дети располагают свои цифры в домах на макете города, посчитав количество предметов в каждом из них.

Правила: напомнить детям о том, что не надо суетиться, а нужно быстро находить свое место между «соседями»- цифрами в любом из двух рядов. Объединившись в пары, согласовать, договорившись, с какой стороны от знака «<» или «>» они будут стоять. Находить свой домик, вспомнив правило пересчета предметов.

### **Игра «Больше на один»**

Цели: развивать ритмичность, пластичность, логическое мышление, сообразительность; упражнять в порядковом счете, правильно называя числительные; закреплять написание цифр; дать представление о том, что последующее число больше предыдущего на один.

Материалы: карточки с цифрами, карточка со знаком «+» и цифрой 1.

Содержание: дети располагаются по кругу рядом с разложенными цифрами. В кругу стоит знак «+» и цифра 1. Педагог объясняет детям, что обозначает этот знак. Вспоминают, насколько увеличивается каждое последующее число, а значит, дети должны выполнить любое движение на одно больше, чем показывает их цифра. Движения выполнять по счету.

Движения: выполнение любых гимнастических упражнений по счету (по желанию детей).

Правила: напомнить детям о том, что необходимо вспомнить последующее число, которое увеличивается на единицу от имеющегося, и выполнить упражнение по счету, остальным детям проследить правильность его выполнения. Упражнения выполнять активно и красиво.

### **Игра «Убери число»**

Цели: развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета, закрепить обратный счет- от 10, последовательность построения числового ряда- до 10, упражнять детей в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая его цифрами и математическими знаками.

Материалы: два набора карточек с цифрами от 1 до 10. Содержание: детям предлагается разделить на 2 группы по 10 человек с карточками-цифрами от 1 до 10 в руках, выполняя задание на слух: - Я- число 3. Убери моих «соседей». - Я- число 5. Убери число, которое больше меня на 1. - Я- число 2. Убери число, следующее в командном счете за мной (для 1-й команды). - Убери «четное» число, следующее в командном счете за числом 7 (для 1-й команды). В 1-й колонне остаются цифры: 1,5,7,9,10; во 2-й - 1,3,5,7,8,9,10. Перевернув цифры, дети читают имена собак, которые первыми полетели в космос: первая команда- Белка, вторая команда- Стрелка.

Правила: побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: осуществляя построение в шеренги, не пропускать идущие по порядку числа (цифры); выполняя задание на слух, формулировать самостоятельные выводы о «соседях» числа.

### **Игра «Рассчитайся!»**

Цели: развивать внимание, память, мышление детей, ловкость и координацию движений; совершенствовать навыки счета; закреплять порядковый счет до 20.

Содержание: педагог предлагает детям построиться в шеренгу и представить, что они моряки. Приготовиться к плаванию: рассчитаться по порядку (узнав, сколько человек в команде), называя и запоминая свой порядковый номер. Далее педагог объявляет о назначениях на корабле: №1- капитан; №15-рулевой; №17- боцман; №5- штурман; №7- механик; №20- радист; остальные детиматросы. Названные дети, делая шаг вперед, объясняют свое назначение (чем они будут заниматься на корабле). Правила: обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры: побуждая их самостоятельно называть свой порядковый номер, не пропускать идущие по порядку числа; движения осуществлять четко по сигналу.

### **Игра «Оформи витрину»**

Цели: развивать внимание, глазомер, быстроту реакции и логику мышления; закреплять навыки количественного и порядкового счета; учить сравнивать количество предметов без пересчета.

Материалы: полки для расстановки игрушек, игрушки.

