

Мастер-класс «Математика в подвижных играх»

«Математика - это язык, на котором написана книга природы»

(Г. Галилей)

Разминка

Дама сдавала в багаж
Диван, чемодан, саквояж,
Картину, корзину, картонку
И маленькую собачонку*
(Сколько предметов дама сдавала в багаж?)

* * *

По утрам у Айболита,
До обеденной поры,
Лечат зубы:
Зебры, зубры,
Тигры, выдры и бобры.
(Сколько разных зверей вылечил Айболит?)

А сейчас коллеги я предлагаю вам игру «Полминутки для шутки» эта игра может служить динамической паузой. Задания:

1. Сколько елочек зеленых, столько выполним наклонов. (3)
 2. Ножкой топни столько раз, сколько уточек у нас. (5)
 3. Сколько покажу кружков, столько выполнишь прыжков. (5)
 4. Присядем столько раз, сколько бабочек у нас. (2)
 5. Сколько точек будет в круге, столько раз поднимем руки. (8)
- 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!»

2 младшая

«Ловкий шофер» (бег с остановками)



Дети располагаются произвольно по всему залу, в руках у каждого ребенка руль (обруч). По сигналу воспитателя: «Поехали!» – дети - «машины» разъезжаются по всему залу в разных направлениях, стараясь не мешать друг другу. Если педагог поднимает флажок красного цвета, то все машины останавливаются. Если зеленый – продолжают движение.

«Лягушки-попрыгушки» (прыжки)



На одной стороне зала на полу лежит шнур – это «болотце». Дети-«лягушки-попрыгушки» становятся на другой стороне зала в одну шеренгу на исходную линию. Воспитатель произносит текст:

Вот лягушки по дорожке скачут,
Вытянувши ножки,
Ква-ква, ква-ква-ква, скачут,
Вытянувши ножки.

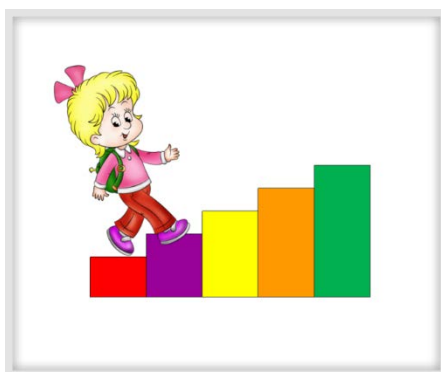
В соответствии с ритмом стихотворения дети выполняют прыжки на двух ногах, продвигаясь вперед (примерно 16 прыжков) до «болотца» и прыгают за шнур, произнося: «Плюх!». После паузы игровое упражнение повторяется.

«Птица и птенчики»
(бег в разных направлениях)



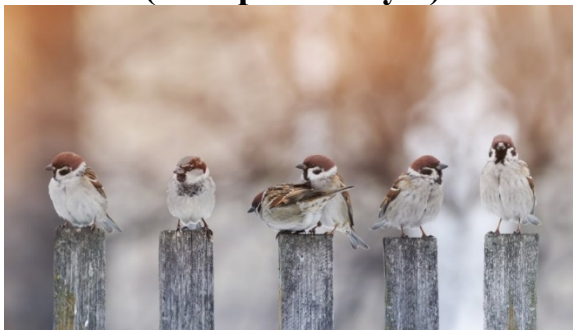
«Я буду птица, а вы – птенчики», – говорит воспитатель и предлагает детям посмотреть на большой круг (из шнура) – это наше гнездо и приглашает птенчиков в него. Дети входят в круг и присаживаются на корточки. «Полетели, полетели птенчики зернышки искать», – говорит воспитатель. Птенчики вылетают из гнезда. «Птица-мама» летает вместе с птенцами по всему залу. По сигналу: «Полетели домой, в гнездо!» – все дети бегут в круг. Игра повторяется.

«Найди свой цвет»
(бег)



В трех местах площадки положены обручи (50 см), в них стоят кубики (кегли) разных цветов. Дети разделяются на три группы, и каждая группа занимает место вокруг кубика определенного цвета. Воспитатель предлагает запомнить цвет своего кубика, затем по сигналу дети разбегаются по всему залу. На сигнал: «Найди свой цвет!» – дети стараются занять место около обруча, в котором кубик того же цвета, вокруг которого они занимали место первоначально.

