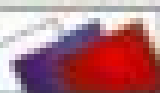


# В ПОМОЩЬ ДОУ ПЕДАГОГУ

СООТВЕТСТВУЕТ  
ФГОТ и ФГОС



## Математика

### Л В ДВИЖЕНИИ

- Планирование
- Оздоровительно-развивающие занятия
- Подвижно-дидактические игры

*Подготовительная  
группа*



**ИЗДАТЕЛЬСТВО «УЧИТЕЛЬ»**

# **МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ**

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ,  
ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-РАЗВИВАЮЩИЕ ЗАНЯТИЯ,  
ПОДВИЖНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**Подготовительная группа**

Авторы-составители **Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко**

**Издание 2-е, переработанное**

Авторы -составители Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко

**Математика** в движении : тематическое планирование, оздоровительно-развива- М34 ющие занятия, подвижно-дидактические игры. Подготовительная группа / авт.-сост. Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко. - Изд. 2-е, перераб. - Волгоград : Учитель. - 164 с.  
ISBN 978-5-7057-4727-6

Организация образовательной деятельности с опорой на здоровьесберегающие технологии является основополагающим направлением в работе ДОО и позволяет решить поставленную ФГОС ДО задачу охраны и укрепления физического и психического здоровья детей, их эмоционального благополучия. В пособии представлен опыт проведения оздоровительно-развива- ющих занятий по формированию элементарных математических представлений в подготовительной группе, отвечающий положениям примерной основной образовательной программы дошкольного образования «Радуга» (науч. рук. Е. В. Соловьева). Перспективное и тематическое планирование, система организованной образовательной деятельности, направленные на формирование элементарных математических представлений, помогут педагогам профессионально построить образовательный процесс и траекторию развития ребенка. Подробное описание подвижно-дидактических игр позволит использовать их в течение всего дня в самостоятельной игровой и совместной с воспитателем деятельности детей, в свободное время, на прогулке.

Пособие составлено с учетом основных требований ФЕОС дошкольного образования; применимо в работе по всем действующим образовательным программам дошкольного образования.

Предназначено методистам, педагогам дошкольных образовательных организаций; рекомендовано студентам педагогических учебных заведений; полезно родителям дошкольников.

*Пособия издательства «Учитель» допущены к использованию в образовательном процессе Приказом Минцстерства образования и науки РФ № 16 от 16.01.2012 г.*

ISBN 978-5-7057-4727-6  
Ремизенко Е. В..

©ФиногеноваН. В., Рыбина М. Ю..

авторы-составител и © Издательство «Учитель»

©Оформление. Издательство «Учите -

## **ВВЕДЕНИЕ**

Дошкольный возраст - это особая пора жизнедеятельности ребенка: в этот период перестраивается вся его психическая жизнь и отношение к окружающему миру, происходит интенсивное развитие интеллектуальной, нравственно-волевой и эмоциональной сфер. Поэтому на данном этапе необходимо как можно больше внимания уделять обеспечению полноценного физического и интеллектуального развития ребенка.

Целью дошкольного образования является создание условий для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка. В детском саду необходимо синхронизировать процессы обучения и воспитания, сделать их взаимодополняющими, обогащающими развитие детей. Ребенок должен поверить в свои силы, научиться быть успешным в деятельности; это в значительной мере облегчит переход из детского сада в школу, сохранит и разовьет интерес к познанию в условиях школьного обучения.

Согласно ФГОС ДО задачи логико-математического развития дошкольников должны решаться в рамках познавательного направления развития в образовательной области «Познавательное развитие», речевого направления развития в образовательной области «Речевое развитие», а также интегрированно в ходе освоения детьми других образовательных областей.

По мнению специалистов в области образования, основное усилие и педагогов и родителей должно быть направлено на развитие у дошкольника интереса к процессу познания, умений преодолевать трудности, стоящие на пути получения знаний, осуществлять самостоятельный поиск решений и достижению поставленной цели.

Обучение станет более успешным, если будет основываться на практической и игровой деятельности, что позволит создать условия, при которых знания, полученные детьми ранее, становятся для них жизненно необходимыми и потому усваиваются легче и быстрее. Дидактические подвижные игры и игровые упражнения с математическим содержанием, способствующие закреплению знаний и навыков у детей, помогают дошкольникам проявить свою сообразительность, смекалку, учат вести самостоятельный поиск решения задачи.

Дидактические подвижные игры - это своеобразное средство воспитания и обучения, отвечающее особенностям и возможностям маленького ребенка. Они способствуют развитию приемов умственной деятельности. Их основу составляет взаимосвязь игры, двигательной деятельности и доступного, продуманного процесса усвоения знаний.

В структуру подвижных дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста включаются логические задачи, в которых требуется найти, например, недостающую в ряду фигуру или признак отличия одной фигуры от другой. При решении таких задач используются приемы сравнения, обобщения, абстрагирования. Педагог при этом становится организатором групповых обсуждений какого-либо вопроса. Важно, что дети в старшем дошкольном возрасте учатся ставить вопросы сами, а педагог создает проблемные ситуации, намеренно допуская ошибки, приучая мыслить самостоятельно.

Все занятия - это игры, развивающие любознательность, познавательные интересы и двигательные способности дошкольников.

Таким образом, в ходе формирования у детей элементарных математических представлений с помощью средств практической и игровой деятельности происходит воспитание у дошкольников настойчивости и находчивости, самостоятельности и стремления к достижению положительного результата деятельности.

**ОСВОЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»  
В КОМПЛЕКСЕ С ИНТЕГРИРУЕМЫМИ И ВЗАИМОДОПОЛНЯЕМЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ОБЛАСТЯМИ  
(формирование элементарных математических представлений)**

Интегрируемые и взаимодополняемые образовательные области	Задачи работы с детьми	Основные пути решения задач	Результаты освоения программы
1	2	3	4
<b>Познавательное развитие (форми- рование элемен- тарных матема- тических пред- ставлений) (П)</b>	Способствовать развитию само- стоятельной познавательной активности и своевременному интеллектуальному развитию ребенка: формировать элемен- тарные математические пред- ставления; закладывать основы логического мышления; способность осуществлять опе- рации классификации и сериа- ции; содействовать становлению знаково-символической деятельности; содействовать развитию воображения детей; развивать познавательно- исследовательскую деятельность; поддерживать в детях мотивацию познания, созидания; поощрять возникновение индивидуальных познавательных интересов; создавать условия для освоения фактических приемов сравнения по размеру (объему); формировать пред-	Формировать представление о количестве как характеристике совокупности. Знакомить с операциями счета и измерения как способом выражения количества через число. Дать представление о необходимости наименования результата счета и измерения, об алгоритме операции измерения: использование единицы измерения, инструмента или прибора для измерения, определение результата измерения. Знакомить с единицами измерения различных величин, часто используемых в жизни (масса, объем, длина, температура, временные интервалы). Учить различать ситуации, в которых необходимо использовать только измерение, от ситуаций, в которых могут использоваться и пересчет, и измерение. Способствовать запоминанию порядка следования чисел нату- рального числового ряда в пределах 10, пониманию и правильному употреблению в речи числительных в пределах 10. Обеспечивать понимание детьми закономерности построения натурального числового ряда: каждое следующее число больше предыдущего на единицу. Дать представление о составе каждого из чисел первого десятка (из двух меньших чисел). Создавать условия для запоминания детьми состава чисел первого десятка, используя различные методические средства, ориентированные на учет индивидуаль-	Познавательно активен, любо- знателен, способен самостоятельно исследовать, экспериментировать, находить разнообразную информацию в различных источниках; умеет задавать взрослым интересные вопросы; имеет собственную сферу инте- ресов, индивидуальные познава- тельные предпочтения и интересы; владеет универсальными предпосылками учебной дея- тельности: умениями работать по правилу и по образцу, слушать взрослого и выполнять его ин- струкции; обладает сформиро- ванными умениями и навыками, необходимыми для осуществления различных видов детской деятельности; заинтересован в учении и совершенствовании собственной компетенции в разных областях деятельности

1	2	3	4
	ставления о числах первого десятка как о существенных признаках явлений окружающего мира; дать представление о порядке следования чисел первого десятка на основе стихотворений и считалок, о форме предмета, о геометрических формах - круг, треугольник, квадрат, шар, куб; дифференцировать представления о размере	<p>ных особенностей дошкольников (преобладание аудиального, визуального, кинестетического канала восприятия информации).</p> <p>Формировать навыки прямого и обратного счета в пределах первого десятка.</p> <p>Учить сравнивать предметы по количеству, используя различные приемы, и выражать в речи в развернутом ответе результат сравнения, используя понятия «больше», «меньше», «равно»; сравнивать предметы по размеру (обобщенно; по длине, ширине, высоте), используя понятия «больше», «меньше», «равно».</p> <p>Формировать способность осуществлять операции пересчета дискретных предметов в пределах 10, отсчета по заданному числу предметов в пределах 10.</p> <p>Знакомить с цифрами.</p> <p>Дать представление о размене существующих в обращении монет.</p> <p>Знакомить с простейшими арифметическими операциями сложения и вычитания. Содействовать осознанию связи между действием и характером изменения количества. Учить определять, в каких ситуациях какое действие имело место (переводить задачу с языка сюжетного описания на язык арифметического действия).</p> <p>Знакомить со знаками действий сложения и вычитания, с понятием «задача».</p> <p>Учить различать и правильно называть геометрические фигуры: круг, треугольник, квадрат. Создавать ситуации, в которых дети по словесному описанию (определению) называют геометрическую фигуру.</p> <p>Закреплять умение определять направления относительно себя (вверх - вниз, вперед - назад, вправо - влево). Формировать представления о различных временных интервалах: день (сутки), месяц, год. Знакомить с различными видами часов, единицами измерения времени (час, минута, секунда), их соотношением по длительности.</p> <p>Изучать интересы детей с целью раннего выявления математической одаренности.</p>	

1	2	3	4
		<p>Обеспечивать положительный эмоциональный фон на занятиях математикой.</p> <p>Содействовать широкому самостоятельному использованию детьми полученных знаний в повседневных жизненных ситуациях, поощрять желание посчитать, решить задачу. Регулярно проводить занятия по плоскостному и объемному конструированию из геометрических форм.</p> <p>Предлагать различные по содержанию и оформлению геометрические головоломки, разные конструкторы и мозаики для самостоятельной игры.</p> <p>Совершенствовать способность выделять признаки и свойства окружающих предметов.</p> <p>Создавать ситуации, побуждающие детей выделять существенные и отличительные признаки и свойства.</p> <p>Совершенствовать умение производить классификацию по одному и двум заданным педагогом, а также произвольно выбранным самим ребенком признакам (разбиение исходного множества на два и три подмножества).</p> <p>Закреплять понимание простейших определений, в том числе основных геометрических фигур (круг, треугольник, квадрат).</p> <p>Формировать умение приводить пример объекта по заданному перечислению его признаков.</p> <p>Закреплять понимание простейших закономерностей построения возрастающего и убывающего ряда (сериация).</p> <p>Учить находить и формулировать простейшие причинно-следственные связи и закономерности на знакомом содержании.</p> <p>Обеспечивать наполнение предметно-развивающей среды логическими играми (лото, игры по типу «Четвертый лишний», загадки, ребусы, головоломки).</p> <p>Дать обобщенное представление о знаке как способе передачи информации.</p> <p>Создавать условия для разворачивания самостоятельной сюжетно-ролевой и режиссерской игры: выделить время в распорядке дня, обеспечить игровым материалом, играть с детьми.</p>	

1	2	3	4
		Создавать ситуации, побуждающие детей ставить собственные исследовательские задачи и сотрудничать со взрослыми в процессе их решения	
<b>Физическое развитие (Ф): охрана и укрепление здоровья детей; формирование привычки к здоровому образу жизни, основ культуры здоровья; поощрение двигательной деятельности</b>	Формировать предпосылки здорового образа жизни; обеспечить безопасность жизнедеятельности детей; укреплять здоровье дошкольников; про-должить поддерживать и развивать потребности в разнообразной самостоятельной двигательной деятельности; содействовать полноценному физическому развитию и двигательной активности детей; создавать условия для совершенствования основных физических качеств; обогащать двигательный опыт детей за счет общеразвивающих и спортивных упражнений, расширять репертуар подвижных игр; обучать технике выполнения основных движений	Побуждать соблюдать санитарно-гигиенические нормы и правила, следить за поддержанием правильной осанки во время различных видов деятельности. Оберегать детей от перегрузки организованными занятиями. Укреплять организм дошкольников, используя естественные природные закаляющие факторы. Целенаправленно формировать двигательные качества: ловкость, быстроту, силу, выносливость, гибкость, координацию. Использовать все возможности созданной среды для организации разнообразной двигательной активности детей. Учить детей правильному выполнению основных движений; расширять и усложнять репертуар подвижных игр. Укреплять разные группы мышц, способствуя формированию правильной осанки, и следить за ее поддержанием во время разных видов деятельности; предупреждать нарушения зрения; оберегать нервную систему ребенка от стрессов и перегрузок	Владеет основными культурно-гигиеническими навыками; самостоятельно и осознанно их реализует в своей жизнедеятельности; умеет соблюдать элементарные правила охраны своего здоровья и здоровья окружающих, здорового образа жизни; понимает и разделяет ценность здорового образа жизни; имеет физическое развитие, соответствующее возрастным нормативным показателям; достаточно физически развит, владеет основными двигательными навыками; сформированы основные физические качества и потребность в двигательной активности, движении; проявляет индивидуальный интерес к какой-то форме двигательной активности
<b>Социально-коммуникативное развитие (СК)</b>	Содействовать становлению ценностных ориентаций; развивать уверенность в себе и своих возможностях, активность, самостоятельность, инициативность; поддерживать	Раскрывать смысл ситуаций морального выбора и его последствий для самого человека и для тех, с кем этот выбор связан. Начинать закладывать предпосылки критической моральной самооценки. Отмечать и публично поддерживать успехи детей, собственное продвижение ребенка, сравнивая полученный им результат	Эмоционально отзывчив, способен к сопереживанию и сочувствию; откликается и адекватно реагирует на эмоциональные проявления окружающих (сверстников и взрослых),



1	2	3	4
	мотивацию к познанию, общению, игре; продолжать формировать ответственное отношение к своему здоровью и здоровью окружающих	с его же собственными предыдущими достижениями; по желанию ребенка помогать ему совершенствовать результат. Закреплять действия, направленные на охрану здоровья окружающих. Расширять начальные представления о правилах безопасного поведения в быту, на природе, на улице	свободно вступает в контакт со сверстниками и взрослыми в зависимости от коммуникативной цели; Понимает и разделяет ценность здорового образа жизни, умеет соблюдать элементарные правила охраны здоровья — своего и окружающих
<b>Художественно-эстетическое развитие (ХЭ)</b>	Пробуждать эмоциональную отзывчивость к эстетической стороне окружающей действительности; знакомить со способами создания разнообразных изображений на основе одной формы; поддерживать замыслы и помогать в поиске способов их реализации	Обращать внимание на разнообразие и красоту форм, цветов, звуков во время прогулок, игр, в быту, в специально организованных видах деятельности. Привлекать детей к украшению группы к праздникам, обсуждая с ними различные возможности и предложения. Побуждать формировать и выражать собственную эмоциональную оценку воспринимаемого, не навязывая им мнения взрослых. Показывать способы создания художественных образов в изобразительной деятельности	Эмоционально сопереживает персонажам произведений художественной литературы; эмоционально откликается на произведения изобразительного и музыкального искусства; сформированы умения и навыки, необходимые для осуществления различных видов детской деятельности, в том числе изобразительной
<b>Речевое развитие (Р)</b>	Развивать речь детей: совершенствовать лексическую сторону речи, развивать и совершенствовать связную речь, обогащать словарь; учить подбирать и активно использовать в речи определения к предметам (их признаки), объектам, явлениями (качества, свойства) и глаголы, обозначающие их действия и действия с ними	Расширять словарный запас детей на основе формирования у них представлений о мире, активизировать его в самостоятельных высказываниях; активизировать словарный запас в различных видах деятельности, в речевой практике. Приобщать к элементарным правилам ведения диалога: умения слушать и понимать собеседника, формировать и задавать вопросы, строить ответ в соответствии с услышанным; закреплять правила ведения диалога в повседневной жизни; упражнять в умении поддерживать беседу, составлять простые перечисления (предметов, свойств, признаков, действий и др.). Побуждать участвовать в коллективном разговоре на различные темы	Свободно вступает в контакт со сверстниками и взрослыми; владеет диалогической формой речи, может начать, продолжить, поддержать и закончить беседу (вести диалог); владеет и умеет пользоваться выразительными средствами речи, адекватно использует их в общении с окружающими; может заинтересовать слушателя содержательным, логически построенным высказыванием с помощью монологической речи; умеет договариваться со сверстниками, планировать совместную деятельность

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО МАТЕМАТИКЕ

Номер занятия	Месяц	Тема занятия
1	Октябрь	Классификация по одному, двум признакам. Спасатели идут по следу
2		В поисках сокровищ. Существенные признаки – основа определения
3		Чудесные превращения. Изменения (форма, количество, длина, качество)
4		Временные представления. Как узнать время?
5	Ноябрь	Сыскное агентство Шерлока Холмса
6		Школа волшебных карандашей. Прямые и кривые линии
7		Путешествие Лунтика. Луч. Отрезок
8		Математическая галактика. Ломаная линия и ее длина
9	Декабрь	Тайна Луча-владыки. Углы. Треугольники
10		Спасем Планету четырехугольников. Геометрия в искусстве
11		Конструкторское бюро. Объемные фигуры
12	Январь	Закономерность и порядок. Натуральный ряд чисел
13		Школа ремонта. Измерение длины, объема, времени
14		Необычный аттракцион. Измерение площади
15	Февраль	Задачки от Смешариков на действие сложение
16		Задачки от Смешариков на действие вычитание
17		Конкурс смекалистых «Играем, учимся, составляем». Умные задачи с вопросом «Сколько стало?»
18		Торопись, да не ошибись. Сложение именованных величин
19	Март	В стране веселых чисел. Числа 1, 2, 3
20		Мой любимый цирк. Состав числа 4
21		Великолепная охота. Составь число 5
22		Математическое путешествие по сказке «Гуси-лебеди». Состав числа 6
23	Апрель	В царстве Снежной королевы
24		Морское путешествие. Состав числа 8
25		Выдающиеся математики. Состав числа 9
26		На пути к аукциону. Состав числа 10

## ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тема	Программное содержание	Содержание работы
1	2	3
<b>О к т я б р ь</b>		
Классификация по одному, двум признакам. Спасатели идут по следу	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать знакомить детей с логической операцией классификации;</li> <li>• упражнять в разделении множеств на группы по какому-либо заданному признаку;</li> <li>• дать представление о пересекающихся множествах;</li> <li>• учить самостоятельно находить основание для создания новых групп предметов, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять признаки и свойства объекта или определять их отсутствие, удерживать в памяти одновременно 2–3 признака, находить предметы, соответствующие этим признакам;</li> <li>• развивать внимание, память, логическое мышление, умение анализировать выбор и доказывать его, речевую активность;</li> <li>• воспитывать желание работать сообща, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться дисциплине, сотрудничать друг с другом;</li> <li>• закреплять основные двигательные навыки: ходьба в парах, врассыпную, перестроения с поворотами направо, налево, назад, вперед (ориентируясь в пространстве); передвижение (прокатывание) шариков стопой; прыжки спиной вперед, на одной ноге, скрестив ноги, из положения сидя вперед (назад); перекрестный бег с чередованием ног; стимулиро-</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с логической операцией классификации: беседы, игры, упражнения.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Найди пару»; «Заколдованные озера» (на тактильное ощущение пальцев ног, стоп, чувство пространства); «Чудо-ларчик» (на выделение общего признака или действия, умение выстраивать логические цепочки, представление о пересекающихся множествах, самостоятельный поиск основания для создания новых групп).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Определи направление» (на быстроту мышления, умения анализировать, сравнивать, обобщать по признакам, ориентируясь в пространстве по карте-схеме); «Лягушка-старушка» (на выделение признаков, умение анализировать результаты действий); «Дотронься до...» (на зрительное внимание, тактильные ощущения, логику мышления).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Следы» (на внимание, пространственную ориентировку (определение направления движения по стрелкам), ловкость движений).</p> <p><i>Дидактическая игра</i> «Подбери ключ» (на зрительное внимание, умения анализировать образец по заданным свойствам, удерживать в памяти одновременно два-три</p>

1	2	3
	вать мыслительную деятельность детей во время выполнения движений	признака)
<b>ОКТАБРЬ</b>		
В поисках сокровищ. Существенные признаки – основа определения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать знакомить детей с логической операцией классификации, упражнять в выделении множеств по одному, двум, трем заданным признакам (названию, цвету, форме, размеру);</li> <li>• знакомить с объединением множеств;</li> <li>• учить анализировать, сравнивать, обобщать, выделять внешние признаки (свойства) объектов, находить предметы (объекты), соответствующие этим признакам, кодировать и декодировать информацию с помощью кодовых карточек, формулировать вопросы, различные по форме, направленные на поиск неизвестного объекта без опоры на наглядность;</li> <li>• упражнять в ориентировке в пространстве, закреплять понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»;</li> <li>• закрепить навык количественного счета;</li> <li>• воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться дисциплине, сотрудничать друг с другом;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, быстроту реакции, логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе выполнения движений</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с логической операцией классификации: беседы, игры, упражнения.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Остров: кто где живет?» (на умения анализировать, сравнивать, обобщать, выделять внешние признаки объектов, находить предметы, соответствующие этим признакам – объединение животных, растений по среде обитания); «Пройди и не ошибись» (поиск фигуры по заданным признакам с отрицанием одного из трех признаков: цвет, форма, величина); «Поварята».</p> <p><i>Дидактические игры:</i> «Ищем клад» (на умение анализировать, расшифровывать заданную информацию: кодирование и декодирование информации с помощью кодовых карточек – утверждение и отрицание признаков); «Кого нет?» (на внимание, речевую активность, навыки счета, умение формулировать вопросы, различные по форме, направленные на поиск неизвестного объекта без опоры на наглядность).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Пираты, моряки» (на ориентировку в пространстве, ловкость, координацию движений, балансировку – счет, сравнение по количеству).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: дидактическое упражнение «Что в сундуке?», работа с математическим</p>

1	2	3
		набором фигур и цифр (на умение ориентироваться в пространстве, выделение свойств предмета, принадлежность его к той или иной группе)
Чудесные превращения . Изменения (форма, количество, длина, качество)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать у детей общие представления о различных преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, качество предметов; навыки выражения количества через число;</li> <li>• упражнять в выявлении разных свойств у заданных объектов (называя и определяя, какие характеристики изменились в той или иной ситуации, а какие остались неизменными – сохранились), в выполнении основных видов движений: ходьба по канату боком приставным шагом, бег врассыпную, построение в пары по сигналу, ходьба в колонне друг за другом;</li> <li>• закрепить навык количественного счета до 20 и знание математических понятий: «длиннее», «короче», «выше», «ниже», «справа», «слева»;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность и коммуникативные качества (совместное достижение положительного результата в общей деятельности), ловкость, быстроту реакции, мелкую моторику рук;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе подвижных игр, учить делать логические выводы</li> </ul>	<p>З а к р е п л е н и е з н а н и й детей о различных преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, качество предметов.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Измени длину» (на умения производить измерения различными условными мерками, делать выводы о способах измерения и возможностях изменения длины, закрепление понятий «длиннее», «короче», навыков количественного счета); «Изменение количества» (на формирование навыков выражения количества через число, умение делать вывод об условиях, при которых может изменяться количество); «Изменение качества и формы» (на выявление свойств заданных объектов, определение различных характеристик, изменяющих и сохраняющих количество, качество, форму предметов, закрепление пространственных понятий «выше», «ниже», «справа», «слева»).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Не зевай – повторяй» (на четкость, согласованность движений, навык смены движений по сигналу – комплекс общеразвивающих упражнений).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: игры-эксперименты на изменение формы, цвета, количества предметов</p>
Временные представле-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ознакомить с временными понятиями «вчера», «сегодня», «завтра»;</li> </ul>	О з н а к о м л е н и е с временными понятиями «вчера», «сегодня», «завтра» в беседе, играх, упражнениях.

