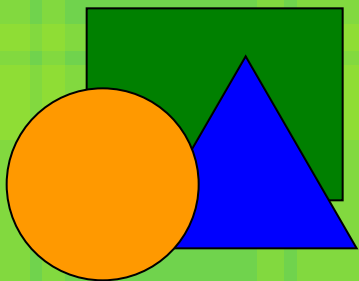


# МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ



**ПОДВИЖНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО МАТЕМАТИКЕ**

*2 младшая группа*



Подвижно-дидактические игры ~- это разновидность игр с правилами, специально созданными в целях воспитания и обучения детей. Направленные на решение конкретных задач в обучении, такие игры также выполняют воспитательную, развивающую и оздоровительную функции.

Учитывая взаимосвязь умственной и физической деятельности, принципы развивающего обучения, авторы и разработчики различных игровых технологий предлагают включать в ход занятий по математике подвижные игры с дидактической направленностью.

Подвижно-дидактические игры содержат два структурных компонента: дидактический, соответствующий особенностям программного материала, и двигательный, способствующий усвоению и применению полученных знаний, умений и навыков в игровых действиях.

Подвижно-дидактические игры способствуют решению следующих задач:

- обогащать новыми представлениями и понятиями;
- закреплять знания;
- активизировать мыслительную деятельность (умение сравнивать, обобщать, классифицировать, анализировать) и двигательную (умение правильно ходить, бегать, прыгать, бросать мяч, действовать по сигналу);
- развивать способности к достижению и анализу результата;
- способствовать развитию коммуникативных качеств (взаимопомощь, ответственность, умение играть вместе).

Подвижно-дидактические игры разделены на группы по темам, каждая из которых решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных, сенсорных) представлений детей в младшем дошкольном возрасте. Использование игр такого вида позволит педагогам закреплять знания по математике и вне занятий.



# Игра «Букетики для гномиков»

**Цели:** развивать умение соотносить предметы по цвету, быстроту реакции на сигнал, координацию движений, воспитывать желание играть вместе.

**Материалы:** фигурки желтого и красного гномов, желтые и красные листья (по два листочка разного цвета для каждого ребенка).

**Содержание:** воспитатель предлагает детям взять по одному листочку (красному и желтому) и поиграть с ними:

Мы листочки, мы листочки,

Мы осенние листочки,

Мы на веточке сидим,

Ветер дунул - полетим.

Дети встают на носочки и поднимают вверх руки с листочками, затем приседают на корточки, встают и на слово «полетим» выполняют бег врассыпную по игровой комнате. Далее воспитатель, спросив у детей, одинаковые ли у них листочки, просит подарить красные - Красному Гномику, желтые - Желтому Гномику, посчитать листочки, затем поставить их в вазочку, уточняя: «Сколько листочков было у гномиков? Сколько осенних букетов в вазе?»

**Правила:** обратить внимание детей на то, что при смене исходных положений необходимо быстро выполнять движения (по словесному сигналу).





# Игра «Цветные полянки»

**Цели:** закреплять знание цветовых оттенков; развивать умение ориентироваться в пространстве; учить объединять предметы в группы по цветовому признаку; упражнять в беге в рассыпную.

**М а т е р и а л ы:** обручи желтого, красного, синего цвета.

**Содержание:** «цветные полянки» гномиков (обручи) располагаются на полу. Воспитатель предлагает найти в игровой комнате предметы такого же цвета и поместить их в соответствующие обручи, называя цвет каждого предмета и объясняя, почему он должен располагаться здесь. Дети бегут по игровой комнате в разных направлениях, находят нужные предметы. По сигналу воспитателя дети должны положить предметы на «полянки», соответствующие найденным предметам по цвету.

**Правила:** на «полянку» можно класть Только предметы такого же цвета, как и она сама. Обратит внимание, что предметы могут быть разные, но одного цвета, а значит, располагаться на одной «полянке», или одинаковые, но разного цвета, и находиться на разных «полянках». Бегать нужно, не наталкиваясь друг на друга. Ребенок должен оценить правильность выполнения задания другими детьми.



# Игра «Цветные воротца»

**Цели:** развивать внимание и сосредоточенность при сравнении внешних признаков предметов - цвета и величины; упражнять в беге по кругу и в построении парами; развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.

**Материалы:** кольца от двух пирамидок.

**Содержание:** дети стоят в кругу, у каждого в руках колечко от одной из двух пирамидок. Воспитатель выбирает ребенка и предлагает ему под музыку пробежать по кругу. Когда музыка прекращается, ребенок должен найти себе пару - другого ребенка с кольцом такой же величины и такого же цвета, как у него.

**Вопросы:** какого цвета колечки? Одинаковы ли они по размеру? Как это узнать? *(Приложить их друг к другу.)* Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут себе пару и не выстроятся друг за другом, образуя «воротца». Дети идут в парах по кругу, держась за руки. На сигнал «высокие» поднимают руки вверх, на сигнал «низкие» приседают. Кто вовремя не присядет, выходит из игры.

