

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 1

Игра «Восстанови цифровую дорожку»

Задачи: 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.

Картотека № 2

Игра «Рассчитайся!»

Задачи: 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 дети – матросы. 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 3

Игра «Помири цифры и знаки»

Задачи: 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 4

Игра «Больше на один»

Задачи: 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, на сколько 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 5

Игра «Убери число»

Задачи: 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 разделиться 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 6

Игра «Морские узлы»

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; закреплять последовательность расположения чисел друг за другом, находить недостающее число.

Материалы: 4–5 веревок длиной 2–3 метра.

Содержание: педагог объясняет детям, что только боцман сможет достойно обучить морскому делу, научит распутывать любые тросы, связанные морским узлом. Он предлагает детям с двузначными цифрами от 11 до 20 разбиться на команды по 3–4 человека и, встав друг за другом с веревкой в руках, держась тройками, выполнить движения: перешагивания через веревку, ее закручивание по спирали, ползание под веревкой. По окончании движений боцман распутывает узлы; если попытка удалась, дети с цифрами встают друг за другом, боцман осуществляет проверку счетом, называя двузначные числа.

Правила: побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: осуществляя движения, не расцеплять рук, удерживая равновесие друг друга; вспомнить порядок следования чисел (цифр) друг за другом; проговаривать названия двузначных чисел.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 7

Игра «Добавь единицы к десяткам, прочитай сообщение»

Задачи: развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с числами второго десятка, учить видеть и понимать особое расположение цифр при записи числа: на первом месте – десятки, на втором – единицы; дать представление о графическом изображении чисел второго десятка (в виде треугольника – десятки, в виде точек – единицы).

Материалы: девять кругов с цифрой 1, на обратной стороне трех кругов написаны буквы S, O, S, карточки с цифрами от 1 до 9.

Содержание: педагог поясняет детям, что связь корабля с Землей осуществляет радист. Он первым узнает о том, что происходит в мире, и сообщает эту информацию товарищам с помощью азбуки Морзе. Он первым может услышать сигнал бедствия. А какой это сигнал, дети узнают, правильно выполнив задание.

В 9 кругах на полу лежат единицы – первая цифра двузначного числа.

Задания:

- добавь цифру к десятку, чтобы получилось число, следующее за 15, стоящее перед 13, после 18;
- какое число больше 13, но меньше 15 на 1, меньше 12 на 1, больше 16 на 1... и т. д.

Дети выполняют задания до тех пор, пока не выстроится весь ряд двузначных чисел. Радист переворачивает цифры, названные педагогом (12, 17, 19). Все вместе читают слово «SOS» – сигнал бедствия (сигнал о помощи).

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег врассыпную осуществлять с остановкой на сигнал, не толкаясь. Вспомнить порядок следования цифр друг за другом, порядок записи цифр в двузначном числе, ориентируясь на знаки «>», «<». Побуждать детей проверять правильность выполнения задания, помогая друг другу в случае ошибки.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 8

Игра «Где стоит число 0?»

Задачи: развивать внимание, самостоятельность в выборе направления, логику мышления; дать представление о числовой прямой; сформировать представления о числе 0 и его месте в ряду чисел. (*Ноль выполняет роль пограничника между положительными и отрицательными числами.*)

Материалы: обруч, карточки с отрицательными и положительными цифрами.

Содержание: педагог показывает обруч, который похож на число ноль, и разъясняет детям, что положительные числа всегда стоят справа от нуля, отрицательные – слева. Дети выстраиваются в колонну по одному, им раздают карточки с цифрами со знаком «плюс» и «минус» и предлагается пролезть в обруч боком так, чтобы оказаться справа или слева от обруча, учитывая, с каким знаком число у них на карточке.

Вопросы:

– Какие числа больше нуля (меньше нуля)? Где они стоят и как называются?

Правила: напомнить детям о расположении чисел от нуля согласно знакам «больше» или «меньше»; быть внимательными при лазаньи в обруч, определять направление движения так, чтобы оказаться слева или справа от обруча.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 9

Игра «Больше – меньше»

Задачи: развивать внимание, быстроту мышления и ловкость движений, самостоятельность (инициативу), умение читать математическое выражение; учить сравнивать количество предметов с помощью знаков.

Материалы: игрушки большого и маленького размера.

Содержание: погрузившись в сон, дети встречаются с Белым Кроликом, который рассказывает им историю о волшебных математических знаках – «<>», «>», с помощью которых можно сравнивать предметы, показывая их несхожесть (когда где-то предметы не являются равными, несхожими, говорят, что одно всегда больше, а другое – меньше):

«<>» – направление стрелки, похожее на клюв птицы, указывает на тот предмет, который меньше;

«>» – знак похож на клюв птицы, если он открыт, он указывает на тот предмет, который больше.

Далее Кролик предлагает детям поиграть с новыми математическими знаками, а для этого сравнить разные предметы в его комнате, взяв их в руки и встав парами в соответствии с расположенными на полу знаками «<>», «>».

Правила: побуждать детей к познанию нового незнакомого материала, принимая участие в игре, самостоятельно делая выводы по ее окончанию. Выполняя бег, не наталкиваться друг на друга. Сравнивая игрушки, вставать, образуя пары согласно знаку. В случае затруднения исправить ошибку (меняясь местами), прочитывая правильное выражение вслух.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 10

Игра «Озеро слез»

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции и мышления, самостоятельность (инициативу); учить сравнивать количество предметов с помощью знаков.

Материалы: бутылочка с жидкостью, геометрические фигуры, фигурки животных.

Содержание: распределив предметы, Кролик показывает детям предмет из сундучка – бутылочку «Выпей меня», с помощью которой Алиса стала большой. Испугавшись, она наплакала целое море слез, в котором оказались все животные. Кролик просит детей спасти всех животных, расселяя их на островки из геометрических фигур.

Детям необходимо проползти между островками из геометрических фигур и разместить на них животных, а затем, быстро встав в круг, сосчитать количество игрушек на островках, сравнить, используя уже знакомые знаки, объясняя свои действия. Ребенок, обозначающий знак, должен изобразить его движением.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: ползание осуществлять быстро, не опускаясь на колени и не наталкиваясь друг на друга, любым способом, но так, чтобы игрушка не упала. При изображении знаков «<»», «>» детям вставить между нужными островками. Остальным ребятам осуществлять проверку, называть форму островка, прочитывая вслух математическое выражение.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 11

Игра «Назови “соседей” числа»

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, умение действовать по сигналу; совершенствовать навыки счета, знание «соседей» числа.

Материалы: мяч.

Содержание: ребенок-ведущий в центре круга осуществляет счет, подбрасывая мяч вверх на каждое число. Останавливаясь, он бросает мяч любому ребенку из круга. Поймавший мяч ребенок продолжает счет, произнося следующее число, а дети-«соседи», находящиеся справа и слева от него, называют числа на 1 больше и на 1 меньше, чем тот, кто поймал мяч. В случае правильного ответа ребенок, поймавший мяч, становится новым ведущим.

Правила: обратить внимание детей на правильность выполнения задания: счет осуществлять последовательно; подбрасывать мяч невысоко; бросок мяча производить прямо в руки; «соседи» чисел называются после того, как мяч будет пойман ребенком и он продолжит счет; ориентироваться на расположенных справа и слева детей-«соседей».

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 12

Игра «Оформи витрину»

Задачи: 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 13

Игра «Собери комплект для рисования»

Задачи: развивать внимание, память, пространственную ориентировку, быстроту и координацию движений; учить сравнивать количества без пересчета, объединяясь в пары.

Материалы: карандаши, ручки, линейки, кисти, стаканчик для воды, монетки.

Содержание: дети попадают в отдел канцтоваров, где фея просит их найти одинаковые предметы и, сосчитав их, определить, каких предметов больше (меньше). Дети предлагают свои варианты пересчета предметов для рисования.

Вопрос: как без пересчета предметов определить, каких предметов больше (меньше)? *(Объединить их в пары.)*

Фея хвалит детей за сообразительность и просит их собрать комплект для рисования из двух предметов: стаканчика и кисточки (изобразив действия движением). Дети со стаканчиками выстраиваются в тройки на небольшом расстоянии друг от друга, а дети с кисточками находят свой стаканчик, согласно заданию образуют с ним пару и отвечают на вопрос, какого он цвета.

– Сделать два больших шага вперед между первым рядом троек, а затем один шаг вправо, назвав, какого цвета стакан у его пары; один шаг вперед, два – влево; назвать, какого цвета стакан у твоей пары и т. д.

Дети, объединившись в пары, выясняют, что один стакан – лишний.

Вывод: стаканчиков больше, чем кисточек. Самый внимательный ребенок получает монету от феи.

Правила: обратить внимание детей на быстроту выполнения задания: построение в тройки – на сигнал, соблюдая дистанцию (вытянутые руки). Повороты в сторону выполнять точно по заданию, запоминая направление движения.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 14

Игра «Расфасуй печенье»

З а д а ч и : развивать зрительную память, логическое мышление, умение работать самостоятельно и сообща.

М а т е р и а л ы : печенье, коробки для печенья различной геометрической формы.

С о д е р ж а н и е : дети попадают в кондитерский отдел, где им предстоит расфасовать печенье в коробки нужной геометрической формы, расположив их правильно на ковре (согласно цифре и количеству углов на коробке), выполнив свои действия движением. Дети, располагая коробки рядом с цифрами, выясняют, что лишней остается круглая коробка (у нее нет углов).