Содержание: дети попадают в отдел игрушек и обнаруживают там беспорядок. Нужно расставить игрушки красиво на полки, а затем их сосчитать и сравнить. Вопрос: можно ли определить, на какой полке больше (меньше) игрушек? Как это сделать? (Ответы детей) Педагог выбирает понравившиеся ему варианты ответов, напоминая детям правило счета. Дети, поставив в ряд игрушки на двух полках, считают их слева направо и сравнивают; затем расставляют игрушки на верхней и нижней полке друг под другом и еще раз сравнивают. Далее детям предлагается воспроизвести это сравнение движением: дети берут в руки по 1 игрушке с полки (девочки - с верхней полки, а мальчики - с нижней) и выполняют построение по сигналу «Стройся в ряд!» так, чтобы получились пары (мальчик-девочка). Вопросы: - У кого больше игрушек - у девочек или у мальчиков? Почему? (Не хватает пары.) - Нужно ли произвести счет в данном случае, чтобы узнать, где больше (меньше)? (НЕТ.) - Рассчитайтесь по порядку и запомните свой номер: какая игрушка у девочки, третьей по счету? - Какая игрушка у мальчика, седьмого по счету? Дети расставляют игрушки на полки друг за другом. Фея благодарит детей за помощь и награждает детей, правильно ответивших на вопросы, монетами.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: построение в шеренгу осуществлять быстро, по сигналу (носочки - ровно по линии); счет производить по правилу - слева направо, не пропуская идущие по порядку числа. В случае хаотичного расположения предметов разложить их в ряд и произвести пересчет, не считая дважды один и тот же предмет.

**Игра «Почини ковер-самолет»**

Цели: развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, логику мышления; учить находить одинаковые геометрические формы, устанавливая между ними равенство.

Материалы: гимнастический коврик с отверстиями в виде геометрических фигур, геометрические фигуры.

Содержание: гном дарит детям ковер самолет, но для того, чтобы он полетел, необходимо залатать в нем «дыры», имеющие форму геометрических фигур, найдя и соединив две одинаковые по форме, цвету и размеру геометрические фигуры необычным способом (разными частями тела.)

Вопросы: назовите формы, которые вы соединили. Почему они равны? Далее гном просит детей посчитать все геометрические фигуры-заплатки на ковре: -Сколько здесь квадратов? (6) -А прямоугольников? (11) -Сколько кругов? (5) -Сколько треугольников? (7) Дети закрывают пустые силуэты геометрических форм недостающими фигурами, соединяя их разными частями тела. Например, правая рука- левая пятка, левое колено- правый локоть, левая нога- правое ухо, «мостик» из положения упор сзади и т.д.

Правила: обратить внимание детей на правильность выполнения движений. Смену движений выполнять, не наталкиваясь друг на друга. В случае затруднения пытаться дотянуться до нужной формы разными частями тела, выполнив прогиб спины.

### **Игра «Волшебные палочки»**

Цели: развивать сообразительность, внимательность, комбинаторные способности, умение работать с играми- головоломками, способность к оценке и самооценке своих действий.

Материалы: гимнастические палки (по количеству детей), карточки с изображенными на них геометрическими фигурами. Содержание: фея сказок просит детей найти настоящую волшебную палочку, чтобы нарядить Золушку на бал. Они должны, держа перед собой гимнастические палки, по группам образовать фигуру согласно карточке - из двух треугольников в виде

ромба, соединяя концы палок. Затем по сигналу двое детей с палками должны переместиться на новое место так, чтобы получилась фигура, похожая на волшебную палочку, педагог сравнивает образованные палочки с образцом и объявляет группу, которой удалось построить настоящую волшебную палочку.

Правила: напомнить детям, что при перестроении палку держать перед собой двумя руками, соединяя конец с палкой товарища. По сигналу быстро осуществлять перестроение, предлагая свой вариант.

### **Игра «Преодолей лабиринт и проводи друзей»**

Цели: развивать память, внимание, быстроту, координацию движений, пространственную ориентировку; закреплять умение практически дифференцировать пространственные отношения в различных заданиях, понимать направление движения.

Материалы: карточки с цифрами, карточки с точками, обручи, скакалки, куб, вырезанные из картона круги.