**Правила;** обратить внимание детей на то, что колечки надо сравнивать не только по цвету, но и по величине путем наложения их друг на друга (или на глаз), образовывать пару только с ребенком, имеющим такое же кольцо. Нацеливать детей на то, что руки в «воротцах» надо поднимать высоко, быстро менять движения по сигналу.

# Игра «Цвет - движение»

**Цели:** закрепить знание основных цветов; развивать зрительное внимание, быстроту реакции, координацию движений, чувство ритма, двигательную активность;

**Материалы:** кружки желтого, зеленого, синего, красного цветов.

**Содержание:** дети выполняют движения при показе разноцветных (сигнальных) кружков: на красный цвет - приседание, на синий - прыжки на двух ногах, при показе зеленого цвета - хлопки в ладоши, на желтый цвет - стойка «смирно».

**Правила:** задание выполнять быстро, согласованно, ритмично. Смена движений производится строго по сигналу (цветному кружку).



# Игра «Цветные фонарики»



**Цели:** развивать внимание, зрительную ориентировку, быстроту реакции, ловкость рук и координацию движений, самостоятельность; закреплять умение различать цвета.

**Материалы:** мячи (шарики, кубики)разного цвета.

**Содержание:** воспитатель рассказывает, что гномики живут в темной чаще леса и, чтобы к ним попасть, нужно зажечь цветные фонарики:

Яркие фонарики

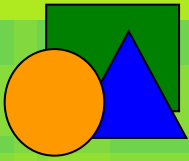
Поднимем высоко.

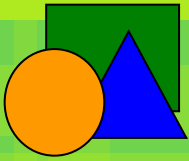
Желтый (*фасный и др.*) цвет их виден

Очень далеко.

Дети перебегают на противоположную сторону игровой комнаты, берут мяч того цвета, который указывается в четверостишии, поднимают его над головой - «зажигают фонарик».

**Правила:** перемещаться по игровой комнате нужно аккуратно, не наталкиваясь друг на друга.





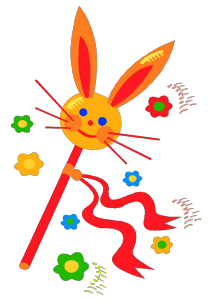
# Игра «Цветные палочки»

**Цели:** упражнять в перекатывании направо и налево из положения лежа; развивать согласованность движений; закреплять знание цветовых оттенков; учить выполнять игровые действия по словесной инструкции.

**Материалы:** игрушечная медуза с отсоединяющимися щупальцами (палочками) разного цвета.

**Содержание:** каждому ребенку предлагается взять в руку щупальце (палочку) любого цвета у разноцветной медузы и представить себя щупальцем медузы, то есть лечь на пол, вытянув руки и ноги, и выполнить перекатывание направо и налево, держа палочку-щупальце в руке. На сигнал «Медуза, соберись» подбежать к игрушке и взяться одной (свободной) рукой за палочку того же цвета, что и в другой руке.

**Правила:** при перекатывании руки и ноги не сгибать, движения выполнять одновременно, дотрагиваться до палочки такого же цвета, что и в руке.







# Игра «Капельки»

**Цели:** развивать внимание, согласованность действий, быстроту реакции, умение соотносить предметы по форме и цвету; развивать воображение; побуждать играть вместе.

**Материалы:** вырезанные из синего или голубого картона «капельки» разной формы.

**Содержание:** дорожка к домику Гномика выложена капельками разной формы. Детям предлагается идти друг за другом сначала змейкой, между капельками, затем чередуясь шагом - с капельки на капельку, собирая их. Рассмотрев капельки, дети перемещаются по игровой комнате и находят игрушки, похожие по цвету и форме на собранные капельки.

**Правила:** ходьбу выполнять на носочках, держа руки на поясе, идти, не опережая друг друга. Выбирать игрушки только синего (голубого) цвета и схожей формы. При перемещении по игровой комнате не наталкиваться друг на друга.



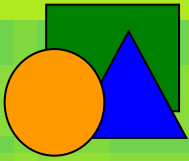
# Игра «Волшебные резинки»

**Цели:** продолжать закреплять знание геометрических форм, умение ориентироваться в пространстве; развивать произвольное внимание, воображение, ловкость, быстроту, умение согласовывать свои действия с товарищами.

**Материалы:** три разноцветные резинки от 50 до 100 см со связанными концами.

**Содержание:** детям предлагается разделиться на подгруппы по 3-4 человека. С помощью разноцветных резинок каждая подгруппа должна представить геометрическую фигуру по заданию,

**Правила:** работать нужно быстро, при образовании круга руки поднимать над головой, треугольника и квадрата - ориентироваться на количество углов, договариваясь, кто лишний. Воспитатель должен оценить правильность выполнения каждого задания, указав на неточности.



# Игра «Форма - движение»

**Цели:** развивать внимание, согласованность действий, умение играть вместе; закреплять представление о геометрических фигурах.