Затем выполняют бег врассыпную между коробками, собирают печенье (разной геометрической формы) в коробки нужной формы.

В о п р о с ы :

– Можно без пересчета узнать, где больше (меньше) печенья? (*Нет.*)

– Каким образом можно еще вести пересчет предметов? (*По кругу, сверху вниз.*)

Дети считают печенье в коробках и сравнивают с помощью знаков сравнения, за правильные ответы получают монеты и конфетки от феи Карамельки.

П р а в и л а : обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: располагать коробки в порядке возрастания количества их углов, восстанавливая в памяти название геометрических форм. Бег врассыпную осуществлять, не наталкиваясь друг на друга, быстро отыскивая коробку нужной формы. Вспоминая правила счета, побуждать детей не производить пересчет дважды.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 15

Игра «Помоги Золушке разложить продукты»

З а д а ч и : развивать ловкость, сноровку, внимание, сосредоточенность, память; закреплять навыки и правила счета, знание того, что можно складывать и объединять только одинаковые предметы по свойствам и назначению.

М а т е р и а л ы : фасоль, орехи, тарелка, коробка, карточки со знаками «<» и «>».

С о д е р ж а н и е : мачеха ссыпала вместе и фасоль, и орехи, чтобы у Золушки было много работы и она не попала на бал. Детям предлагают превратиться в голубков и помочь ей разложить продукты: фасоль – в тарелку, орехи – в коробку. По указанию педагога дети – черные голубки берут фасоль, дети – белые голубки выбирают орехи и выполняют действия по словесному сигналу:

«Голубки-голубки, вы летите не спеша, в клюве зернышки держите»;

«Черные гули-голубки, ну-ка выгнитесь дугой, словно мостик над водой»;

«Белые гули-голубки, закрутитесь-ка в кольцо, словно кругло озерцо».

После выполнения упражнения в каждой группе выбирается вожак, который должен сосчитать количество фасоли или орехов, а затем, объяснив правила счета по прямой и по кругу, сравнить их и положить согласно заданию.

В о п р о с ы :

– Можно ли складывать все вместе – и фасоль, и орехи? (*Нет, только одинаковые предметы.*)

– Вспомните правила счета предметов, расположенных по прямой и по кругу. Чего больше – орехов или фасоли? На сколько больше? Как без пересчета узнать, чего больше? (*Объединить их в пары.*)

– Поставьте знак между этими количествами. («<» или «>».)

П р а в и л а : напомнить детям, что упражнения выполняются то в быстром, то в медленном темпе согласно заданию, поэтому надо крепко держаться за руки, чтобы не нарушилась цепочка. Вспомнить с детьми правило пересчета предметов в ряду: считать слева направо, последовательно, друг за другом, не пропуская предметов, и правило счета по кругу: запоминать предмет, от которого начинаешь отсчет, считать, не пропуская и не пересчитывая предметы дважды.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 16

Игра «Тепло – холод»

Задачи: развивать зрительно-пространственное восприятие и пространственную ориентацию, сообразительность в выборе движения, быстроту реакции на сигнал; познакомить детей с понятием «отрицательное число», где оно встречается, научить определять температуру по термометру; дать представление о числовой прямой; учить осуществлять вычисления по числовой прямой согласно заданию, называя конечное число.

Материалы: градусник из картона (модель).

Содержание: детям предлагается вспомнить, где они встречали числа со знаком «минус». Педагог приносит им градусник, показывающий температуру воздуха. Летом он показывает тепло, это градусы со знаком «плюс». Сейчас начало весны, пока еще холодно, и термометр показывает градусы холода. С каким они знаком? (Ответы детей.)

Воспитатель предлагает детям поиграть с большой моделью уличного термометра из картона, расположенного на полу (на нем шкала с делениями и цифрами, а также красно-белая полоска, соединенная на нуле). Ребенок, встав на заданную цифру, правильно выполнив прыжки по его шкале вправо или влево и подтянув узелок шнура до нужного деления, должен узнать, какая будет температура, если:

- было 5 градусов тепла, а потом стало холоднее на 3 градуса; на 5 градусов; на 10 градусов;
- было 15 градусов мороза и стало теплее на 5 градусов; холоднее на 5 градусов.

Вопросы:

- В какую сторону выполнил движение – вправо или влево, почему?
- Какая стала температура, сколько градусов и с каким знаком, почему?

Остальные дети, если стало тепло, то идут на носках, если холодно – в полуприсяди.

Правила: предложить детям вспомнить, где стоят положительные и отрицательные числа от нуля, чтобы правильно определить направление движения и выполнить прыжки. Ребенок, встав на цифру, называет ее, определяет ее знак и дает команду детям – тепло или холодно. Дети должны сохранять правильную осанку при всех видах ходьбы по сигналу.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 17

Игра «Высоко – низко»

Задачи: развивать внимание, сообразительность, ловкость, быстроту, пространственную ориентацию; совершенствовать опыт ребенка в поиске движений; формировать представления о числе 0 и его месте в ряду чисел (*ноль* выполняет роль пограничника между положительными и отрицательными числами).

Материалы: географическая карта, шкала глубин, гимнастическая стенка (веревочная лестница), стулья (скамейка, кубик).

Содержание: педагог показывает детям карту и шкалу глубин и высот и объясняет, что здесь тоже встречаются положительные и отрицательные числа. Высота считается от уровня моря, там будет точка отсчета и цифра ноль. Если двигаться вверх в горы, там будут находиться положительные числа со знаком «плюс», а если двигаться в другом направлении, вниз, то мы опускаемся на глубину – там будут располагаться отрицательные числа со знаком «минус». Детям предлагается определить, в каком примере они будут подниматься высоко, а в каком – опускаться низко, и выполнить при этом движение: высоко – встать на любой высокий предмет: стул, диван, скамейку, кубик, взобраться на лестницу; низко – выполнять наклоны вниз и любые плавательные движения, на сигнал – «ноль» – вернуться на землю.

Примеры: взлетать на самолете, спускаться на эскалаторе в метро, взбираться на гору, спускаться в подземный тоннель, лететь на воздушном шаре, спускаться на глубину моря.

Правила: напомнить детям о том, что надо внимательно следить за предлагаемыми примерами и быстро выполнять движения вверх или вниз. При лазанье по канату ступни плотно прижимать, подтягивать ноги скользящими движениями. При лазанье по лестнице – влезать и слезать, не пропуская реек. При влезании на предметы удерживать равновесие, занимать свободный предмет, не толкая друг друга.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 18

Игра «Сколько световых лет?»

Задачи: развивать внимание, мышление детей; совершенствовать навыки счета, учить счету десятками.

Материалы: длинная веревка, эстафетные палочки (10 шт.).

Содержание: педагог рассказывает детям о том, что можно попасть на планету Умножения, но для этого нужна особая сноровка (тренировка), ведь им придется перелетать от планеты к планете, прокладывая путь в 10 тысяч лет.

Вопрос: сколько планет в нашей Солнечной системе? (9.)

Педагог поясняет: десятая планета – это планета Умножения. На полу разложена веревка в виде спирали, на каждом ее витке – круг (планета). В центре скрученной спирали – дети, в руках которых палочка, условная мерка в 10 тысяч лет (с 10 делениями). Первый ребенок, выполняя бег по одной из орбит (обегая круг по веревке) до первой планеты, ставит палочку от ее центра до своей планеты, произнося фразу: «10 тысяч лет до планеты Меркурий». Сам он остается на этой планете. Следующий ребенок бежит 2 витка по веревке до второй планеты, ставит палочку от ее центра до планеты предыдущего ребенка, объявляя: «20 тысяч лет до планеты Венера». Каждый последующий ребенок ведет счет десятками (30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100), выполняя аналогичные действия до тех пор, пока 10-й ребенок не добежит до планеты Умножения, произнося: «100 тысяч лет до планеты Умножения».

Вопрос: сколько палочек мы положили? (10 раз по 10 тысяч лет равно 100 тысячам лет.)

Дети осуществляют счет десятками.

Педагог предлагает детям рассмотреть знак « \times » – знак умножения, рассказывая о том, что все необычно на этой планете. Но дети здесь не одни. До них кто-то здесь уже побывал и многое узнал.

Дети выполняют движение – бег по спирали (по веревкам).

Правила: обратить внимание детей на действия, осуществляемые при прокладывании пути к той или иной планете, побуждая их делать самостоятельные выводы о количестве световых лет до нее, произнося это фразой и осуществляя свои действия движением. Действия производить условной меркой – палочкой, осуществляя счет десятками.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 19

Игра «Почини ковер-самолет»

Задачи: 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» (отверстия), 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 20

Игра «Волшебные палочки»

Задача: 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 21

Игра «Собери карету»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве; внимательность, память, целеустремленность; учить воспроизводить постройку по образцу, на память выстраивать алгоритм построения; закреплять знание объемных геометрических форм.

Материалы: геометрические формы, при составлении которых получается карета.

Содержание: часы пробили 12 часов, и карета Золушки рассыпалась на мелкие кусочки. Надо собрать карету и помочь Золушке добраться домой. Педагог делит детей на две команды. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и запоминают расположение фигур, образец убирается. Затем они осуществляют построение кареты из объемных модулей, принося их быстрым бегом по алгоритму последовательности построения в карточке.

Вопросы:

- Из каких геометрических фигур состоит постройка? Назовите их.
- Расскажите об их расположении.