1	2	3
<p>ния. Как узнать время?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• учить понимать временной интервал между днями, обозначенными этими словами, и определять события во времени, определять время по песочным часам, делать вывод, сравнивая ощущения относительно течения времени во время игр и выполнения заданий за столами, запоминать и соотносить понятия «минута», «час», «день» («сутки»), «неделя», «месяц», «год» по длительности: 60 минут, 24 часа, 7 дней, 12 месяцев;</li> <li>• закрепить знание порядка следования частей суток, дней недели, месяцев, времен года, знание понятий «до» и «после», умения правильно строить предложения с данными предлогами согласно порядку следования этих временных представлений;</li> <li>• стимулировать двигательную активность детей;</li> <li>• развивать сосредоточенность при выполнении упражнений с мячом, в различных видах ходьбы и бега; коммуникативные навыки: доброжелательность, внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении индивидуальных заданий, быстроту реакции, логическое и абстрактное мышление, умения работать вместе, помогая друг другу, слышать и слушать друг друга, анализировать ситуацию, владеть собой</li> </ul>	<p><i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Вчера, сегодня, завтра» (определение временных интервалов, понимание того, что более удалено во времени: вчера или позавчера, завтра или послезавтра).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Части суток» (на закрепление знания частей суток, временных понятий «до» и «после», умение правильно выстраивать предложения с этими предлогами согласно порядку следования частей суток – составление рассказа о том, что происходит с детьми в разное время, с уточнением одного вида деятельности); «Построй неделю» (на закрепление знания временной последовательности дней недели); «Карусель года» (на закрепление знания порядка следования месяцев, времен года – соотнесение цветового сектора со своим месяцем рождения, определение того, какому времени года этот месяц соответствует).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Заря-заряница» (определение временного интервала по песочным часам при выполнении задания).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: опыты-эксперименты с макетами часов (определение положения минутной и часовой стрелок при прохождении целого часа, 1/2, 1/4, 1/6 часа); сравнение временного интервала по песочным часам</p>

1	2	3
<b>НОЯБРЬ</b>		
Сыскное агентство Шерлока Холмса	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей ориентироваться разными способами в специально созданных пространственных ситуациях, определяя свое место по заданному условию, чувствовать положение своего тела в пространстве;</li> <li>• закреплять знание парных противоположных пространственных понятий: «далеко – близко», «вверху – внизу», «спереди – сзади», «справа – слева», понимание предлогов «за», «перед», «над», «под», «рядом», «между», умение устанавливать и воспроизводить отношения взаимного расположения предметов в пространстве;</li> <li>• воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться правилам поведения, сотрудничать друг с другом;</li> <li>• развивать внимание, память, логическое мышление, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении индивидуальных заданий, проективное видение, конструктивные умения, глазомер, быстроту, ловкость, тактильные ощущения;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе выполнения движений: умение осуществлять передвижения в парах (под музыку), удерживая совместно один предмет (головой, спиной, животом), передвижения по канату разными способами, удерживая в руках мяч на опоре в разных положениях, передвижения в парах в нужную сторону</li> </ul>	<p><b>З а к р е п л е н и е</b> пространственных понятий в специально созданных пространственных ситуациях разными способами.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Шерлок Холмс» (на умение производить незначительные изменения во внешнем облике (3–4 изменения), выявление изменений, употребление в речи предлогов «за», «над», «в», «между», «под», «перед», «рядом», «возле»); «Где самолет?» (на закрепление парных противоположных пространственных понятий: «далеко – близко», «вверху – внизу», «спереди – сзади», «справа – слева» – отслеживание перемещения самолета в воздухе, определение места его крушения).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Близнецы»; «Балансировка: преодолеть земное притяжение»; «Поводыри»; «Далеко – близко» (на закрепление пространственных отношений, установление и воспроизведение отношений взаимного расположения предметов в пространстве, внимание, ловкость и координацию движений, логику мышления, слуховые и тактильные анализаторы).</p> <p><b>В ы п о л н е н и е</b> фронтальной работы: моделирование пространственных ситуаций (на глазомер, проективное видение, умение понимать позицию другого лица)</p>

	с закрытыми глазами с ощупыванием предметов и нахождением нужных	
--	------------------------------------------------------------------	--



1	2	3
Школа волшебных карандашей. Прямые и кривые линии	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать у детей представление о разных видах линий (прямых и кривых): параллельных, пересекающихся, замкнутых, незамкнутых, спирали, дуге; коммуникативные навыки: согласовывание действий с партнером по деятельности, взаимопомощь, сотрудничество в достижении общего результата;</li> <li>• закреплять знания о круге, окружности как замкнутой кривой линии; основные виды движений: перекатывание по полу, ползание по-пластунски, построение линиями и парами;</li> <li>• дать представление о центре окружности;</li> <li>• ознакомить с циркулем – инструментом изображения замкнутых кривых линий;</li> <li>• развивать внимание, память, воображение, мышление в процессе дидактической игры с движением, координацию движений и мелкую моторику рук</li> </ul>	<p>З а к р е п л е н и е з н а н и й о разных видах линий (прямых и кривых: спирали, дуге); о з н а к о м л е н и е с параллельными, пересекающимися, (не)замкнутыми линиями.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Фабрика карандашей» (на умение выделять форму прямых линий при движении); «Рельсы, поезда» (на ознакомление с параллельными линиями); «Чудо-снежинка» (на ознакомление с пересекающимися линиями, точкой – центром пересечения множества прямых линий); «Любопытная змея» (на за-крепление знаний о круге и окружности как замкнутой кривой линии, центре окружности); «Круг, нарисованный ногой»; «Волшебный круг» (на ознакомление с цир-кулем – инструментом изображения замкнутых кривых линий).</p> <p><i>Дидактическая игра</i> «Живые линии» (на фантазию, воображение, закрепление знаний о замкнутых кривых линиях – спирали, дуге).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: эксперименты с циркулем, изображение различных линий (на мелкую моторику рук, фантазию, воображение)</p>
Путешествие Лунтика. Луч. Отрезок	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать знакомить детей с лучом, отрезком;</li> <li>• дать понятие о том, что луч имеет направление и бесконечен;</li> <li>• учить измерять длину отрезков разными способами: условными мерками (шаги, прыжки); сравнивать показания, ориентироваться по карте, осуществлять сравнительный</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с лучом и отрезком.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Дорога-тропа» (на закрепление представлений о луче, отрезке); «Мостик».</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Озеро» (на закрепление навыков счета, умения ориентироваться по</p>

	анализ;	карте –
--	---------	---------

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• дать обоснование основной меры длины в сантиметрах по линейке, научить ею пользоваться;</li> <li>• закрепить навыки счета;</li> <li>• совершенствовать навыки основных видов движений: ходьба приставным шагом, ходьба по скамейке навстречу друг другу, в противоположных направлениях, ползание попластунски с лентой в руках, выполнение упражнений по словесному сигналу (согласно тексту стихотворения), прыжки вверх вперед до предмета;</li> <li>• воспитывать желание работать вместе, оказывать взаимопомощь, договариваться;</li> <li>• развивать внимание, память, интеллект</li> </ul>	<p>определение отрезка выбранного пути (расстояния), измерение длины разными способами, сравнение показаний, выводы о количестве и длине, способах измерения – сантиметром, линейкой, основной мерой длины); «Паутина» (на быстроту и логику мышления, умения сравнивать, обобщать); «Домик Лунтика» (на знакомство с понятием «направленный, бесконечный луч» – измерение расстояния заданного пути необычным способом).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Весело шагая» (определение отрезка пути по карте, сигналу).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: измерение, сравнение длины разными способами</p>
Математическая галактика. Ломаная линия и ее длина	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать знакомить детей с ломаной линией, дать представление о том, что она состоит из отрезков;</li> <li>• учить измерять длину ломаной с помощью метра, линейки, разными способами с помощью условных мерок;</li> <li>• закрепить навыки сложения полученных величин с помощью числового луча, сравнения показаний с помощью знаков <math>&lt;</math>, <math>&gt;</math>, <math>=</math>;</li> <li>• показать, как образуются многоугольники из ломаных линий;</li> <li>• дать понятие «замкнутая линия»;</li> <li>• способствовать пониманию значения совмещения нулевой отметки на линейке и точки, обозначающей начало отрезка;</li> <li>• совершенствовать навыки основных видов движений: бег, упражнения, выполняемые из положения сидя (в парах,</li> </ul>	<p>Дальнейшее о з н а к о м л е н и е с ломаной линией.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Математические линии в космическом пространстве» (на закрепление знаний о разных видах линий, изображение их движением, знакомство с понятиями «звенья ломаной линии», «замкнутая/незамкнутая ломаная линия»); «Созвездия» (опыты на образование замкнутых линий (геометрических фи-гур) – измерения, сравнение показаний с помощью знаков <math>&lt;</math>, <math>&gt;</math>, <math>=</math>); «Путь кометы» (на ознакомление с понятием «общая длина ломаной линии» – работа с макетом: изображение и измерение с помощью линейки пути, скорости движения космических тел, запись и сравнение результатов (показаний) с использованием числовой прямой; «Узнай пришельца» (на воображение, счет).</p>

1	2	3
	<p>спиной друг к другу), лежа, упражнения с тканью, скатертью, резинкой – образование фигур путем растягивания и сжатия резинки; прыжки с последовательным продвижением вперед по цифрам;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться дисциплине, сотрудничать друг с другом;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук, мышление, воображение, логику с помощью подвижных дидактических игр</li> </ul>	<p><i>Физкультминутка</i> «Летающие тарелки» (на внимание, воображение, согласованность движений).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: измерение, изображение ломаной (с помощью линейки, карандаша), запись арифметического выражения, проверка по числовой прямой</p>
<b>ДЕКАБРЬ</b>		
<p>Тайна Лучавладыки. Углы. Треугольники</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с разными видами углов (острый, тупой, прямой);</li> <li>• дать определение угла, образованного из двух лучей;</li> <li>• закрепить представления детей о треугольниках, умение проводить классификацию по углам и сторонам, знания о вершинах и сторонах угла;</li> <li>• уточнить знания об объемной фигуре, состоящей из треугольников, – пирамиде;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на конструктивные умения, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе выполнения движений, согласовываемых их со словами</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с углами на основе игр, бесед, проблемных ситуаций.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Уголки-фигуры» (на знакомство с разного вида углами – образование и сравнение углов); «Загадки Треугошки» (на знакомство с разного вида треугольниками, умение проводить классификацию треугольников по углам и сторонам).</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Египетские пирамиды» (на анализ, сравнение треугольников по форме, размеру, закрепление знаний об объемной фигуре – пирамиде, конструктивные умения); «Троеборье» (на закрепление знаний о вершинах треугольника).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Треугольный колпак» (изображение треугольника, замена слов жестами).</p>

1	2	3
		В ы п о л н е н и е фронтальной работы: эксперименты с линейкой и геометрическим трафаретом (измерение, сравнение)
Спасем Планету четырехугольников. Геометрия в искусстве	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с четырехугольниками, обобщая знания о квадрате, ромбе, прямоугольнике, трапеции, параллелограмме; дать представление о витражном искусстве, об эффекте отражения и поглощения солнечного света;</li> <li>• учить анализировать структурные элементы фигур, называть их свойства по определенным признакам;</li> <li>• закреплять навык количественного счета, знание цветов и цветовых оттенков, умение делать выводы (в ходе опыта с преломлением света), разные виды движений в процессе игр: подбрасывание и ловля предметов ступнями ног, ползание на четвереньках с удержанием предмета на спине, при-ставной шаг по кругу в парах лицом друг к другу, со сменой направления, партнера;</li> <li>• развивать внимание, память, логическое мышление и абстрактное воображение, познавательную деятельность, мелкую моторику рук;</li> <li>• воспитывать умения общаться в процессе игры, доброжелательно относиться к товарищу, оказывая посильную помощь</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с понятием «четырехугольники», о б о б щ е н и е з н а н и й о геометрических формах: квадрат, ромб, прямоугольник, трапеция, параллелограмм.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Доставь пластины на орбиты»; «Семья четырехугольников» (на анализ, классификацию структурных элементов фигур, их свойств по определенным признакам – распознавание четырехугольников по углам и сторонам); «Раскодируй фигурой» (на геометрическую аналогию (воображение), умение находить четырехугольники на чертежах и в окружающих предметах).</p> <p>О п ы т с преломлением света «Зажжем сердце планеты» (на цветовое восприятие, воображение – знакомство с витражным искусством, эффектом отражения и поглощения солнечного света).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: изображение разных видов четырехугольников (анализ фигур)</p>
Конструкторское бюро. Объемные фигуры	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ознакомить детей с объемными геометрическими формами: призма, пирамида;</li> <li>• закрепить знания об изученных объемных фигурах: куб, шар, конус, цилиндр, параллелепипед;</li> <li>• развивать проективное видение объемного тела, умения</li> </ul>	<p>Дальнейшее з н а к о м с т в о с объемными геометрическими фигурами.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Математический коврик»; «Фотографы» (на закрепление знаний об объемных и плоскостных формах, анализ, синтез,</p>

	читать эскиз, чертеж, строить обоснованные логические рас-	сравнение, нахождение сходства, различий, проективное видение объем-
--	------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

1	2	3
	<p>суждения, конструктивные умения, мыслительные операции анализа, синтеза, сравнения, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление, внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на конструктивные умения;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспитывать умение общаться в процессе выполнения заданий, доброжелательно относиться к товарищу, оказывая ему посильную помощь;</li> <li>• совершенствовать основные виды движений в процессе игры: прыжки вперед вверх через предметы, лазанье, ходьба по наклонной лестнице, передача предметов над головой в колонне по одному (удерживая равновесие друг друга, не отрывая пяток от пола, касаясь друг друга пальцами ног);</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовываемых со словами</li> </ul>	<p>ного тела, умения читать эскиз, чертеж, строить обоснованные логические рассуждения, конструктивные умения (абстрактное воображение)); «Кубики-невидимки»; «Развертки» (на зрительное внимание, проективное видение, умение оперировать образами трехмерных объектов, конструктивные умения, навыки счета – анализ чертежа: из какого количества геометрических форм состоит постройка).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Качели «Ванька, встань-ка!» (на быстроту реакции и мышления, координацию и ловкость движений – изображение объемных предметов движением).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: создание макета будущего детского игрового городка, исследование эскиза (чертежа), создание готового образца объемной фигуры куба (раскладывание цветных квадратов в виде развертки)</p>
<b>ЯНВАРЬ</b>		
<p>Законо- мерность и порядок. Натуральный ряд чисел</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей находить закономерность в построении математических рядов по заданному признаку: цвету, форме, временной последовательности (времена года, сюжет сказки, месяцы, дни недели); определять закономерность в построении числового ряда по заданным признакам с увеличением каждого последующего числа на 2, находить пропущенные числа в пределах 20; определять следующий или недостающий член ряда;</li> </ul>	<p>П о с т р о е н и е логического ряда по заданному признаку (цвету, форме, временной последовательности) в играх, упражнениях.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Компьютерная программа “Семицветик”» (нахождение закономерности в построении логического ряда по цвету, величине; соотнесение цветового спектра с числовым рядом); «Компьютерная программа “Селектор”» (передача информации в определенной последовательности: счет вслух</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• дать понятие об упорядоченной закономерности построения числового ряда (каждое следующее число больше предыдущего на 1);</li> <li>• развивать логическое мышление, память, внимание, ловкость, быстроту, координацию движений, умения согласовывать движения со словами, работать в общем ритме;</li> <li>• закреплять навыки выполнения основных видов движений: бег врассыпную с перестроением в круг по сигналу, построение в ряд согласно заданным признакам;</li> <li>• упражнять в быстрой смене общеразвивающих упражнений: прыжки, приседания, наклоны, выпады в заданной последовательности в общем ритме;</li> <li>• воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками, развивать навыки поддержки и взаимопомощи</li> </ul>	<p>от 1 до 20, порядок следования цветов радуги, дней недели, последовательность одевания на прогулку); «Япон-ская машинка» (выявление нарушения закономерности в напечатанных строках: восстановление цепочки цифр, определение закономерности в построении числового ряда по заданным признакам с увеличением на 1, 2 каждого последующего числа, нахождение пропущенного числа в пределах 20).</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Компьютерная программа “Временная паутина года”» (восстановление последовательности в смене времен года: соотнесение с цветом, цифрой).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Повторяй – не ошибись» (выполнение комплекса движений с последующим добавлением еще одного движения).</p> <p><b>В ы п о л н е н и е фронтальной работы:</b> нахождение закономерности в построении цифрового ряда, упорядочение объектов по внешним признакам, восстановление событий во временной последовательности</p>
Школа ремонта. Измерение длины, объема, времени	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать подводить детей к тому, что измерение с помощью условной мерки можно использовать для решения самых различных проблемных ситуаций;</li> <li>• учить сортировать предметы по размеру, подбирать инвентарь для выполнения упражнения, пользоваться составной мерой для измерения, сотрудничать, согласованно работать,</li> </ul>	<p><b>С о в е р ш е н с т в о в а н и е у м е н и я</b> производить измерения разными способами.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Волшебные часы» (измерение времени необычным способом); «Выбираем обои» (измерение длины с помощью условной мерки, сортировка по размеру, подбор инвентаря для измерения, планирование своих действий)</p>



	осуществлять самоконтроль и взаимоконтроль;	в уме, произведение вычислений); «Выбираем подарки, мебель» (на умение
--	---------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать умение сравнивать длину предметов с помощью линейки;</li> <li>• развивать логическое мышление, умение планировать свои действия в уме, способность к переключению внимания, сосредоточенность, четкость, быстроту выполнения упражнения, двигательные навыки: вращение предметов пальцами стопы, лазанье боком в обруч, ходьба по ребристой наклонной доске, бег змейкой спиной вперед между буйками, прыжки группой держась за руки</li> </ul>	<p>выделять предметы по размеру, измеряя условной меркой (веревкой) путем приложения).</p> <p><i>Подвижно-дидактическая игра «Готовим клей»</i> (измерение объема сыпучих тел в движении с использованием условной мерки – ложки).</p> <p><i>Физкультминутка «Батарей»</i> («измерение» температуры необычным способом – движением).</p> <p>Выполнение фронтальной работы: выделение основных общепринятых мер измерений, измерение высоты комнаты, ёлки с помощью линейки, сравнение результатов (закрепление правила измерения линейкой – от нуля), измерение пространства комнаты (условная мерка – флажок)</p>
Необычный аттракцион. Измерение площади	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать представление детей о площади фигур, учить сравнивая их с помощью условной мерки;</li> <li>• закреплять навыки количественного и порядкового счета, ознакомить с общепринятой единицей измерения площадей – квадратным сантиметром;</li> <li>• развивать внимание, логическое мышление, комбинаторные способности при составлении фигур; умения планировать свои действия, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения; ловкость, сноровку, координацию движений, тактильные ощущения;</li> <li>• совершенствовать технику выполнения основных видов движений: ходьба на коленях; бег в командах; прыжки с продвижением вперед; ведение мяча ногами в медленном темпе; бег врассыпную с соединением в пары по словесной</li> </ul>	<p>Ознакомление детей с площадью фигур, разными способами измерения площади.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Строительный аттракцион» (выкладывание фигур животных по заданному силуэту, измерение площади фигур животных условной меркой – кубиками (пересчет количества)); «Аттракцион “Веселый художник”» (измерение площади условной меркой – шариками (счет, определение на глаз), выводы о сравнении результатов измерения разными условными мерками); «Аттракцион притяжений» (на комбинаторные способности – составление целой фигуры из частей); «Аттракцион “Океанариум”» (измерение площади движением).</p>

1	2	3
	<p>инструкции; стойка на одной ноге («ласточка») с закрытыми глазами, держась за руки; бег врассыпную с лентами;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• закреплять умение работать вместе, согласованно, помогая друг другу, оценивая результат своей деятельности</li> </ul>	<p><i>Физкультминутка</i> «Акробатический аттракцион» (на умение выстраивать простые умозаключения – выводы о том, на какой площади легче удержать равновесие).  <i>Выполнение фронтальной работы:</i> определение фигур с одинаковой площадью (счет клеток), измерение площади заданных фигур условной меркой – квадратный сантиметр (см<sup>2</sup>), сравнение результатов, запись выражения  с использованием цифр и знаков сравнения</p>
<b>ФЕВРАЛЬ</b>		
<p>Задачки от Смешариков на действие сложение</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей составлять и понимать схему математического выражения (действие сложение) по предметной модели, делать запись с помощью цифр и знаков, соотносить сюжетный рассказ со схемой и наоборот – схему с моделью ситуации;</li> <li>• формировать умения правильно выбирать знак в математическом выражении, получать результат пересчетом предметов; навык работы в коллективе, взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться;</li> <li>• закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше), навыки выполнения основных видов движений: бег врассыпную, прыжки в высоту, подлезание, метание в горизонтальную цель снизу, ходьба по скамейке с перешагиванием через предметы, общеразвивающие упражнения;</li> <li>• развивать внимание, память, быстроту и логику мышления,</li> </ul>	<p>Беседы, игры, упражнения на понимание и составление схемы математических выражений на сложение.  <i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Перемена мест» (на закрепление правила построения числового ряда по возрастанию: каждое следующее число больше на 1); «Соедини бусы» (сложение фигур двух групп); «Попади в цель» (толкание мяча в цель, выполнение действия сложения по предметной модели: вычисления в уме); «Решаем задачки» (соотнесение сюжетного рассказа со схемой и схемы с арифметическим действием, объяснение выбора знака, нахождение результата пересчетом).  <i>Физкультминутка</i> «Играем вместе» (выполнение движений с целью построения числового ряда).  <i>Выполнение фронтальной работы:</i> выбор схемы с арифметическим действием по рисунку, расстановка цифр и знаков, чтение выражения, нахождение ответа пересчетом, сложение двух групп фигур по рисунку, за-</p>

	координацию движений, ловкость	крашивание кругов красным и синим цветом по заданию
--	--------------------------------	-----------------------------------------------------

1	2	3
Задачки от Смешариков на действие вычитание	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей составлять и понимать схему математического выражения (действие вычитание) по предметной модели, делать запись с помощью цифр и знаков, соотносить сюжетный рассказ со схемой и наоборот – схему с моделью ситуации;</li> <li>• формировать умения правильно выбирать знак в математическом выражении, получать результат пересчетом предметов; навык работы в коллективе, взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться;</li> <li>• закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше), навык выполнения основных видов движений: ходьба с увертыванием, по скамейке, приседая на одной ноге, с опусканием ног по очереди сбоку скамейки; прокатывание мяча змейкой между предметами, прыжки в длину с продвижением вперед из положения сидя, ходьба со сменой вида на сигнал: с высоким подниманием коленей, скрестным шагом, в полуприседе и приседе;</li> <li>• развивать внимание, память, быстроту и логику мышления, координацию движений, ловкость</li> </ul>	<p>Беседы, игры, упражнения на понимание и составление схемы математических выражений на вычитание.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Рыбки» (составление задачи с выбором знака, заполнение схемы, чтение выражения, выводы об арифметическом действии); «Вытащи улиток» (на умение соотносить сюжет со схемой – выделение условия задачи, сравнение результатов, определение арифметического действия); «Убери камни с дороги» (составление примеров на вычитание и сложение в процессе движений, выводы о количестве оставшихся камней); «Тетушка Жаба» (счет, арифметические вычисления (вычитание), соотнесение сюжета задачи с полученным выражением); «Пройди – пример найди» (нахождение схемы (сюжета) с арифметическим действием, счет заданного количества).</p> <p>Выполнение фронтальной работы: составление выражения, схемы по рисунку, определение арифметического действия, решение примеров, подстановка знаков сложения и вычитания, проверка ответа по числовой линейке</p>
Конкурс смекалистых «Играем, учимся, составляем». Умные задачи с	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ознакомить детей с понятием «задача», учить понимать и анализировать текст;</li> <li>• уточнить представления дошкольников о признаках задачи, ее составляющих (условие, вопрос, решение, ответ);</li> <li>• учить составлять схему задачи и запись решения простой задачи на нахождение суммы и остатка (разности), давать полные и распространенные ответы на вопросы;</li> </ul>	<p>Ознакомление детей с понятием «задача», составляющими задачи в играх и упражнениях.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Карандаши в коробках» (на умения составлять схему задачи, читать выражения, соотносить выражение с сюжетным рассказом, выделять части задачи – изображение задачи движением); «Что едят зайцы?» (изображение задачи</p>

вопро-		движени-
--------	--	----------

1	2	3
сом «Сколько стало?»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать умение решать задачи на арифметическое действие сложение; навыки работы в коллективе, взаимовыручку и взаимопомощь; умения сотрудничать, договариваться, помогая своей команде;</li> <li>• развивать зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления, воображение, речь;</li> <li>• совершенствовать навык выполнения основных видов движений: прыжки вверх с разбега и касание предмета, ходьба по скамейке с перешагиванием и подниманием необходимого предмета, прыжки с продвижением вперед, ходьба в шеренге;</li> <li>• воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми</li> </ul>	<p>ем, составление математического выражения из элементов цифрового набора по условию задачи, прочитанному педагогом).</p> <p><i>Подвижно-дидактическая игра «Бананы и мартышка»</i> (составление математического выражения по задаче, выделение условия, вопроса, решения, ответа).</p> <p><i>Конкурс капитанов «Умные задачки»</i> (выявление признаков задачи, ее составляющих, ответ на вопрос «Чего не хватает в задаче?»). <i>(Условия, вопроса и т. д.)</i></p> <p><i>Выполнение фронтальной работы:</i> с раздаточным материалом – составление и решение логической задачи; в рабочей тетради – составление своей задачи, запись арифметического выражения, зарисовка задачи, выделение частей задачи</p>
Торопись, да не ошибись. Сложение именованных величин	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Закреплять представление об именованных величинах и правилах действия с ними, умения составлять числовые выражения по сюжетам составленных задач, соотносить сюжетный рассказ со схемой;</li> <li>• совершенствовать навыки выполнения основных движений: ходьба в определенном темпе, в тройках, держась за руки; метание в движущуюся цель, двигательные упражнения с выбранным спортивным оборудованием, бег в шеренге со сменой направления, прыжки в высоту, ходьба по веревке на четвереньках;</li> <li>• учить обобщать группы объектов с единым названием, решать нестандартные задачи, делать простые умозаключения;</li> </ul>	<p><i>Закрепление представлений об именованных величинах и правилах действия с ними.</i></p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Мишень – корзинка» (на умение обобщать группы с единым названием, делая выводы о правилах сложения); «Если можно – беги» (решение нестандартных задач, объяснение того, почему одни предметы можно складывать, а другие – нет); «Лягушки – цапли» (соотнесение сюжета со знаком действия (вычитание), определение и заполнение схемы, получение ответа пересчетом).</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение «Торопись, да не ошибись»</i> (выявление двух подходящих предметов для выполнения двигательного упражнения, объяснение</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать воображение, логику, умение работать вместе, обща, стремление помогать друг другу;</li> <li>• формировать умение правильно осуществлять подстановку знака в математическом выражении</li> </ul>	<p>своего выбора движением, вывод о сложении предметов по признаку – действия).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: составление и зарисовка задачи по заданному примеру, соединение стрелками групп предметов, которые можно сложить, запись</p> <p>в виде примера</p>
<b>МАРТ</b>		
<p>В Стране веселых чисел.</p> <p>Числа 1, 2, 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Закрепить представление детей о цифрах и числах 1, 2, 3; умение производить отсчет и пересчет в пределах 3;</li> <li>• познакомить с образованием и составом чисел 2 и 3 (из двух меньших чисел);</li> <li>• повторить с детьми стихи, считалки, связанные с этими числами;</li> <li>• развивать зрительное восприятие и память детей: быстрое нахождение заданного количества на карточках с предметами без пересчета; логическое мышление, память, внимание, наблюдательность, сообразительность;</li> <li>• активизировать умственную деятельность детей с помощью занимательной математики;</li> <li>• совершенствовать навыки выполнения двигательных упражнений: боковой галоп; чередование бега в парах, тройках с ходьбой, бег двумя способами с захлестыванием голени и с высоким подниманием коленей; бег скрестно; прыжки ноги вместе, ноги врозь; катание мячей с помощью палочки; бег, метание мяча в горизонтальную цель правой рукой;</li> <li>• воспитывать навыки коллективизма, товарищества, умение</li> </ul>	<p>З а к р е п л е н и е представлений о цифрах и числах, знакомство с образованием и составом чисел 2 и 3, игры и упражнения на умение производить отсчет и пересчет в этих пределах.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Пары – тройки» (на образование чисел 2 и 3 из единиц); «Бегай, прыгай и считай».</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Загони шарик в свою лунку» (на знание состава числа 3 (из двух меньших чисел), цветовое восприятие); «Колпачок с цифрами» (на знание состава чисел 2 и 3 – метание мяча в горизонтальную цель, выполнение сложения).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: «Игра с палочками» (выкладывание палочек в соответствии с упомянутым количеством предметов в рассказе (на состав чисел 2 и 3), составление своей задачи по выражению, диктант по клеткам с соблюдением промежутка в 1 клетку по образцу)</p>



