

Подвижные игры для детей 6-7 лет, направленные на развитие математических способностей

«Змейка» (ходьба, бег врассыпную, порядковый счет, ориентация в пространстве)



Описание: Дети разбиваются на команды по пять человек, встают друг за другом и держат за пояс впереди стоящего ребенка. Идут в колоннах, произнося слова:

Полосатая змея

В гости к тетушке ползла.

Только хвост сопротивлялся

И за кустики цеплялся.

После этих слов все дети разбегаются, а указанный педагогом ребенок из этой цепи змейки ловит свою команду.

Правила: Педагог показывает цифру, и только ребенок под этим номером в цепи ловит свою команду, собирает змейку. Побеждает та команда, чей ловишка быстрее поймает участников своей команды.

«Счет с мячом» (упражнения с мячом, навыки счета)



Описание: Педагог показывает цифру, дети столько раз отбивают (подкидывают) мяч о пол (о стену).

Правило: Считать количество выполненных движений

«Шлепанки» (отбивание мяча одной рукой, навыки счета, круг, центр круга, на расстоянии шага)



Дети встают в круг лицом к центру на расстоянии шага друг от друга. Выбирают водящего, считают до 5: пятый — водящий. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из играющих и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью), стоя на одном месте. Число отбиваний мяча по договоренности, но не более 5, чтобы детям не приходилось долго стоять в ожидании. После отбиваний мяча игрок перебрасывает его водящему. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не уронит мяч. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего. Играть можно в 2—3 мяча, тогда выбирают 2—3 водящих.

Выбираем водящего с помощью короткой считалки. Вот некоторые из них:

«Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять.

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет,

Но охотник не попал,

Серый зайчик убежал».

«Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть;

Ну, попробуй нас догнать!

Раз, два, три, ловить будешь ты!»

«Найди свое место» (отбивание мяча, навыки счета)



Описание: На полу, в спортивном зале лежат карточки (цветочки или снежинки, листочки) с изображением цифр (например: цифра 3 – цветок с тремя лепестками). У каждого ребенка браслет с цифрой. Дети играют с мячами, например: отбивают мяч о пол.

Ловко с мячиком играем,

Одной рукой мы отбиваем:

Один, два, три, четыре, пять –

Будем циферку искать.

Дети ищут по заданию: на одну больше, меньше, либо прибавить два.

Правила: Отбивать мяч каждое слово. Найти свою цифру на полу, кто не справился с заданием – проиграл.

«Больше – меньше» (слухо-моторная координация, сравнение объектов по величине)



Правила: Педагог называет предметы и объекты. Если названный предмет больше предыдущего, то дети встают на носки, руки вверх. Если названный предмет меньше предыдущего – приседают.

Например:

Стоял компот, шагал Федот,

В машину сел, колбаску съел.

Бежала собачка, за нею соли пачка.

Гора стоит, а кот сидит:

Автобус ждет, жвачку жует.

Солнце высоко, коршун далеко.

Мышку не поймает, с нами поиграет.

Правила: Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

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

Например: шире – уже (шире – руки в стороны, наклоны вперед, уже –руки вверх, встать на носочки).

Алая лента лежит на столе,

В косу вплетем, разместим на плече.

Побежим по дороге, запрыгнем в трамвай,

В дом у реки с фонарем приезжай.

«Найди пару» (ходьба, бег, ориентировка, знание геометрических фигур и объединение по существенным признакам)
(разрезать открытки или фигуры из бумаги)



Дети с фигурами ходят (бегают) по залу, по команде воспитателя ищут пару по цвету, по форме или по размеру.

«Неделя, стройся» (ходьба, бег, последовательность дней недели)



Цель: закрепить последовательность дней недели

Содержание Детям раздают ободки, на которых разное количество кругов (количество кругов соответствует порядковому номеру дня недели). По команде воспитателя дети Должны занять свое место и назвать день недели.

«Волк во рву» (бег, прыжки, узкий, широкий)



Ход игры. Посередине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80-100см одна от другой – это ров. С двух краев площадки на расстоянии одного-двух шагов от ее границ очерчиваются дома коз. Из числа играющих выбирается волк, остальные изображают коз.

Все «козы», располагаются в одном из домов. «Волк», становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву!», «козы» бегут на противоположную сторону площадки (в другой дом), перепрыгивая через ров, а «волк» в это время старается поймать (коснуться). Пойманных, он отводит в сторону. Затем воспитатель снова говорит «волк во рву!», козы перебегают на другую сторону, переплывая через ров.

После установленного числа перебежек (3-4), все пойманные «козы» возвращаются в свой дом, и выбирается другой «волк» (но не из числа пойманных коз). Игра повторяется.

«Два мороза»

(бег по сигналу, ориентировка во времени, количественный счет, сравнение двух групп)



Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

Вариант 2: За одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает. Считаем сколько поймал дед Мороз. Кто больше поймал и на сколько?

Подвижные игры для детей – это не только веселый досуг, но и средство для физического и психического развития. Их выбор зависит от возраста, состояния здоровья, физической подготовленности и активности детей.