Правила: обратить внимание детей на то, что надо запомнить образец, понять, из каких фигур состоит постройка, как они расположены. Каждому следующему бегущему игроку выбирать только ту деталь, которая указана на следующей карточке в последовательности построения. Бег осуществлять быстро, детали ставить аккуратно, чтобы постройка не развалилась; возвратившись в команду, передать эстафету следующему игроку хлопком руки.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 22

Игра «Найди осколок»

Задачи: развивать зрительную память, глазомер, быстроту и логику мышления детей, ловкость движений; закреплять знание геометрических форм в играх на воображение и логическое мышление при выполнении задания на составление целой формы (снежинки) из разных частей (фигур).

Материалы: блестящие геометрические формы, обруч.

Содержание: сказочник Оле-Лукойе предлагает детям вспомнить, по какой причине сердце Кая стало холодным (дети вспоминают эту ситуацию – падение осколков разбитого зеркала с неба и попадание осколка в сердце Кая). Он предлагает собрать волшебное ледяное зеркало из его осколков: дети в порядке очереди с блестящими геометрическими формами пролезают в обруч, пытаясь собрать зеркало, размещенное на мольберте, прикладывают свою форму на соответствующее место в его силуэте. Только после того, как последний игрок вставит свой осколок (льдинку) в плоскостную постройку, дети обнаруживают, что не хватает еще одной формы, выясняя, что она похожа на ромб.

Правила: побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: собирать зеркало из разных геометрических фигур, заполняя полностью пространство силуэта. Прелезая в обруч боком, не толкать и не опережать друг друга.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 23

Задачи: развивать быстроту, внимательность, память, умение работать вместе, переживать за товарища; обобщать знания об объемных геометрических формах, развивать конструктивные навыки построения по образцу.

Материалы: модули геометрической формы, образец для постройки ворот, гимнастическое бревно, воротца.

Содержание: детям предлагают выполнить следующее задание: построить ворота форта из тех геометрических модулей, которые указаны в образце постройки, пронести их быстро по бревну широкими шагами к месту назначения. Если при прохождении по бревну ребенок уронил форму или взял не ту, которая указана в образце, то он должен вернуться на место и попытаться заменить форму и снова ее пронести. Когда все формы будут собраны, из них осуществляют постройку; закончив строительство, проползают в ворота, достигая башни форта. За выполнение задания дети получают шестой золотой ключ.

Правила: напомнить детям, что надо быть внимательными при выполнении задания: брать нужную форму, чтобы не пришлось возвращаться; уложиться в отведенное время. Постройку осуществлять быстро, согласовывая с образцом, ставя форму на нужное место. Работать вместе, помогать друг другу. Ползание выполнять лежа на животе, работая руками и ногами, прогибать спину.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 24

Игра «Сложи фигуры»

Задачи: развивать внимание, сообразительность, воображение, умение сравнивать и сопоставлять, быстроту ориентировки на сигнал; развивать логическое мышление, анализировать задачу на сложение форм, находить ответ в целом изображении.

Материалы: карточки с примерами сложения.

Содержание: детям раздают карточки с примерами сложения трех геометрических форм. Например: прямоугольник + треугольник + тре-угольник; овал + круг + овал; ромб + треугольник + треугольник; и т. д. (см. игру «Танграм»). Дети под бубен маршем должны шагать между карточками с предметами, расположенными на полу. Изображенные предметы построены из разных геометрических фигур. Нужно остановиться на сигнал возле того предмета, который образован при сложении геометрических форм, которые изображены на карточке у ребенка.

Вопросы:

- Какой предмет получился при сложении ваших геометрических форм?
- Прочитайте полученное выражение и назовите ответ.
- Сколько фигур в вашем примере? (3.)

Правила: ходить, не наступая на предметы. Быть внимательным при нахождении предмета, построенного только из геометрических форм, указанных в примере, сопоставлять пример с предметом. Правильно читать выражение с действием сложения. Осуществлять счет фигур, из которых построен предмет.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 25

Игра «Угадай-ка!»

Задачи: развивать внимание, память, мышление детей, ловкость и координацию движений; упражнять в умении находить в окружающей их обстановке (предметной среде) геометрическую аналогию согласно заданным объемным формам.

Материалы: игрушки, опорные стойки, резинки.

Содержание: попав в страну Геометрию, дети получают разные игрушки, которые по сигналу они должны расположить на полу в формах, образованных с помощью резинок, натянутых на стойки (в виде Δ , \square , \square , \circ). Согласно форме, на которую эти игрушки похожи, выполнить при этом движения: бег между фигурами, прыжок через резинку нужной формы.

Вопросы:

- Назовите предметы, расположенные в круге. (\square , Δ , \square .)
- Почему они оказались здесь?
- На какую форму они похожи?

Правила: обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры, побуждать их самостоятельно раскладывать предметы согласно аналогии с геометрической формой. Бег и прыжки выполнять легко, не толкая друг друга.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 26

Игра «Фотографы»

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, координацию и ловкость движений, абстрактное мышление; продолжать знакомство детей с объемными геометрическими телами (куб, параллелепипед), закрепляя знания о геометрических фигурах (шар, цилиндр, конус); упражнять детей в умении находить в окружающей их обстановке (предметной среде) геометрическую аналогию согласно заданным объемным формам.

Материалы: карточки с изображением плоскостных и объемных фигур.

Содержание: педагог объявляет детям, что сейчас им предстоит побывать в роли фотографов. Он предлагает детям встать в две шеренги. Раздает детям первой шеренги карточки с объемными формами, второй – карточки с плоскостными формами темного цвета (негативы). Поясняя детям, что на фотоснимке все объемные формы выглядят плоскими, педагог предлагает им в игре найти настоящую объемную форму и ее изображение (фотоснимок), выполнив задание движением. Дети, найдя свою пару, становятся спинами друг к другу, а затем, называя свою форму, прыжком с разворотом на 180° , держась за руки, называют ее контурное изображение – фотографию.

Правила: побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: построение в пары осуществлять согласно аналогичной геометрической форме (объемной и плоской); выполняя прыжки с разворотом на 180° , удерживать равновесие друг друга руками.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 27

Игра «Построй по эскизу»

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции и логику мышления, ловкость движений; упражнять детей в умении производить постройки по образцу (эскизу), анализируя свое решение.

Материалы: эскиз башни для постройки, геометрические фигуры для постройки башни (параллелепипед, куб, конус, цилиндры).

Содержание: детям предлагают разделить на две команды и выполнить строительство башни по эскизу, объясняя, из каких геометрических форм они выполнят постройку, определяя последовательность построения: с какой фигуры начать строительство и какой формой закончить, чтобы постройка была выполнена правильно, надежно (не развалилась):

- добежать до параллелепипеда с аркой, проползти под нее, поставить в обруч;
- добежав до куба, перепрыгнуть через него и поставить на арку;
- добежать до конуса, оббежав вокруг, поставить на куб;
- добежать до цилиндров, выполнить перекачивания с ними со спины на живот, поставив справа и слева от постройки.

По результату выполненного задания педагог объявляет победителя.

Вопросы:

- Правильно ли выполнена постройка?
- Какие недочеты вы видите?
- Где должны стоять объемные формы?

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: запоминая последовательность построения башни, проговаривать ее от начала до конца не путаясь; упражнение с мягкими модулями производить быстро, согласно заданию. Нужно проверять правильность его выполнения, видеть недочеты, объясняя, как это произошло.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 28

Игра «Волшебный мешочек»

З а д а ч и : развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; продолжать знакомство детей с объемными геометрическими телами (куб, параллелепипед), закрепляя знания о геометрических фигурах (шар, цилиндр, конус); дать представление о характерных особенностях геометрических тел: основание, грани (сколько их и из каких плоскостных геометрических фигур состоят).

М а т е р и а л ы : холщовый мешочек, геометрические фигуры (шар, куб, параллелепипед, цилиндр, конус).

С о д е р ж а н и е : дети садятся в круг, скрестив ноги. Им предлагают, передавая по кругу волшебный мешочек, по окончании стихотворной формы достать любой предмет (фигуру), не заглядывая в мешок, назвать его, поставить в середину круга. В конце игры сравнить объемные геометрические формы.

В о п р о с ы :

- Что общего у фигур и чем они отличаются?
- Какие объемные формы можно покатать? Какая из них катается лучше?

П р а в и л а : обратить внимание детей на отличия предметов, выражая их словами: «У шара нет граней и вершин, а у куба и параллелепипеда они есть; шар можно легко покатать, а эти фигуры – нет; у куба одинаковые грани, а у параллелепипеда – нет; у конуса и цилиндра в основании – круг, но они все же отличаются...» Побуждать детей делать самостоятельные выводы во время игры. Передачу предметов осуществлять быстро, не роняя и не бросая их.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 29

Игра «Преодолей лабиринт и проводи друзей»

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

М а т е р и а л ы : карточки с цифрами, карточки с точками, обручи, скакалки, куб, вырезанные из картона круги.

С о д е р ж а н и е : 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 (круги);
- обежать могучий дуб с левой стороны (куб).

Педагог определяет время по песочным часам, если дети уложились в 3 минуты, вручает им второй золотой ключ.

П р а в и л а : 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 30

Игра «Быстро передай игрушку»

Задачи: развивать внимание, память, быстроту движений и логику мышления; совершенствовать навыки счета; упражнять детей в ориентировке во времени при выполнении упражнений на скорость по секундомеру.