	согласованно работать вместе, в парах	
--	---------------------------------------	--

1	2	3
Мой любимый цирк. Состав числа 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей составлять число 4 (из двух меньших чисел), определять направление (лево – право);</li> <li>• закреплять навыки количественного и порядкового счета;</li> <li>• упражнять в понимании и составлении арифметических выражений, правильной расстановке знаков, выполнении арифметических действий;</li> <li>• развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность, пространственные представления;</li> <li>• совершенствовать навыки выполнения основных видов движений: бег в парах, четверках; прыжки через гимнастическую палку, вверх из положения сидя; ползание, прыжки вверх с разбега, удерживание равновесия в парах на повышенной опоре;</li> <li>• воспитывать стойкий интерес к математике, умение работать вместе, стремление оказывать взаимопомощь, поддержку</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с образованием и составом числа 4.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Пони» («образование» числа необычным способом – движением: построение пары, четверки); «Найди место тигру» (на пространственную ориентировку, понимание и составление арифметических выражений, правильную подстановку знака математического действия); «Черепашьи бега» (составление числа из единиц); «Сыграй мелодию» (на закрепление знания состава числа 4 – необходимо коснуться колокольчика столько раз, чтобы число касаний и число на карточке образовали 4); «Танцующий слон»; «Клоуны с шарами» (объединение, движение в парах).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: раскладывание палочек согласно условию задачи (чтение выражения, ответ), зарисовка согласно условию стихотворной задачи, подстановка пропущенного числа в выражение, чтение записи</p>
Великолепная охота. Составь число 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с составом числа 5 (из двух меньших чисел);</li> <li>• учить составлять числовое выражение, решать задачи, выделять условие, задавать вопрос, составлять решение, получать ответ, делать логические выводы;</li> <li>• развивать логическое мышление, память, сообразительность, умение работать вместе, коммуникационные навыки, способность к взаимовыручке;</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с составом числа 5 (из двух меньших чисел).</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Круговая охота»; «Поставь капкан на медведя» (на конструктивные умения, сообразительность).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Горная тропинка»; «Охота на кабанов» (показ движением образования числа 5); «Соколиная охота» (пересчет, составление и решение числового выражения); «Охота на оленей» (на зна-</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• совершенствовать технику выполнения основных видов движений: метание в цель разных по весу предметов (воздушные шары, бумажные самолеты, кольца), ходьба по скамейке парами;</li> <li>• воспитывать интерес к решению задач</li> </ul>	<p>ние состава чисел 2, 3, 4, 5, умение образовывать их из двух меньших чисел – метание колец).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: подстановка чисел в пустые клетки выражения, чтение записи, составление числа из счетных палочек двух, трех цветов, решение задачи, запись решения, ответа</p>
<p>Математическое путешествие по сказке «Гуси-лебеди».</p> <p>Состав числа 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать учить детей решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений;</li> <li>• ознакомить с составом числа 6 (из двух, трех меньших чисел);</li> <li>• закреплять умения отгадывать математические загадки, устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), знания о геометрических фигурах, умение строить (выкладывать) их по силуэту (точкам);</li> <li>• совершенствовать навыки счета, навыки выполнения основных видов движений: ходьба в разном темпе; перестроения в пары, тройки с образованием геометрических фигур: прямо-угольник, овал, треугольник; бег с ловлей, увертыванием; ходьба по скамейке с мешочком на голове, приседая; прыжки вперед и назад в обозначенные круги с цифрами; ходьба при-ставным шагом лицом друг к другу в парах по узкой дощечке;</li> <li>• развивать зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления (сообразительность), воображение, речь;</li> <li>• формировать дружеские взаимоотношения, взаимовыручку и взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться,</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с составом числа 6 (из двух, трех меньших чисел): решение арифметических задач в играх, упражнениях.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Гуси-лебеди» (построение согласно арифметическим выражениям в двойки и тройки друг за другом; последовательно: один, пара, тройка (клин); в три пары); «Иванко»; «Пирожки»; «Яблочки» (установление соответствия между количеством предметов и числом); «Отремонтируй мост» (на за-крепление знаний о геометрических фигурах – выклады-вание фигур по силуэту: восстановить мост, закрывая отверстия соответствующими по форме фигурами, соединяя две части фигуры с числами в единое целое).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: работа в тетради (зарисовка условия задачи на состав числа 6; обведение овалом двух чисел в каждой строке, составляющих в сумме 6); работа с палочками (соотнесение количества палочек с количеством названных сказок согласно задаче), запись и прочтение арифметического выражения</p>

	работая вместе, помогая друг другу и героям сказки	
--	----------------------------------------------------	--

1	2	3
<b>АПРЕЛЬ</b>		
В царстве Снежной королевы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Упражнять детей в обратном порядковом счете в пределах 7, назывании дней недели, умении составлять число 7 из двух меньших чисел, в определении отношений «больше», «меньше» между числами;</li> <li>• развивать абстрактное воображение детей, умение составлять фигуры из частей, логику мышления, внимание, (решение математической задачи в процессе движения), интерес к математическим упражнениям;</li> <li>• продолжать учить детей решать арифметические задачи, составлять математические выражения, логически мыслить, делать выводы;</li> <li>• совершенствовать навыки выполнения основных видов движений: передача предметов из рук в руки, построение в шеренгу, приставной шаг по канату, ходьба скользящим шагом, передача палки над головой в колонне, построение в тройки;</li> <li>• формировать умение работать вместе, согласованно, помогать друг другу</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с составом числа 7 (из двух меньших).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Неделька, соберись» (восстановление порядка следования дней недели, решение арифметических выражений, соотнесение дня недели с числом, прямой и обратный счет в пределах 7); «Дорога к замку» (решение примеров на состав числа, определение отношений «больше», «меньше» между числами, расшифровка послания, определение направления движения в лабиринте); «Ледяной забор» (на знание состава чисел 2, 3, 4, 5, 6, 7 – выстраивание забора из цветных палочек в движении); «О чем говорят числа» (нахождение ключа, расшифровка кода чисел, определение отношений «больше», «меньше» между числами); «Колумбово яйцо» (на цветовое восприятие, абстрактное воображение, умение составлять фигуры из частей необычным способом).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: подстановка чисел и знаков в арифметическое выражение; графический диктант «Олень»</p>
Морское путешествие. Состав числа 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Совершенствовать навыки счета в пределах 20, умение составлять целое из частей;</li> <li>• учить образовывать число 8 из двух меньших, решать задачи на нахождение суммы, целого, правильно выбирать арифметическое действие;</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с составом числа 8 (из двух меньших).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Вперед по трапу»; «Найди каюту» (на совершенствование навыков счета – решение примеров на состав числа); «Гребля на байдар-</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать логическое мышление, память, зрительное восприятие, внимание, наблюдательность, сообразительность;</li> <li>• упражнять детей в выполнении основных видов движений: построение в шеренгу по порядку; ползание по скамейке, сидя спиной вперед, бег с остановкой; ползание, передача мяча в парах;</li> <li>• воспитывать чувство коллективизма, товарищества, умение вести командную игру, стремление оказывать взаимопомощь, поддержку</li> </ul>	<p>ках» (на закрепление навыков количественного и порядкового счета – решение примеров на состав числа (от 2 до 10), определение порядка своего «отплытия на остров»; «Остров Восьмерка» (исследование «острова» необычным образом – движением); «Осьминог» (на цветовое восприятие, знание состава числа 8 и его образования из меньших чисел – составление выражения); «Дельфины с мячом» (на знание состава числа 8 – решение задач на нахождение суммы с последующим выводом правила (закона) сложения); «Невод» (составление арифметических выражений); «Рында» (порядковый счет).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: зарисовка, запись выражения (на состав числа 8); графический диктант «Рыбка»</p>
Выдающиеся математики. Состав числа 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Совершенствовать у детей навыки количественного и порядкового счета, выполнения основных видов движений в дидактических подвижных играх: построение в шеренгу, в пары, тройки; ходьба спиной вперед (держась за лодыжки); перестроение в шеренги по 3 человека, передача предметов между ног, прыжки в высоту с разбега;</li> <li>• закрепить знание состава числа 9 (из двух меньших чисел), умения устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), решать задачи на нахождение суммы в пределах 9, правильно выбирать арифметическое действие при решении задач;</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е с составом числа 9 (из двух меньших чисел).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Математическая разминка – считай, меняй» (на закрепление навыков количественного и порядкового счета, прямого и обратного счета в пределах 20, знание состава числа, нахождение соседей числа); «Странные птицы» (на закрепление знания структурных элементов задачи – решение арифметических выражений на состав числа 9); «Сапоги-сорокоходы» (на цветовое восприятие, знание состава</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• повторить с детьми структурные составляющие задачи;</li> </ul>	числа 9 и его образования из меньших чисел); «Минутка для отдыха» – необычная зарядка (решение арифметических
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать умение работать вместе, парами, группой, индивидуально; память, внимание, мышление, фантазию и творческие способности;</li> <li>• воспитывать интерес к математике, желание использовать знания в играх, умение оценивать результат своей деятельности и деятельности товарищей</li> </ul>	<p>выражений во время выполнения движений); «Игровая» (на цветовое восприятие, комбинаторные способности).  Выполнение фронтальной работы: выделение чисел (цифр) (5–6 в каждой строке), из которых можно образовать число 9; запись арифметического выражения; «Засели домик» (на знание состава числа 9 (из двух-трех меньших чисел) – выявление закономерности в построении числового ряда (по возрастанию, убыванию), подстановка пропущенного числа)</p>
<p>На пути к аукциону. Состав числа 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать учить детей составлять и решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений;</li> <li>• развивать фантазию и творческие способности дошкольников средствами математики на основе выявления субъективного опыта детей;</li> <li>• упражнять в сложении и вычитании групп предметов, установлении взаимосвязи целого и части;</li> <li>• закреплять знание состава числа 10 (из двух меньших чисел), умение устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой); знание понятий «поднять цену», «опустить цену»;</li> <li>• формировать представление детей об аукционе как одном из видов торговли, когда товар приобретается после установления наивысшей цены на него;</li> <li>• совершенствовать навыки работы со счетным материалом (палочками и монетами, купюрами), выполнения основных видов движений: бег до черты по сигналу, бег в обруче парами, четверками; метание в горизонтальную цель;</li> </ul>	<p>Закрепление умений составлять и решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений в играх и упражнениях.  Подвижно-дидактическое упражнение «Угадай число» (математическая разминка – выполнение арифметических действий в уме).  Подвижно-дидактические игры: «Звездолеты» (на знание состава числа 10 (из двух меньших чисел), закрепление знания правила сложения о перемене мест слагаемых); «Открытие супермаркета» (классификация, выделение предметов по общему названию, сложение и вычитание групп предметов, установление взаимосвязи целого и части, установление соответствия между количеством предметов и заданным числом (цифрой)); «Аукцион» (на закрепление навыков работы со счетным материалом (монетами, купюрами), представлений об аукционе как виде торговли, знания понятий «цена» («наивысшая цена»), «поднять цену», «опустить цену», «стоимость»</p>



1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать умения работать парами и индивидуально, в группе, осознавая конечный результат своей деятельности, производить обмен деньгами при покупке товара; дружеские взаимоотношения, стремление оказать взаимовыручку и взаимопомощь;</li> <li>• развивать зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления, воображение, речь, навыки контроля и самоконтроля</li> </ul>	<p>(начальная, конечная), «товар», «лот», «торги», умений производить обмен деньгами при покупке товара).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: работа за столом со счетным материалом (денежными монетами, купюрами), закрепление умений производить обмен деньгами при покупке товара</p>

## ЧИСЛО И ЧИСЛОВАЯ ПРЯМАЯ

### Игра «О чем говорят числа»

**Цели:** развивать логическое мышление, сообразительность, внимание, быстроту реакции на сигнал; упражнять в умении находить последующее и предыдущее число, в определении отношений «больше», «меньше» между числами.

**Содержание:** чтобы открыть двери замка, надо узнать код. На дверях замка написаны цифры. Детям надо встать в тройки и взять карточки с тремя последовательными числами. По сигналу педагога «Найди свое место среди знаков, расположенных на полу», дети выстраиваются по трое между знаками:  $>$ ,  $<$ ;  $<$ ,  $>$ ;  $=$ ,  $=$ ; и т. д.

Должны получиться выражения:  $1 < 3 > 2$ ;  $5 < 6 < 7$ ;  $6 > 5 < 7$ ;  $7 = 7 = 7$  и т. д.

#### Вопросы:

– Что скажут все три числа друг другу? Подсказка: начните ответ со слова «если»:

1) Если 5 меньше 6, а 6 меньше 7, то 5 меньше 7.

2) Если 7 больше 6, а 5 меньше 6, то 5 меньше 7.

– Почему число 5 меньше 6? (*Число 5 – предыдущее по отношению к числу 6.*)

– Почему 7 больше 6? (*Число 7 – последующее за числом 6.*)

Делается вывод: каждое предыдущее число меньше данного, каждое последующее – больше. Педагог сообщает детям, что они расшифровали код чисел и нашли ключ.

**Правила:** необходимо строиться в тройки по сигналу, местоположение определять быстро, обсуждать в тройках, с какой стороны от знака встать тому или иному числу так, чтобы выражение получилось верным.

### Игра «Математическая разминка – считай, меняй»

**Цели:** развивать быстроту реакции, внимание, мышление, умение работать вместе, согласованно; совершенствовать навыки количественного и порядкового счета, перестроения в колонну по одному, в пары, тройки.

**Содержание:** педагог предлагает детям выполнить математическую разминку и показать, как они знают цифры и умеют считать. У игроков в руках карточки с числами от 1 до 20.

### **З а д а н и я :**

- Постройтесь по порядку от 1 до 20. Посчитайтесь.
  - Постройтесь по порядку от 20 до 1. Посчитайтесь.
  - Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше 10 – слева (ребенок с числом 10 выводится в середину).
  - Постройтесь тройками. Назовите последующие и предыдущие числа. (Выводятся любые числа из ряда и ставятся в любом порядке на ковре. На сигнал дети ищут свое место в тройке, относительно заданного числа.)
  - Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 2.
- Педагог называет числа, которые должны остаться, остальные выходят за черту. На сигнал игрок с названным числом ищет партнера (пару) так, чтобы его число было на два больше.

**П р а в и л а :** следует выполнять построение в колонну по одному со сменой направления (слева направо, справа налево), в тройки, пары; внимательно слушать задание, выполнять в быстром темпе, стараться не ошибаться, объяснять свой выбор, правильно составляя математическое выражение (например: число 9 меньше 10, но больше 8).

### **Игра «Минутка для отдыха»**

**Ц е л и :** развивать внимание, быстроту реакции, мышление; закреплять умения решать задачи на нахождение суммы в пределах 9, правильно выбирать арифметическое действие при решении задач; совершенствовать навыки выполнения общеразвивающих упражнений согласно математическому заданию.

**С о д е р ж а н и е :** педагог объявляет, что пришло время отдохнуть и сделать необычную зарядку. Детям предлагается встать в круг. Педагог дает задание: «Ну-ка, Маша, выходи,  $2 + 3$  нам покажи». Ребенок должен показать два разных движения столько раз, сколько указано в выражении (пример: 3 прыжка, 2 приседания). Каждому ребенку дается новое задание.

**П р а в и л а :** следует выполнять только общеразвивающие упражнения, в быстром темпе; дети, которые стоят в кругу, должны вести счет, делать вывод о правильности выполненного задания, давая оценку.

### **Игра «Угадай число»**

**Цели:** развивать внимание, мышление, быстроту реакции, умения анализировать, сравнивать; совершенствовать навык выполнения бега по заданию, умения сравнивать числа в числовом ряду, находить последующее и предыдущее числа.

**Содержание:** педагог предлагает детям выполнить математическую разминку, чтобы настроиться на выполнение сложных заданий. Игроки делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10 (или до 12 – в зависимости от количества детей). Педагог объясняет правила игры: те участники команд, у кого на карточках число, о котором говорится в задании, должны быстро добежать до черты и сказать «Это я».

**Задания:**

- Угадай число, которое больше 7, но меньше 9.
- Угадай число, которое больше 4 на 2 и на 1 меньше 7.
- Назови число, предыдущее по отношению к числу 10.
- Назови число, следующее за числом 8. И т. д.

**Правила:** детям с карточкой в руках необходимо выполнять бег до отметки (по сигналу); всем участникам игры следует внимательно слушать задание, быстро производить арифметические действия в уме. Членам команд необходимо проверять правильность ответов, сравнивая числа на карточках выбежавших игроков, делать выводы. Педагог поощряет команду, работающую быстро и согласованно.

### **Игра «Японская машинка»**

**Цели:** развивать координацию, согласованность движений, умения распределять внимание, находить последующее или недостающее число в ряду; дать понятие об упорядоченной закономерности построения числового ряда (каждое следующее число больше предыдущего на 1); учить определять закономерность в построении числового ряда по заданным признакам с увеличением каждого последующего числа на 2, находить пропущенные числа в пределах 20, передавать информацию в движении, согласовывать движения со словами, последовательно выполнять передачу информации.

**Содержание:** детям предлагается посмотреть на монитор, на котором изображена пишущая машинка, и определить нарушение закономерности в напечатанных ею строках. Например: ааа в ааа в ава а; 1 3 4 5 7 9 10; и т. д.

Далее педагог предлагает детям самим быстро научиться «печатать на машинке», соблюдая закономерность. Все игроки стоят или сидят (по желанию). Каждый получает свое число. Выбирается человек, который начинает игру. Его задача – передать ход следующему игроку согласно заданию (тому, у кого число больше на 1, 2 или 3). Игрок произносит свой «номер», а затем «номер» того, кому передается ход, тот в свою очередь произносит свой «номер», а затем «номер» следующего игрока, которому передается ход. Например: 1 (на 2 больше) – 3 (на 2 больше) – 5, и так далее; таким образом образуется цепочка чисел, характеризующаяся закономерностью. Передача хода должна сопровождаться движениями: ударить по коленям 2 раза, затем поднять вверх правую руку и произнести свой «номер», потом поднять левую руку и произнести «номер» того, кому передается ход. Темп должен быть достаточно быстрым, задания на установление закономерности ряда могут меняться.

**Правила:** передача информации осуществляется с движениями: сделать 2 хлопка по коленям, поднять правую руку – назвать свой «номер», затем левую руку – назвать «номер» игрока, которому передается ход. Педагогу необходимо нацелить детей на быстроту и последовательность движений. Игроки должны стараться не путать порядок движений, попадать в общий ритм, быстро ориентироваться в последовательности составления цифрового ряда.

## **СЧЕТ, СРАВНЕНИЕ ПО КОЛИЧЕСТВУ**

### **Игра «Сборщики»**

**Цели:** развивать согласованность движений, ловкость, умение работать вместе; закрепить представление об именованных величинах и правилах действия с ними, умения обобщать группы с единым названием, решать нестандартные задачи, делать простые умозаключения; развивать воображение, логику; совершенствовать навыки ходьбы в тройках, держась за руки, согласно математическому заданию; побуждать удерживать игрушки разными способами.

**Содержание:** участники игры разбиваются на группы по 2–3 человека и берутся за руки. По сигналу ведущего каждая тройка двумя свободными руками должна собрать как можно больше игрушек, которые разбросаны по полу группы. Предметы, собранные каждой группой, подсчитываются.

**Правила:** во время движения в тройках дети должны держаться за руки, не расцепляясь, собирать игрушки можно только свободными руками. Необходимо поднять как можно больше игрушек и удерживать их разными способами (зажав руками, ногами, подбородком и т. д.).

### **Игра «Мишень – корзинка»**

**Цели:** закреплять представления детей об именованных величинах и правилах действия с ними, умения обобщать группы предметов с единым названием, решать нестандартные задачи, делать простые умозаключения; совершенствовать навыки метания в движущуюся цель разными способами; развивать ловкость, воображение, логику мышления, умения сравнивать и обобщать.

**Содержание:** педагог предлагает детям представить, что корзина – это море, которое, как в сказке К. Чуковского «Путаница», надо потушить. Сделать это можно любыми найденными в группе предметами (шишки, орехи, мешочки, игрушки, кубики, шары). Небольшую корзинку подвешивают на перекладину спортивного тренажера и раскачивают. Играющие встают за кругом на расстоянии 3–4 шагов от корзины и стараются забросить в нее по одному мелкие предметы. Когда корзина перестанет раскачиваться, производится подсчет заброшенных предметов.

**Вопрос:** Можно ли сложить друг с другом все предметы? (*Нет.*) Почему? (*Получится путаница.*)

**Задание:** Разделите предметы на группы (назовите, какие из них можно сложить друг с другом), придумайте название к этой группе (обобщающее слово): фрукты, природные материалы, игрушки, геометрические формы и т. д.

**Правила:** метание в движущуюся цель выполняется поочередно левой и правой рукой, любым способом. При метании нельзя заходить за круг, бросать в корзину следует по одному предмету.

### **Игра «Если можно – беги»**

**Цели:** закреплять представления детей об именованных величинах и правилах действия с ними, умения обобщать предметы в группы с единым названием, решать нестандартные задачи, делать простые умозаключения; совершенствовать навыки бега шеренгой, взявшись за руки; развивать воображение, мышление, сообразительность, умения двигаться в общем темпе, работать вместе, оказывать взаимопомощь.

**Содержание:** на полу на небольшом расстоянии друг от друга чертятся две параллельные линии. Дети стоят в шеренге на одной из них, а педагог – напротив детей на другой. Он называет два объекта и спрашивает, можно ли сложить их друг с другом? Если ответ «да», то дети должны перебежать к педагогу и встать в одну шеренгу рядом с ним, если «нет» – остаться на месте. Ответ необходимо объяснить. После перебежки детей педагог меняет положение, становясь опять напротив игроков, и задает следующую задачу.

**Варианты задач:**

- молоко и лед;
- кошки и мышки;
- тесто и творог;
- манка и кастрюля;
- хлеб и колбаса;
- клубок и спицы;
- лягушки и цапли, и т. д.

**Правила:** бег следует выполнять вместе шеренгой, держась за руки; перебежав, опустить руки, повернуться на 180° и вновь взяться за руки. Бежать необходимо в одном общем темпе, не подгонять других детей; объяснять, почему одни предметы можно складывать, а другие нет.

## **ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

### **Игра «Колумбово яйцо»**

**Цели:** учить составлять целое из частей; совершенствовать навыки работы с гимнастической палкой, учить с помощью нее заполнять геометрическую фигуру разрезными формами; развивать логическое мышление, внимание, осторожность, координацию, взаимопомощь.

**Содержание:** детям предлагается встать по 7 человек в круг, в середине обозначается мелом овал. По размеру нарисованного овала делается овал из картона и разрезается на семь частей-«льдинок», которые раскрашиваются в разные цвета. Дети берут в руки гимнастические палки и начинают медленно составлять из «льдинок» овал по нарисованному контуру.

**В о п р о с ы :** Из скольких частей состоит овал? Из «льдинок» каких цветов вы его составили? Сколько «льдинок» розового цвета? Сколько синего? Как вы составили число 7?

**П р а в и л а :** продвижение бумажных деталей нужно осуществлять осторожно, медленно. Уста-навливать их в контур можно только палкой (руками не трогать). Выравнивая изображение, следует не толкаться, работать сообща, меняться местами при необходимости.

### **Игра «Семья четырехугольников»**

**Ц е л и :** ознакомить детей с понятием «четырёхугольники», обобщая их знания о геометрических формах: квадрат, ромб, прямоугольник, трапеция, параллелограмм; учить анализировать разные качества структурных элементов этих фигур, называть их свойства по определенным признакам; совершенствовать технику выполнения приставного шага; развивать логическое мышление, внимание, сосредоточенность.