Содержание: дети строятся в одну или две колонны (в зависимости от наличия оборудования и места проведения). Педагог сообщает, что им надо преодолеть препятствия, которые встречаются на их пути, чтобы добраться до форта, показывает им карту, по которой дети будут двигаться, соблюдая направление движения. Но для того, чтобы быстро пройти лабиринт, надо расставить точки с цифрами последовательно, согласно карте (их расставляет капитан, дети помогают ему советами). На них они будут ориентироваться, а капитан группы должен запомнить двигательные упражнения: -обежать озеро (большой обруч) с правой стороны; -выполнить прыжки правым боком через маленькие ручейки (скакалки); -проползти тоннель; -обежать слева гору (конус); -перейти болото, прыгая по кочкам с правой стороны (круг); -обежать могучий дуб с левой стороны (куб). Педагог определяет время по песочным часам, если дети уложились в 3 минуты, вручает им второй золотой ключ.

Правила: напомнить детям, что выполнять любое движение необходимо за капитаном по расставленным цифрам, соблюдая направление (справа или слева) согласно плану, не ошибаться, не задерживать друзей. Если при движении дети ошиблись в направлении, то задание выполняется вновь, при этом теряется время.

### **Игра «Вчера, сегодня, завтра»**

Цели: развивать внимание, память, связную речь, ловкость движений; поддерживать интерес детей к совместным играм, обращая внимание на дружеские занятия- увлечения; закреплять понятия «вчера», «завтра» в играх с мячом. Материалы: мяч

Содержание: детям предлагают, сидя в кругу (перебрасывая мяч любому ребенку), помочь другу продолжить фразу, называя предлагаемое действие- занятие друга: «Сегодня я...»; «Вчера я...»; «Завтра я...».

Движение: дети, сидя в кругу, перебрасывают мяч друг другу и ловят его.

Правила: напомнить детям, что бросок и ловля мяча осуществляются двумя руками, стараясь не уронить мяч и не отбирая его у товарища.

Побуждать детей вспоминать любимые занятия друг друга, продолжая фразы.

### **Игра «Месяц, соберись!»**

Цели: развивать внимание, координацию и ловкость движений, логику мышления; совершенствовать у детей навыки счета, упражняя их в счете до 100 (наизусть); закрепить названия дней недели и их последовательность.

Содержание: гном-часовщик сообщает детям о том, что время можно определять и по календарю (единица его измерения- день, неделя, месяц, год...). Он предлагает детям в игре вспомнить все дни недели и сколько их, выполнив это движением с цифрами в руках. Дети, называя себя днями недели, строятся в 4 колонны, соблюдая последовательность, выражая ее цифрами до 7, находят свое место в ряду. Педагог с помощью секундомера определяет, кто быстрее справился с заданием. Вопросы: -Назови свой день

недели. -Как вы думаете, что быстрее движется- минута или секунда? Гном- часовщик просит детей выполнить столько прыжков, сколько в минуте секунд и определить, как движется секундная стрелка за 1 минуту.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег, ходьбу и построение в колонны осуществлять быстро, не наталкиваясь друг на друга; при построении в колонны соблюдать последовательность цифр, занимая свое место в одном из рядов, быстро называя день недели. Нацелить остальных детей проверять правильность выполнения задания. Побуждать детей самостоятельно производить счет, не пропуская идущие по порядку числа.

### **Игра «Измерь удава»**

Цели: развивать умение сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения; учить измерять длину предметов с помощью условной мерки; познакомить с общепринятой единой мерой измерения длины – метром.

Материалы: маты, канат (веревка), гимнастическое бревно.