Материалы: игрушки, корзины для складывания игрушек.

Содержание: гном-часовщик очень любит порядок и ценит время, поэтому он предлагает детям быстро выполнить следующее задание: разделиться на две команды по сигналу и, встав друг за другом, навести порядок в групповой комнате – передавать разбросанные на полу игрушки над головой друг другу и складывать их в корзину. Измерение времени будет осуществляться песочными часами, в которых песок пересыпается за 1 минуту. По окончании времени педагог останавливает игру словами: «Минута прошла!». Все дети в команде считают количество игрушек, переданное ими за это время.

Вопросы:

- Сколько передали игрушек за минуту?
- Изобразите это с помощью знаков сравнения на мольберте.
- Какая команда уложилась по времени – выиграла?

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: надо передавать игрушку над головой, не поворачиваясь к стоящему сзади товарищу, останавливаясь на сигнал – команду. Вспомнить с детьми правило счета хаотично расположенных предметов. Побуждать их делать выводы о времени и количестве переданных игрушек, выражая их фразами: «Первая команда за 1 минуту передала 10 игрушек, вторая – за 7 минут. $10 > 7$. Значит, выиграла первая команда».

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 31

Игра «Поставь стрелку правильно»

Задачи: развивать внимание, память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; учить детей определять время по положению стрелок на часах: прохождения целого часа и его половины.

Материалы: циферблат часов, 2 гимнастические палки.

Содержание: рассмотрев вместе с детьми в музее различные виды часов, гном предлагает им движением изобразить напольные часы (циферблат часов со стрелками на полу), встав парами с короткими и длинными гимнастическими палками. Дети в паре, поочередно обежав по кругу циферблат часов, показывают необходимое время по заданию, установив его правильно короткой и длинной палочкой – от центра круга до цифры.

Задание: изобразить движением режим дня Маши:

- 1) В 8 часов Маша встала, оделась и позавтракала.
- 2) В 9 часов она пошла в детский сад.
- 3) В 10 часов – играла с детьми.
- 4) В 11 часов – была на прогулке.
- 5) В 12 часов пообедала.
- 6) В 1 час отправилась спать.
- 7) Если Маша спала 2 часа, во сколько она проснулась?
- 8) Через час Маша поужинала.
- 9) Спустя 1 час после ужина мама забрала Машу из детского сада. Во сколько это произошло? И т. п.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: перемещаясь по циферблату (расположенному на полу), быстро вспомнить, что показывает длинная и короткая стрелка часов. Осуществляя бег с гимнастической палкой в руках, прижать ее к груди, останавливаясь возле нужной цифры (соответственно заданию), называя (уточняя) время вслух.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 32

Игра «Вчера, сегодня, завтра»

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

Материалы: мяч.

Содержание: детям предлагают, сидя в кругу (перебрасывая мяч любому ребенку), помочь другу продолжить фразу, называя предполагаемое 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.

Картотека № 33

Игра «День – ночь»

Задачи: развивать внимание, координацию, ловкость и быстроту движений, мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

Материалы: две веревки.

Содержание: гном благодарит детей за правильность выполнения заданий и предлагает им поиграть. Перед детьми выкладывают две веревки на некотором расстоянии друг от друга. У первой линии выстраиваются все мальчики, у другой – девочки. Команда мальчиков – «ночь», команда девочек – «день». На сигнал – команду «Ночь!» – мальчики ловят девочек и наоборот. Пойманные дети переходят в команду соперника.

Вопрос: догадайтесь, когда, в какое время года, ночь короче, а день – длиннее?

Правила: обратить внимание детей на то, что во время игры нельзя забегать за пределы веревки, стараясь увернуться от соперника, не толкая и не сталкиваясь, ловить, дотрагиваясь до плеча или руки соперника.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 34

Игра «Месяц, соберись!»

Задачи: 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 (60) 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 35

Игра «Двенадцать месяцев»

Задачи: развивать произвольное внимание, память, мышление, быстроту ориентировки на сигнал; учить дифференцировать, обобщать по признакам, сравнивать и сопоставлять; закрепить последовательность дней недели и их сезонные явления.

Материалы: кружки белого, красного, зеленого и желтого цветов.

Содержание: педагог сообщает детям, что следующее число кода будет соответствовать одному из месяцев года, а какому, им предстоит угадать. Дети вспоминают, что в году 12 месяцев, а каждое время года состоит из трех месяцев. Детям раздают карточки с природными явлениями, соответствующими каждому месяцу, на ее обратной стороне – цифра, номер следования месяцев друг за другом. Дети должны сориентироваться и после чтения загадок про осень, зиму, весну и лето встать возле того кружка, цвет которого соответствует этому времени года: возле белого – зимние, красного – летние, зеленого – весенние, желтого – осенние месяцы.

Вопросы:

- Почему зимние месяцы встали возле белого кружка, а осенние – возле желтого?
- Сколько осенних (зимних и т. д.) месяцев? Назовите их.

Чтобы выяснить, какого месяца не хватает, детям предлагают перевернуть карточки цифрами вверх и построиться друг за другом в порядке следования цифр. При пересчете назвать номер и название месяца, догадаться, месяц с какой цифрой не был произнесен. (*4-й – апрель.*)

Правила: нацелить детей на ассоциацию природных явлений с цветом. Вспомнить названия всех месяцев. При построении в ряд не толкаться, быстро находить свое место по цифрам; учить находить, какого месяца в ряду не оказалось.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 36

Игра «Сравним количество микстуры»

Задачи: развивать внимание, быстроту и ловкость движений, логику мышления (сообразительность); учить измерять объем жидкостей и сравнивать их с помощью условной мерки.

Материалы: кегли, мерные стаканчики, ведерки, вода розового и голубого цвета.

Содержание: доктор приготовил две микстуры – розового и голубого цвета, которые находятся в разных прозрачных емкостях (большой и маленькой). Детям необходимо сравнить микстуры и определить, хватит ли ее на всех жителей сказочного городка.

Вопросы:

- Присмотритесь и определите на глаз, в какой емкости и какой жидкости больше. (*Предположения и выводы детей.*)
- Как это можно определить опытным путем? (*Ответы детей.*)

Педагог делит детей на две команды и предлагает воспользоваться одним из вариантов – перелить всю жидкость в одинаковые емкости, а для этого по сигналу перенести (перелить) микстуру мерным стаканчиком из разных емкостей в одинаковые, не нарушая преграды (буйки, кегли).

Дети в командах выполняют бег «змейкой» со стаканом воды между буйками (кеглями), сравнивают жидкости, черпая мерным стаканчиком из баночек, выливая жидкость в прозрачное ведро.

Правила: напомнить детям, что бег при выполнении задания нужно осуществлять осторожно, не проливая воды, иначе сравнение будет неточным. Осуществляя счет стаканчиков, сравнивать их количество при помощи знаков сравнения, делая самостоятельные выводы.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 37

Игра «Сварим кашу»

Задачи: развивать внимание, память, логику мышления (сообразительность), навыки контроля; учить сравнивать объем сыпучих тел, познакомить со способами измерения объема, показать, что объем не зависит от размера емкости.

Материалы: пакеты с кашей, мерный стакан (ложка), кастрюля.

Содержание: детям предлагают сначала определить на глаз количество каши «Здоровье» в двух разных пакетах (большом и маленьком), а затем предложить свой вариант сравнения количества.

Первый вариант – пересыпать кашу в одинаковые емкости.

Вывод: определение количества сыпучего вещества не дает точного результата.

Второй вариант – взвесить их.

Вывод: масса вещества не зависит от его размера.

Далее педагог, показывая детям оба способа сравнения, знакомит их с весами и условными мерками, предлагая свой вариант определения количества каши.

Дети в командах распределяют и отмеряют нужное количество каши в игре. В соревновании отмеряют условной меркой – ложкой (стаканом) – кашу из пакета по очереди, пробегая, высыпая ее в кастрюлю, передавая дальше эстафету.

Педагог подводит итоги эстафеты, называя выигравшую команду, а затем все вместе сравнивают количество каши в кастрюле, отвечая на вопрос:

– Почему одна из команд быстрее справилась с заданием? (*Ответы детей.*)

Вывод: сравнивать вес сыпучих тел можно, используя только одинаковые условные мерки.

Правила: обратить внимание детей на то, что бег необходимо осуществлять мелкими быстрыми шажками, чтобы не рассыпать содержимое. Привести детей к пониманию, что при сравнении содержимого отмерять его количество необходимо одинаковыми условными мерками. Побуждать детей вспомнить, какими способами можно измерить сыпучие вещества, предлагать свои варианты (пути) решения проблемы разными способами.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Картотека № 38

Старшая группа.

Игра «Весовые качели»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, смекалку, логическое мышление, умение сравнивать и обобщать; научить ребенка в разных ситуациях приходиться к выводу, что вес продуктов, длина предметов не зависят от их количества; закрепить представления об измерении длины и веса с помощью общепринятой меры.

Материалы: плюшевые игрушки (медведь, белочки, тигры), мольберт, карандаши.

Содержание: смотритель зоопарка просит детей помочь ему взвесить двух медвежат; так как те очень любят кататься на качелях, смотритель придумал, как их развлечь, а заодно и измерить вес. На одну сторону качелей он сажает медведя, а на другой просит расположить других животных, пока качели не уравновесятся. Дети делятся на команду белочек и команду тигров. По сигналу команда белочек большими прыжками в длину поочередно будет сажать на качели белочек, а команда тигров бегом на четвереньках – тигрят. Игра закончится, когда качели будут в горизонтальном положении, то есть уравновесятся.

