

**1. Формирование у  
дошкольников представлений  
о пространстве и времени  
Интегрированное занятие  
«ФЭМП» и «Физическая  
культура»**

**2. Подборка игр**

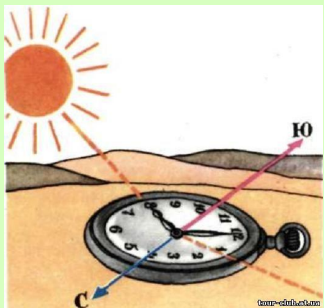
## **Программное содержание занятия:**

- 1. Развитие умения управлять своим телом (координация движений)**
- 2. Умение ориентироваться в пространстве**
- 3. Тренировка четкого выполнения движений под музыку (воспроизведение количества движений по названному числу)**
- 4. Закрепление математических понятий: «точка», «линия», «отрезок», «прямая линия», «волнистая линия», «штрихпунктирная линия»**
- 5. Закрепление знаний о направлениях: вперед, назад, налево, направо**
- 6. Закрепление знаний о временах года, частях суток, днях недели**

# 1. Развитие умения управлять своим телом (координация движений)

Релаксационное упражнение  
«Солнечный лучик»





## 2. Умение ориентироваться в пространстве, закрепление пространственных понятий – влево, вправо, назад, вперед.

Левая рука!

Правая рука!





### **3. Закрепление математических понятий: «точка», «линия», «отрезок», «прямая линия», «волнистая линия».**

**Знакомьтесь!..  
«Точка» - наглядный  
персонаж занятия**

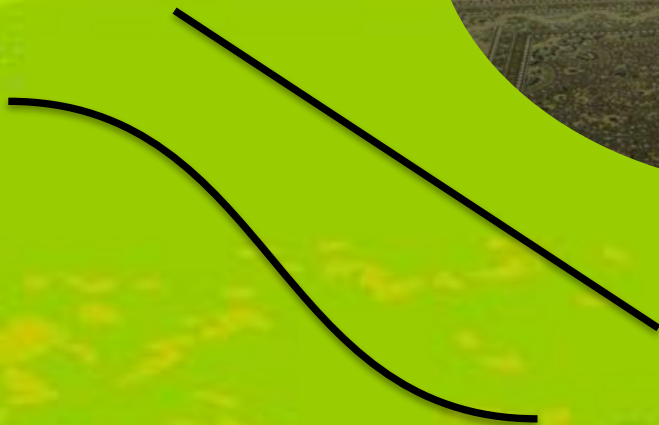
**А сейчас, мои ребятки,  
отгадайте ка загадки!**



- «От дома начинается, у  
дома и заканчивается»  
-«Дорога!»



-На какую линию  
похожа дорога?  
- На прямую линию!



#### 4. Тренировка четкого выполнения движений под музыку, воспроизведение количества движений по названному числу .



«Делимся на три команды!»



«Подбросьте мяч пять раз!»



# Интеллектуальная игра «Мозговой штурм»

## Вопросы к игре:

- Какой сегодня день недели?
- Какие бывают дни недели?
- Сколько всего дней недели?
- Какие бывают времена года?
- Какое сейчас время года?
- Какие месяца в году?
- Какой сейчас месяц?
- Наступил декабрь. На лугу расцвели 3 ромашки и 1 василек. Сколько цветов расцвело на полянке?



«Точка» принесла для нас волшебные веревочки!

Сюрприз!



## Подборка подвижных игр «Познание:»



# Образовательная область «Познание»:

1. Сенсорное развитие

2. Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности

3. Формирование элементарных математических представлений

3. Формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей



# 1. Сенсорное развитие

## Игра № 1: «Краски»

**Задачи:** укреплять у детей знания цветов.

**Описание игры:** Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси на назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

**Правила игры:** хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.



# 1. Сенсорное развитие

## Игра № 2 «Шоферы»

**Задачи:** укреплять у детей знания цветов, геометрических фигур.

**Описание игры:** С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках.

Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.

**Правила игры:** выигрывают шоферы, которые по команде воспитателя первыми возвращаются в гараж.

## 2. Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности



### Игра № 1 «Угадай, кого поймали»

**Задачи:** Развивать наблюдательность, инициативу, умение исследовать, кого показывает ребенок во время игры.

**Описание:** Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошках, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.

**Правила:** Возвращаться по сигналу «Пора домой».

### 3. Формирование элементарных математических представлений



#### **Игра № 1 «Быстрее по местам»**

**Задачи:** Развивать ориентировку в пространстве, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в быстром беге, ходьбе, подпрыгивании.

**Описание:** Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук, место каждого отмечается предметом. По слову «бегите», дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают по всей площадке. Воспитатель убирает один предмет. После слов «по местам», все дети бегут в круг и занимают свободные места. Оставшемуся дети хором говорят «Ваня, Ваня, не зевай, быстро место занимай!»

**Правила:** Место в кругу можно занимать только после слов «По местам». Нельзя оставаться на месте после слова «бегите».

**Варианты:** В начале игры не прятать кубик, чтобы никто не оставался без места. Убрать 2 или 3 кубика. Зимой втыкают в снег флажки.

### 3. Формирование элементарных математических представлений



#### Игра № 2 «Удочка»

**Задачи:** закреплять умение считать до 10, развивать наблюдательность.

**Правила:** Играющие стоят по кругу, в центре — воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей (полом), а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав мешочком два-три круга, воспитатель дает паузу, во время которой подсчитывается количество задевших за мешочек и даются необходимые указания по выполнению прыжков.



## 4. Формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей.

### **Игра № 1 «Хитрая лиса»**

**Задачи:** Развивать у детей выдержку, наблюдательность, расширять кругозор.

**Описание:** Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

**Правила:** лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

**Варианты:** Выбираются 2 лисы.

## 4. Формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей.

### Игра № 2 «Стадо и волк»

**Задачи:** Развивать умение выполнять движения по сигналу, закреплять знания о домашних животных, их образе жизни, о диких животных и об их образе жизни.

**Описание:** На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого- «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

**Правила:** Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

**Варианты:** В игру включить «водопой», нагибаются и как бы пьют воду.