**Материалы:** геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник.

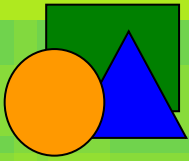
**Содержание:** детям показывают геометрические фигуры и предлагают выполнить движения согласно заданию:

круг - прыжки;,,

квадрат - приседания;

треугольник - хлопки в ладоши.

**Правила:** при показе фигур быстро менять движения, при приседании спину держать прямо, хлопки выполнять ритмично.



# Игра «Солнечные зайчики»

**Цели:** развивать двигательную активность и слуховое внимание; закреплять знание формы и цвета, умение считать.

**Материалы:** вырезанные из фольги овалы розового цвета и прямоугольники голубого цвета, обручи таких же цветов.

**Содержание:** воспитатель раскладывает на полу обручи, а также овалы и прямоугольники, вырезанные из фольги, и предлагает детям выполнить упражнения (подскоки, бег на месте, прыжки в высоту, хлопки в ладоши) под стихотворный ритм:

Солнечные зайчики  
Скачут словно мячики,  
Будем в зайчиков играть –  
Раз, два, три, четыре, пять!

По сигналу воспитателя дети с розовыми овалами в руках встают в обручи розового цвета, а с голубыми прямоугольниками - в обручи голубого цвета. Затем каждый ребенок называет цвет своей фигуры.

**Правила:** упражнения выполняются согласованно, ритмично.



# Игра «Фигурные кочки»

**Цели:** закрепить знание геометрических фигур, умение ориентироваться по ним; развивать внимание; учить выполнять задания по инструкции взрослого.

**Материалы:** геометрические фигуры — круг, квадрат, треугольник из картона или ткани такого размера, чтобы ребенок мог встать на фигуру двумя ногами.

**Содержание:** на полу выкладываются «кочки» -геометрические фигуры. По словесному заданию дети выполняют прыжки с продвижением вперед, выбирая для прыжка соответствующие фигуры и направления движения.

**Правила:** выполнять прыжки нужно на двух ногах, руки держать на поясе, точно выбирать направление следующего прыжка согласно геометрической фигуре.



# Игра «Найди предмет»

**Цели:** закреплять умение ориентироваться в пространстве, слаженно выполнять движения; учить оценивать правильность выполнения движения.

**Материалы:** любой предмет или игрушка.

**Содержание:** воспитатель знакомит детей с предметом и предлагает с ним поиграть. Выбирается ребенок, который будет искать предмет. Педагог вместе с остальными детьми прячет предмет и объясняет: для того чтобы играющий мог его найти, нужно выполнять действия по заданию:

- если ребенок идет в правильном направлении, то дети громко хлопают в ладоши,
- если в неправильном, направлении, то дети наклоняются вправо, влево.

Ребенок, нашедший предмет, рассказывает, где он его нашел, используя предлоги *вверху, внизу, на, за, под, впереди, сзади*.

**Правила:** дети делают наклоны в стороны, поставив руки на пояс, громко и ритмично хлопают в ладоши. Необходимо внимательно следить за перемещением ребенка и вовремя менять движения.



# Игра «Встань правильно»

**Цели:** развивать умение ориентироваться на ковре, закрепляя знание правой и левой рук; учить концентрировать внимание, точно следовать указаниям, работать последовательно, добиваясь результата.

**Материалы:** силуэтные изображения высоких и низких елок, пирамидок, ваз.

**Содержание:** детям предлагаются силуэтные изображения высоких и низких предметов. Воспитатель предлагает встать с этими предметами на ковре согласно заданию: высокая елка посередине; низкая пирамидка в правом верхнем углу; высокая ваза в нижнем левом углу.

Вопрос: какие картинки остались лежать на столе? (*Низкая елка, такая ваза, высокая пирамидка.*)

**Правила:** располагать предметы в пространстве нужно согласно заданию, внимательно, слушать, правильно определять левую и правую стороны.



# Игра «Ищи»

**Цели:** развивать слуховое внимание, умение ориентироваться в пространстве, действовать по указанию; воспитывать желание добиваться желаемого результата.

**Материалы:** карточки со стрелками, любой предмет.

**Содержание:** дети выбирают ведущего, который проведет их по направлению стрелок к конечному пункту (стрелки указывают направление к предмету). Добравшись до конечной точки, дети по очереди должны выполнить задания по словесной инструкции.

Пример:

- три прыжка вперед (прыжки со счетом с продвижением вперед);
- два широких шага вправо (ходьба друг за другом в указанном направлении);
- перешагнуть через предмет (широкие шаги, перешагивание через высокие предметы);
- поворот кругом (на 180 °);
- проползти по бревну (лазание по-пластунски). Выполнив задание, дети находят предмет.

**Правила:** двигаться надо строго по стрелкам на полу» соблюдать указание направления, при прыжках руки держать на поясе, при поворотах запоминать направление (право - лево), при ползании чередовать положение рук и ног, точно следовать указаниям ведущего.