Вопросы:

– Как мы измеряли вес медведей? (*Уравновешивали качели.*)

– Сколько весит медведь в белочках? (*5 белочек.*)

– Сколько в тиграх? (*3 тигра.*)

– Чей вес больше – медведя в белочках или медведя в тиграх, ведь 3 тигра меньше, чем 5 белочек? Можно ли ответить на этот вопрос? Почему? (*Разные мерки.*)

– Что же лучше делать – пересчитывать вес в предметах или измерять?

– Какой должна быть мерка, чтобы сравнить вес двух предметов? (*Одинаковой.*)

Дети измеряют вес медведей только в белочках или только в тиграх, сравнивают, чей вес больше, и ставят знаки «больше», «меньше».

Педагог приводит детей к выводу, что нужна особая мерка, и они знакомятся с общепринятой меркой измерения массы – 1 кг (гири).

Все действия детей фиксируются педагогом на доске или мольберте.

Правила: напомнить детям, что движения надо выполнять быстро, не задерживать товарищей по команде. Закончить игру, если качели приняли горизонтальное положение. Подвести детей к пониманию того, что сравнивать вес двух предметов можно только тогда, когда они выражены одинаковыми мерками; познакомить с единой мерой измерения веса – килограммом. Подвести к понятию, что вес предметов лучше измерять на весах, чем пересчитывать.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 39

Игра «Тяжелее – легче»

З а д а ч и : развивать умение сравнивать, логическое мышление, самостоятельность в выборе; научить ребенка в разных ситуациях приходиться к выводу, что вес продуктов, длина предметов не зависят от количества; закрепить представления об измерении длины и веса с помощью общепринятой меры.

М а т е р и а л ы : мягкие модули, тяжелые и легкие кастрюльки, сыпучий материал (каша).

С о д е р ж а н и е : смотритель предлагает детям определить, кто из слонов (голубой или розовый) питается лучше, а значит, лучше растет. Им предлагают перелезть через заграждение (заборчик из мягких модулей) и отнести кашу в кастрюлях: розовому слону – кастрюли самые легкие по весу, голубому – самые тяжелые.

Дети берут кастрюли на ладонь, взвешивая на руке, пробуют угадать, для какого слона она предназначена.

В о п р о с ы :

- Какое количество каши в кастрюлях съедает розовый слон? (6.)
- Какое количество каши съедает голубой слон? (4 кастрюли.)
- У какого слона кастрюли были легче? Можно ли сказать, кто съедает каши больше? (Нет.)
- Почему? (Разный вес каши в кастрюле.)
- Как измерить вес продуктов? (Пересыпать кашу из кастрюль в одинаковые емкости и взвесить на весах.)

Дети выполняют действие пересыпания и сравнивают вес каш, устанавливают между ними равенство, приходят к выводу, что слоны съедают одинаковое количество каши.

П р а в и л а : нацелить детей на применение практического способа сравнения предметов по весу (на ладонях). При распределении кастрюль ориентироваться на вес каши; подвести детей к пониманию того, что вес надо сравнивать только измерением одинаковой меркой, а не пересчетом. Дети самостоятельно должны сделать выводы.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 40

Игра «Измерь удава»

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

М а т е р и а л ы : маты, канат (веревка), гимнастическое бревно.

С о д е р ж а н и е : 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 на головой, на вытянутых руках переносят удава по бревну приставными шагами боком на ковер, пытаясь удержать равновесие, чтобы потом измерить его разными способами, как в мультфильме «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.

П р а в и л а : 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 41

Игра «Бег на короткую дистанцию. Тигры и львы»

Задачи: развивать внимание, память, умственную активность, быстроту, ловкость и координацию движений; продолжать знакомство детей с разнообразными способами измерения (действиями): с помощью физических упражнений (шагов, прыжков), а также условной мерки; разобрать с детьми проблемные ситуации, связанные с измерительной деятельностью, учить делать выводы.

Материалы: кубики (два красных и два синих), красная и синяя веревки.

Содержание: дети делятся на 2 команды: команда львов выполняет бег вдоль красной веревки по прямой (от синего кубика к красному); команда тигров осуществляет бег «змейкой» вдоль синей веревки (от синего кубика к красному).

По окончании эстафеты детям предлагаются вопросы на эрудицию:

– Как вы думаете, к кому можно отнести поговорку «летит как стрела»? Что она означает? (*Быстро двигается.*)

– От чего зависит быстрота? (*От скорости.*)

– Как двигались львы и тигры?

– У кого скорость больше? (*Дети обозначают знаком на мольберте.*)

– Как сравнить длину пути? (*Прикладывая друг к другу обе веревки.*)

– Одинаковы ли они? Вспомните правило сравнения и поставьте нужный знак.

Правила: обратить внимание детей на быстроту выполнения задания: бег осуществлять быстро, не задерживая друг друга, передавать эстафету. Вспомнить с детьми правило измерения длины – путем приложения, накладывая веревки друг на друга, совмещая их концы; учить отслеживать правильность выполнения задания другими парами.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 42

Игра «Поспеш, проползи»

Задачи: развивать внимание, логику мышления (сообразительность), ловкость и координацию движений; расширять кругозор детей; знакомить с понятиями *перемещение*, *траектория движения*; упражнять в измерении и сравнении длины пути человека, осуществляя действия движениями (ходьбой на четвереньках, приставным шагом).

Материалы: желтая и зеленая веревки (канаты), игрушки для отметки старта и финиша.

Содержание: дети делятся на две команды. Команда черепах осуществляет движение по желтому канату, изображенному в виде дуги – на высоких четвереньках от кубика до кубика; команда муравьев приставными шагами двигается по зеленому канату – по кругу от игрушек.

Выполнив верно задание, дети (все вместе) отвечают на вопросы:

– У кого скорость движения больше: у черепахи или у муравья?

– Обозначьте скорость их движения, используя знаки сравнения. (*Дети выполняют задание на мольберте.*)

– Как определить длину пути муравья и черепахи? (*Приложением.*)

– По какому пути двигалась черепаха? Переместилась ли она при движении? (*По дуге – желтому канату; от красного кубика к синему.*)

– Как двигался муравей? Переместился ли он в другую точку? (*По кругу – зеленому канату; нет, так как пришел обратно к игрушке.*)

Выход: при движении по кругу перемещение равно 0 (нулю).

– Как объяснить речевой оборот: «Плетется как черепаха»? (*Медленно движется.*)

Далее детям вводится новое понятие: разные виды движения обозначаются *траекторией движения*.

– Приведите примеры разных траекторий движения. Каково их перемещение? (*Варианты детей.*)

Правила: обратить внимание детей на правильность выполнения задания: при ходьбе на высоких четвереньках не опускаться на колени; чередовать положение рук и ног: осуществляя приставной шаг, удерживать равновесие, не сходить с каната. Побуждать отслеживать правильность выполнения задания самими детьми; быть внимательными при определении перемещения и траектории движения; приводить примеры таких движений, при которых перемещение равно 0 (нулю).

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 43

Игра «Движения с препятствиями»

Задачи: развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, навыки контроля действий, мышление; определить понятие *скорость передвижения* с помощью различных общеразвивающих упражнений (ходьбы приставным, широким шагом, в полуприседе, галопом), изображая движения разных животных; упражнять детей в сравнении расстояний, делая выводы о характере движения для достижения цели.

Материалы: канат, четыре модуля, четыре стойки.

Содержание: дети делятся на две команды. Команда удавов, держа канат в руках над головой, осуществляет бег «змейкой» между четырьмя стойками; команда пони осуществляет бег с препятствиями через повышенную опору (4 мягких модуля) высотой 20 см.

Вопросы:

- Чья скорость больше?
- Отметьте знаками сравнения скорость движения ваших команд на мольберте.
- Какова траектория движения была у удава и у пони? Перемещались ли они?

Правила: движения выполнять по заданию, самостоятельно вспоминать положение рук и ног. Побуждать детей сохранять равновесие в беге через повышенную опору, а также следить за положением рук в беге «змейкой» с канатом в руках.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 44

Игра «Длинный – короткий»

Задачи: развивать зрительную память, глазомер, быстроту мышления, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей; упражнять детей в измерении и сравнении предметов, используя правило приложения.

Материалы: ленты оранжевого и желтого цвета разной длины.

Содержание: детям предлагаются 2 ленты оранжевого и желтого цвета, расположенные зигзагом и полукругом.

Вопросы:

- Можно ли в данном случае определить на глаз, какая из лент длиннее (короче)?
- Почему? Каким образом можно выполнить правильно измерения? (*Мнения детей.*)

Дети, выпрямив ленты в длину, прикладывают их друг к другу и сравнивают парами, находясь в колоннах (мальчики и девочки).

Вывод: если при сравнении лент у кого-то из детей остался свободный конец, значит, эта лента длиннее.

- Что в данном случае можно сказать о лентах (их длине)? (*Мнения детей.*)

Правила: обратить внимание детей на точность выполнения задания. Подвести к пониманию того, что измерять можно разными способами, но правило приложения при сравнении длины остается неизменным. Напомнить детям, что при сравнении ленты нужно держать в натянутом состоянии, совмещая в парах, чтобы получить более точный (правильный) результат измерения.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 45

Игра «Ленты-моталочки»

Задачи: развивать зрительную память, глазомер, мышление, мелкую моторику рук, мышцы локтевого сустава; познакомить детей с единицами измерения длины – *метром, сантиметром*, дать представление о старинных мерах измерения длины – *сажень, пядь, локоть*.