**С о д е р ж а н и е :** на полу растягивается веревка – это орбита планеты. В руках у педагога цветные четырехугольники. Педагог рассказывает детям, что цветные четырехугольные пластины двигаются по орбите этой планеты. Чтобы разместить их на макете орбиты, необходимо сначала найти их одинаковые свойства и проверить, нет ли ошибки. Игрокам предлагается встать парами по обе стороны веревки (орбиты) лицом друг к другу и взять в руки по одному любому четырехугольнику. По сигналу педагога дети, стоящие друг напротив друга, делают по четыре шага в разных направлениях: одни вправо, другие влево. Таким образом пары меняются. Остановившись друг напротив друга, дети говорят: «Мы с тобой «родственники», так как у нас...» и называют схожие свойства, например, одинаковые стороны, углы, параллельные стороны равны и т. д.

**В о п р о с ы :** Какую «фамилию» носят все эти фигуры? (*Четырёхугольники.*) Являются ли они «родственниками»?

**П р а в и л а :** напомнить детям, что двигаться необходимо приставными шагами на каждый счет (1, 2, 3, 4). Образовав пару, необходимо сравнить фигуры и найти их общие свойства, относящиеся к четырехугольникам.

### **Игра «Мяч в подарок»**



**Цели:** ознакомить детей с объемными геометрическими формами: призма, пирамида; закрепить знания об изученных объемных фигурах: куб, шар, конус, цилиндр, параллелепипед; развивать тактильные ощущения, память, согласованность действий при передаче предмета в колонне над головой.

**Содержание:** детям предлагается разделиться на 2–3 команды и встать в колонны. Водящий становится лицом к своей колонне и закрывает глаза. У каждой команды корзина с объемными геометрическими фигурами (шар, куб, параллелепипед, цилиндр, конус). Дается задание «подарить» водящему определенную фигуру, например, шар. Последний игрок в каждой команде берет из корзины любую фигуру и начинает передавать ее поднятыми над головой руками в начало колонны. Водящий, получив фигуру, ощупывает ее и, узнав, называет: «Я получил в подарок шар, спасибо», затем быстро перебегает в конец колонны и кладет шар в корзину, а водящим становится игрок, стоящий первым в колонне. Если водящий получил в подарок фигуру не по заданию, он возвращает ее в колонну, фигуру передают назад и кладут в корзину. Игра продолжается с новым заданием, например: подарок – цилиндр.

**Правила:** дети, встав в колонну, должны передавать предметы над головой в быстром темпе. Педагогу следует побуждать детей быть внимательными в игре: согласовывать свои действия в колонне при передаче формы; ощупывая предмет, не открывать глаза. Водящему нужно быстро ориентироваться в ситуации: совершить определенное действие, сказать фразу или отдать предмет обратно в колонну; остальным детям – сохранять молчание, не подсказывать.

### **Игра «Математический коврик»**

**Цели:** развивать проективное видение, мышление, умения сравнивать и обобщать, читать эскиз, чертеж; формировать конструктивные умения; развивать мыслительные операции анализа, синтеза, сравнения, а также умение строить обоснованные логические рассуждения; совершенствовать навык выполнения прыжков в высоту через предметы.

**Содержание:** педагог с детьми вспоминает, в чем сходство и в чем отличие объемных и плоскостных форм: квадрат – куб, параллелепипед – прямоугольник, круг – шар. Обследуют цилиндр, конус.

**Вопросы:** Что общего у цилиндра и круга? (*Основания.*) Что общего у конуса и круга?

Педагог знакомит детей с новыми объемными фигурами, в которых сочетаются несколько геометрических форм: пирамида: стороны – 4 треугольника, основание – квадрат или прямоугольник; призма: стороны – 3 прямоугольника, основания – 2 треугольника.

Игрокам предлагается математический коврик с геометрическими плоскостными формами. Дети должны по сигналу расставить объемные тела на соответствующие им плоские геометрические фигуры. Работа осуществляется в двух командах. Каждый участник команды, передвигаясь прыжками через объемные формы к выбранной плоскостной фигуре, ставит на нее объемную.

Педагог обсуждает с детьми различные варианты расстановки фигур на коврике. Так, на круглую прорезь можно поставить шар, цилиндр, конус; на квадратную – куб, пирамиду; на треугольную – призму (основанием); на прямоугольник – параллелепипед, призму стороной. Звание «Лучшие конструкторы» выигрывает та команда, которая сумеет быстро собрать математический коврик и объяснить свой выбор.

**Правила:** дети выполняют прыжки вперед вверх через объемные фигуры. Необходимо напомнить игрокам, что надо работать быстро и согласованно, обосновывать свое решение, выделяя существенные признаки фигуры: основание, стороны, грани, вершина.

### **Игра «Любопытная змея»**

**Цели:** закрепить знания о круге, окружности как замкнутой линии; развивать ориентацию в пространстве, внимание, согласованность; учить строиться в круг, удерживая друг друга руками за ноги, лежа на животе.

**Содержание:** детям предлагается выбрать себе пару, лечь на живот (один берет за лодыжки своего партнера), ползать по полу, помогая себе руками и ногами, и громко шипеть, как змея. Пары должны, медленно двигаясь, соединиться в общую длинную цепочку – большую «змею».

Педагог предлагает большой «змее» свернуться в кольцо, а потом развернуться в линию.

**Вопрос:** В какие линии сворачивалась змея? (*Ответы.*) Замкнутая кривая линия образует круг и окружность – границу круга. Какая линия считается замкнутой? (*Линия, концы которой соединены.*)

**Правила:** дети в парах ползают по-пластунски на животе, помогая себе руками и ногами. При выполнении движений (сворачивания и разворачивания) необходимо держать друг друга за ноги. Движения следует выполнять согласованно, в общем ритме.

### **Игра «Фабрика карандашей»**

**Цели:** формировать у детей представление о прямых линиях, умение изобразить их с помощью движения в парах; развивать внимание, ловкость и согласованность движений, умение контактировать с товарищем (помогая, подстраиваясь).

**Содержание:** педагог предлагает детям представить, что они находятся на фабрике по изготовлению карандашей. Линия (ориентир) – это машина, выпускающая карандаши. Они катятся по конвейеру и их упаковывают в коробки (за второй линией).

Детям предлагается рассмотреть карандаш, дать ему характеристику (ровный, длинный, без бугорков, прямой) и изобразить его движением: лечь парами, головами в разные стороны, касаясь друг друга ступнями ног. «Карандашам» необходимо прокатиться по «конвейеру», держа ноги вместе, не разъединяясь, и собраться за второй линией в плотные, ровные, прямые ряды, прижавшись друг к другу, образуя «коробку карандашей». Педагог хвалит детей за умение приспосабливаться друг к другу, удерживать положение тела при движении. Затем произносит «заклинание», превращая карандаши из обычных в волшебные, которые смогут оживлять нарисованные линии и превращать их в картинки.

**Правила:** дети в парах, лежа на полу, касаясь друг друга ступнями ног, одновременно осуществляют перекачивания со спины на живот и с живота на спину. Движения необходимо выполнять быстро и согласованно, совершать повороты нужно одновременно, не разъединяя ног.

### **Игра «Математические линии в космическом пространстве»**

**Цели:** ознакомить детей с ломаной линией, дать представление о том, что она состоит из отрезков; развивать фантазию, воображение, согласованность, легкость движений, умение совместно достигать результата.

**Содержание:** детям предлагается разделить на группы по 3–4 человека и под музыку подвигаться в «космическом пространстве», держась за руки группами, изображая разные линии по заданию:

– падение метеорита (кривая);

- полет ракеты (прямая);
- космические молнии, вспышки (ломаная);
- падение звезды (кривая, прямая);
- движение луны, планет (замкнутая кривая).

**Вопросы:** Что вы изобразили? С помощью каких линий? Вспомните, какие линии вы еще знаете? Что такое ломаная линия?

**Правила:** импровизированные движения выполняются согласно заданию в группах по 3–4 человека. Изображая линии разных видов, следует согласовывать движения рук и ног (в беге, упражнениях лежа и т. д.) Каждая группа должна договориться, что она показывает, а затем изображать линии разными способами: в беге, в движении лежа, сидя, соединяя руки и ноги. Необходимо сделать вывод: как движется космическое тело и на какую линию похожа его траектория.

## **ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

### **Игра «Преодолеть земное притяжение»**

**Цели:** учить детей ориентироваться в пространственных ситуациях разными способами, определяя свое место по заданному условию; закреплять знание противоположных пространственных понятий: «далеко – близко», «вверху – внизу», «спереди – сзади», «справа – слева»; развивать внимание, координационные способности, логическое мышление.

**Содержание:** воспитатель говорит: «Сыщики преодолевают любые препятствия, выслеживая преступников, делают неожиданные открытия. Мы с вами тоже попытаемся быть такими же внимательными, как сыщики». Детям предлагается двигаться по канату, удерживая мяч руками и на рулоне бумаги в разных положениях:

- вверху двумя руками;
- на расстоянии вытянутой руки от себя (справа, слева);
- внизу двумя руками;
- между ног, двигаясь боком.

Далее детям предлагается наклонить голову вниз и, стоя на канате, посмотреть вверх, руками держась за лодыжки.

**Вопросы:** Что вверху? Что внизу? Какое ощущение?

**Выводы:** Вверху – это всегда направление к небу, внизу – к земле. Понятия «вверх» и «вниз» не зависят от расположения вашего тела.

**Правила:** передвижения по канату нужно выполнять разными способами, удерживая в руках мяч на опоре в разных положениях. Напомнить детям, что необходимо балансировать руками и телом, чтобы удержать мяч. Побуждать делать выводы о том, в каком положении мяч удержать легче.

### **Игра «Далеко – близко»**

**Цели:** учить детей ориентироваться в пространстве разными способами, определяя свое место по заданному условию; закреплять знание парных противоположных пространственных понятий: «далеко – близко», «вверху – внизу», «спереди – сзади», «справа – слева»; развивать слуховые и тактильные ощущения.

**Содержание:** педагог предлагает детям представить себя сыщиками. Участники игры встают в круг. Водящий находится в центре круга с закрытыми глазами. Дети по очереди очень тихо подходят к водящему, поднимая руки, и отходят, опуская руки. Водящий определяет местоположение подошедшего ребенка (близко, далеко), используя свои ощущения (движение воздуха), слух. Педагог, поощряя детей, напоминает: «Чтобы стать сыщиками, надо уметь чувствовать, слышать даже с закрытыми глазами».

**Правила:** побуждать детей двигаться вперед и назад медленно, тихо. Водящему, стоящему в центре круга, необходимо быть предельно внимательным, сосредоточенным, прислушиваться к своим ощущениям.

## **ВРЕМЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

### **Игра «Неделька, соберись!»**

**Цели:** упражнять детей в обратном порядковом счете в пределах 7, умениях составлять число 7 из двух меньших чисел, правильно решать арифметические выражения; закреплять знание названий дней недели и их последовательности; совершенствовать навык нахождения своего места в шеренге согласно последовательности чисел в числовом ряду; развивать быстроту, внимание, сообразительность, стремление оказывать взаимопомощь, умение оценивать.

**Содержание:** воспитатель рассказывает: «Снежная королева перепутала дни недели, поэтому необходимо снова поставить их по порядку».

**Задания:**

- Вспомните, сколько в неделе дней.
- Посчитайте от 1 до 7 и от 7 до 1.

Педагог выбирает одного из участников игры и дает ему карточку с цифрой 3. Затем объявляет, что это середина недели, и спрашивает: какой это день? (*Среда.*) Остальным игрокам раздаются карточки с примерами, решив которые, каждый определяет, под каким номером стоит его день в неделе. Играющие называют свой день недели и занимают место либо слева от ребенка с числом 3, либо справа, уточняя, где находится его день недели: до или после среды.

**Вопрос:** Между какими днями недели стоит твой день?

**Примеры:**  $3 - 1$ ;  $3 + 2$ ;  $3 - 2$ ;  $3 + 4$ ;  $3 + 3$ ;  $3 + 1$ .

**Правила:** дети выполняют построение в шеренгу, правильно находя свое место согласно заданию. Следует быстро ориентироваться, находить свое местоположение в ряду. Дети в шеренге должны немного раздвинуться, чтобы следующий игрок мог встать между ними.

### **Игра «Падающее перо»**

**Цели:** учить детей определять время по песочным часам, делать вывод; развивать внимание, быстроту реакции и ловкость движений, умения устанавливать контакт друг с другом, подстраиваться к темпу движения всей группы.

**Содержание:** дети становятся в круг, держась за руки. Педагог предлагает детям сделать приседания в таком темпе, в каком падает легкое перо и прыгает резиновый мяч. Выполнив упражнение, дети определяют, когда они быстро приседали, а когда медленно, сколько раз. (Счет.) Педагог предлагает подумать, что по времени дольше падало: перо или мяч, объяснить, как определили.

**Правила:** выполняются медленные приседания, пока падает перо, и быстрые приседания, пока прыгает мяч. Следует побуждать детей быть внимательными в ходе игры: выполнять приседания в нужном темпе. В конце игры необходимо сделать выводы.

### **Игра «Вчера, сегодня, завтра»**

**Цели:** познакомить детей с временными понятиями: «вчера», «сегодня», «завтра»; учить понимать временной интервал между днями, обозначенными этими словами, и определять события во времени; совершенствовать навык передачи мяча по кругу разными способами в быстром темпе; развивать внимание, сосредоточенность, быстроту и ловкость движений.

**Содержание:** педагог предлагает детям встать в круг, придумать событие, которое произойдет в будущем, уже произошло или происходит сейчас, затем произносит слово «вчера». Это является сигналом для начала игры. Дети в быстром темпе передают мяч по кругу поднятыми вверх руками, наклоняясь в сторону игрока, которому передается мяч. Тот, кто не удержал мяч, называет, что произошло «вчера». При повторении игры педагог начинает передавать мяч, перекидывая его стоящему рядом игроку на плечо, и говорит слово «сегодня». Далее педагог передает мяч между ног под коленом и произносит слово «завтра».

**Вопросы:**

- Что более удалено во времени: вчера или позавчера, завтра или послезавтра?
- Какой временной интервал соответствует слову «день» («сутки»)? *(В сутках 24 часа.)*

Педагог поясняет детям, что за день надо успеть сделать все запланированные дела, а герои «Сказки о потерянном времени» не успевали, теряли время.

**Правила:** дети в быстром темпе осуществляют передачу мяча двумя руками по кругу в быстром темпе: с наклоном в сторону, перекидыванием мяча на плечо, под коленом. Напомнить детям, что необходимо запоминать слово, сказанное воспитателем, чтобы при потере мяча быстро дать ответ.

### **Игра «Построй неделю»**

**Цели:** закрепить знание порядка следования частей суток, дней недели, месяцев, времен года; совершенствовать навык ходьбы в быстром темпе разными способами; развивать внимание, кинестетические ощущения, коммуникативные качества.

**Содержание:** педагог обращает внимание детей на то, что из дней складывается неделя, и спрашивает, сколько в неделе дней. (*Ответ детей.*) Игрокам раздаются цифры от 1 до 7 (2 комплекта), и предлагается быстро встать в два ряда напротив друг друга, найдя свое место согласно цифре (расстояние между рядами 3 м).

**Задание:**

*1-й вариант:* по сигналу «Марш!» детям предлагается пройти на другую сторону, пытаясь никого не задеть; подравнивать ряды и проверить правильность своего местоположения (назвать свой день недели по порядку).

*2-й вариант:* идти спиной вперед, меняясь рядами; проверить правильность местоположения (назвать свой день недели по порядку).

*3-й вариант:* выполнять круговые движения вокруг себя (как волчки), держа руки на поясе; проверить правильность местоположения (назвать свой день недели по порядку).

Если некоторые дети столкнулись, то они должны оставаться на месте. Педагог может «разбудить» их, дотронувшись до плеча каждого игрока, но только после того как все ряды построятся; столкнувшиеся дети должны назвать свой номер и день недели, соответствующий этому номеру, и найти свое место в ряду.

**Вопросы:** Какой день недели потерялся? (*Ответ детей.*) Назови своих «соседей» по неделе. Встань таким же способом на свое место. Что длиннее по времени: день или неделя? Почему? Каким способом легче было «сохранять» или «выстраивать» неделю? Почему?

**Правила:** ходьбу нужно осуществлять в быстром темпе лицом вперед, меняясь местами с партнером напротив; спиной вперед; выполняя медленное кружение («волчок»). Следует напомнить детям, что меняться рядами надо, сохраняя свое местоположение в ряду, в быстром или медленном темпе, стараясь не столкнуться с партнером; необходимо быстро вспомнить свой номер и день недели, соответствующий ему, называя «соседей».

### **Игра «Волшебные часы»**

**Цели:** закреплять умение правильно определять время по макету часов; развивать внимание, моторику пальцев стопы; согласованность, координацию движений; тактильные ощущения.



**Содержание:** педагог объясняет детям, что попасть в Город математических загадок не так уж и просто. Войти в него можно только через волшебные ворота (обруч), которые открываются тогда, когда все часы показывают одно и то же время – 10.30.

Детям необходимо выбрать любую модель часов, расположить ее на полу, сесть и пальцами правой ноги (сняв обувь) попытаться поставить часовую и минутную стрелки в нужное положение. Педагог дает сигнал о начале испытания, которое необходимо пройти за 1 минуту. «Волшебные ворота» открываются и пропускают тех, кто справился с заданием: дети пролезают – «проходят» в обруч – «ворота» боком. Затрудняющимся помогают педагог и остальные игроки.

**Правила:** осуществлять вращение стрелки нужно пальцами правой ноги; пролезать в ворота (обруч) боком. Педагогу необходимо нацелить детей на быстроту и ловкость при выполнении упражнения: не помогать себе руками, придерживать модель левой ногой, осуществлять вращение по часовой стрелке, касаясь правой ногой только стрелки.

## **ИЗМЕРЕНИЯ РАЗЛИЧНЫХ ВЕЛИЧИН, ПРЕОБРАЗОВАНИЯ**

### **Игра «Путь через болото»**

**Цели:** дать представление о свойствах луча (луч имеет направление, бесконечен); учить измерять длину отрезков разными способами: условными мерками (лентой), сравнивать показания; совершенствовать навык ползания по-пластунски; развивать внимание, глазомер, логику мышления.

**Содержание:** педагог рассказывает: «Лунный луч прошел по озеру и осветил путь. Чтобы определить длину данного отрезка, нам предстоит переправиться через озеро. Лунтик – сказочный герой, он может спокойно идти по дну озера и дышать, а человек – нет». Одному из участников игры необходимо «переплыть озеро» (ползание по-пластунски), взяв в руки конец одной из цветных лент, лежащих на «берегу». Второй ребенок, оставшийся на «берегу», удерживает эту ленту за другой конец. Когда лента растянута между двумя «берегами», игра завершается. Если игрок выбрал ленту меньшего размера, чем расстояние между «берегами» «озера», он возвращается, а упражнение выполняет другой ребенок с новой лентой.

**Вопросы:** Какая по цвету лента? Соответствует ли ее длина расстоянию между «берегами»? *(Ответы детей.)*  
– Каким способом мы проводили измерения?

- Что указало нам путь? (*Лунный луч.*) Он помогал освещать нам дорогу.
- Что мы измеряли? (*Отрезок.*) Можно ли измерить луч? Почему? (*Нет, он бесконечен.*)

**Правила:** во время выполнения ползания по-пластунски ленту нужно удерживать в руке. Перед тем, как «переплыть озеро», необходимо мысленно измерить расстояние между его «берегами», чтоб выбрать подходящую по длине ленту.

### **Игра «Измени длину»**

**Цели:** формировать общие представления о преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, качество предметов; упражнять в выявлении разных свойств заданных объектов, их назывании и определении того, какие характеристики изменились в той или иной ситуации, а какие остались неизменными – сохранились; формировать навык выражения количества через число; закрепить навык количественного счета до 20; развивать ловкость, координацию движений, внимание, быстроту, мышление.

**Содержание:** дети, маршируя в колонне по одному под веселую музыку, направляются к «удава» (канату). Им предлагается пройти по «удава» приставными шагами, чтобы измерить его длину. Каждый ребенок объявляет количество пройденных шагов (счет).

**Вопросы:**

- Почему количество шагов оказалось разное?
- Можно ли измерять длину шагами? Чем еще можно измерять? (*Ответы детей.*)

Детям дается задание измерить длину удава с помощью лент, разматывая их. Стоя в парах напротив друг друга, возле «головы» и «хвоста» удава, игроки определяют самую длинную, самую короткую ленту и ленту, равную длине удава.

**Вопросы:**

- Каким способом мы измеряли «удава»?
- Изменится ли длина «удава», если его свернуть? (*Педагог сворачивает канат.*)
- Что можно сделать с лентой, чтобы изменить ее длину? (*Свернуть или разрезать.*)

**Правила:** выполнять ходьбу по удаву-канату нужно приставными шагами, стараться удерживать равновесие, чтобы не сойти с каната. Следующий игрок может начинать движение по канату только после того, как предыдущий дойдет до

конца и объявит количество пройденных шагов. Разматывать ленты необходимо в парах лицом друг к другу, держась за палочки и медленно отходя назад; следует соблюдать ориентир отсчета измерения – «голова удава», начерченная линия. В конце игры нужно сделать выводы о способах измерения и возможностях изменения длины.

### **Игра «Выберем обои»**

**Цели:** подвести детей к тому, что измерение с помощью условной мерки можно использовать для решения самых различных проблемных ситуаций; закреплять навык пользования составной мерой для измерения; развивать внимание, память, логическое мышление, умения планировать свои действия в уме, производить вычисления.

**Содержание:** «бригаде строителей» (по 2 человека) предлагается рассмотреть обои и выбрать рулоны, которые подойдут для оклеивания одной, двух и трех комнат, отложив в сторону те, которые не подойдут. Измерить обои необходимо с помощью условной мерки – длинной узкой рейки (длинного деревянного бруска из «Набора строителей»). Каждому ребенку дается две условные мерки и мел. Измерение проводится так: брусок прикладывается к началу бумажной полосы; игрок, пройдя по узкому бруску, делает отметку мелом (окончание бруска), приставляет второй брусок, повернувшись назад, берет первый брусок и, пройдя по второму, делает в конце отметку мелом, после чего кладет к отметке первый брусок. И так до конца бумажной полосы.

**Задание:** длина рейки (бруска) соответствует оклеиванию одной стены комнаты (в каждой комнате 4 стены). Сколько раз нужно приложить брусок, чтобы оклеить обоями всю комнату? (4.) А две комнаты, три? (8, 12 раз.)

Дети выполняют измерения, отмечая, какие обои подойдут для одной, двух, трех комнат.

**Правила:** выполняется ходьба по узкой длинной рейке (бруску), поворот на 180°, затем нужно переставить первый брусок к концу второго и продолжить движение, удерживая равновесие. Обратить внимание детей на быстроту и точность выполнения задания: прикладывать брусок ровно к отметке, удерживать равновесие при поднимании бруска. Побуждать высчитывать в уме, сколько раз уложилась условная мерка, для какого количества комнат подойдет данная длина обоев.

### **Игра «В складках и гладко»**

**Цели:** формировать представление детей о площади фигур, умение сравнивать их с помощью условной мерки; развивать ловкость, координацию, мелкомоторную координацию, согласованность движений, мышление, тактильные ощущения.

**Содержание:** можно разделить детей на две группы. Задача игроков – походить без обуви по покрывалу так, чтобы оно стало в складках, сдвигая его ступнями ног, уменьшая площадь, которую оно занимает. Дополнительные задания: ходить по покрывалу коленками; двигаться по покрывалу, сидя на нем, от края к центру, помогая себе ногами и руками.

**Вопрос:** Как вы думаете, уменьшилась ли площадь покрывала? *(Изменилось его свойство, форма, изменилась и площадь.)*

**Правила:** выполняются скользящие движения ступнями ног, ходьба на коленях, скользящие движения в положении сидя на покрывале; педагогу необходимо побуждать детей двигать покрывало, уменьшая площадь, которую оно занимает, разными способами, работать вместе, согласованно.

### **Игра «Строительный аттракцион»**

**Цели:** формировать представление детей о площади фигур, умение сравнивать их с помощью условной мерки; закрепить навыки количественного и порядкового счета, познакомить с общепринятой единицей измерения площади – квадратным сантиметром; совершенствовать навыки бега и прыжков; развивать быстроту, ловкость, умение сотрудничать с командой, внимание, логическое мышление, комбинаторные способности при составлении фигур, умения планировать свои действия, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

**Содержание:** двум командам детей предлагается определить, какая из фигур по площади больше: слон или жираф.

**Вопрос:** Как это можно определить? *(Счетом кубиков, из которых состоят фигуры.)*

Участники игры делятся на две команды. По сигналу педагога дети поочередно выполняют бег до фигуры, берут по одному кубику и, зажав его между коленками, прыжками передвигаются к своим командам, становятся сзади колонны.

Первой команде необходимо положить принесенный кубик справа, второй команде – слева.

По окончании игры участники производят подсчет принесенных кубиков, делают выводы о площади фигур (они равны, так как состоят из одинакового количества кубиков).

**В о п р о с ы :** Равны ли сами фигуры? (*Нет, так как они разной формы.*) Какой вывод можно сделать?

**П р а в и л а :** во время эстафеты фигуры необходимо обегать. Перенося кубики прыжками, нужно стараться их не уронить; если кубик упал, необходимо его поднять и продолжать движение. Переносить можно только один предмет, перед тем как положить его, нужно вспомнить пространственное расположение (лево – право).