# Игра «Найди свое место»

**Цели:** развивать внимание (сосредоточенность), память, умение ориентироваться в пространстве; навыки бега, прыжков.

**Материалы:** шапочки гномиков семи цветов радуги.

**Содержание:** дети надевают шапочки и становятся в соответствии с текстом задания: первым встанет Красный Гномик; рядом с ним - Синий; Зеленый Гномик должен встать между Синим и Красным; Желтый - перед Красным; Голубой - за Синим; Фиолетовый - слева от Желтого; Оранжевый - справа от Голубого. Дети выполняют задание, перемещаясь по игровой комнате бегом и прыжками.

**Правила:** необходимо внимательно слушать и точно выполнять задание, при беге не наталкиваться друг на друга, во время прыжков руки держать на поясе.



# Игра «Сравни дорожки»

**Цели:** развивать внимание, согласованность действий; закреплять навыки прокатывания мячей; учить соотносить предметы по величине (длине); воспитывать желание играть вместе.

**Материалы:** мяч, две веревочки длиной 1,5 метра и две веревочки длиной 2 метра.

**Содержание:** детям предлагается сначала проползти по двум дорожкам, образованным веревочками разной длины, а затем прокатить по ним мяч. Дети становятся на четвереньки и ползут по длинной и короткой дорожке (выясняя, какая из них длиннее), последовательно друг за другом прокатывают мяч вдоль них (короче та дорожка\* по которой мяч прокатился быстрее).

**Правила:** при ползании и прокатывании голову держать высоко. После выполнения задания сделать вывод.



# Игра «Переходим реку»

**Цели:** развивать зрительный ориентир, память; учить работать быстро, не задерживая других; упражнять в прыжках в длину с места, в сохранении равновесия при ходьбе приставным шагом.

**Материалы:** отрез ткани голубого или синего цвета, выложенный на полу в виде реки, мостик из кубиков.

**Содержание:** воспитатель рассказывает детям, что речка редко бывает ровной: в одном месте она изгибается и становится, например, узкой, а в другом месте - широкой. Детям предлагается найти, в каком месте река узкая, а в каком - широкая. Узкое место надо перепрыгнуть (прыжки в длину с места), а широкое - пройти приставным шагом по мосту, удерживая равновесие.

**Правила:** дети сами должны определить, в каком месте они будут переходить реку, и ответить на вопросы: «Какое место, широкое или узкое?», «Какое движение вы будете выполнять?» При ходьбе по мостику необходимо удержать равновесие, не оступиться, выполняя прыжки, принимать правильное исходное положение.

# Игра «Елочки»



**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции, согласованность действий, координацию движений, чувство ритма; учить сравнивать предметы по высоте.

**Материалы :** две искусственные елочки разной высоты.

**Содержание:** воспитатель предлагает детям прогуляться «по лесу», сопровождая действия словами:

На прогулку в лес пойдем,  
Чудо-елочку найдем.  
Елочку ту нарядим.  
На нее мы поглядим.  
Хороводы заведем.  
Поиграем и споем.

Дети идут за воспитателем парами, выполняя наклоны то в правую, то в левую сторону, затем - ритмичные движения руками сверху вниз (по спирали), полуповорот туловища сдвижением руки «под козырек». Завершают игру ходьбой и легким бегом по кругу, взявшись за руки. Во время прогулки детям предлагается сравнить две елочки, найти высокую и низкую, сравнить по высоте друг друга, встав спина к спине, пятка к пятке.

**Правила:** при показе действий необходимо быстро менять движения (по словесному сигналу). Бегать и ходить, не наталкиваясь друг на друга: сравнивать предметы нужно, приставляя их друг к другу.



# Игра «Доставим подарки»

**Цели:** учить считать предметы, указывая на предмет, не пропуская, называть числительные по порядку, сравнивать предметы по ширине и тяжести; развивать логическое мышление; совершенствовать двигательные навыки при выполнении разных видов ходьбы.

**Материалы:** дорожки из строительного материала или конструктора, игрушечная машина, два мешочка, яблоки разного цвета.

**Содержание:** воспитатель показывает детям два мешочка с яблоками. Дети определяют вес мешочков на руках, какой из них легкий, какой - тяжелый, показывают, как они будут идти, если мешочек тяжелый, и как - если легкий.

*Педагог предлагает подарить мешочки с яблоками гномикам, отвезти их на машине по одной из дорожек (красной или желтой). Для этого необходимо определить, по какой из дорожек машина сможет проехать.*

*Дети путем наложения определяют, какая дорожка узкая, а какая ~ широкая.*

**Вывод:** машина сможет проехать по широкой дорожке.

*Гномики благодарят детей за подарки и предлагают посчитать яблочки в мешочках: сколько красных, сколько зеленых, сколько всего.*

**Правила:** определить вес мешочков на руках, вытянутых перед собой. Ходить, согнув спину, руки опустив вниз, - тяжело. Ходить прямо, бодро - легко.