Материалы: эстафетные палочки, ленты зеленого и голубого цвета.

Содержание: шнур-затейник предлагает детям продолжить экспериментальные измерения путем наматывания лент (зеленой и голубой) на палочку. Дети, в парах сворачивая ленты, выясняют (отмечают), какой паре удалось это сделать быстрее.

Вопросы:

- Возможно ли при сворачивании ленты точно определить ее длину? (*Мнения детей.*)
- Предложите свой вариант определения (измерения) длины. (*Варианты детей.*)

Далее шнур-затейник предлагает детям измерить длину лент по старинке – локтями, а потом сравнить результаты друг друга.

Правила: обратить внимание детей на точность и быстроту при выполнении задания. Вспомнить с детьми правила измерения разными способами, выделяя самый правильный из них. Побуждать детей делать собственные выводы по результату сравнения.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 46

Игра «Считай, измеряй»

Задачи: развивать мышление, умение делать выбор и обосновывать его по ситуации, применять практические навыки измерения веса; научить ребенка в разных ситуациях приходиться к выводу, что количество не зависит от веса продуктов, предметов; формировать у детей представление о необходимости выбора мерки при измерении веса: пересчитывать или измерять на примерах из жизни.

Материалы: макеты конфет (10 больших, 20 маленьких), веревочки (по количеству конфет), 2 мешочка для конфет, весы.

Содержание: детям, сидящим за столом «Конфеты», фея Забава предлагает поиграть – выиграть как можно больше конфет, чтобы угостить друзей. Они должны подпрыгнуть до веревки и достать как можно больше конфет, подвешенных на разной высоте. Все собранные конфеты дети размещают на столе. Фея ставит детей перед выбором: как узнать, каких конфет больше – больших или маленьких: пересчитать их или измерить? Дети выполняют пересчет, вспоминая правила счета хаотично расположенных предметов и выбирая одно из них, а затем делают вывод (*10 больших конфет меньше, чем 20 маленьких*). Фея предлагает детям сравнить вес конфет, взвесив их на весах со шкалой делений, и объясняет меру веса по делениям стрелки. Дети отмечают, что при взвешивании обоих мешочков с конфетами стрелка указывала на цифру 1, значит, вес больших и маленьких конфет одинаковый.

Вопросы:

- Как вы думаете, что лучше: производить взвешивание или пересчитывать продукты? (*Дети должны обосновать свой выбор.*)
- Какая мера используется при измерении веса?

Правила: напомнить, что при подпрыгивании нужно делать сильный толчок, чтобы достать конфету. При пересчете и взвешивании вспомнить алгоритм действий, стараться сделать выбор – пересчитывать или измерять, обосновывать его.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 47

Игра «Попади в цель»

Задачи: развивать ловкость, глазомер, умение сравнивать и обобщать; познакомить с разными весами для определения веса в граммах и килограммах и научить приемам считывания результата измерения; закрепить алгоритм взвешивания с помощью весов, знание меры веса – 1 кг; учить сравнивать вес предметов.

Материалы: мешочки с песком, ватные шарики, сухой бассейн (корзина).

Содержание: фея предлагает детям поиграть и забросить в центр сухого бассейна как можно больше мешочков с песком и ватных шариков.

Вопросы:

– Как узнать, чего больше попало в бассейн – мешочков или шариков? (*Пересчитать.*)

Затем фея предлагает детям собрать мешочки и шарики в разные мешки и сравнить на глаз, какой из них больше. (*Мешок с ватными шариками.*)

– Как вы думаете, какой мешок тяжелее? (*Предположения детей и их обоснования.*)

Фея показывает весы – безмен, на котором можно взвесить мешки. Дети делают вывод о весе мешков по указаниям стрелки. (*Мешок с ватными шариками кажется больше, а вес его меньше, чем вес мешка с песком.*)

Правила: напомнить детям, что при выполнении упражнения надо делать замах и бросок правой рукой, отклонившись назад, стараясь попасть в центр бассейна. Не попавшие в него предметы не подбираются. Вести счет только предметов, попавших в цель. Подвести детей к выводу при сравнении веса, что объем не зависит от веса.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 48

Игра «Разложи мороженое»

Задачи: развивать внимание, быстроту, сообразительность; формировать у детей представление о необходимости выбора мерки при измерении веса: пересчитывать или измерять – на примерах из жизни.

Материалы: 3 емкости для мороженого, шарики для сухого бассейна, 3 ложки.

Содержание: фея Забава предлагает детям третьего стола угостить посетителей вкусным мороженым, правильно выполнив заказ: разложить в вазочки мороженое, состоящее из трех шариков: ягодного, сливочного, шоколадного.

Дети делятся на три команды и выполняют заказ, выбирая из сухого бассейна ложкой шарики. Перенеся их к столу, заполняют ими по три вазочки для каждой команды (тремя разноцветными шариками), стараясь не ошибиться. По окончании игры дети отмечают ошибки и исправляют их.

Вопросы:

– Одинаковый ли вес мороженого в вазочках? (*Ответы детей.*)

– Как это узнать?

Дети уравнивают вазочки с мороженым на двух чашах весов и делают выводы, где вес больше, а где меньше.

Правила: напомнить детям, что надо быть внимательными при заполнении вазочки шариками, они должны быть разного цвета. Если кто-то из игроков ошибется, то команда считается проигравшей, не выполнившей правильно заказ.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 49

Игра «Измерь бревно шагами»

З а д а ч и : развивать мышление, умение сравнивать и обобщать, принимать самостоятельные решения; учить применять разные виды ходьбы в измерении длины.

М а т е р и а л ы : гимнастическое бревно.

С о д е р ж а н и е : детям предлагают измерить бревно шагами со счетом и определить, каким типом шагов это расстояние можно преодолеть быстрее.

В о п р о с ы :

– Какие шаги вы выполняли? (*Приставные, боковые, широкие.*)

– Каких шагов вы выполнили больше? Почему?

– Как вы думаете, какими шагами мы преодолеем это расстояние быстрее?

Дети получают золотой ключ за находчивость.

П р а в и л а : напомнить детям, что необходимо выяснить, какими шагами расстояние можно преодолеть быстрее; учить проводить сравнительный анализ, чтобы прийти к пониманию того, что чем меньше шагов они будут делать, тем быстрее пройдут это расстояние.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 50

Игра «Веселый знак “плюс”»

З а д а ч и : развивать согласованность действий в парах, быстроту, ловкость, сообразительность; познакомить детей с *действием сложения* и математическим знаком, обозначающим это действие – «+».

М а т е р и а л ы : веревочки (на каждую пару детей) размером до 50 см.

С о д е р ж а н и е : педагог просит детей вспомнить о веселом и жизнерадостном знаке «плюс», который потерял свою палочку, и помочь ему найти ее. Любит этот знак все объединять, увеличивать и прибавлять, оттого его все любили в математическом городе. Во всех историях, в которых он участвовал, происходило одно и то же событие – *сложение*.

Чтобы найти потерявшуюся палочку у знака и составить его, детям предлагают построиться в две колонны, распределившись по парам, взять веревку за концы, растянуть ее и присесть на корточки, держа веревку невысоко от пола (можно использовать гимнастические палочки). Последняя пара, оставив веревку на полу, прыгает через веревки товарищей, а затем, обегая с разных сторон колонну, берет свою веревку в руки и отходит в сторону, поднимая ее над головой. Следующая пара, выполнив упражнение, подбегает к отошедшей паре и присоединяет к ней веревку крест-накрест, образуя знак «плюс», выкладывают его на полу.

П р а в и л а : напомнить детям, что прыжки через веревку нужно осуществлять быстро, не задерживаясь и не задевая ее. Выкладывать знак только после того, как к ним подбежит вторая пара. Не забывать, что веревку надо держать натянутой.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 51

Игра «Найди свой вагон»

Задачи: развивать умение применять знания в действии, обдумывать, контролировать, устранять ошибки; познакомить детей с *действием сложения*, со знаком «+», обозначающим 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 большее 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 52

Игра «Сложение цвета»

Задачи: развивать гибкость мышления, сообразительность, умение применять знания в действии, обдумывать их, устранять ошибки; веру в свои силы, сенсорный опыт; вспомнить и закрепить цвет и цветовые оттенки; учить решать задачи на сложение основных цветов для получения новых оттенков.

Материалы: карточки с примерами, гимнастическая скамейка, разноцветные кубики.

Содержание: детям раздают карточки в виде примеров на сложение двух цветовых пятен: красный + красный = ?; желтый + красный = ?; желтый + синий = ?; желтый + желтый = ?; синий + синий = ?; красный + синий = ?; белый + синий = ?. Они должны пройти по скамейке, перешагивая через цветные кубики, наклониться и взять кубик только того цвета, который соответствует решению его примера при сложении двух цветовых оттенков. Дойдя до конца скамейки, прыгнуть и отойти в сторону. Если примеры решены правильно, то на скамейке не должно остаться ни одного кубика.

Чтобы узнать цифру кода, надо построиться в цветовую гамму – последовательность цветов радуги, начиная с красного. Осуществить пересчет цветов.