### **Игра «Океанариум»**

**Ц е л ь :** развивать внимание, глазомер, координацию движений, логическое мышление, комбинаторные способности при составлении фигур, умения планировать свои действия, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

**С о д е р ж а н и е :** дети делятся на две команды. В руках у каждого игрока синяя или красная ленточка («плавники»). По сигналу педагога все участники игры разбегаются по группе. На звуковой сигнал дети командами принимают положение лежа на животе, стараясь приблизиться как можно плотнее друг к другу, заняв меньшую площадь. Педагог подводит итог, поощряя ту команду детей, которой удалось занять меньшую площадь.

**П р а в и л а :** во время бега врассыпную нужно стараться не сталкиваться друг с другом и не мешать друг другу. После звукового сигнала следует лечь как можно плотнее друг к другу, чтобы между игроками не осталось пустого пространства. Необходимо напомнить детям, что в одной команде могут быть игроки только с одинаковыми по цвету лентами.

## **АРИФМЕТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ**

### **Игра «Найди каюту»**

**Ц е л и :** совершенствовать умение составлять целое из частей; учить образовывать число 8 из двух меньших чисел; совершенствовать навык бега согласно математическому заданию; развивать быстроту, внимание, сосредоточенность.

**С о д е р ж а н и е :** посередине комнаты расположены обручи, в которых лежат карточки с примерами ( $6 + 2$ ;  $5 + 3$ ;  $7 + 1$ ;  $4 + 4$ ). Участникам игры раздаются карточки с нарисованными на них точками (как в домино, через черту). Детям необходимо сосчитать количество точек на своей карточке справа и слева и запомнить их количество.

По сигналу педагога «Матросы, в каюты!» дети, обегая один круг по краю ковра, бегут посередине между двумя рядами обручей, в которых лежат карточки с примерами, и стараются занять свое место в обруче (каюте), сопоставляя количество и расположение точек на своей карточке и примеры в обручах. В обруче могут оказаться 2 человека. В конце игры дети объясняют, почему заняли именно эту каюту, производят вычисления и отвечают, какое число получилось у всех членов экипажа. (8.)

**Правила:** бег по кругу и через середину с остановкой выполнять только после сигнала педагога «Матросы, в каюты!»; бежать легко, не наталкиваясь друг на друга, держать дистанцию; при беге через центр искать глазами пример; выбрав нужный, занять свое место в обруче.

### **Игра «Гребля на байдарках»**

**Цели:** учить образовывать число 8 из двух меньших чисел; решать задачи на нахождение целого, правильно выбирать арифметическое действие; совершенствовать навык ползания лежа на животе с продвижением вперед гимнастической палки; развивать согласованность движений, ритмичность, сообразительность, умение работать в паре.

**Содержание:** педагог объявляет детям, что все каюты, которые они заняли, имеют номер 8, и это не случайно, ведь они плывут на необычный остров, название которого зашифровано в загадке: «Два кольца без начала и конца». Доплыть до острова с корабля можно только на байдарках. Детям предлагается встать парами и взять весла (любую гимнастическую палку). На концах палок прикреплены примеры (на состав чисел 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Решив пример, дети определяют, какой по счету их «байдарка» будет отплывать на остров, и строятся друг за другом согласно полученным результатам. По сигналу педагога «байдарки» по две начинают движение. Дети в парах, держа внизу палку двумя руками, встают на колени, наклоняются вперед, кладут палку как можно дальше, выпрямляются и ложатся на живот. Затем подтягивают под себя ноги, согнув их в коленях, опять наклоняются и кладут палку как можно дальше, и так продолжают передвигаться до края ковра.

**Правила:** ползание в парах, держась за палку, нужно осуществлять синхронно, слаженно, двигаться в быстром темпе, в положении лежа выпрямить ноги. Следующей паре («байдарке») можно «выплывать» только тогда, когда предыдущая достигнет середины зала.

### **Игра «Дельфины с мячом»**

**Цели:** учить решать задачи на нахождение целого, образовывать число 8 из двух меньших чисел, правильно выбирать арифметическое действие; закрепить навыки бросания и ловли мяча; развивать глазомер, внимание, мышление, сосредоточенность, активность.

**Содержание:** участники игры делятся на две команды. У членов каждой команды на груди прикреплены цифры от 1 до 7 у обеих команд.

Детям предлагается стать умными дельфинами и построиться в две шеренги друг напротив друга. В руках у игроков одной из команд мячи. Каждый из них выполняет бросок мяча определенному участнику противоположной команды (с условием, чтобы их числа при сложении составляли 8). Бросок осуществляют словами: « $1 + 7 = 8$ », игрок, получивший мяч, перебрасывает его обратно со словами: « $7 + 1 = 8$ ». Игра продолжается до тех пор, пока броски не осуществят все участники обеих команд.

**Вопросы:** Что меняется при втором броске? (*Цифры меняются местами.*) Что остается неизменным? (*Сумма – ответ.*)

**Вывод:** От перемены мест слагаемых сумма не меняется.

**Правила:** бросок и ловлю мяча выполнять двумя руками от груди; быть внимательными, стараться ловить мяч и отвечать как можно быстрее. В конце игры делать логические выводы.

### **Игра «Невод»**

**Цели:** учить образовывать число 8 из двух меньших, решать задачи на нахождение целого, правильно выбирать арифметическое действие; совершенствовать навык бега с увертыванием; развивать внимание, быстроту, скорость.

**Содержание:** игрокам предлагается поймать красивую океаническую рыбку на память о путешествии. Дети делятся на две команды: одна команда – «рыбки» с цифрами от 1 до 7, другая – «рыбаки» с теми же цифрами.

«Рыбаки» образуют любую пару, пересчитывают, какое число составляет сумма их чисел и, взявшись за руки, бегут за «рыбкой» с соответствующим числом, стараются ее окружить, сомкнуть вокруг «рыбки» руки. Когда все «рыбки» будут пойманы, дети составляют арифметические выражения.

**Правила:** во время бега стараться не сталкиваться друг с другом; ловлю «рыбок» осуществлять окружая их и сцепляя руки в кольцо. «Рыбки» должны увертываться, разъединять «рыбаков» нельзя. «Рыбакам» необходимо быть внимательными, чтобы не поймать чужую «рыбку».

### **Игра «Странные птицы»**

**Цели:** закрепить умения устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), решать задачи на нахождение суммы в пределах 9, правильно выбирать арифметическое действие при решении задач; закрепить знание состава числа 9 (из двух меньших чисел); совершенствовать навык ходьбы спиной вперед; развивать логику, мышление, внимание, согласованность и координацию движений.

**Содержание:** дети делятся на 2 команды: первая команда – это «изгородь», вторая – «странные птицы», которые гуляют за «изгородью». Детям команды «Странные птицы» раздаются цифры, которые крепятся у них на груди или спине. Дети команды «Изгородь», образуют круг, взявшись за руки. «Странные птицы» входят в круг, наклоняются, крепко берутся руками за свои лодыжки и ходят спиной вперед.

За пределами круга располагаются обручи с арифметическими выражениями (на состав числа 9).

По сигналу педагога в одном месте круга дети опускают руки – появляется проход («калитка»). «Птицы» пытаются выбраться за «калитку», двигаясь только спиной вперед. Выйдя за пределы круга, им необходимо найти свой «насед» в обруче согласно заданным в выражении числам и числам на груди (спине) игроков (по двое в каждом обруче). В конце игры пара считает полученный результат и объявляет число (у каждой пары – 9).

**Вопросы:**

- Как было составлено число 9?
- Какой бы вы задали вопрос к этой задаче?
- Какое действие вы совершили в решении этой задачи?
- Что такое ответ задачи?

**Правила:** ходить «птицы» могут только спиной вперед, держась за лодыжки. При выходе из круга следует не толкаться, попытаться определить направление движения, согласно своему числу, найти его в числовом выражении.

### **Игра «Звездолеты»**



Цели: продолжать учить детей составлять и решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений; развивать фантазию и творческие способности дошкольников средствами математики на основе выявления субъективного опыта детей; упражнять в сложении и вычитании групп предметов, установлении взаимосвязи целого и части; закрепить знание состава числа 10 (из двух меньших чисел); совершенствовать навык бега в обручах вдвоем, вчетвером; развивать внимание, быстроту, ловкость, согласованность движений, логику мышления, сообразительность, взаимопомощь, поддержку.

Содержание: воспитатель рассказывает, что жители Планеты счетоводов приглашают детей к себе в гости и просят их помочь им: построить на планете дома и магазины, научить пользоваться деньгами, вести аукционы. Отправиться на их планету можно на звездолетах, которые могут перевезти только 10 человек.

Детям раздаются карточки с цифрами от 1 до 9 (2 комплекта), причем на одном из комплектов цифры будут со знаком + (то есть «+ 1», «+ 2», «+ 3» и т. д.). Дети делятся на 2 команды по 10 человек. Первой команде с карточками вида «+ 1» выдаются обручи, остальные дети бегают врассыпную по залу. По сигналу педагога каждый игрок с обручем должен поймать к себе в обруч одного ребенка с тем числом, которое в сумме с его числом будет составлять 10. Должны образоваться звездолеты с примерами:

$1 + 9$	$9 + 1$
$2 + 8$	$8 + 2$
$3 + 7$	$7 + 3$
$4 + 6$	$6 + 4$
$5 + 5$	

Проверив правильность выполнения задания, педагог предлагает детям отправиться в полет (бег в парах в обруче). Он сообщает, что у звездолета с номером «1 + 9» отказали двигатели и спасти его может только звездолет с тем же набором цифр и знаков, если объединится с ним. Дети со «звездолета» с номером «9 + 1» впускают к себе в обруч «потерпевших аварию» и продолжают бег в обруче уже вчетвером. Игра заканчивается, когда все звездолеты будут объединены.

Вопросы:

– Что изменилось в составе экипажа?

- Что случилось с номерами?
- Как поменялись цифры?
- Изменилась ли сумма?
- Какова сумма чисел у каждого экипажа?

**В ы в о д :** От перестановки мест слагаемых сумма не меняется.

Педагог объявляет детям, что они приземлились на Планете счетоводов.

**Правила:** выполняя бег по залу, нужно стараться не сталкиваться друг с другом, передвигаясь парами и четверками, поддерживать общую скорость, чтобы не упасть; быть внимательными в игре, выполнять арифметические действия в уме; ловлю выбранного игрока обручем осуществлять аккуратно, не задевая других детей; бег в парах, четверках выполнять плавно, не делая резких движений, поддерживая общий ритм, быстро перестраиваться на сигнал; принимать на борт других детей поднятием обруча вверх, а затем опускать его. В конце игры делать выводы о составе числа 10 и правиле сложения.

### **Игра «Пары – тройки»**

**Ц е л и :** закрепить представление детей о цифрах и числах 1, 2, 3; познакомить с образованием и составом чисел 2 и 3 (из двух меньших чисел); формировать умение производить отсчет и пересчет в пределах 3; совершенствовать навыки выполнения разных видов бега в чередовании с ходьбой; развивать внимание, мышление, согласованность движений, ловкость.

**Содержание:** детям раздаются карточки с цифрой 1, которые прикрепляются к груди.

По сигналу педагога игроки выполняют задания:

- построиться в колонну по одному и выполнять бег в колонне;
- встать парами и выполнять бег с высоким подниманием коленей;
- в парах перейти на ходьбу.

Во время движения педагог обращает внимание детей, что их в паре двое, а цифры у них 1 и 1. Затем по сигналу дети перестраиваются в тройки и выполняют бег с захлестыванием голени. Во время движения педагог обращает внимание, что дети идут по трое, а цифры у них 1, 1 и 1.

В о п р о с ы :

- Как нами были образованы пары, из каких чисел? (*1 и 1.*)
- Можно ли из единиц составить число 3? Сколько их будет? (*1, 1 и 1.*)

П р а в и л а : чередование бега с ходьбой осуществлять только по сигналу. Продолжительность каждого упражнения 15–20 с. Бег в парах и тройках выполнять расположившись близко друг к другу. Работать в общем темпе, не вырываться вперед, следить за осанкой. Видеть и сопоставлять, как в смене движения образовались числа 2 и 3.

### **Игра «Загони шарик в свою лунку»**

Ц е л и : познакомить с образованием и составом чисел 2 и 3 (из двух меньших чисел); учить производить отсчет и пересчет в пределах 2 и 3; закрепить представление детей о цифрах и числах 1, 2, 3; формировать навык катания мячей с помощью гимнастических палок; развивать ловкость, меткость, четкость движений, внимание, сосредоточенность, мышление.

С о д е р ж а н и е : играют подгруппами по 10 человек. Каждому ребенку предлагается взять небольшой обруч и расположить его в любом месте игровой площадки. В одном из больших обручей находится много маленьких мячиков трех любых цветов. Дети должны загнать гимнастической палкой из большого обруча в свой малый 3 мяча любого цвета. После выполнения задания дети объясняют, какого цвета шарики они закатали в обруч, из каких цветов они составили число 3. Показывают полученное выражение карточкой.

П р и м е р ы :

2 красных + 1 желтый.

1 синий + 2 желтых.

1 красный + 1 синий + 1 желтый (сочетания цветов могут быть любыми).

П р а в и л а : катание мячей (шариков) осуществлять только гимнастической палкой. Подталкивать мяч не сильно, но быстро. Укатившийся мяч догнать и продолжить движение. Запоминать варианты составления числа 3 из двух меньших чисел.

### **Игра «Колпачок с цифрами»**

**Цели:** познакомить с образованием и составом чисел 2 и 3 (из двух меньших чисел); учить производить отсчет и пересчет в пределах 2 и 3; совершенствовать навыки метания в горизонтальную цель; развивать меткость, глазомер, быстроту мышления, точность, сообразительность.

**Содержание:** посередине комнаты чертится линия, за ней располагается корзина с мячами, на которых изображены цифры 1 и 2. Из участников игры выбираются 2 ребенка, которые будут держать на противоположной стороне комнаты 2 колпака из ткани, натянутые на небольшие кольца диаметром 35–40 см. На каждом колпаке закреплено арифметическое действие («+ 1» или «+ 2»). Остальные дети становятся в колонну по одному. Участники игры поочередно подбегают к корзине с мячами, берут любой мяч с цифрой, определяют, в какой колпак его бросить, чтобы при сложении чисел на мяче и колпаке получить 3, и бросают мяч. В конце игры мячи высыпаются из колпака и проверяется правильность выполнения задания: в колпаке с надписью «+ 1» с должны быть мячи с цифрой 2, и а в другом колпаке – мячи с цифрой 1.

**Правила:** во время метания мяча нельзя заступать за линию старта. Метать мяч можно любой рукой. При метании принимать правильное исходное положение. Если мяч не попал в колпак, то повторить попытку можно только после того, как все игроки выполняют задание.

### **Игра «Найди место тигру»**

**Цели:** учить составлять число 4 из двух меньших чисел; закреплять навыки количественного и порядкового счета; упражнять детей в понимании и составлении арифметических выражений, правильном выборе знака, выполнении арифметических действий; совершенствовать навыки определения направления (налево, направо, прямо), ползания на четвереньках; развивать координацию, согласованность движений, внимание, быстроту мышления, сообразительность, пространственные представления.

**Содержание:** педагог читает стихотворение:

На тигрят смотри скорей –  
Сколько в клетке всех зверей?  
Тигры – звери не простые,  
Знают все свои места.  
Дрессируют их не зря.

Дети строятся в колонну по одному. Им необходимо проползти в тоннель по одному из трех направлений: направо, налево, прямо. Определить свое направление необходимо согласно карточке, прикрепленной к трубам тоннеля: прямо – «+ 2», налево – «+ 1», направо – «+ 3». При этом нужно выбирать то направление, число которого в сумме с числом на карточке игрока дало число 4. Игрок определяет направление, берет игрушечного тигра и ползет в тоннель на высоких четвереньках назад, зажав игрушку подбородком. Поместив тигра на тумбе с цифрой 4, нужно назвать, как образовалось число 4, из каких двух чисел.

**Правила:** ползание назад осуществлять на высоких четвереньках. После определения того, какое число надо прибавить к данному, чтобы получилось 4, необходимо указать направление: направо, налево, прямо. Ползание выполнять быстро, стараясь удержать игрушку подбородком, опору осуществлять на ступни и ладони.

### **Игра «Черепашьи бега»**

**Цели:** учить составлять число 4 из двух меньших; закреплять навыки количественного и порядкового счета; упражнять в понимании и составлении арифметических выражений, правильном выборе знака, выполнении арифметических действий; закрепить навыки определения направления (налево, направо), бега на высоких четвереньках в группах по четыре человека; развивать ловкость, быстроту, внимание.

**Содержание:** педагог читает детям стихотворение:

Черепашьи бега  
Устроили на арене.  
Черепашка хоть одна,  
А ноги четыре.

Детям предлагается разделить на группы по 4 человека, встать на четвереньки с опорой на ступни и ладони близко друг к другу, повернувшись в одном направлении, образовав «черепашку». Каждая четверка накрывается куском ткани – это панцирь. Игрокам предлагается по сигналу «Внимание, марш!» ползти вперед до черты, согласовывая движения с товарищами. «Черепашка», которая первая достигает черты, побеждает.

**Вопросы:**

– Сколько человек образовали «черепашку»?

- Как получили число 4?
- Сколько единиц вошло в его состав?

**Правила:** нацелить детей на быстроту и согласованность движений в четверках, сотрудничество.

### **Игра «Танцующий слон»**

**Цели:** учить составлять число 4 из двух меньших чисел; закреплять навык количественного и порядкового счета; упражнять в понимании и составлении арифметических выражений, правильном выборе знака, выполнении арифметических действий; учить удерживать равновесие на повышенной опоре в парах; развивать внимание, сообразительность, ловкость, легкость и согласованность движений.

**Содержание:** педагог читает стихотворение:

Слону подарки подари,  
Танцевать его научи,  
На тумбе смело покружись,  
Приседай и не ленись.

Дети делятся на группы по 6 человек. На арене 3 тумбы, на них прикреплены карточки с цифрой 4. У детей карточки с цифрами 1, 2, 3 (по 2 карточки с каждой цифрой на группу).

Детям предлагается объединиться в пары так, чтобы при сложении их чисел образовалось число 4. Каждая пара встает на тумбу (куб), образовав «слона». Под музыку «слон» начинает танцевать, выполняя разные движения (игроки на тумбах, придерживая друг друга, кружатся, поднимают одну ногу, приседают и т. д.). Остальные дети хлопают в ладоши.

**Вопросы:**

- Из каких двух чисел образовано число 4?

**Правила:** танцевальные упражнения выполнять согласованно, удерживая равновесие на кубе, придерживать друг друга, чувствовать общий ритм движений.

### **Игра «Клоуны с шарами»**

**Цели:** учить составлять число 4 из двух меньших чисел; совершенствовать навыки подбрасывания и ловли воздушных шаров; развивать быстроту, ловкость, сообразительность.

**Содержание:** детям раздаются разноцветные надувные шары с написанными на них цифрами (1, 2, 3) и предлагается поиграть в клоунов, подбрасывая шары вверх толчком руки.

По сигналу педагога «Два шара соединишь, в число 4 превратись» каждый игрок ловит любой шар и объединяется в пару с другим игроком так, чтобы числа на шарах составили в сумме 4. Затем шары снова подбрасываются вверх и упражнение повторяется. После каждой игры дети читают полученное выражение.

**Правила:** подбрасывая и ловя воздушные шары, нужно стараться не уронить их на пол, не наталкиваться друг на друга; объединяться в пары быстро, в соответствии с цифрами.

### **Игра «Горная тропинка»**

**Цели:** учить составлять числовые выражения, удерживать равновесие при ходьбе по скамейке; развивать ловкость, внимательность, сноровку, мышление, умение получать результат пересчетом; знакомить с составом числа 5 (из двух меньших чисел).

**Содержание:** воспитатель рассказывает: «Чтобы дойти до места охоты, надо преодолеть горный перевал по узкой тропинке, с обеих сторон которой пропасть».

У детей карточки с цифрами 1, 2, 3, 4. Они делятся на 2 команды (расчетом на первый-второй). Задача – по сигналу педагога идти навстречу друг другу в парах, при этом партнера нужно подобрать так, чтобы числа игроков составили в сумме 5. Дойдя до середины скамейки, нужно аккуратно, чтобы не упасть, поменяться местами и продолжить движение. После игры оценивается правильное выполнение задания и умение работать вместе.

**Вопросы:**

- Почему вы соединились в пару?
- Из каких двух чисел можно составить число 5?

**Правила:** ходьбу по скамейке осуществлять парами, при переходе поддерживать друг друга, в середине пути осторожно меняться местами, чтобы не упасть. Оценивается активность, внимание, взаимопомощь, варианты решения проблемы, выбор подходящего движения и время выполнения задания.

### **Игра «Соколиная охота»**

**Цели:** знакомить детей с составом числа 5 (из двух меньших чисел); учить составлять числовое выражение, решать задачи (выделять условие, задавать вопрос, составлять решение, получать ответ); совершенствовать навыки метания в цель; развивать зрительную ориентировку, глазомер, ловкость, сноровку, быстроту, внимание, мышление.

**Содержание:** воспитатель рассказывает: «С помощью прирученных птиц опытные охотники могут поймать в день до нескольких десятков птиц и зверей». В эстафете участвуют 2 команды. Быстро надев рукавицу, игрок должен «запустить сокола за дичью»: выбрать самолетик с таким примером, значение которого – 5, и запустить его в маленький обруч. Если самолет попадает в обруч – «дичь поражена», если нет – «сокол» не справился с задачей. Выигрывает та команда, которой удалось «поразить» больше «дичи».

В конце игры осуществляется пересчет самолетов, а также проверяется правильность выполнения задания: во всех ли примерах числа при сложении составляют 5?

**Вопрос:** Из каких чисел составили число 5?

**Правила:** при броске самолетика встать в исходное положение для метания, бросок осуществлять из-за головы сверху; быстро и без ошибок выполнять сложение двух чисел, чтобы найти самолет с числом 5; после броска встать последним в строй своей команды.

### **Игра «Играем вместе»**

**Цели:** закреплять знание порядка построения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше), навыки выполнения общеразвивающих упражнений; развивать внимание, память, быстроту и логику мышление, координацию движений, ловкость.

**Содержание:** дети стоят по кругу, в центре – карточка с действием «+ 1». Педагог бросает игрокам мягкий кубик с цифрами на каждой грани. Если кубик оказывается на полу, дети называют цифру, которая написана на его верхней грани, и выполняют движение, названное педагогом. Количество выполняемых движений можно определить, составив математическое выражение из символов на верхней грани куба и карточке – на 1 больше, чем написано на верхней грани куба.

**Вопрос:** Почему ты выполнил 8 прыжков? ( $7 + 1 = 8$ .) И т. д.



**Правила:** выполняются движения, названные педагогом: прыжки, наклоны, приседания (любые движения по выбору). Побуждать детей не ошибаться, движения выполнять вместе, в одном темпе, согласно счету.

### **Игра «Перемена мест»**

**Цели:** закреплять знания порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше); совершенствовать навыки выполнения основных движений; развивать мышление, внимание, память, быстроту, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

**Содержание:** педагог рассказывает: «Ежик учится считать, но никак не может найти место задуманным числам, потому что забыл правило построения числового ряда». Детям необходимо вспомнить это правило: каждое следующее число больше предыдущего на один.

**Вопрос:** Больше – это увеличение или уменьшение?

Участники игры делятся на две команды (по 8–10 человек) и становятся на противоположных сторонах площадки в шеренги лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук на кружки с числами от 1 до 20. Каждому игроку по сигналу необходимо как можно быстрее найти в противоположном ряду число на 1 больше, чем написано на кружке, на котором он стоит, и занять свое место. Выполнив задание, дети поворачиваются лицом к центру. Педагог проверяет правильность выполнения задания (шеренги должны стоять со смещением на одно число: от 2 до 11). Если задание выполнено правильно, то можно предложить второе задание: переместиться на числа, которые больше на 2.

**Правила:** напомнить детям, что, перебегая площадку, нужно стараться не сталкиваться друг с другом; встав в шеренгу, принять положение основная стойка; заранее определять место с числом, которое необходимо занять в соответствии с заданием.

### **Игра «Попади в цель»**

**Цели:** совершенствовать умения быстро в уме производить арифметические действия, результат получать пересчетом предметов; закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше), навыки прокатывания мяча в горизонтальную цель; развивать внимание, память, ловкость, силу.

**Содержание:** соревнование заключается в том, что игрокам необходимо набрать как можно больше очков. «Но это удастся только тем, кто умеет считать», – предупреждает педагог.

На стойки низко над полом натягивается веревка, на ней развешаны квадраты с арифметическим действием: «+ 1», «+ 2», «+ 3». К каждому из квадратов ведут дорожки, выложенные из прыгалок и веревок: к первому – короткая дорожка (исходная линия ближе); ко второму – средняя по размеру; к третьему – длинная дорожка (исходная линия дальше всех). Дети берут по одному мячу (с цифрами), выбирают дорожку с числом, на которое они хотят увеличить свои очки, становятся на исходную позицию и прокатывают мяч в цель. Если попытка удалась, игрок переходит дорожку, берет мяч и сообщает написанную на нем цифру, а также то число, на какое он увеличил свои очки. В случае затруднения другие дети помогают.

**Вопросы:**

- Пытаясь набрать как можно больше очков, какое действие мы совершали?
- На сколько вы увеличили свои очки?

**Правила:** прокатывать мяч в горизонтальную цель нужно энергично, отталкивая его снизу кистью правой руки от исходной линии, по сигналу, не заходя за черту, сохраняя правильное положение рук и ног; в случае попадания производить вычисления в уме, считая очки.