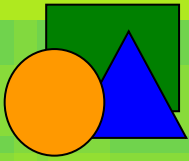
# Игра «Дорожка к бабушке»

**Цели:** развивать внимание, согласованность действий, координацию движений; учить сравнивать предметы по длине; совершенствовать разные виды ходьбы.

**Материалы:** искусственные елочки или предметы, заменяющие их

**Содержание:** воспитатель предлагает детям изобразить путь Красной Шапочки и Волка к бабушке, поясняя действия словами: «Девочка пошла по длинной дорожке. Шла медленно, пела песенки, собирала цветы». Изображая путь Красной Шапочки по длинной дорожке, дети идут друг за другом, обходя елочки и березы (змейкой), а затем - по прямой муравьиным шагом (чередую правую и левую ногу и приставляя носок к пятке). Изображая путь Волка по короткой дорожке, дети идут широким шагом, с высоким подниманием коленей.

**Правила:** обратить внимание детей на то, что при показе действий разных героев необходимо быстро менять движения (по словесному сигналу), не наталкиваясь друг на друга.



# Игра «С утра до вечера»

**Цели:** закреплять знание названий частей суток и их последовательности; развивать согласованность движений в соответствии с текстом, мелкую моторику рук; совершенствовать двигательные навыки.

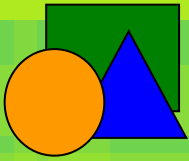
**Содержание:** дети отгадывают загадки о частях суток и показывают движения согласно тексту:

Петушок поет,  
Солнце на небе встает.  
Просыпайтесь, умывайтесь,  
За зарядку принимайтесь.  
Когда это бывает? (*Утром.*)

Движение: прогнуться назад, руками потянуться вверх.

Зарядка (*дети выполняют движения зарядки*):

Раз - согнуться, разогнуться,  
Два - прогнуться, потянуться,  
Три - в ладоши три хлопка,  
Головою три кивка,  
На четыре - руки шире,  
Мы живем в огромном мире.  
А на пять, а на пять-  
Будем прыгать и скакать.



Мы играли и считали,  
Песни пели, танцевали.  
Солнце светит очень ярко,  
Погуляем на полянке. Когда это бывает? (*Днем.*)

Движение: стучать кулачками по коленям, сгибать пальцы рук, кружиться и ходить в разных направлениях.

Солнышко садится,  
И смолкают птицы.  
Что же наступает,  
Когда каждый отдыхает? (*Вечер.*)

Движение: медленно опускать рук вниз, приседать на корточки.

На небе зажгутся звезды,  
Сны придут к тебе и мне,  
И луны фонарик желтый  
Засияет в тишине.  
Что наступает? (*Ночь.*)

Движение: закрыть глаза, голову положить на ладони.

**Задание:** назвать части суток по порядку.

**Правила:** выполнять движения согласно тексту.





# Игра «Найди ошибку»

**Цели:** учить выполнять игровые действия; развивать слуховое внимание, логическое мышление при построении последовательности, умение сосредоточиться при нахождении ошибок.

**Материалы:** картинки с изображением времен года и частей суток.

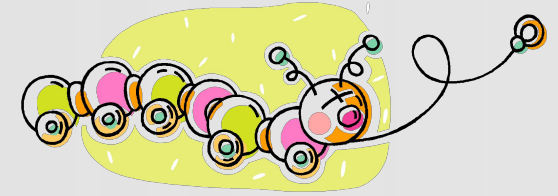
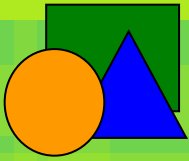
**Содержание:** педагог, расположив на доске картинки с изображением времен года и частей суток в неправильной последовательности, читает стихи путаницы, а дети исправляют ошибки и повторяют в правильной последовательности времена года и части суток.

В шубу снежную одето,  
Это лето, это лето. (*Зима.*)

Имитация движений: вращение вокруг своей оси (изображение кружащихся снежинок), скользящая ходьба (катание по льду).

Зеленеет трава, распускается листва,  
Осень в гости к нам пришла. (*Весна.*)

Имитация движений: медленное приподнимание с разведением рук в стороны (распускаются цветы).




Весь день жара, солнце печет,  
Это зима в гости идет. (*Лето.*)

Имитация движений: круговые движения руками (плавание),  
вращательные движения руками и ногами, лежа на спине (катание на  
велосипеде).

Опадает вся листва,  
Это к нам пришла весна. (*Осень.*)

Имитация движений: глубокие наклоны в стороны (качаются деревья),  
приседание (падают листья).

**Правила:** слушать внимательно о сезонных явлениях, отмечать ошибки в  
стихах, показывать движениями, что происходит в разное время года,  
проговаривать, повторяя, правильную последовательность в смене  
частей суток и времен года.



# Игра «Посади семечко»

**Цели:** развивать согласованность движений по ходу текста, пластику, внимательность, воображение; закреплять знание последовательности произрастания семян.