«Воробышки в гнездышках» (бег врассыпную)



Дети- «воробышки» с помощью воспитателя распределяются на 3–4 группы и становятся внутри «гнезд» (обручей большого диаметра или кругов, образованных из шнуров или веревок). По сигналу воспитателя: «Полетели!» – «воробышки» вылетают из «гнезда», перешагивая через обруч и разбегаются по всему залу. Присаживаются на корточки – «клюют зернышки». По сигналу: «Птички, в гнезда!» – убегают в свои «гнезда».

«Трамвай» (ходьба, бег парами)



Дети стоят в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, т. е. одни дети держатся за шнур правой рукой, другие - левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты, держа в руках три цветных флага: желтый, красный, зеленый. Он объясняет, что на зеленый сигнал надо двигаться, на красный, желтый - останавливаться. Воспитатель поднимает зеленый флаг - трамвай едет, дети бегут вокруг зала (площадки). Добежав до воспитателя (светофора), дети смотрят, не сменился ли цвет. Если по-прежнему зеленый цвет, то движение трамвая продолжается, если поднят красный или желтый флаг, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый флаг, чтобы снова можно было двигаться.

«У меня пропали...»

Дети стоят в круге. Воспитатель говорит:

«У меня пропали руки (уши, глазки, ноги и т.д. воспитатель и дети закрывают их)

Где вы рученьки мои?

Раз, два, три, четыре, пять,

Покажите мне опять» (дети показывают)

Средняя

В средней группе воспитатель вначале тоже выполняет главную роль сам, а затем передает ее детям. Он участвует в игре и тогда, когда не хватает пары («Найди себе пару»).

Непосредственное участие воспитателя в игре поднимает интерес к ней, делает ее эмоциональнее.

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ» (бег)



Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

Правила: Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

«Найди себе пару» (вариант)

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность, действовать по сигналу.

Оборудование: парные фигуры по количеству детей.

Ход игры.

Дети выбирают геометрические фигуры.

Под музыку, дети выполняют движения, соответственно тексту.

-Как фигуры хороши!

(Свободные движения под музыку)

-Так и пляшут от души.

-Квадраты затопали,

(Дети топают ногами)

-А круги захлопали.

(Хлопки)

-Посмотрите, треугольник

Как углами завертел.

(Повороты туловища вправо, влево)

И затопав, и захлопав,

(Дети топают и хлопают.)

-С прямоугольником запел:

-Тра-та-та, тра-та-та,

(Прыжки вокруг себя.)

-Вот так пляска! Красота!

(Музыка закончилась.)

-Раз-два-три! Себе пару ищи!

(Дети находят пару своей фигуре.)

«Найди по звуку»

Цель: учить ориентироваться в пространстве.

Содержание.

Ребенок ищет спрятанный воспитателем предмет. При приближении к предмету музыка усиливается, при отдалении звучит тише.

«САМОЛЕТЫ» *(бег)*

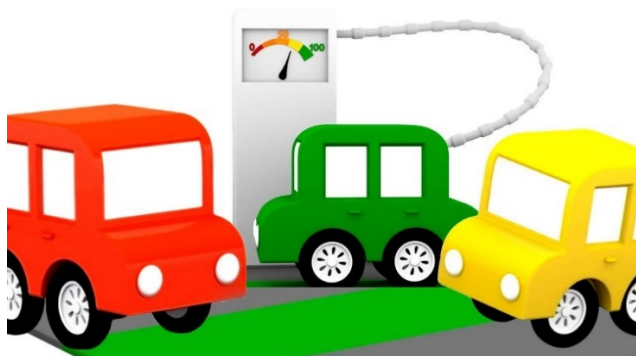


Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Правила: Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!». По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ» (бег)



Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2, и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

Правила: Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу. Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

Варианты: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

«ПТИЧКИ И КОШКА» (бег)



На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

Правила: Кошка ловит птичек только в кругу. Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, назначить еще одну кошку.

«Подбрось-поймай» *(игра с бросанием и ловлей мяча)*



Дети свободно располагаются в помещении или на площадке, каждый в руках держит мяч. По сигналу воспитателя: «Начинай!» дети подбрасывают мяч вверх и ловят его. Каждый считает, сколько раз сумеет поймать мяч и не уронить его.

Указания. Детей можно разделить на пары. Одни подбрасывают и ловят мячи, а другие считают или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч. Все наблюдают за правильностью выполнения задания. Можно ввести и элемент соревнования: кто подбросит и поймает мяч большее число раз? Можно включить и такие упражнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать; ударить мячом о землю и поймать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; подбросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его.