### **Игра «Рыбки»**

**Цели:** учить составлять и понимать схему математического выражения на вычитание по предметной модели, записывать ее с помощью цифр и знаков, соотносить сюжетный рассказ со схемой и наоборот – схему с моделью ситуации; формировать умение ставить нужный знак в математическом выражении, а результат получать пересчетом предметов; закреплять навык бега; развивать координационные способности, внимание, мышление, умение делать правильные умозаключения.

**Содержание:** педагог рассказывает: «Пин решил половить в пруду рыбок, чтобы посадить их к себе в аквариум, но он не смог посчитать, сколько выловил рыбок. Помогите ему».

Соревнуются две команды с равным количеством играющих (игроки пересчитываются, распределяясь по командам). Каждый ребенок получает бумажную рыбку, к хвосту которой прикреплена нитка (1 метр). Нитка крепится у игрока сзади на поясе так, чтобы рыбка касалась пола – «рыбки плавают». У каждой команды рыбки определенного цвета

(красные, синие). По сигналу дети выполняют быструю ходьбу по площадке и стараются наступить на рыбку игрока другой команды, стараясь не давать «поймать» свою. Ребенок, чью рыбку сорвали, выходит из игры.

Пойманные у каждой команды рыбки подсчитываются, а затем предлагается выбрать одну схему с математическим действием из двух данных – определить какое действие надо совершить. После этого дети составляют задачу, вставив в схему цифры с полученным результатом, и читают получившееся выражение (выполняется каждой командой).

**В о п р о с ы :**

- Сколько рыбок было у каждой команды? (10.)
- Сколько поймали красных рыбок? Синих?
- Какое действие надо совершить, чтобы узнать, сколько рыбок осталось? (*Вычитание.*)
- Как должны быть расположены стрелки в схеме? Сравните результаты. Кто наловил больше?

**П р а в и л а :** во время передвижения придерживать рукой прикрепленную рыбку нельзя. Ходьбу выполнять быстро, уворачиваться, следить, чтобы рыбку не сорвали. При составлении выражения определять действие, расставлять цифры и знаки по результатам игры. Уметь объяснять выбор знака в схеме.

### **Игра «Вытащи улиток»**

**Ц е л и :** учить составлять и понимать схему математического выражения на вычитание по предметной модели, записывать ее с помощью цифр и знаков, соотносить сюжетный рассказ со схемой и наоборот – схему с моделью ситуации; формировать умение ставить нужный знак в математическом выражении, а результат получать пересчетом предметов; учить удерживать равновесие при ходьбе по скамейке; развивать внимание, ловкость, умение соотносить сюжет со схемой.

**С о д е р ж а н и е :** детям предлагается вытащить из «пруда» «улиток», не «намочив» при этом ног.

Игрокам необходимо пройти по скамейке, поставив руки на пояс. С каждой стороны скамейки лежит один обруч, внутри которого 10 маленьких мячей. Задача играющих – приседая на скамейке рядом с обручем на левой ноге, опустить правую ногу вниз и, касаясь носком мяча, попытаться вытолкнуть его из обруча; пройдя по скамейке дальше, опустить левую ногу и вытолкнуть мяч из обруча с другой стороны скамейки. Пройдя всю дистанцию, нужно сосчитать, сколько мячей («улиток») удалось вытолкнуть из обоих обручей. Далее необходимо составить выражение по выбранной схеме с помощью знаков и цифр, прочитать выражение, сравнить результат.

**Правила:** выполняя ходьбу по скамейке и приседая на одной ноге, стараться удерживать равновесие, чтобы не упасть, приседания делать глубже, чтобы достать до пола и вытолкнуть мяч. Если это сделать не удалось, нужно продолжить движение и попробовать вытолкнуть мяч другой ногой с другой стороны скамейки; закрепить результат выбором математических схем задачи. Рассказать ее условие, дать ответ, определив арифметическое действие.

### **Игра «Карандаши в коробках»**

**Цели:** ознакомить детей с понятием «задача»; уточнить представление о признаках задачи, ее составляющих (условие, вопрос, решение, ответ); учить понимать и анализировать текст, составлять схему задачи и запись решения простой задачи на нахождение суммы и остатка (разности), давать полные и распространенные ответы на вопросы; формировать умение решать задачи на арифметическое действие сложение; совершенствовать навык перекатывания; развивать память, внимание, мышление, ориентировку в пространстве, быстроту и ловкость движений.

**Содержание:** педагог читает детям задачу, которую они должны изобразить (выполнить): «Мальчик положил в коробку красные, синие, оранжевые карандаши. Сколько там карандашей?».

**Вопрос:** Можно ли решить эту задачу? *(Нет, в условии не указано количество карандашей.)* Давайте посчитаем, сколько в команде карандашей.

Дети делятся на две команды по 10 человек. Игроки одной команды берут в руки синие, красные и оранжевые палочки, пересчитываются по порядку, а затем принимают исходное положение лежа на спине на небольшом расстоянии друг от друга, удерживая палочки над головой на вытянутых руках. Участники второй команды берут желтые, зеленые и фиолетовые палочки и выполняют то же действие.

Воспитатель дает задание: первой команде – «уложить в коробку» 4 красных, 2 синих, 1 оранжевый карандаши; второй команде – 3 желтых, 3 зеленых, 1 фиолетовый.

Выслушав задание, дети-«карандаши» должны «собраться в коробку» по условию задачи – выполнять перекатывания друг через друга до черты, обозначающей коробку. Остальные игроки проверяют счетом правильность выполнения задачи, отвечая на вопрос, сколько карандашей в коробке; составляют арифметическое выражение, указывая знаком, какое действие они совершили. Составив условие задачи, задав вопрос и прочитав выражение, дети дают ответ, получив его пересчетом.

Вопрос для обеих команд: Что есть в задаче? (*Условие, вопрос, действие, результат – ответ.*)

**Правила:** дети, выполняя перекатывания друг через друга, стараются выполнить данное действие быстро, последовательно, согласно заданию – укладывая «карандаши» рядом друг с другом. Необходимо побуждать детей внимательно составлять схему задачи, читая выражение, соотнося сюжетный рассказ, выделяя части задачи.

## **ЛОГИКА, СРАВНЕНИЕ, АНАЛИЗ, ОБЪЕДИНЕНИЕ МНОЖЕСТВ**

### **Игра «Игровая»**

**Цель:** развивать комбинаторные способности, внимание, память, быстроту движений и мышление, навыки быстрого перестроения в тройки по заданию.

**Содержание:** детям раздаются разноцветные палочки трех цветов: желтый, красный, зеленый (по одной). Дети делятся на команды по 9 человек. По команде воспитателя каждая команда должна построиться в 3 ряда по 3 человека так, чтобы в каждом ряду цвета не повторялись. Проверяют правильность выполнения задания показыванием палочек в каждом ряду.

**Вопросы:** Сколько палочек красного, желтого и зеленого цвета в каждой команде? Можно ли выполнить это задание без пересчета?

**Задание:** Определите количество палочек путем перестроения: 1-я тройка – с красными палочками, 2-я тройка – с желтыми, 3-я тройка – с зелеными.

**Правила:** перестроение в три шеренги выполнять быстро, быть внимательными при сочетании цветов. Если задание выполнено неверно, быстро исправить ошибку – поменяться местами.

### **Игра «Заколдованные озера»**

**Цели:** продолжать знакомить детей с логической операцией классификации; упражнять в разделении множеств на группы по какому-либо заданному признаку; дать представление о пересекающихся множествах; учить самостоятельно находить основание для создания новых групп предметов, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять признаки и свойства в объектах или определять их отсутствие, удерживать в памяти одновременно 2–3 признака, находить

предметы, соответствующие этим признакам; развивать внимание, быстроту, мышление, координационные способности, эстетическое восприятие, умение сотрудничать друг с другом.

**Содержание:** педагог кладет на пол два обруча красного и зеленого цвета так, чтобы они пересекались – это «заколдованные озера». Детям предлагается снять обувь и заполнить «озера» по заданию разноцветными шарами, расположенными вне обручей. Внутри зеленого обруча должны находиться большие шарики, внутри красного – красные.

Шары лежат на площадке в произвольном порядке. Дети прокатывают одной ногой любой шарик к обручу, не задевая другие, и закатывают его в обруч.

В процессе выполнения упражнения игроки приходят к выводу о том, где расположить красные большие шарики (в пересечении двух обручей), объясняют свои решения.

**Вопросы:**

- Какие шарики лежат внутри зеленого обруча? *(Большие разноцветные.)*
- Какие шарики лежат внутри красного обруча? *(Красные маленькие.)*
- Какие шарики лежат одновременно внутри красного и зеленого обручей? *(В пересечении обручей лежат красные большие шарики.)* Объясните, почему? *(По своим признакам они относятся к обоим обручам.)*
- Какие шарики остались вне обручей? *(Маленькие, разноцветные.)* Почему? *(Ответы детей.)*

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: двигать выбранный шарик необходимо стопой медленно и осторожно, чтобы не столкнуть другие; закатывать шарики в обручи нужно в соответствии с их признаками. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

### **Игра «Чудо-ларчик»**

**Цели:** учить самостоятельному поиску основания для создания новых групп предметов; совершенствовать навык ходьбы с остановкой по сигналу; развивать логическое мышление, умения строить логические цепочки, анализируя результат, оценивать правильность выполнения задания товарищами.

**Содержание:** педагог открывает «чудо-ларчик», достает из него картинки и раскладывает их на полу в произвольном порядке. Дети, выполняя ходьбу по залу под маршевую музыку, ищут на полу две картинки, которые объединены общим признаком или действием.

Выкладываются следующие группы картинок:

- книга, замок, часы, ключ;
- рыба, альбом, каша, карандаш;
- мяч, шапка, тетрадь, шарф;
- линейка, игла, таблетки, нитки;
- чайка, стрекоза, чашка, блюдце;
- кисточка, шоколад, машина, краски;
- кружка, гвозди, фонарик, молоток.

По сигналу «Стоп!» игроки останавливаются и объясняют свой выбор, выделяя тот или иной общий признак или действие.

**Вопросы:**

- Какая пара предметов нам сейчас необходима? (*Замок, ключ.*)
- Почему? (*Ответы детей.*)

**Правила:** необходимо правильно выбрать общий признак, объяснить свой выбор, анализировать правильность выбора товарищей.

### **Игра «Пройди и не ошибись»**

**Цели:** учить кодировать и декодировать информацию с помощью кодовых карточек, удерживать равновесие при прыжках по повышенной опоре, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять внешние признаки (свойства) объектов, находить предметы (объекты), соответствующие этим признакам; развивать внимание, логику мышления и ловкость движений.

**Содержание:** детям предстоит перейти перешеек, соединяющий «острова» из геометрических «валунов». Для этого им необходимо отыскать среди «валунов» фигуру, соответствующую заданным на карточке признакам (см. блоки Дьенеша) с отрицанием одного из трех признаков: цвет, форма, величина. Далее нужно встать на «валун» и

перемещаться прыжками по свободным «валунам», на которых еще не стоят другие игроки. Остальные дети (у которых нет карточек) двигаются к «острову» прыжками спиной вперед между «валунами», стараясь не столкнуться стоящих на них детей.

**П р а в и л а :** напомнить детям, что перемещаться необходимо прыжками по свободным «валунам», на которых еще не стоят другие игроки; при выполнении прыжков спиной вперед нужно быть предельно внимательными, стараясь не столкнуться товарищей.



**Октябрь**

**Занятие 1**

**КЛАССИФИКАЦИЯ ПО ОДНОМУ, ДВУМ ПРИЗНАКАМ.  
СПАСАТЕЛИ ИДУТ ПО СЛЕДУ**

**Программное содержание:** продолжать знакомить детей с логической операцией классификации; упражнять в разделении множеств на группы по какому-либо заданному признаку; дать представление о пересекающихся множествах; учить самостоятельно находить основания для создания новых групп предметов, анализировать, сравнивать, обобщать, выделять признаки и свойства в объектах или их отсутствие, удерживать в памяти одновременно два-три признака, находить предметы, соответствующие этим признакам; развивать речевую активность, внимание, память, логическое мышление, умение делать свой выбор и доказывать его; воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться дисциплине, сотрудничать друг с другом; закреплять основные двигательные навыки: ходьба в парах, врассыпную, перестроения с поворотами направо, налево, назад, вперед (ориентируясь в пространстве), передвижения (прокатывания) шариков стопой ноги; прыжки спиной вперед, на одной ноге, скрестив ноги, из положения сидя вперед (назад), перекрестный бег с чередованием ног; учить выполнять мыслительные операции во время выполнения движений.

**Материалы и оборудование:** звукозапись сообщения; карта-схема детского сада с обозначенными точками и стрелками для передвижения; зеленый и красный обручи, разноцветные шарики большого и маленького размера; игрушка лягушка; чудо-ларчик с картинками, из которых можно составить пары логической цепочки: чашка → блюдце, ключ → замок и т. д.; следы ног из ткани или картона; карточка с признаками, разные виды ключей.





1	2	3
<p><i>(На карте отмечены комнаты детского сада, в которых будут размещены задания.)</i></p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– В какую сторону ведут стрелки? <i>(Вправо, влево, вверх, вниз.)</i></p> <p>– Куда попадем сначала?</p> <p>Дети отправляются в спортивный зал.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическое упражнение «Заколдованные озера».</b></p> <p>Педагог кладет на пол 2 обруча красного и зеленого цвета так, чтобы они пересекались.</p> <p>В процессе выполнения упражнения дети приходят к выводу о том, где расположить красные большие шарики (в пересечении двух обручей), объясняют свое решение.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какие шарики лежат внутри зеленого обруча? <i>(Большие разноцветные.)</i></p> <p>– Какие шарики лежат внутри красного обруча? <i>(Красные маленькие.)</i></p> <p>– Какие шарики лежат внутри красного и зеленого обручей? <i>(В пересечении обручей лежат красные большие шарики.)</i></p> <p>– Объясните, почему? <i>(По своим признакам они относятся к обоим обручам.)</i></p> <p>– Какие шарики остались вне обручей? Почему? <i>(Маленькие разноцветные.)</i></p>	<p>и, передвигаясь в колонне (по стрелкам), переходят в спортивный зал.</p> <p>Развивается внимание детей, сосредоточенность, умение ориентироваться в пространстве, положительный настрой, ответственность.</p> <p>В ходе игры детям предлагается снять обувь и заполнить «озера» разноцветными надувными шарами, расположенными в группе, по заданию: внутри зеленого «озера» должны находиться большие шарики разного цвета, внутри красного – красные, маленького размера.</p> <p>Закатывать выбранные шары в обруч необходимо ногой, стараясь при этом не задеть другие шарики.</p> <p>Развивается внимание, быстрота и логика мышления детей, тактильные ощущения, чувство пространства, координация, эстетическое восприятие, умение сотрудничать друг с другом.</p>	<p>движения, определяя помещение, в котором находится очередное задание.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: двигать выбранные шарики необходимо стопой медленно и осторожно, чтобы не столкнуть остальные; закатывать шарики нужно в соответствии с их признаками. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.</p>

1	2	3
<p>Педагог благодарит детей за то, что они расколдовали озера, а их хозяйка – Лягушка-старушка – поможет найти ключ от замка.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Лягушка-старушка».</b></p> <p>Дети рассаживаются вокруг листа с кувшинкой. Педагог предлагает отправиться на лист кувшинки к лягушке в гости.</p> <p>Но чтобы ее не рассердить, надо хором спросить: «Лягушка-старушка, будь добра, скажи, нет ли у тебя местечка для меня?».</p> <p>Лягушка подсказывает, кому и каким способом прыгать, называя при этом способы прыжков и признаки внешнего вида детей (у кого есть в одежде зеленый цвет, дети с длинными волосами, и т. д.)</p> <p>В конце игры Лягушка-старушка объясняет, как найти ларчик с новым заданием – посмотрев на карту, отправиться в другую комнату детского сада. Дети определяют направление движения и идут в музыкальный зал.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Для чего нам нужен ключ?</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическое упражнение «Чудо-ларчик».</b></p> <p>Педагог открывает чудо-ларчик, достает из него картинки и раскладывает их на полу в произвольном порядке. По сигналу детям предлагается найти две картинки с общим признаком или действием.</p>	<p>Дети выполняют прыжки с продвижением вперед (к листу с кувшинкой) разными способами:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– спиной вперед;</li> <li>– на одной ноге;</li> <li>– скрестив ноги;</li> <li>– из положения сидя.</li> </ul> <p>Развивается внимание, мышление, быстрота, координация, ловкость и согласованность движений, умение достигать общего результата, не нарушая правил.</p> <p>Дети в поисках нужных картинок осуществляют ходьбу маршем под музыку. По сигналу «Стоп!» поднимают вверх картинки</p>	<p>Напомнить детям о том, как нужно правильно выполнять прыжки: необходимо запрыгнуть на край кувшинки, не двигаясь в середину, уступать место товарищу, соблюдать дисциплину. Побуждать быть внимательными при назывании признаков, анализировать результаты действий товарищей.</p> <p>Напомнить детям, что необходимо правильно выбрать общий признак, объяснить свой выбор; побуждать анализировать</p>

	и объясняют свой выбор, выделяя тот	
--	-------------------------------------	--



1	2	3
<p>– не красный, не синий (перечеркнут цвет); – не круглый, не треугольный, не толстый, маленький. (Ключ желтого цвета, овальной формы, тонкий, маленький по размеру.) Если ключ подобран правильно – дверь комнаты открывается и воспитатели спасены.</p> <p><b>III часть.</b> Дети обнимают воспитателей и рассказывают о своих поисках. Педагог задает в о п р о с ы : – Что было самым трудным? – Кто помогал? – Чему научились? – Что узнали нового? Педагог подводит итог занятия – всем помогла дружба, взаимовыручка. Дети решали (разгадывали) сложные логические задачки профессора Нимнула, объединяя и выделяя предметы, объекты по признакам.</p> <p><b>Подвижно-дидактическая игра «Дотронься до...».</b> Педагог просит детей встать в круг и по сигналу выполнить указанные действия, например: дотронуться до предметов синего цвета (признаки могут быть различными: предметы одежды, внешний облик и др.)</p>	<p>Дети, сидя за столами, подводят итоги. Развивается умение выстраивать логическую мысль, анализируя достигнутый результат.</p> <p>Дети стоят полукругом, выполняя указанные действия. Развиваются внимание, мышление, сенсомоторные реакции</p>	<p>ность всем высказывать свои мысли, не перебивать.</p> <p>Побуждать детей вести активный диалог, анализируя свои действия. Подвести детей к пониманию того, как им удалось выполнить все задания, предложить высказать свои мысли, не перебивая друг друга.</p> <p>Нацелить детей при выполнении заданий быть предельно внимательными: быстро ориентироваться, осматривая друг друга, анализируя признаки</p>



## Занятие 2

### В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ. СУЩЕСТВЕННЫЕ ПРИЗНАКИ – ОСНОВА ОПРЕДЕЛЕНИЯ

**Программное содержание:** продолжать знакомить детей с логической операцией классификации; упражнять в ориентировке в пространстве, выделении множеств по одному, двум, трем заданным признакам (названию, цвету, форме, размеру), в объединении множеств; учить анализировать, сравнивать, обобщать, выделять внешние признаки (свойства) объектов, находить предметы (объекты), соответствующие этим признакам, кодировать и декодировать информацию с помощью кодовых карточек, формулировать вопросы, различные по форме, направленные на поиск неизвестного объекта, без опоры на наглядность; закреплять знание понятий «вверх», «вниз», «вправо», «влево», навык количественного счета; воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться дисциплине, сотрудничать друг с другом; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, быстроту реакции, логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе выполнения ими движений.

**Материалы и оборудование:** карта, сундук; картинки с изображением растений, животных, рыб – на каждого ребенка, обручи, символизирующие озеро, лес, луг; «острова» из геометрических «валунов»; индивидуальные карточки с заданными признаками (цвет, форма, величина – см. блоки Дьенеша) с отрицанием одного из них; шляпы моряков, пиратов; 3 ведра, карточки с символами («цвет», «форма», «размер»); макет острова с пальмами и вулканом, «Наборы школьника» на каждого ребенка.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «Море».</b>  Педагог предлагает детям сесть в круг и вспомнить лето, когда они купались в речке, море. Воспитатель говорит: «Волны в море ласковые, нежно омывают вас, становится так приятно. Волны веселые, добрые, очень похожи на детей». Педагог предлагает детям «искупать» друг друга. Дети встают и, улыбаясь друг другу, пытаются изобразить движения волн руками без резких движений.  Воспитатель предлагает детям «искупаться» в море.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b>  Педагог объясняет детям, что им необходимо уметь защищать друг друга, так как сегодня их ждет настоящее путешествие по морским островам в поисках сокровищ. Найти сокровища поможет карта, которую нашли в старом сундуке на чердаке дачи. Это древняя карта. Надо быть внимательными, определяя названия островов и направления стрелок, обозначающих, куда двигаться дальше, чтобы найти настоящие сокровища</p>	<p>Дети стоят в кругу и выполняют плавные движения рук слева направо, вперед, назад, легкий бег на носочках в круг, из круга.  В круг становится один из детей – «купальщик». «Волны» по одной подбегают к нему и ласково поглаживают его, совершая одинаковые движения. Когда «волны» погладят «купальщика», он превращается в «волну», а в «море» ныряет следующий названный ребенок.  Развиваются внимание, тактильные ощущения, коммуникативные качества. Формируется чувство общности, умение передать руками нежность, ласку.</p> <p>Развивается внимание детей, интерес к увлекательным путешествиям; расширяется кругозор дошкольников.</p>	<p>Напомнить детям, что движения должны быть плавными, согласованными. Побуждать устанавливать контакт друг с другом, подстраиваясь к темпу движения всей группы.</p> <p>Вызвать у детей интерес к получению новой информации математического характера.</p>

пиратов.		
----------	--	--

1	2	3
<p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Остров: кто где живет?».</b></p> <p>Дети рассматривают карту и играют в игру.</p> <p>2-й в а р и а н т игры: распределить по обручам лиственные, хвойные, травяные растения;</p> <p>3-й в а р и а н т игры: распределить на группы животных – летают – не летают. (Можно проиграть все 3 варианта игры.)</p> <p>Педагог вместе с детьми проверяет правильность выполнения задания, приучая отслеживать и объяснять неправильность выбора.</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Пройди и не ошибись».</b></p> <p>Дети по карте определяют, куда двигаться дальше. Им предстоит перейти перешеек, соединяющий «острова» из геометрических «валунов». Игрокам предлагается отыскать среди «валунов» фигуры, соответствующие заданным на карточке признакам (см. блоки Дьенеша) с отрицанием одного из трех признаков (цвет, форма, величина), встать на них и перемещаться прыжками по свободным «валунам», на которых еще не стоят другие игроки. Остальные играющие (без карточек) двигаются к острову прыжками спиной вперед между «валунами», стараясь не столкнуться</p>	<p>1-й в а р и а н т : дети стоят в кругу. На полу расположены обручи, обозначающие озеро, лес, луг.</p> <p>По сигналу «Найди свой дом!», дети с карточками в руках выполняют легкий бег, двигаясь между обручами, и занимают место в обруче, соответствующем месту обитания животного, растения, изображенного на карточках.</p> <p>Развивается внимание, мышление, быстрота реакции и координация движений.</p> <p>Дети выполняют прыжки вперед по заданным точкам и спиной вперед между предметами.</p> <p>Развивается внимание, логика мышления и ловкость движений.</p>	<p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения заданий: осуществляя легкий бег, не наталкиваясь друг на друга, по сигналу занимать место именно в том обруче, название которого соответствует изображению на картинке. В конце игры побуждать детей делать совместные выводы.</p> <p>Напомнить детям, что перемещаться по свободным «валунам», на которых еще не стоят другие игроки, необходимо прыжками; при выполнении прыжков между предметами спиной вперед нужно быть предельно внимательными, стараться не столкнуться товарищей.</p>

стоящих на них детей.		
-----------------------	--	--

1	2	3
<p><b>3. Дидактическая игра «Кого нет?».</b>          Пройдя перешеек, дети попадают на Остров дружбы. Педагог обращает внимание детей на то, что кто-то из путешественников потерялся и не дошел до острова (один ребенок находится в другой комнате). Детям нужно рассчитаться по порядку. Игрокам предлагается встать в круг, внимательно осмотреться и догадаться, кого нет. Если дети не могут ответить, педагог предлагает им задать вопросы, по которым можно было бы определить внешность отсутствующего.          П р и м е р : У него синие шорты (светлые волосы, голубые глаза, рубашка в клетку)?          Педагог дает ответ: да, нет. Отгадав имя отсутствующего ребенка, дети продолжают путь.</p> <p><b>4. Физкультминутка «Пираты, моряки».</b>          Все участники игры надевают шляпы. Двое детей – пираты (шляпы на них надеты поперек), остальные – моряки (они надевают свои шляпы как обычно). В ходе игры «пираты» пытаются взять «моряков» на бордаж. Если «пират» коснулся «моряка», тот поворачивает свою шляпу поперек и становится «пиратом». Если у кого-то из детей упала шляпа, он не может двигаться и стоит на месте, пока ему не наденет шляпу другой ребенок. В конце игры осуществляется подсчет и сравнение: кого больше – «моряков» или «пиратов»?</p>	<p>Дети стоят в кругу.          Развивается внимание, речевая активность; совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети-«моряки» выполняют легкий бег, уворачиваясь от «пиратов». А дети, выполняющие роль пиратов, догоняют «моряков» и «берут на бордаж», касаясь рукой плеча соперника. Ребенок, оказавшийся без шляпы, останавливается и ждет, пока его выручат члены его команды.          Развивается ориентировка в пространстве, ловкость, координация движений.</p>	<p>Побуждать детей правильно формулировать вопросы, различные по форме, направленные на поиск неизвестного объекта, без опоры на наглядность.</p> <p>Напомнить детям, что в процессе игры нельзя держать шляпу руками; тот, у кого упала шляпа, не может двигаться и стоит на месте, до тех пор, пока ему не наденет шляпу другой игрок его команды.</p>