**Материалы:** картинки с изображением произрастания семени подсолнуха.

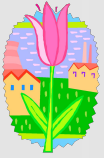
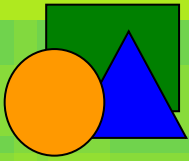
**Правила:** напомнить детям, что движения надо выполнять согласно тексту, быть внимательными при повторе движений за педагогом.

**Содержание:** объяснить детям, что семена необходимы для посадки, а что из них вырастет, дети должны отгадать.

## **Загадка:**

В землю теплую уйду,  
К солнцу я цветком взойду,  
В нем таких же, как и я,  
Будет целая семья, (Подсолнух.)

*Детям предлагают поиграть, выполняя пластичные движения по ходу текста:*



Маленькое семечко в землю посадили,  
Закопали мы его и полили.

Дождик, дождик, поливай,  
Солнышко, пригревай,  
Семечко, вырастай.  
В земле вырос корешок,  
На земле его росток,  
Вырастает стебелек,  
К солнцу тянется росток,  
А затем листочек  
И большой цветочек.  
Цветочек распускается,  
Детям улыбается,  
Семена в нем созревают,  
Цветок головку опускает,  
Посадили зернышко, вырастили солнышко,  
Золотое решето, черных домиков полно.

*Сжаться в комочек, убрать голову в колем»,  
руки положить на голову.*

*Имитация закапывания и полива.*

*Стойка на высоких четвереньках, руки, ноги в  
стороны.*

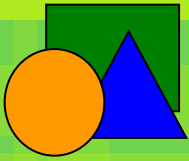
*Приседание на корточки, руки соединяются в  
ладонях над головой, медленное  
приподнимание вверх.*

*Руки вверх, сжать в замок над головой.*

*Руки в стороны ладонями вверх.*

*Повороты туловища влево — вправо,  
улыбнуться друг другу.*

По окончании игры «появляется» игрушка - подсолнух (или взрослый в костюме подсолнуха). Дети, взяв картинки с произрастанием семени, строятся в определенной последовательности роста цветка.

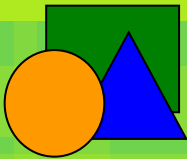


# Игра «Собери сказку "Репка"»

**Цели:** развивать умение добиваться выразительности образа с помощью движений, мимики, жестов, логическое мышление, память, сосредоточенность, умение видеть и исправлять ошибки, достигать правильного конечного результата; закреплять знание последовательности в сказке, умение выстраивать ряд в порядке убывания.

**Материалы:** большой мяч (репка), элементы костюмов героев сказки «Репка» (шапочки); шесть кругов, отличающихся друг от друга размером.

**Содержание:** детям предлагается поиграть в сказку, показывая характерные движения персонажей: дед - медленная ходьба с опорой на палку, бабка - ходьба вперевалочку, внучка - подскоки с продвижением вперед, Жучка - ходьба на высоких четвереньках, звукоподражание, кошка - ползание на низких четвереньках, мышка - легкий бег на носках.



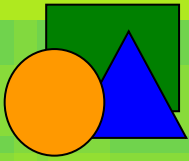
**Задание:** восстановить последовательность сказки «Репка».

Детям предлагаются круги разной величины, необходимо выложить их в порядке убывания, называя героев сказки. Дети надевают элементы костюмов всех персонажей, садятся на ковре друг за другом и вытягивают «репку» (мяч), выполняя подтягивания: держа друг друга за пояс, раскачиваются вперед - назад одновременно.

**Вопросы:**

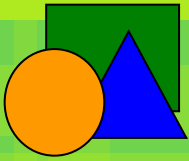
- Сколько героев?
- Назовите их по порядку.
- Кто самый сильный?
- Кто самый слабый?

**Правила:** движения надо выполнять выразительно, наклоны при вытягивании «репки» - согласованно и одновременно.



# Игра «Что сначала, что ПОТОМ»

- **Цели:** учить выстраивать временную последовательность, показывать предметы жестами, развивать внимание, память, логическое мышление.
- **Материалы:** картинки с изображением кирпича, яйца, семени и других предметов, являющихся частями целого или представляющих собой объекты на определенной стадии своего развития.
- **Содержание:** воспитатель показывает предмет, а дети должны определить, что получится потом из этого предмета. Например, кирпичик - дом, башенка, яйцо - цыпленок, курица, семя - цветок и т. д. Далее дети должны изобразить ответ жестами.
- **Правила:** оценить правильность выполнения задания в выстраивании цепочки временной последовательности, показ ответа жестами выполнять выразительно и эмоционально.



# Игра «День - ночь»



**Цели:** закрепить знание последовательности в смене частей суток; развивать внимание и быстроту реакции на сигнал; совершенствовать двигательные навыки.