Содержание: смотритель предлагает помочь ему развернуть удава, свернутого в кольцо. Для этого дети выстраиваются в ряд и постепенно, взяв удава за туловище, вытягивают его по всей длине детского ряда. Затем, подняв его над головой, на вытянутых руках переносят удава по бревну приставными шагами боком на ковер, пытаясь удержать равновесие, чтобы потом измерить его разными способами, как в мультике «38 попугаев»: приставными шагами, как попугай; прыжками; кувырками, как обезьяна. Дети сравнивают показания измерения счетом и приходят к выводу, что измерять надо единой меркой. Педагог предлагает измерить удава рулеткой, так как ее длина позволяет измерить самые длинные предметы и расстояния. Правила: напомнить детям, что движения надо выполнять четко, счет осуществлять хором. Сравнить показания разных движений, четко проговаривая данную фразу: «Длина удава шагами больше, чем длина удава прыжками, так как 15 больше, чем 7» и т.д. Помочь сделать выводы о

необходимости измерения длины единой меркой. Привлекать детей к самостоятельным действиям измерения с помощью рулетки, вспомнить правила измерения от нуля.

### **Игра «Найди свой вагон»**

Цели: развивать умение применять знания в действии, обдумывать, контролировать, устранять ошибки; познакомить детей с действием сложения, со знаком «+», обозначающими это действие; закрепить порядковый счет, умение находить место цифры в ряду, понимать вопрос (Какой по счету?); показать принцип образования натурального ряда чисел: в результате увеличения на 1 получается число, то есть последующее.

Материалы: карточки с примерами, макеты вагонов.

Содержание: детям дают карточки в виде примеров:  $2+1$ ;  $3+1$ ;  $4+1$ ; кроме  $1+1$ . Они делятся на две команды по 10 человек, им предлагается по гудку паровоза отправиться в Страну знаний. Нужно обежать «змейкой» цветные прямоугольники с цифрами (вагоны), выложенные в ряд на полу, и, решив свой пример, найти номер своего вагона, встать в него. Когда дети обеих команд найдут свои вагоны, педагог просит назвать его номер и проверяет правильность решения примера, подводит детей к выводу, что каждое последующее число больше предыдущего на единицу. Дети осуществляют порядковый счет. Вопрос: вагон с каким номером остался без пассажира?

Движение: бег «змейкой» между предметами.

Правила: детям нужно быть внимательными при нахождении номера вагона, знать, что каждое последующее число увеличивается на единицу. При беге не задевать детей, вставших на свое место, работать быстро; счет осуществлять последовательно, отвечая на вопрос: «Какой по счету синий вагон?» и т.д. При последовательном пересчете друг за другом уметь на слух определить, номер какого вагона не был произнесен. Если дети не догадались, счет повторить.

### **Игра «Разложи все на свое место»**

Цели: развивать внимание (сосредоточенность), быстроту реакции и координацию движений, логику мышления; закреплять умение классифицировать предметы по одному признаку – принадлежности; вспомнить правило сравнения предметов без пересчета.

Материалы: веревка, полки для товара, игрушки, канцтовары, муляжи продуктов (конфеты, булки).

Содержание: фея Карамелька показывает детям товар, который необходимо разнести по отделам, согласно знаку-символу. Тот, кто правильно и быстрее всех выполнить данное поручение, получит настоящую монету и сможет стать первым покупателем в магазине. Но надо быть осторожными – не попасться на коварные уловки (преграды) сеньора Барбариса, который натянул веревку у входа магазина, чтобы никого туда не пустить. Детям предлагается перепрыгнуть через преграду и распределить весь товар на полках в магазине, таким же образом возвратиться назад.

Вопросы: -Какие товары вы распределили? -Назовите названия отделов по их значкам-символам. (Отдел игрушек, кондитерский, хлебобулочный, канцелярский и т.д.) -Можно ли без пересчета товара сказать, в каком отделе больше (меньше) товара? (нет.)

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: прыжки в высоту осуществлять взмахом рук, вынося их вперед, не наталкиваясь друг на друга. Побуждать детей быстро находить направление дальнейшего движения согласно знаку-символу, соотнося его с предметом в руках. Нацелить остальных детей на проверку правильности выполнения задания.