1	2	3
<p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Поварята».</b> Педагог объясняет детям, что так как они превратились в настоящих морских пиратов, им необходимо научиться добывать и готовить пищу на необитаемом острове. Дети встают в круг и выбирают по одной рыбке (например: большая, треугольная, зеленая). Перед ними стоят 3 ведра. Рыбку нужно бросить в одно из ведер. Если она попала, например, в ведро с символом «цвет», то остается большой и треугольной (то есть форма и размер сохраняются), но цвет ее меняется (желтый). У каждого ребенка свои карточки с символами. Дети должны определить, какую рыбку им надо поймать и положить в большую «кастрюлю» (обруч), и обосновать свой выбор. После того как все рыбки будут положены в «кастрюлю», дети приступают к «приготовлению» двух блюд – ухи и компота. Каждый участник игры выбирает карточку с изображением продуктов: картошка, морковка, яблоко и т. д.</p> <p><b>6. Дидактическая игра «Ищем клад».</b> «Пообедав», дети попадают на Остров сокровищ (используется макет острова с пальмами и вулканом). Педагог предлагает расшифровать карту и определить, в каком месте зарыт клад (кодовая информация на карточке-схеме: с утверждением и отрицанием</p>	<p>Дети стоят в кругу и стараются забросить рыбок в ведра. Взяв карточку с изображением продукта, все участники игры располагаются у стартовой линии напротив обручей. Воспитатель называет ингредиенты двух готовящихся блюд, а дети прыгают к обручам и образуют, взявшись за руки, два круга в соответствии с изображенными на их карточках продуктами для ухи или компота. По сигналу воспитателя все имитируют этапы приготовления пищи: закипание, посол, перемешивание и т. д. Развивается внимание, логическое мышление, умения анализировать, расшифровывать заданную информацию.</p> <p>Развивается внимание, логическое мышление, умения анализировать, расшифровывать заданную информацию.</p>	<p>Обратить внимание детей на точность выполняемых движений при имитации действий приготовления пищи; напомнить, что при осуществлении прыжков нужно стараться не наталкиваться друг на друга.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными, расшифровывая карту, выясняя, где и какой клад спрятан.</p>

признаков, см. блоки Дънеша): форма – Ø, цвет – коричне-		
-------------------------------------------------------------	--	--



1	2	3
<p>вый, величина – не низкий. Дети должны определить, какой клад спрятан в вулкане (достаю сундук). Им сообщается, что путешествие закончено и пора возвращаться в группу, где можно будет открыть сундук.</p> <p><b>7. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Дидактическое упражнение «Что в сундуке?».</p> <p>Дети учатся задавать вопросы согласно демонстрируемым педагогом карточкам с символами, обозначающими ту или иную формулировку вопроса: «Что за предмет?»; символ «треугольник» – «Какой формы?»; символ «пятно» – «Какого цвета?»; «Для чего предназначен?», «Сколько?».</p> <p>Дети играют командами. За каждый правильный ответ команда получает фишку. У какой из них к концу упражнения больше фишек, та имеет право попытаться угадать предмет, находящийся в сундуке. (В сундуке могут быть любые предметы).</p> <p>2) Работа с математическим набором фигур и цифр.</p> <p><b>З а д а н и я :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Отложи направо все желтые фигуры.</li> <li>– Какое число подходит к этой группе? (2.) Почему?</li> <li>– Какую другую группу можно подобрать к этому числу? (Синий и красный треугольники – их 2; 2 красные фигуры, 2 квадрата и т. д.)</li> <li>– Возьми все синие фигуры. Сколько их? Положи слева. Справа положи все разноцветные круги.</li> </ul>	<p>Упражнения выполняются за столами, в группах по несколько человек.</p> <p>Развивается внимание, связная речь, мышление.</p>	<p>Побуждать детей при выполнении заданий быть предельно внимательными: при показе карточки запоминать свойства того или иного предмета; выкладывая фигуры из «Набора школьника», замечать их принадлежность к той или иной группе.</p>

1	2	3
<p>Посередине положи синие круги. Объясни, к какой группе предметов можно отнести среднюю группу. Почему? По каким признакам?</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Чему мы научились во время путешествия?</li> <li>– С какими трудностями столкнулись?</li> <li>– Где могут пригодиться знания, полученные во время путешествия?</li> </ul>	<p>Перед подведением итогов дети рассаживаются на ковер.</p> <p>Развивается внимание, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

### Занятие 3

#### ЧУДЕСНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ. ИЗМЕНЕНИЯ (ФОРМА, КОЛИЧЕСТВО, ДЛИНА, КАЧЕСТВО)

**Программное содержание:** формировать у детей навыки выражения количества через число, общие представления о различных преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, качество предметов; упражнять в выявлении разных свойств у заданных объектов, определении того, какие характеристики изменились в той или иной ситуации, а какие остались неизменными – сохранились, в выполнении основных видов движений: ходьба по канату боком приставным шагом, бег врассыпную, построение в пары по сигналу, ходьба в колонне друг за другом; закрепить навык количественного счета до 20 и знание математических понятий: «длиннее», «короче», «выше», «ниже», «справа», «слева»; развивать внимание, память, самостоятельность и коммуникативные качества (умение совместно достигать положительного результата в общей деятельности), ловкость, быстроту реакции, мелкую моторику рук; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе подвижных игр; учить делать логические выводы.

**Материалы и оборудование:** игрушки – персонажи из мультфильма «38 попугаев»: удав, обезьянка, слоненок, попугай; цветные ленты разного размера на палочках по количеству детей; связка бананов; карточки с цифрами и рисунками; обруч; разноцветные круги и шарики таких же цветов, диск с записью песен из мультфильма.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Дидактическое упражнение на коммуникацию «Доброе животное».</b> Детям предлагается встать в круг и взяться за руки. Ведущий тихим голосом сообщает им, что они – большое, доброе животное, просит внимательно послу-	Упражнение – дыхательная релаксация: глубокий вдох и выдох с движением. Вдох – сделать шаг в круг и поднять руки	Напомнить детям, что надо быть внимательными друг к другу, уметь чувствовать

1	2	3
<p>шать, как оно дышит. Дети прислушиваются к дыханию. Затем педагог предлагает подышать вместе.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Детям предлагается послушать песенку из мультфильма «38 попугаев».</p> <p>– Кто герои этого мультфильма? <i>(Животные.)</i></p> <p>– Один из них передает вам привет, и это мартышка <i>(показ игрушки)</i>. Что вы почувствовали?</p> <p>– Когда кто-то передает вам привет, он делится с вами частичкой души, хорошим настроением. Люди становятся добрее, веселее. У вас изменилось настроение? Как изменилось?</p> <p>Передайте свое настроение другим. <i>(Дети пытаются любым способом передать хорошее настроение друг другу.)</i></p> <p>– Получив привет от мартышки, попытаемся помочь ей в трудных ситуациях и узнаем многое о математических изменениях.</p> <p style="text-align: center;">В жизни все меняется, Зачем-то изменяется. Как же разобраться? Помогите, братцы.</p>	<p>вверх; выдох – шаг назад, руки опустить. Повторить 5–6 раз.</p> <p>Развивается умение чувствовать и слышать друг друга, умение взаимодействовать с группой.</p> <p>Дети сидят в кругу.</p> <p>Развиваются умения владеть невербальными способами общения, использовать мимику, пантомимику; формируется чувство симпатии между участниками общения; поддерживается интерес к получению новой информации.</p>	<p>и слышать друг друга, устанавливать контакт со всей группой, подстраиваться к общему медленному темпу движения.</p> <p>Побуждать стремиться к одновременному выполнению движения, быть единым целым.</p> <p>Напомнить детям о том, что передать привет или настроение можно любым способом, без слов, но обязательно так, чтобы другой почувствовал, как вам хорошо, и ему самому стало веселее.</p> <p>Нацелить на помощь героям мультфильма.</p>

1	2	3
<p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Измени длину».</b>  Детям предлагается пройти по «удава» (канату) приставными шагами, чтобы измерить его длину. Пройдя, каждый ребенок объявляет количество пройденных шагов (счет).  – Почему количество шагов оказалось разное? Можно ли измерять длину шагами?  – Чем еще можно измерять? <i>(Ответы детей.)</i>  Детям предлагается измерить длину удава с помощью лент, разматывая их.  – Каким способом мы измеряли? Изменится ли длина удава, если его свернуть? <i>(Педагог сворачивает канат.)</i>  – Что можно сделать с лентой, чтобы изменить ее длину? <i>(Свернуть или разрезать.)</i></p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Изменение количества».</b>  Педагог объясняет детям игровую задачу: «Слоненок угостил обезьянку бананами, один она съела».  В о п р о с ы :  – Что вы можете сказать о количестве бананов?</p>	<p>Дети под веселую музыку, маршируя в колонне по одному, направляются к «удава» (канату) и выполняют ходьбу по нему приставными шагами. Дойдя до конца, каждый объявляет количество пройденных шагов.  Стоя в парах друг напротив друга, дети определяют самую длинную, самую короткую ленту и ленту, равную длине «удава».  Развивается ловкость, координация движений, внимание, быстрота, мышление.</p> <p>Дети под веселую музыку, маршируя в колонне по одному с карточками в руках, направляются к обезьянке. Ходьба выполняется в произвольном порядке.</p>	<p>Напомнить детям о правильном выполнении задания: стараться удерживать равновесие при ходьбе по канату, следующему ребенку начинать движение только после того, как предыдущий дойдет до конца и объявит количество пройденных шагов. Обратить внимание детей на то, что разматывать ленты необходимо в парах лицом друг к другу, держась за палочки и медленно отходя назад, соблюдать ориентир отсчета измерения – «голова» «удава», начерченная линия. Побуждать делать выводы о способах измерения и возможностях изменения длины.</p> <p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: при ходьбе соблюдать дистанцию, объединяться</p>



1	2	3
<p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Изменение качества и формы».</b></p> <p>Под музыку дети двигаются к попугаю. Он предлагает присесть на разноцветной полянке, заняв свои места на кругах согласно заданию педагога (круги расположены в три ряда в шахматном порядке на полу). Каждому ребенку дается задание, выполнив которое, он отгадает цвет своего кружка.</p> <p><b>З а д а н и е .</b> Встань на круг, который: выше синего; ниже желтого; слева от красного; справа от зеленого и т. д. Какого цвета твой круг?</p> <p>Отвечив на вопрос, ребенок двигается прыжками, змейкой между кругами до своего; встав на нужный круг, поворачивается лицом к группе.</p> <p>Когда все дети займут свои места, им предлагается присесть и ответить на вопросы педагога.</p> <p>– В жизни происходят разные истории, в результате которых, что-то изменяется, а что-то остается неизменным.</p> <p><b>П р и м е р 1.</b> Мама варит яйцо. Что изменилось? Что вы скажете о форме яйца? Сохранились ли в нем желток и белок? Изменились ли они? А если мама сделает яичницу?</p> <p><b>П р и м е р 2.</b> Попугай желает угостить вас пиццей. Он разделил ее на кусочки и один съел сам. Что изменилось?</p> <p>– Вспомните случаи, когда меняется форма:</p>	<p>Выполняется ходьба в колонне по одному строевым шагом.</p> <p>Выполняются прыжки на двух ногах с продвижением вперед змейкой между предметами.</p> <p>Развивается логическое мышление, память, воображение.</p> <p>Все дети рассаживаются на «поляне».</p>	<p>Побуждать детей внимательно слушать задание, зрительно определять расположение своего круга; прыжки выполнять ритмично, двигаться между рядов с кругами слева направо, огибая их и меняя направление, если ряд заканчивается; быстро отвечать на вопросы, приводить свои примеры, внимательно слушать и не перебивать товарища, проявлять сдержанность и терпение.</p>





Окончание табл.

1	2	3
<p>Чтоб длину нам изменить, надо взять укоротить, или лишнее пришить. Чтобы форму изменить, деревянное – срубить, а металл – расплавить, а листок – расправить. Как количество менять? Надо просто что-то взять или всем ребятам дать.</p> <p>Детям раздаются наклейки с персонажами мульт- фильма</p>		

## Занятие 4

### ВРЕМЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ. КАК УЗНАТЬ ВРЕМЯ?

**Программное содержание:** ознакомить детей с временными понятиями: «вчера», «сегодня», «завтра»; учить понимать временной интервал между днями, обозначенными этими словами, и определять события во времени, определять время по песочным часам, делать вывод, сравнивая свои ощущения о течении времени во время игр и выполнения заданий за столами, запоминать и соотносить понятия «минута», «час», «день» («сутки»), «неделя», «месяц», «год» (60 минут, 24 часа, 7 дней, 12 месяцев); закрепить знание порядка следования частей суток, дней недели, месяцев, времен года, знание понятий «до» и «после», умение правильно строить предложения с этими предлогами согласно порядку следования обозначаемых ими временных отрезков; стимулировать двигательную активность; развивать сосредоточенность при выполнении упражнений с мячом, различных видов ходьбы и бега, коммуникативные навыки (доброжелательность, умения слышать и слушать друг друга, анализировать ситуацию, владеть собой, оказывать помощь партнерам по общей деятельности), внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении индивидуальных заданий, быстроту реакции, логическое и абстрактное мышление.

**Материалы и оборудование:** перо, маленький и большой мяч; карточки с изображениями или словами, обозначающими части суток: утро, день, вечер, ночь; картинки с цифрами от 1 до 7 (по количеству детей); цветная лента; песочные часы (1–2 минуты); обруч с четырьмя секторами (красный, синий, желтый, зеленый); тетради, ручки, простые карандаши, макеты механических часов на каждого ребенка.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра на коммуникативные умения «Падающее перо».</b></p> <p>Дети становятся в круг, держась за руки. Педагог предлагает им сделать приседания, пока падают легкое перо и резиновый мяч. Выполнив упражнение, дети определяют, когда они приседали быстро, а когда медленно, сколько раз. <i>(Счет.)</i></p> <p>– Как вы думаете, что по времени дольше падало: перо или мяч?</p> <p>– Как вы это определили? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог объясняет детям: «Время – математическое понятие. Его нельзя ни потрогать, ни увидеть. Говорят, что оно идет быстро или медленно. Но на самом деле время – равномерно».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какой прибор помогает нам определить время? <i>(Часы.)</i></p> <p>– Назовите, какие виды часов вы знаете? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p>– Можно ли потерять время? <i>(Мнения детей.)</i></p> <p>– Оказывается, можно. Есть такая поговорка: «зря теряешь время».</p> <p>Педагог напоминает детям «Сказку о потерянном времени», в которой герои забыли, что нужно делать</p>	<p>Пока падает перо, дети выполняют медленные приседания, а пока прыгает мяч – быстрые.</p> <p>Развивается внимание, быстрота реакции и ловкость движений, умение устанавливать контакт друг с другом, подстраиваясь к темпу движения всей группы.</p> <p>Дети сидят полукругом, скрестив ноги. Развивается внимание, речь, кругозор.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в ходе игры: выполнять приседания с такой скоростью, с которой падает предмет: быстрые приседания, пока скачет мяч, и медленные, пока падает перо. В конце игры нужно сделать совместные выводы.</p> <p>Развивать у детей интерес к получению новой информации математического характера. Вспомнить с детьми различные виды часов: настольные, настенные, наручные, электронные, песочные, солнечные, водяные.</p>

1	2	3
<p>все вовремя, не следили за временем, гуляли, играли, тратили время зря. Злые волшебники остановили время и заколдовали детей, превратив мальчиков и девочек в стариков и старушек.</p> <p>– Вы хотите помочь героям сказки и вернуть им потерянное время? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p>– Тогда вы должны научиться узнавать и различать временные отрезки (как долго они длятся), определять время.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «Вчера, сегодня, завтра».</b></p> <p>Педагог просит детей встать в круг и придумать событие, которое произойдет в будущем, уже произошло или происходит сейчас. Затем предлагается поиграть в игру «Вчера, сегодня, завтра» с передачей мяча.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что более удалено во времени: вчера или позавчера, завтра или послезавтра?</p> <p>– Какой временной интервал соответствует слову «день» («сутки»)? <i>(В сутках 24 часа.)</i></p> <p>Педагог поясняет детям, что за день надо успеть сделать все запланированные дела, а герои сказки не успевали, теряли время зря.</p>	<p>Все становятся в круг. В руках воспитателя мяч. Педагог произносит слово «вчера» и начинает в быстром темпе передавать мяч по кругу двумя руками с поворотом туловища в сторону получающего мяч игрока. Кто из участников игры уронил мяч, отвечает, что произошло «вчера».</p> <p>Затем педагог передает мяч, переключая его стоящему рядом ребенку на плечо, и произносит слово «сегодня». Дети продолжают передачу мяча указанным способом в быстром темпе. Кто уронит мяч, тот отвечает, что произошло «сегодня» или происходит «сейчас».</p>	<p>Напомнить детям, что необходимо передавать мяч в быстром темпе, запоминать слово, сказанное воспитателем, чтобы в случае потери мяча быстро дать ответ.</p>

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Части суток».</b>          – День пролетает быстро, так как у нас много дел.          День прошел – прошли сутки. Какие части суток вы знаете? <i>(Ответы детей.)</i>          Педагог предлагает детям вспомнить, что они делают в разное время суток.          – Сколько времени в сутках? <i>(24 часа.)</i> Сколько кругов сделает маленькая стрелка за сутки? <i>(2.)</i></p> <p style="padding-left: 40px;">Вперед за стрелкой часовой          Зовет нас время за собой          Сквозь ночь и утро – ясный свет,          День, вечер, а обратно – нет.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – Почему люди говорят: «Скучен день до вечера, коли делать нечего», «Утро вечера мудренее»? Как, по-вашему, у героев сказки проходили сутки? <i>(Мнения детей.)</i>          – Почему волшебники наказали героев? <i>(Они не умели планировать свой день.)</i></p>	<p>Далее педагог передает мяч между ног под коленом и произносит слово «завтра». Дети передают мяч в быстром темпе, под коленом. Кто уронил мяч, придумывает события, которые могут произойти в скором будущем.          Развивается внимание, сосредоточенность, быстрота и ловкость движений.</p> <p>Педагог вместе с детьми становится в круг и раздает им картинки с названиями (изображениями) частей суток: утро, день, вечер, ночь. Игрокам предлагается быстро, выполняя перебежки, меняя партнера в парах, найти «соседа» названной педагогом части суток с соответствующей картинкой (словом) и встать впереди или сзади него, объясняя, когда бывает данная часть суток – «до» или «после», называя, что делают дети в это время суток. Затем картинки меняются и игра повторяется 2–3 раза.          Развивается внимание, быстрота реакции и логическое мышление.</p>	<p>Напомнить детям, что надо быть внимательными в выборе партнера в соответствии со своей частью суток и быстро определять место расположения относительно партнера («до» и «после») в порядке следования частей суток, уточнять вид деятельности согласно заданной части суток.</p>

1	2	3
<p>– А вы умеете планировать свой день? (<i>Ответы детей.</i>) Давайте проверим это и поиграем в игру «Части суток».</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Построй неделю».</b></p> <p>Педагог обращает внимание детей на то, что из дней складывается неделя, и задает вопрос «Сколько дней в неделе?». (<i>Ответы детей.</i>)</p> <p>Детям раздаются цифры от 1 до 7, предлагается быстро встать в 2 шеренги напротив друг друга, определив свое место согласно цифре.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какой день недели «потерялся»?</p> <p>– Назови своих «соседей» по неделе. Встань таким же способом на свое место.</p> <p>– Что длиннее по времени: день или неделя? Почему?</p> <p>– Каким способом легче было «сохранять» или «выстраивать» неделю? Почему?</p>	<p>Дети стоят в две шеренги, выстроившись в соответствии с цифрами на карточках. Расстояние между шеренгами 3 м.</p> <p><b>З а д а н и е 1.</b></p> <p>По сигналу «Марш!» детям предлагается поменять шеренги местами, пройдя строевым шагом. Подравнивая ряды на новом месте, необходимо проверить правильность своего местоположения и назвать всем по порядку свой день недели.</p> <p>При смене мест участникам игры нельзя касаться друг друга. Если игроки столкнулись, они останавливаются на том месте, где это произошло. Педагог может «разбудить» их, дотронувшись до плеча каждого игрока.</p> <p>После того как все ряды построятся, столкнувшиеся дети должны назвать свой номер и день недели, соответствующий этому номеру, а затем найти свое место в ряду.</p> <p><b>З а д а н и е 2.</b></p> <p>Смену мест осуществлять спиной вперед.</p>	<p>Напомнить детям, что меняться рядами надо соблюдая порядок расположения, в быстром или медленном темпе, стараясь не столкнуться с партнером. Необходимо быстро вспомнить свой номер и день недели, соответствующий ему, называя своих «соседей».</p>

1	2	3
<p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Карусель года».</b>          Педагог объясняет детям, что время течет быстро: из недели состоят месяцы, а из месяцев складываются года.          – Сколько месяцев в году? (12.)          – Сколько месяцев у каждого времени года? (3.)          Педагог предлагает детям вспомнить, в каком месяце у него день рождения и какому времени года соответствует этот месяц. Затем предлагается поиграть в игру «Карусель года».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – Сколько месяцев в осени, зиме, лете, весне?          – Какого месяца не хватает? Назовите его.</p> <p>«Карусель года» медленно начинает движение по кругу (дети бегут, держась за обруч вытянутыми руками) и по сигналу медленно останавливается.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – Почему в нашей сказке герои состарились? (Они не замечали, как пролетали года, тратили время зря, ничего не делали, не планировали свой день.)</p>	<p><b>З а д а н и е 3.</b>          Смену мест осуществлять медленно крутясь, как волчки, держа руки на поясе.          Развивается внимание, кинестетическое сознание, коммуникативные качества (умение активно переживать происходящее).</p> <p>В игре участвуют 12 человек (воспитатель подбирает участников игры таким образом, чтобы у четырех детей день рождения был зимой, у четырех – весной, четырех – летом и четырех – осенью).</p> <p>Все участники игры легким бегом передвигаются вокруг обруча, поделенного на 4 сектора, соответствующих по цвету временам года: желтый – осень, красный – лето, синий – зима, зеленый – весна.</p> <p>По сигналу «Займи свое место!» дети должны взяться за тот сектор обруча, цвет которого соответствует времени года их дня рождения. Заняв свое место, участники объявляют свой месяц рождения, другие проверяют соответствие его выбранному времени года.</p> <p>Далее выбираются новые участники и игра продолжается.</p> <p>Развивается внимание, быстрота реакции и ловкость, умение выполнять задания</p>	<p>Напомнить детям, что надо соотнести цветовой сектор со своим месяцем рождения, вспомнив, какому времени года он соответствует.</p>

	согласованно.	
--	---------------	--



1	2	3
<p><b>5. Физкультминутка «Заря-заряница».</b>  Педагог объявляет: «Почему герои не замечали время, мы сейчас узнаем. Мы будем учиться определять время по песочным часам, выполняя задание». Далее он показывает, как работают песочные часы (1 минута). Детям предлагается поиграть в игру «Заря-заряница».</p> <p>Один из детей не играет, так как переворачивает песочные часы. В конце игры он говорит, сколько раз перевернул часы, и определяет время, в течение которого дети играли.</p> <p>В о п р о с : Заметили ли вы, как прошло время?  (Ответы детей.)</p> <p><b>6. Фронтальная работа (выполняется за столами).</b>  1) Детям предлагается вспомнить, что показывают большая и маленькая стрелка на механических часах; сколько минут составляют целый час, половину часа; где будет находиться стрелка, которая показывает 15, 10 минут.</p> <p>Выполнив задание – поставив правильно стрелки на 12 часов ровно, дети помогут героям сказки завести часы, которые начнут отсчет времени только вперед. Тогда герои снова превратятся в мальчиков и девочек.</p>	<p>Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – «заря» – ходит за кругом с лентой в руках под слова стихотворения:</p> <p style="padding-left: 40px;">Заря-заряница, красная девица  По полю ходила, ключи обронила.  Ключи золотые, кольца обвитые.  За водой пошла, но ведро не нашла.</p> <p>С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих. Игрок, заметив это, быстро берет ленту, и они с водящим бегут в разные стороны круга, пытаясь быстрее добежать до пустующего места и занять его. Кто остался без места, становится «зарей». Игра повторяется 2–3 раза.</p> <p>Развивается мелкая моторика рук, быстрота и логика мышления, умения сравнивать, обобщать и делать вывод; совершенствуются навыки счета.</p>	<p>Напомнить детям, что в игре необходимо соблюдать правила, проявлять выдержку, бежать за кругом, стараясь не столкнуться с соперником. Выбирать песочные часы нужно достоинством 1 или 2 минуты, чтобы детям легче было посчитать количество минут, потраченных на игру.</p> <p>Нацелить детей на быстроту и правильность при выполнении заданий; побуждать обдумывать, где будут находиться минутная и часовая стрелка.</p>

1	2	3
<p>2) Чтобы научить героев сказки ценить время, надо выполнить задание в тетради – нарисовать стрелки часов согласно стихотворению для каждого животного:</p> <p style="padding-left: 40px;">В 9.00 – жираф прискакал, В 9.15 – шакал, В полдесятого пришел гамадрил, Ровно в десять пришел крокодил.</p> <p>Время выполнения задания засекается по песочным часам.</p> <p>Педагог предлагает сравнить время, потраченное на выполнение задания и на игру.</p> <p>– Успели ли вы за это время выполнить задание?</p> <p>– Быстро ли двигалось время, когда вы играли? когда занимались?</p> <p>– Объясните поговорку «Делу время – потехе час».</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какое время показывают наши настенные часы? (11.)</p> <p>– Это значит, что наше занятие закончилось. Сегодня вы научились ценить время, помогая героям сказки, были внимательными, приходили на помощь друг другу, учились выражать свои мысли. Поэтому вам столько удалось сделать и добиться успеха</p>	<p>Дети сидят полукругом на ковре.</p> <p>Развивается логика мышления, умение делать правильные умозаключения, связная речь</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## **Ноябрь**

### **Занятие 1**

#### **СЫСКОЕ АГЕНТСТВО ШЕРЛОКА ХОЛМСА**

**Программное содержание:** учить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях разными способами, определяя свое место по заданному условию, чувствовать положение своего тела в пространстве; закреплять знание парных противоположных пространственных понятий: «далеко – близко», «вверху – внизу», «спереди – сзади», «справа – слева», понимание предлогов: «за», «перед», «над», «под», «рядом», «между», умение устанавливать и воспроизводить отношения взаимного расположения предметов в пространстве; воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться правилам поведения, сотрудничать друг с другом; развивать внимание, память, логическое мышление, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении индивидуальных заданий, глазомер, быстроту, ловкость, тактильные ощущения, проективное видение, конструктивные умения; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений: передвижение в парах (под музыку) с удерживанием совместно одного предмета головой, спиной, животом; передвижения по канату разными способами с удерживанием в руках мяча на опоре в разном положении; передвижение в парах в нужную сторону с закрытыми глазами с ощупыванием предметов и нахождением заданных.