**Материалы:** две шапочки, на одной - изображение луны, на другой - солнца.

**Содержание:** воспитатель читает стихотворение-загадку:

Друг за дружкой чередой  
Мирно ходят брат с сестрой.  
Братец будит весь народ,  
А сестра, наоборот,  
Спать немедленно зовет. *(День и ночь.)*

Дети отгадывают. Считалкой выбирают двух игроков и надевают на них шапочки с изображением луны и солнца (день и ночь). Они по очереди выходят «гулять» по игровой комнате. Пока гуляет день - все резвятся, как только на смену выходит ночь - все замирают.

**Правила:** кто не успевает замереть, выбывает из игры.





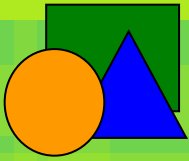
# Игра «Рассели животных»

**Цели:** учить классифицировать животных по среде обитания; развивать умственную активность и самостоятельность, внимание, двигательную активность.

**Материалы:** макеты - лес, скотный двор; игрушки - дикие и домашние животные.

**Содержание:** дети пришли в гости к гномикам, которые рассказывают о своем приключении, гномики позвали на весенний праздник всех зверей, но, как вернуть их обратно домой, в лес или на скотный двор, не знают, ведь они все «перепутались». Дети обещают помочь гномикам. Воспитатель предлагает детям расселить животных в соответствии со средой обитания, предварительно отгадав загадки. Затем дети берут игрушечное животное и помещают его на макет скотного двора или леса, объясняя почему. Животные благодарят детей за помощь и предлагают поиграть. Дети танцуют, играют под музыку. По окончании музыки дети должны замереть, изображая любое животное.

**Правила:** обратить внимание детей на правильность и точность выполнения заданий. Перемещаться между столами нужно аккуратно, не наталкиваясь на них.



# Игра «Дары леса (деревни)»

**Цель:** развивать умение классифицировать предметы по форме и названию, внимание, память, двигательную и умственную активность.

**Материалы:** разрезные картинки с изображением ягод, шишек, овощей, фруктов.

**Содержание:** детям предлагают собрать разрезные картинки - «дары леса», «дары деревни» - и сосчитать, сколько на картинке предметов, сопровождая счет движением по заданию: прыжки, приседания, хлопки, наклоны в стороны.

**Правила:** упражнения необходимо выполнять ритмично, точно.

# Игра «Домики для лягушат (жучков)»

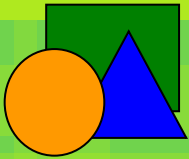
**Цели:** упражнять в быстроте реакции на сигнал «стоп»; закреплять навык прыжков в полуприседе; развивать внимание и сосредоточенность, логическое мышление при нахождении фигуры нужной формы и цвета, самостоятельность при выполнении задания; учить сравнивать группы по количеству.

**Материалы:** вырезанные из любого материала «кочки» неправильной формы (5 шт.), шапочки с изображением лягушат (6 шт.), карточки с изображением контура геометрических фигур и пятен красного, желтого, синего цвета, панно с домиками для лягушат, соответствующими по форме и цвету изображениям на карточках, игрушки - лягушата (5 шт.).

**Содержание:** дети с гномиками отправляются на «болото», где встречают лягушат (счет лягушат детьми).

Вот послушайте, ребята,  
Я хочу вам рассказать:  
Повстречали лягушат мы,  
Их по счету ровно пять.  
Мы решали, мы гадали,  
Как же нам их всех назвать.  
В конце мы их назвали  
два, три, четыре, пять.





**Задание: «Найди свою кочку».**

**Содержание:** воспитатель раскладывает пять «кочек» и надевает шапочки лягушат шестерым детям. Дети прыгают по кругу «болота», а по сигналу «стоп» занимают любую «кочку». Кому не достанется «кочки» - выходит из игры.

**Вопросы:**

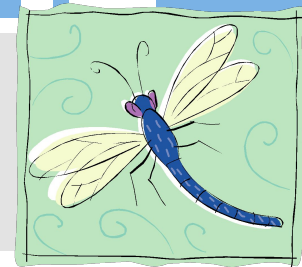
- Сколько кочек?
- Чего больше: кочек или лягушек?

Дети с воспитателем продолжают путь на полянку, где встречаются 5 жучков (счет жучков). Воспитатель раздает детям карточки с изображением контура любой из геометрических фигур и пятна одного из трех цветов (желтый, красный, синий). Дети на большом панно отыскивают домик нужного цвета и формы для своего жучка согласно карточке.

**Правила:** прыжки делать большие, их нужно выполнять на четвереньках по кругу с продвижением вперед, не наталкиваясь друг на друга, соблюдая дистанцию. По сигналу «стоп» нужно быстро занять любую «кочку».

При выполнении задания жучков накладывать на цветы, считать слева направо по порядку, указывая на каждый предмет. Обратит внимание детей на то, что домики надо найти именно той формы и того цвета, который изображен на карточке. Быть внимательными, соотносить форму и цвет одних изображений с формой и цветом других, помогать друг другу.

# Игра «Мотылек»



**Цели:** развивать зрительное внимание, быстроту реакции и координацию движений; учить устанавливать сходство в предметах по форме, цвету или размеру.