«Кто ушёл?» *(на ориентировку в пространстве, внимание)*

Дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить стоящих с ним рядом детей (5 – 6), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется. Потом воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел?». Если ребенок угадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если не угадает, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, становится на свое место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз.

Старшая



«Ловишки - перебежки» (бег)

Дети стоят за чертой на одной стороне площадки. На второй стороне также проведена черта. В стороне стоит ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!»-дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. После 2-3 перебежек ловишку выбирают из самых ловких и быстрых детей, которые небыли пойманы.

2 вариант.

Дети перебегают разными видами бега.

«Мяч водящему» (бросок мяча) мяча.



Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

2 вариант.

Мяч водящий бросает не по порядку, а в разную сторону, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.

«Сделай фигуру» (например: 5 наклонов, или 8 приседаний, или 10 прыжков на одной ноге)



По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и выполняют (например: 5 наклонов, или 8 приседаний, или 10 прыжков на одной ноге)

Воспитатель отмечает тех детей, кто сделал упражнения лучше

«Ловишки с ленточками» (бег, ориентировка)



Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорее беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

2 вариант

Дети строятся в круг, в центре стоит ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а ловишка пытается взять ленту. **Посчитать сколько красных лент, сколько желтых**

«Кто сделает меньше прыжков» (прыжки)



На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.

2 вариант.

Увеличить дистанцию до 10м. (это в среднем 8-10 прыжков)

«Мяч водящему» (бросок мяча)



Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

2 вариант.

Мяч водящий бросает не по порядку, а в разнбой, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.

Подготовительная

«Змейка»



Задачи: Упражнять в ходьбе, в беге врассыпную, формировать навыки порядкового счета.

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»

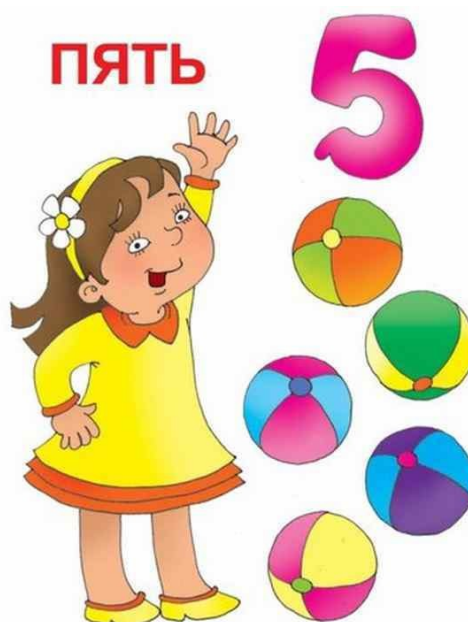


Задачи: Развивать физические качества в упражнениях с мячом, закреплять навыки счета.

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

Правило: Считать количество выполненных движений

«Шлепанки»



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.

«Найди с вое место»



Задачи: Упражнять в отбивании мяча о пол, формировать 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»



Задачи: Развивать умение сравнивать объекты окружающего мира по величине, слухо-моторную координацию движений.

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»

(разрезать открытки или фигуры из бумаги)

Цель: закрепить знание геометрических фигур, учить объединять их по существенным признакам.

Содержание.

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

«Неделя, стройся»



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» (ров 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»

(ориентировка во времени, количественный счет, сравнение двух групп)



Цель: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием. Способствовать развитию речи.

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.

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

Итак, я хочу закончить свое выступление словами

Математика – наука

Хороша и всем нужна,

Без нее прожить нам трудно,

Без нее нам жизнь сложна.

И хотя математика – один из самых сложных предметов, но наши воспитанники не должны узнать об этом никогда, ведь наша цель – научить ребенка постигать математику с интересом и удовольствием.

Литература:

- 1.Башиева М.И. Теория и методика развития математических представлений у детей дошкольного возраста: учебно-методический комплекс Якутск: Изд. ИРОМА РС (Я) 2000г
- 2.Белошистая А.В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников М: ВЛАДОС, 2003г
- 3.Блехер Ф.Н. Развитие первоначальных математических представлений у детей дошкольного возраста Дошкольное воспитание,2010, №11
- 4.Венгер Л.А., Дьяченко О.М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста М: Провещение,1989г
- 5.Выготский Л.С. Мышление и его развитие в детском возрасте М: Просвещение, 1982г
6. Михайлов З.А. Теория и технология математического развития детей дошкольного возраста «Детство – Пресс», 2008г.