Правила: напомнить детям, что при решении примера надо хорошо подумать, какой цвет получится при сложении двух цветовых оттенков, и взять нужный кубик. При прохождении по скамейке удерживать равновесие, руки держать в стороны, наклоняться за кубиком, прыгивать легко.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 53

Игра «Для кого пирожки?»

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с *действием сложения*; формировать общие представления о процедуре сложения, запоминая основное правило: складывать можно только одноименные предметы (величины), изображать арифметическое действие движением; учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая их правильно вслух.

Материалы: кружки с нарисованными цифрами.

Содержание: педагог напоминает детям о том, что по дороге к бабушке Красная Шапочка встречает волка. В корзинке у нее – пирожки. Педагог предлагает детям обхитрить волка – угостив его пирожками, тем самым спасти и бабушку, и внучку, успев предупредить их об опасности.

А выполнять задание детям предстоит в необычной форме: распределить все пирожки (с цифрами) для бабушки и волка, решив правильно примеры на сложение. Если при складывании пирожков ответ примера > 5 – это пирожок для бабушки, < 5 – для волка. Счет осуществлять, прыгая по дорожке с цифрами, расположенными в ряд, начиная от первой цифры и прыгая столько раз, сколько указывает цифра при сложении (+2), и т. д. Остановившись на цифре, ребенок называет ее, читает получившееся выражение, сравнивает результат с цифрой 5, оставляет пирожок в тарелке – для волка, кладет в корзину – для бабушки.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: быстро прыгая по кружкам (при сложении цифр) вперед, прочитывают вслух пример, определяя, с какой цифры осуществлять прыжок и сколько их необходимо добавить при сложении. При сравнении цифр побуждать грамотно выражать результат сравнения фразой.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 54

Игра «Грустный знак “минус”»

Задачи: познакомить детей с арифметическим действием вычитания, со знаком «минус»; развивать внимание, память, быстроту мышления и ловкость движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.

Содержание: детям предлагается рассказ о знаке «-», который любит слово «нет», все отвергает, отрицает. За это его еще называют *знаком отрицания*. Педагог просит детей помочь знаку «минус», превращая все его отрицания в противоположности, изображая их движением.

Пример: быстрый – не быстрый, а медленный; старый – не старый, а молодой; веселый – не веселый, а грустный; легкий – не легкий, а тяжелый, чистый – не чистый, а грязный и т. д.

На показ карточки со знаком «+» педагог дает утверждение, при показе карточки с «-» дети, добавляя частицу *не*, называют противоположность, объясняют ее.

Правила: обратить внимание детей на то, что они должны самостоятельно придумать противоположные движения, характеризуя их словами, вспоминая противоположности без частицы *не*.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 55

Игра «А ну-ка, отними!»

Задачи: совершенствовать навыки счета, упражняя детей в отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая их цифрами и математическими знаками; развивать внимание, быстроту реакции и логику мышления детей, ловкость движений.

Материалы: конфеты (по количеству детей).

Содержание: дети садятся по кругу, положив за спину конфету и закрыв глаза.

По сигналу: «Раз, два, три, а ну-ка, отними!» – водящий ребенок обходит детей за кругом, собирая у них конфеты, те в свою очередь пытаются ее быстро взять, повернувшись правым или левым боком.

По окончании игры водящий считает, сколько было детей и конфет, а также сколько он успел собрать конфет. Затем ищет на столе подобный пример, читает выражение, дает ответ на вопрос: «Сколько осталось конфет у детей?», выполнив его пересчетом.

Игра повторяется 2–3 раза.

Правила: побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: не поворачиваться и не брать конфету раньше сигнала. В случае, если конфета находится на далеком расстоянии, нацелить детей дотянуться до нее, не вставая с места; упражнять их в умении производить счет предметов, находя нужное выражение, читать его правильно.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 56

Игра «Хромая лиса»

Задачи: учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух; развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета.

Материалы: канат (веревка), обруч.

Содержание: в середине групповой комнаты кладется канат, недалеко от него – обруч (нора лисы). Из детей выбирается «лиса» (с помощью любой считалки), остальные дети – «куры», которые находятся в «курятнике» – за канатом (на свободном пространстве). Педагог объявляет, что в «курятнике» – 10 «кур». «Хромая лиса» (ребенок, прыгающий на одной ножке) по сигналу скачет к «курятнику» и начинает прыгать за «курами». Попавшиеся «куры» становятся в обруч (нору). По сигналу игра останавливается, «лиса» считает пойманных «кур», составляя математическое выражение, проговаривая его вслух: «10 было, поймала 3 (выражение: $10 - 3$)», дает ответ, сколько «кур» осталось в «курятнике».

Правила: побуждать детей быть внимательными в игре: детям-«курам» выходить из «курятника» запрещено, а «лиса» в случае усталости может поменять ногу, так как вставать на обе ноги нельзя. При ловле детей-«кур» нужно дотронуться до плеча товарища, не толкая его. Составляя математическое выражение, четко произносить пример, давая ответ пересчетом.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 57

Игра «Какой по счету наш экипаж?»

Задачи: развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с арифметическим действием умножения, его математическим знаком: « \cdot », « $*$ », « \times »; учить составлять примеры из жизни, математические истории, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух; способствовать освоению счета объектов группами по 2, 3, 4 предмета, понимая принцип умножения.

Материалы: геометрические формы.

Содержание: добравшись до планеты Умножения детям предлагается узнать, какими по счету они прилетели на звездную планету, ведь здесь пристыковалось много космических кораблей с желающими ее покорить. Детям раздают разные геометрические формы (космические корабли). Они должны осуществить полет по космическому пространству (бег в рассыпную по пространству группы) и на сигнал пристыковаться к станции подобной формы, которая находится у них в руках (нужно построить детей в колонны по 5 человек – с одинаковыми геометрическими формами).

Вопросы:

– Сколько кораблей пристыковалось к станции круглой (цилиндрической, конусообразной, кубической) формы? (5.)

– Сколько всего было станций? (20.)

– Давайте выразим это математическим действием – умножением, составляя выражение: $4 \times 5 = 20$.

Дети проверяют свои действия счетом (пересчет в колоннах), объявляется число 20.

Педагог, подводя итоги задания, произносит: «Наш корабль пристыковался 20-м по счету».

Правила: побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: бег в рассыпную осуществлять быстро, не наталкиваясь друг на друга; при перестроении в колонны проверять правильность форм, в случае ошибки меняться местами с детьми.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 58

Игра «Раздели угощение»

Задачи: развивать внимание, логику мышления, умение делать правильные умозаключения; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с арифметическим действием – *делением*, его математическим знаком – « $:$ »; учить составлять примеры из жизни, математические истории (на основе сказок), рассматривая деление на 2, 4, 5 равных частей, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух; вспомнить с детьми четность (нечетность) чисел, показывая их значение в процессе деления поровну.

Материалы: конфеты овальной и прямоугольной формы, два обруча.

Содержание: педагог предлагает детям разделить угощения (конфеты) для гостей Мухи-Цокотухи на два стола (обруча). Дети сначала с конфетами овальной, затем прямоугольной формы выстраиваются в колонну по одному между обручами, расположенными по обе стороны от нее (выполняя пересчет), а затем расходятся по разные стороны колонны, обходя обручи, кладут в них конфеты.

Вопросы:

– Сколько всего конфет было овальной (прямоугольной) формы? (8, 6.)

– На сколько столов (частей) мы поделили угощения? (На 2.)

– Сколько конфет разной формы оказалось на каждом столе? (4 – овальных, 3 – прямоугольных.)

– Подумайте и ответьте: если за столом окажется 4 гостя, хватит ли им поровну конфет? (Овальных – да, их 4, прямоугольных – нет, их 3.)

– Можно ли разделить 3 конфеты на равные части? (Нет.) Почему? (Вывод детей о четности/ нечетности количества предметов.)

Правила: побуждать детей быть внимательными, выполняя перестроение, соблюдая очередность, чередуя направления вправо – влево. При пересчете и делении нацеливать детей на формулировку самостоятельных выводов.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 59

Игра «Лакомства для зверей»

Задачи: развивать зрительную память, быстроту мышления и ловкость движений; совершенствовать навыки счета, упражняя детей в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения, записывая цифрами и математическими знаками; познакомить детей с арифметическим действием – *делением*, его математическим знаком – «:»; учить составлять примеры из жизни, математические истории (на основе сказок), рассматривая деление на 2, 4, 5 равных частей, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух.

Материалы: пять обручей, 15 яблок (муляжи).

Содержание: педагог напоминает детям, что они привезли мешок яблок для детишек зайца, у которого четыре сыночка и лапочка-дочка. Сам заяц этого сделать не смог, ведь за ним гнался голодный волк.

Вопросы:

– Сколько детей у зайца? (5.)

– Как узнать, хватит ли всем детям яблок в мешке? (*Разделить поровну.*)

Детям предлагают взять по одному яблоку, осуществляя их пересчет, и, прыгая друг за другом из обруча в обруч, по порядку распределить поровну все яблоки для зайчат в пять обручей.

Вопросы:

– Сколько всего было яблок в мешке? (15.)

– Сколько зайцев (обручей)? (5.)

– Мы разделили 15 яблок между 5 зайцами. Посчитайте, сколько яблок досталось каждому зайчику. (*По 3 яблока.*)

Посмотрите, как это математическое действие выглядит и читается: $15 : 5 = 3$ (знак деления изображается точками).