**Материалы:** бумажные бабочки.

**Содержание:** Гномик рассказывает детям, что он побывал на лугу, где видел много насекомых, спрашивает у детей, каких насекомых они знают, и предлагает с ними поиграть. Детям раздают бумажных бабочек и просят по ходу ритмичного упражнения соединиться попарно:

Летал мотылек, порхал мотылек.

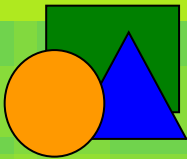
Присел мотылек на душистый лужок.

Он сел, посидел и опять полетел,

И пару свою он найти захотел.

Дети бегут в рассыпную, приседают на корточки, затем разбегаются по игровой комнате и объединяются в пары по одинаковым признакам (цвет крылышек бабочек, их размер, форма).

**Правила:** обратить внимание детей на правильность выполнения задания. В поиске пары стараться не наталкиваться друг на друга.



# Игра «Поймай рыбку»

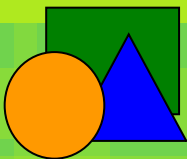


**Цель:** развивать внимание, умственную и двигательную активность; учить объединять предметы по одному признаку: форме или цвету.

**Материалы:** два обруча (красный, синий), геометрические фигуры - треугольник и овал красного или синего цвета.

**Содержание:** дети бегут по игровой комнате, имитируя движения рыбок, в руках держат бумажные овал или треугольник красного или синего цвета. По сигналу воспитателя дети разделяются по какому-либо признаку, например по цвету, и встают в два обруча, лежащие на полу: дети с красными фигурами - в красный, с синими фигурами - в синий. Игра продолжается, теперь дети разделяются по другому признаку: в один обруч встают с овалами, в другой - с треугольниками.

**Правила:** обратить внимание детей на то, что в объединении могут быть рыбки либо красного (синего) цвета разной формы, либо красного и синего цвета одной формы. Перемещения по игровой комнате осуществлять, не наталкиваясь друг на друга.





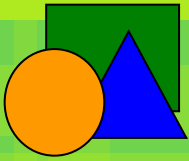
# Игра «Чьи следы»

**Цели:** закреплять навык ползания на высоких четвереньках по «следам», чередуя положения рук и ног; учить сравнивать «следы», соотнося их с нужным размером обуви; развивать логическое мышление.

**Материалы:** силуэты следов, ладошек.

**Содержание:** детям предлагается пройти по дорожке из «следов» и «ладошек» на высоких четвереньках чередующимся шагом. По окончании движения примерить свою обувь к следам, соотнеся размер, найти владельца этих следов. Ответить на вопрос, какие пары еще знакомы.

**Правила:** при ходьбе на четвереньках чередовать положение рук и ног, ноги к «следам» приставлять ровно.



# Игра «Оживи изображения ЖИВОТНЫХ»

**Цели:** учить составлять целое из частей по образцу; развивать воображение, внимание, быстроту реакции, координацию движений, согласованность действий, чувство ритма и пантомимическую выразительность; побуждать играть вместе.

**Материалы:** геометрические фигуры, из которых можно собрать силуэт зайца, медведя, лисы, ежа, волка.

**Содержание:** дети собирают животных из геометрических фигур по схеме, затем «расколдовывают» изображения - оживляют животных, показывая характерные для каждого животного движения.

## **Изображение:**

- лисы - прогнуться вперед, повороты туловища влево (вправо) - виляние хвостом;
- зайца - прижать плотно к телу руки, согнуть кисти рук, прыгать на двух ногах;
- волка - ходьба согнувшись, широким шагом, высоко поднимая колени;
- медведя - поставить руки на пояс, идти, переваливаясь слева направо;
- ежа - присесть на корточки, плотно прижав к телу руки, выполнить дыхательное упражнение (быстро вдохнуть и выдохнуть носом, с закрытым ртом).

**Правила:** обратить внимание детей на точность выполнения задания, а также на то, что при показе характерных движений разных животных необходимо быстро реагировать на указания в словесной инструкции



# Игра «Цветок - мотылек»

**Цели:** развивать воображение, внимание, пантомимическую выразительность, чувство ритма; закреплять навыки количественного счета.

**Материалы:** палочка, к которой за ниточку привязан бумажный мотылек.

**Содержание:** дети выполняют пластичные танцевальные движения, показывая рост цветка. По окончании музыки цветок «засыпает» и закрывает свои лепестки - дети приседают на корточки, склонив голову. Педагог или ребенок-ведущий кружит над головами детей привязанного к веревочке бумажного мотылька, опуская его на голову одному ребенку, который должен подпрыгнуть и достать мотылька, а затем посчитать до 10.

Выполняя движения с мотыльком, воспитатель произносит:

Летал мотылек,  
Порхал мотылек  
И сел мотылек  
На душистый лужок.

**Правила:** обратить внимание детей на точность и плавность выполнения движений. В прыжках вверх регулировать силу толчка, чтобы достать предмет. Счет осуществлять, не пропуская чисел.