Правила: обратить внимание детей на прыжки: необходимо осуществлять их легко, не наталкиваясь друг друга. Нацелить детей на то, чтобы они проследили путь товарища, идущего впереди, дабы не прыгнуть на его место. При составлении математического выражения на действие деления побуждать детей правильно его прочитывать, делая выводы.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 60

Игра «Разложи все на свое место»

Задачи: 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 выполнит 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 в магазин, чтобы никого туда не впустить. 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.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 61

Игра «Объедини и сравни»

Задачи: развивать логику мышления, сообразительность; практиковаться в умении объединять группы по одному признаку и сравнивать их по количеству, применяя разные способы счета.

Материалы: игрушки-цветы, игрушки-насекомые.

Содержание: дети попадают на поляну, где растут цветы и летают насекомые. Педагог предлагает им взять их в руки, а затем по сигналу: «Раз, два, три, в группы объедини!» – объединиться в два круга согласно одному признаку: цветы и насекомые.

Вопросы:

- Можно ли сказать, чего больше?
- Что необходимо сделать? (*Пересчитать.*)

Дети пересчитываются по порядку, называя свой порядковый номер.

– Попробуйте движением за одну минуту сделать так, чтобы сравнить, чего больше, чего меньше, без пересчета. Дети должны догадаться, что надо встать в пары. Педагог должен похвалить детей, если они уложились раньше заданного времени.

Правила: напомнить детям, что они должны вспомнить способы сравнения количества предметов в группах и уметь показать это движением (пересчетом и без пересчета, составлением пар). Вспомнить, что пересчитывать можно только одноименные предметы и объединять их в группы по одному признаку.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 62

Игра «Смело отвечай, вперед шагай»

Задача: развивать внимание, сообразительность, целеустремленность; совершенствовать умение работать с занимательными математическими задачами-шутками, логическое мышление, внимание; воспитывать интерес к математике, настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, развивать быстроту в играх-соревнованиях.

Содержание: дети становятся у черты и выстраиваются в шеренгу. Им предлагается решить занимательные задачи по математике, отвечая правильно на вопрос и передвигаясь на шаг вперед. Кто первым достигнет башни форта, то получит право подобрать ключ к сундучку и открыть его.

Задачи:

- Сколько спинок у трех свинок? (3.)
- Сколько хвостов у двух котов? (2.)
- Сколько рогов у двух быков? (4.)
- Сколько у коня копыт, когда конь в траве лежит? (4.)
- Сколько домишек у ста муравьишек? (*Один.*)
- Каким гребнем голову не причешешь? (*Петушиным.*)
- Как можно принести воду в решете? (*Заморозить ее.*)
- Сколько задних лап у двух зайчат? (4.)
- Сколько животиков у пяти бегемотиков? (5.)
- Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (2.)

Выигравшему ребенку вручается последний (седьмой) золотой ключ.

Правила: объяснить детям, что надо быть внимательными, думать и отвечать быстро, стараясь опередить ответом товарища.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 63

Игра «Разбуди обитателей замка»

Задача: развивать зрительную память, быстроту и логику мышления детей, ловкость движений; закрепить умение обобщать предметы в группы по одному признаку, называя их (животные, птицы, люди, деревья и т. д.).

Материалы: веревки, картинки, игрушки.

Содержание: дети по мановению волшебной палочки попадают в сказку «Спящая красавица». Педагог напоминает детям о том, что, уколол палец о веретено, принцесса уснула, а вместе с ней спит и все королевство. И продолжается это уже 100 лет. Детям предлагается навести порядок в королевстве (ведь за 100 лет оно совсем заросло и запустело) и разбудить его обитателей до того, как принцессу разбудит прекрасный принц.

Выросшие большие кусты совсем загородили дорогу в замок. Необходимо, пробравшись через кусты, вернуть всех обитателей замка на прежнее место. Чтобы задание выполнить правильно, нужно быть предельно внимательными, а помощником-ориентиром для детей будут служить облака, трава, замок, пенки.

– Подумайте, одинаковы ли эти объекты? Кто может обитать у этих важных объектов?

Дети пробираются сквозь заросли с картинками (муляжами животных, игрушками) в руках, изображающих насекомых (бабочек, стрекоз), людей (детей, слуг, повара), деревья (дуб, клен, рябину), птиц (голубей, синиц).

Вопросы:

– Почему у замка размещены дети, слуги, повара? (*Это люди.*)

– Почему к облакам определили птиц? И. т. д.

Отвечая на вопросы, дети считают количество одинаковых птиц (*голубей – 2, ласточек – 3, сорок – 3*) и выражают это в виде примера (на мольберте) задачи на сложение ($2 + 3 + 3 = 8$), выдавая результат пересчетом всех птиц, читая полученное выражение.

Правила: побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: пробираясь через веревки, можно опираться об пол руками, вытягивая ноги, не путаясь в веревках. Обратит внимание детей на среду обитания того или иного объекта, делая соответствующие выводы о складывании одноименных предметов. Нацелить детей на подбор обобщающих слов к объектам, составляя задачу, выражая математическими знаками и читая правильно выражение.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 64

Игра «Объедини по признаку цвета»

Задачи: развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; продолжать знакомить детей с логической операцией – *классификацией*, упражняя детей в объединении множеств по одному, двум заданным признакам.

Материалы: веревочки красного и синего цвета.

Содержание: педагог предлагает детям открыть глаза и, посмотрев в иллюминатор, получить первое космическое задание: «Узнать, кто первым из животных полетел в космос». Детям раздают картинки с разными животными и собаками белого и коричневого окраса шерсти. По сигналу дети объединяются в группы по указанному признаку, встав в круг образованной фигуры из пересеченных красных и синих веревочек:

– 1-е множество – животные с белой шерстью;

– 2-е множество – собаки.

Вопрос: какое множество, которое можно отнести и к первому, и ко второму множеству, окажется в середине пересекающихся кругов? (*Множество собак с белой шерстью.*)

Дети, выполнив правильно задание, узнают, что первыми в космос полетели собаки.

Движение: дети выполняют бег врассыпную (с картинками в руках) по всему пространству группы, объединяются в сообщества (встав в круг образованной фигуры из пересеченных красных и синих веревочек) по указанному признаку.

Правила: обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег и объединение в группы согласно указанного признака производить быстро, не толкая друг друга. Побуждать детей к самостоятельным выводам по окончании игры.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 65

Игра «Созвездия»

З а д а ч и : развивать внимание, логику мышления, умение делать правильные умозаключения; продолжать знакомить детей с логической операцией – *классификацией*, упражняя детей в объединении множеств по одному, двум заданным признакам.

М а т е р и а л ы : макеты звезд различной формы и размера, веревка.

С о д е р ж а н и е : детям предлагается встать на места расположенных на полу звезд разного цвета, формы, размера, взяв их в руки. Трое детей берут в руки цветной шнур и соединяют им детей со звездами по заданию, называя образованную фигуру: созвездие Большая Медведица, Лебедь (*все дети придерживают шнур руками*); соединить звезды желтого цвета; соединить все шестиугольные звезды; соединить маленькие звезды красного цвета.

В о п р о с ы :

- По каким признакам мы объединяли звезды?
- Как называется множество звезд?
- Можно ли объединить все созвездия в одно? Как оно будет называться? (*Космическая галактика.*)

П р а в и л а : побуждать детей быть внимательными в беге, не толкать и не задерживать друг друга.

МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ.

Старшая группа.

Картотека № 66

Игра «Исследуем космические метеориты»

З а д а ч и : развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; закрепить умение детей обобщать предметы в группы по одному признаку в процессе игр с движениями (с обручами), называя предметы одним словом, вспоминая правило складывания только одноименных предметов, величин, правильно определяя наименование полученной группы; дать представление о включении одного множества в другое (учить их находить подобные предметы и множества).

М а т е р и а л ы : геометрические формы из блоков Дьёнеша, портрет Ю. А. Гагарина.

С о д е р ж а н и е : педагог выясняет у детей, кто первым из людей полетел в космос. (*Ю. А. Гагарин.*) Далее, показывая его портрет, повествует о том, какими храбрыми, мужественными, внимательными и умными являются летчики-космонавты, какую серьезную работу выполняют они в космосе, наблюдая за планетами и небесными телами.

– Вот и мы с вами представим, что находимся в открытом космосе. Мы – осколки метеоритов.

Детям раздают объемные геометрические формы из блоков Дьёнеша и, выполняя различные движения (кружения, подбрасывания и ловлю двумя руками, перебрасывание из рук в руки), предлагают построить различные множества, объединяясь в группы-круги:

- множество разноцветных метеоритов разной геометрической формы;
- множество красных метеоритов разной формы;
- множество разноцветных метеоритов круглой формы;
- множество красных метеоритов круглой формы.

В о п р о с : как вы думаете, можно ли включить образованные множества одно в другое, и если да, то по каким признакам?

Дети объединяются в два круга (один в другом), проходя между детьми с поднятыми руками в середину, взявшись за руки, образуют второй круг.

Дети выполняют бег врассыпную (подбрасывая мяч, перебрасывая из руки в руку, осуществляя кружение) повсему пространству группы, объединяются в группы по заданным признакам.

П р а в и л а : обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег врассыпную и объединение по заданным признакам производить быстро, не наталкиваясь друг на друга. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО МАТЕМАТИКЕ

(МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ)

Старшая группа

Источник:

Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко Математика в движении. Планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Старшая группа.