**Материалы и оборудование:** «Набор сыщика» (лупа, бинокль, ручка, перчатки, цилиндр, фонарь), 2 спичечных коробка, цветная бумага, большой квадрат  $2 \times 2$  м, разделенный на 12 цветных квадратов (на пол), палочка с ленточкой, самолет, лист бумаги А4.





1	2	3
<p>Движение самолета отслеживается по заданию – инструкции педагога, который при помощи палочки с ленточкой проговаривает полет самолета: «Самолет полетел вправо, вправо, влево, вправо, вправо, вверх, вниз. В секторе какого цвета самолет?».</p> <p>Затем палочка передается одному из детей, он отслеживает в уме путь самолета, «посадив» его в нужный цветовой квадрат. Остальные проверяют правильность выполнения задания. После этого отмечаются наиболее внимательные игроки и состязание продолжается.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Близнецы».</b></p> <p>Педагог предупреждает, что сыщики должны быть не только умными, сообразительными, но и ловкими, выносливыми, так как им порой долго приходится отслеживать преступников, прячась на чердаках в очень неудобных позах, чтобы их никто не заметил. Детям предлагается попробовать себя в новых испытаниях.</p> <p><b>З а д а н и я</b> могут быть разные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– удерживать в паре листок бумаги, прижимаясь друг к другу спинами;</li> <li>– удерживать листок бумаги на голове, прижимаясь друг к другу животом.</li> </ul> <p>В конце игры отмечается, удалось ли игрокам удержать лист.</p>	<p>Все дети делятся на пары. Каждая пара, взяв по листу бумаги, встает лицом друг к другу. По команде они прижимаются друг к другу, например, лбами, удерживая листок. Звучит музыка и пары «близнецов» начинают медленно двигаться. Их руки должны быть заведены за спину. Если листок упадет на пол, пара замирает в той позе, в которой танцевала. Отмечаются самые ловкие пары, ни разу не уронившие листок.</p> <p>Развивается ловкость, тактильная чувствительность, чувство согласованности движений, совместного ритма.</p>	<p>Напомнить детям, что нельзя придерживать листок бумаги руками и стоять без движения, ритм необходимо изменять в соответствии с музыкой.</p>

1	2	3
<p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Балансировка: преодолеть земное притяжение».</b></p> <p>Педагог рассказывает: «Сыщики преодолевают любые препятствия, выслеживая преступников, делают неожиданные открытия. А мы с вами попытаемся справиться с новыми заданиями». Детям предлагается двигаться по канату, удерживая мяч руками на рулоне бумаги в разном положении.</p> <p>Далее игроки должны, стоя на канате, наклонить вниз голову и посмотреть вверх, руками держась за лодыжки.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Что вверху? Что внизу? Какое ощущение?</p> <p><b>В ы в о д :</b> Вверху – это всегда направление к небу, внизу – к земле. Понятия «вверх» и «вниз» не зависят от расположения вашего тела.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Поводыри».</b></p> <p>Педагог объясняет детям, что иногда сыщики работают в темных комнатах, чтобы найти улики, а это нелегко.</p> <p>Детям предлагается пройти испытание.</p>	<p>Дети выполняют передвижения по канату разными способами, удерживая в руках мяч на опоре в разном положении:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– вверху двумя руками;</li> <li>– на расстоянии вытянутой руки от себя (справа, слева);</li> <li>– внизу двумя руками;</li> <li>– между ног, двигаясь боком.</li> </ul> <p>Развивается внимание, координация и ловкость движений, логическое мышление.</p> <p>Игроки разбиваются на пары. Один ребенок с закрытыми глазами стоит впереди, другой с открытыми глазами – сзади, удерживая первого вытянутыми руками за плечи, направляя его в нужную сторону. Каждой паре дается задание – найти какой-либо предмет в игровой комнате. Ребенок с открытыми глазами направляет игрока с закрытыми глазами в нужную сторону.</p>	<p>Напомнить детям, что необходимо балансировать руками и телом, чтобы удержать мяч.</p> <p>Побуждать делать выводы о том, в каком положении мяч удержать легче.</p> <p>Напомнить детям, что направлять «слепого» надо аккуратно, не сталкиваясь с другими парами. «Слепой» должен держать руки перед собой, вовремя останавливаться.</p>

1	2	3
<p><b>6. Подвижно-дидактическая игра «Далеко-близко».</b></p> <p><b>7. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Детям предлагается положить 2 полоски крест-накрест, как знак «+» – это стенки, перед которыми стоит мальчик. Мячик (О) нужно расположить так, чтобы мальчик его увидел. Объяснить расположение мяча нужно с использованием предлогов.</p> <p>2) Около двух полосок стоят 2 мальчика. Мяч (О) нужно расположить так, чтобы его не мог увидеть ни один мальчик.</p> <p>В случае затруднения ситуация моделируется на столе с использованием конструкции.</p>	<p>Дойдя до места, ребенок с закрытыми глазами ощупывает предметы и находит нужный по заданию. Отмечается быстрота выполнения, ловкость, скорость передвижения.</p> <p>Детям предлагается встать в круг, один ребенок становится в центре круга с закрытыми глазами. По заданию игроки по очереди очень тихо подходят к водящему, стоящему в центре круга, поднимая руки, и отходят, опуская руки. Стоящий в центре определяет местоположение подходившего ребенка (близко, далеко), используя свои ощущения (движение воздуха), слух.</p> <p>Задание выполняется за столами. Развивается глазомер, проективное видение, умение понимать позицию другого.</p>	<p>Побуждать детей двигаться медленно, тихо. Ребенку, стоящему в центре круга, необходимо быть предельно внимательным, сосредоточенным, прислушиваться к своим ощущениям.</p> <p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения заданий.</p>



1	2	3
<p>Детям нужно объяснить с помощью предлогов расположение мальчиков и мяча.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Чему научились? (С чем пришлось столкнуться?)</p> <p>– Что было самым трудным?</p> <p>– Вы справились со всеми заданиями, проявляя быстроту мышления, ловкость, смекалку. Теперь вы можете быть приняты в сыскное агентство.</p> <p>Детям дарится «Набор сыщика»</p>	<p>Дети сидят полукругом на ковре.</p> <p>Развивается внимание, умение делать правильные умозаключения, связная речь</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 1

### СЫСКОЕ АГЕНТСТВО ШЕРЛОКА ХОЛМСА

**Программное содержание:** учить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях разными способами, определяя свое место по заданному условию, чувствовать положение своего тела в пространстве; закреплять знание парных противоположных пространственных понятий: «далеко – близко», «вверху – внизу», «спереди – сзади», «справа – слева», понимание предлогов: «за», «перед», «над», «под», «рядом», «между», умение устанавливать и воспроизводить отношения взаимного расположения предметов в пространстве; воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться правилам поведения, сотрудничать друг с другом; развивать внимание, память, логическое мышление, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении индивидуальных заданий, глазомер, быстроту, ловкость, тактильные ощущения, проективное видение, конструктивные умения; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений: передвижение в парах (под музыку) с удерживанием совместно одного предмета головой, спиной, животом; передвижения по канату разными способами с удерживанием в руках мяча на опоре в разном положении; передвижение в парах в нужную сторону с закрытыми глазами с ощупыванием предметов и нахождением заданных.

**Материалы и оборудование:** «Набор сыщика» (лупа, бинокль, ручка, перчатки, цилиндр, фонарь), 2 спичечных коробка, цветная бумага, большой квадрат  $2 \times 2$  м, разделенный на 12 цветных квадратов (на пол), палочка с ленточкой, самолет, лист бумаги А4.





1	2	3
<p>Движение самолета отслеживается по заданию – инструкции педагога, который при помощи палочки с ленточкой проговаривает полет самолета: «Самолет полетел вправо, вправо, влево, вправо, вправо, вверх, вниз. В секторе какого цвета самолет?».</p> <p>Затем палочка передается одному из детей, он отслеживает в уме путь самолета, «посадив» его в нужный цветовой квадрат. Остальные проверяют правильность выполнения задания. После этого отмечаются наиболее внимательные игроки и состязание продолжается.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Близнецы».</b></p> <p>Педагог предупреждает, что сыщики должны быть не только умными, сообразительными, но и ловкими, выносливыми, так как им порой долго приходится отслеживать преступников, прячась на чердаках в очень неудобных позах, чтобы их никто не заметил. Детям предлагается попробовать себя в новых испытаниях.</p> <p><b>З а д а н и я</b> могут быть разные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– удерживать в паре листок бумаги, прижимаясь друг к другу спинами;</li> <li>– удерживать листок бумаги на голове, прижимаясь друг к другу животом.</li> </ul> <p>В конце игры отмечается, удалось ли игрокам удержать лист.</p>	<p>Все дети делятся на пары. Каждая пара, взяв по листу бумаги, встает лицом друг к другу. По команде они прижимаются друг к другу, например, лбами, удерживая листок. Звучит музыка и пары «близнецов» начинают медленно двигаться. Их руки должны быть заведены за спину. Если листок упадет на пол, пара замирает в той позе, в которой танцевала. Отмечаются самые ловкие пары, ни разу не уронившие листок.</p> <p>Развивается ловкость, тактильная чувствительность, чувство согласованности движений, совместного ритма.</p>	<p>Напомнить детям, что нельзя придерживать листок бумаги руками и стоять без движения, ритм необходимо изменять в соответствии с музыкой.</p>

1	2	3
<p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Балансировка: преодолеть земное притяжение».</b>          Педагог рассказывает: «Сыщики преодолевают любые препятствия, выслеживая преступников, делают неожиданные открытия. А мы с вами попытаемся справиться с новыми заданиями». Детям предлагается двигаться по канату, удерживая мяч руками на рулоне бумаги в разном положении.          Далее игроки должны, стоя на канате, наклонить вниз голову и посмотреть вверх, руками держась за лодыжки.  <b>В о п р о с :</b>          – Что вверху? Что внизу? Какое ощущение?  <b>В ы в о д :</b> Вверху – это всегда направление к небу, внизу – к земле. Понятия «вверх» и «вниз» не зависят от расположения вашего тела.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Поводыри».</b>          Педагог объясняет детям, что иногда сыщики работают в темных комнатах, чтобы найти улики, а это нелегко.          Детям предлагается пройти испытание.</p>	<p>Дети выполняют передвижения по канату разными способами, удерживая в руках мяч на опоре в разном положении:          – вверху двумя руками;          – на расстоянии вытянутой руки от себя (справа, слева);          – внизу двумя руками;          – между ног, двигаясь боком.          Развивается внимание, координация и ловкость движений, логическое мышление.</p> <p>Игроки разбиваются на пары. Один ребенок с закрытыми глазами стоит впереди, другой с открытыми глазами – сзади, удерживая первого вытянутыми руками за плечи, направляя его в нужную сторону. Каждой паре дается задание – найти какой-либо предмет в игровой комнате. Ребенок с открытыми глазами направляет игрока с закрытыми глазами в нужную сторону.</p>	<p>Напомнить детям, что необходимо балансировать руками и телом, чтобы удержать мяч.          Побуждать делать выводы о том, в каком положении мяч удержать легче.</p> <p>Напомнить детям, что направлять «слепого» надо аккуратно, не сталкиваясь с другими парами. «Слепой» должен держать руки перед собой, вовремя останавливаться.</p>

1	2	3
<p><b>6. Подвижно-дидактическая игра «Далеко-близко».</b></p> <p><b>7. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Детям предлагается положить 2 полоски крест-накрест, как знак «+» – это стенки, перед которыми стоит мальчик. Мячик (О) нужно расположить так, чтобы мальчик его увидел. Объяснить расположение мяча нужно с использованием предлогов.</p> <p>2) Около двух полосок стоят 2 мальчика. Мяч (О) нужно расположить так, чтобы его не мог увидеть ни один мальчик.</p> <p>В случае затруднения ситуация моделируется на столе с использованием конструкции.</p>	<p>Дойдя до места, ребенок с закрытыми глазами ощупывает предметы и находит нужный по заданию. Отмечается быстрота выполнения, ловкость, скорость передвижения.</p> <p>Детям предлагается встать в круг, один ребенок становится в центре круга с закрытыми глазами. По заданию игроки по очереди очень тихо подходят к водящему, стоящему в центре круга, поднимая руки, и отходят, опуская руки. Стоящий в центре определяет местоположение подходившего ребенка (близко, далеко), используя свои ощущения (движение воздуха), слух.</p> <p>Задание выполняется за столами. Развивается глазомер, проективное видение, умение понимать позицию другого.</p>	<p>Побуждать детей двигаться медленно, тихо. Ребенку, стоящему в центре круга, необходимо быть предельно внимательным, сосредоточенным, прислушиваться к своим ощущениям.</p> <p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения заданий.</p>

1	2	3
<p>Детям нужно объяснить с помощью предлогов расположение мальчиков и мяча.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Чему научились? (С чем пришлось столкнуться?)</p> <p>– Что было самым трудным?</p> <p>– Вы справились со всеми заданиями, проявляя быстроту мышления, ловкость, смекалку. Теперь вы можете быть приняты в сыскное агентство.</p> <p>Детям дарится «Набор сыщика»</p>	<p>Дети сидят полукругом на ковре.</p> <p>Развивается внимание, умение делать правильные умозаключения, связная речь</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>



### Занятие 3

#### ПУТЕШЕСТВИЕ ЛУНТИКА. ЛУЧ. ОТРЕЗОК

**Программное содержание:** продолжать знакомить детей с лучом, отрезком; дать понятие о том, что луч имеет направление и бесконечен; учить пользоваться линейкой; измерять длину отрезков разными способами (условными мерками – шаги, прыжки), сравнивать показания, ориентироваться по карте, осуществлять сравнительный анализ; закрепить навык счета; совершенствовать навыки основных видов движений: ходьба приставным шагом, ходьба по скамейке навстречу друг другу, ползание по-пластунски с лентой в руках, выполнение упражнений по словесному сигналу (согласно стихотворному тексту), прыжки вверх вперед до предмета; воспитывать желание работать вместе, оказывать взаимопомощь, договариваться; развивать внимание, память, интеллект.

**Материалы и оборудование:** игрушка Лунтик, карта, 2 каната, гимнастическая скамейка, цветные ленты, веревки, прыгалки, пластмассовые разноцветные кубики (камни), фломастеры, линейки, рабочие тетради на каждого ребенка.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Дидактическая игра на коммуникативные умения «Смотри и выбирай».</b> Детям предлагается научиться разговаривать глазами. Водящий внимательно смотрит на одного из участников игры, пока тот не поймет, что водящий хочет поменяться с ним местами. Как только зрительный контакт устанавливается, игроки идут навстречу друг другу, встретившись, улыбаются (жмут руки, касаются носами, лбами, щеками и т. д.).	Дети во время игры стоят в кругу. Устанавливается атмосфера доброжелательности, понимания, любви.	Учить гибко использовать вербальные и невербальные способы передачи информации.

1	2	3
<p>Педагог напоминает детям, что во время занятия надо поддерживать дружеские, доброжелательные отношения.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог объясняет детям, что к ним сегодня на занятие пришел гость, а кто это – они скажут, когда услышат музыку из мультфильма (<i>звучит музыка из мультфильма «Приключения Лунтика и его друзей»</i>). Воспитатель рассказывает, что Лунтик заигрался с Милой и Кузей и забыл дорогу домой. Баба Капа положила ему в карман карту, но он не умеет ей пользоваться: не знает обозначений и не умеет определять расстояние по указанному маршруту движения. Нужно помочь персонажу.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «Дорога-тропа».</b></p> <p>Педагог показывает детям 2 каната (один положен прямо, другой криво) и спрашивает, на какие линии они похожи. (<i>На прямую и кривую.</i>) Педагог завязывает канаты одним узлом, выпрямляя их в длину.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Вспомните, как называется часть прямой с одним концом? (<i>Луч.</i>) (Если дети не помнят, педагог подсказывает.)</p> <p>– Сколько лучей?</p>	<p>Игрокам предлагается взяться за канат двумя руками и приставными шагами идти друг за другом, протягивая канат по пути движения. Когда канат растянут от точки до точки, дети опускают его на пол. Развивается внимание, ловкость и координация движений.</p>	<p>Нацелить детей на получение новой информации, взаимоподдержку.</p> <p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: не наступать друг другу на ноги, соблюдать дистанцию, руки во время движения не опускать.</p>

1	2	3
<p>– В какую сторону они направлены?  Далее педагог завязывает узелки с обеих сторон получившегося длинного каната.</p> <p>– Как называется часть прямой линии с двумя концами?</p> <p>Педагог дает понятие «отрезок», показывает несколько отрезков.</p> <p>– Сегодня мы будем работать с отрезками – проложим путь Лунтика домой по озеру, мосту (гимнастическая скамейка) между различными предметами.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Что имеет луч? <i>(Начало.)</i></p> <p>– Чего нет у луча? <i>(Конца.)</i></p> <p>– Что есть у отрезка? <i>(Два конца.)</i></p> <p>Педагог читает загадки:</p> <p style="padding-left: 40px;">Он ограничен с двух сторон  И по линейке проведен.  Длину его измерить можно,  И сделать это так несложно.  <i>(Отрезок.)</i></p> <p style="padding-left: 40px;">Он состоит из точек и прямой.  Ну, догадайтесь, кто же он такой?  Бывает, в дождик он пробьется из-за туч.  Теперь-то догадались? Это ... <i>(луч).</i></p> <p>– Луч и отрезок помогут сегодня нам в пути.</p>		

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическое упражнение «Мостик».</b></p> <p>Детям предлагается взглянуть на карту и определить первый отрезок пути (это мост).</p> <p>– Как можно определить расстояние выбранного отрезка пути? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p>Педагог предлагает для этого посчитать шаги двух детей, идущих от разных концов отрезка навстречу друг другу. При встрече на мосту выполняющим упражнение ребятам необходимо удерживать друг друга, поменяться местами и продолжить движение со счетом.</p> <p>– Сколько шагов прошел один ребенок (имя)? Сколько второй (имя)?</p> <p>– У кого же расстояние оказалось больше? <i>(Дети должны прийти к выводу, что отрезок пути один и тот же, расстояние не меняется, различаются шаги детей.)</i></p> <p>– Чем можно измерить отрезок? <i>(Сантиметром, линейкой, основной мерой длины.)</i></p> <p>Дети измеряют цветные ленты и отыскивают нужную, соответствующую длине данного отрезка дороги (приложением), затем откладывают ее в сторону на пол (с цветными лентами им еще предстоит работать).</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Озеро».</b></p> <p>Педагог рассказывает: «Лунный луч прошел по озеру и осветил путь. Чтобы определить длину этого отрезка дороги Лунтика домой, нам предстоит переправиться</p>	<p>Выполняя упражнения, дети идут по скамейке навстречу друг другу, четко отмеряя каждый шаг. При встрече они меняются местами, оставаясь лицом друг к другу, и идут в противоположных направлениях. Развиваются внимание, логика, умения анализировать информацию, ориентироваться в пространстве.</p> <p>Один из участников игры выбирает любую из цветных лент и проползает по-пластунски на другой «берег» «озера», а другой</p>	<p>Побуждать быть внимательными в игре: выполняющим ходьбу детям вести счет своих шагов в уме, остальным – сравнить шаги идущих с разных концов моста детей навстречу друг другу. Напомнить, что при встрече на мостике нужно стараться удерживать друг друга, меняясь местами.</p> <p>Нацелить детей на выводы о количестве и длине шагов. Побуждать детей пользоваться способом приложения, измеряя цветные ленты и отыскивая нужную.</p> <p>Напомнить детям, что перед тем как «переплыть» «озеро», необходимо мысленно измерить рас-</p>

через озеро. Лунтик может спокойно идти по дну

удерживает ленту за второй конец. Когда  
лента

стояние между его «берегами»

1	2	3
<p>под водой и свободно дышать, а мы с вами нет. Предлагаю одному из вас переплыть озеро и протянуть луч».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какая по цвету лента соответствует расстоянию отрезка пути через озеро? <i>(Ответы детей; выбранная лента откладывается в сторону.)</i></p> <p>– Каким способом мы проводили измерения? Что указало нам путь? <i>(Лунный луч.)</i> Он освещал нам дорогу.</p> <p>– Что мы измеряли? <i>(Отрезок.)</i></p> <p>– Можно ли измерить луч? Почему? <i>(Нет, потому что он бесконечен.)</i></p> <p><b>4. Физкультминутка «Весело шагая».</b></p> <p>Детям предлагается посмотреть на карту и определить новый отрезок пути (на паутине), который они весело пройдут под любимую песню:</p> <p style="padding-left: 40px;">Мы к лесной лужайке вышли, Поднимаем ноги выше Через кустики и кочки, Через ветви и пенечки. Кто так высоко шагал, Не споткнулся, не упал.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Паутина».</b></p> <p>Дети добрались до нового пункта пути – паутины. Это паутина дядюшки Шнюка. Она не простая и состоит из отрезков разной длины. Чтобы двигаться</p>	<p>дотянется до другого «берега», игра завершится.</p> <p>Если игрок выбрал ленту меньшего размера, чем расстояние между «берегами» «озера», он возвращается, а упражнение выполняет другой ребенок с новой лентой.</p> <p>Развивается внимание, глазомер, логическое мышление.</p> <p>Выполняются движения, отражающие содержание песни: ходьба маршем, приседания (руки на поясе), наклоны туловища в стороны (руки вверх), ходьба маршем, основная стойка.</p> <p>Развивается внимание, ловкость и координация движений, умение ориентироваться по карте-схеме.</p> <p>Дети с лентами (веревочками, прыгалками) становятся в круг, поднимают руки над головой и натягивают ленты. По сигналу</p>	<p>для определения длины этого отрезка пути. В случае неправильного выбора ленты (мень-шего размера) ребенок с лентой возвращается, а упражнение выполняет другой игрок с новой лентой.</p> <p>Побуждать детей, определяя новый отрезок пути, ориентироваться по карте-схеме; подсказкой в процессе движения будет словесный сигнал (стихотворение).</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в игре: при разборе</p>

даль-		и нахождении одинаковых час-
-------	--	------------------------------

1	2	3
<p>ше, надо разобрать паутину по отрезкам (по частям) и сложить одинаковые отрезки вместе, чтобы дядюшке Шнюку было легко собрать паутину снова. Дети разбирают «паутину» по частям (натягивают ленты в поднятых руках над головой).</p> <p>Педагог предлагает поиграть в игру «Паутина» и сравнить получившиеся отрезки.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Каких отрезков больше?</p> <p><b>6. Подвижно-дидактическая игра «Домик Лунтика».</b></p> <p>Педагог рассказывает детям, что они добрались до домика Лунтика – дерева, где его любимая Баба Капа печет пирог.</p> <p>Но чтобы попасть туда, предстоит перепрыгнуть с лентой большой камень на этом отрезке пути и постараться не упасть.</p> <p><b>7. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Разложи цветные ленты в порядке убывания, возраста.</p> <p>Как определить длину отрезков? (<i>Приложением, на глаз.</i>)</p> <p>2) Начерти в тетради отрезок длиной 3, 5, 10 см, определи, какой больше или меньше, сравнив цифры. С помощью чего чертили? От какой точки идет отсчет по линейке? (<i>От 0.</i>)</p>	<p>«Разойдись!» игроки разбегаются по группе. Услышав слова воспитателя «Найди такой же!», подбегают к друзьям и сравнивают свои отрезки.</p> <p>Играющие, у которых отрезки одинаковой длины, отходят в сторону. Остальные считают количество таких отрезков.</p> <p>Развивается внимание, оперативное мышление, умения сравнивать, обобщать.</p> <p>При выполнении прыжков дети берут по одной цветной ленте, стараясь угадать расстояние до дома Лунтика (дерева). Когда нужная лента выбрана и дотянута до конца дома, упражнение завершается.</p> <p>Развивается внимание, глазомер, ловкость и координация движений.</p> <p>Выполняется за столами.</p>	<p>тей «паутины» использовать знакомый способ сравнения – путем приложения, совмещая и натягивая концы веревок (ленточек, прыгалок).</p> <p>Побуждать детей прыгать вперед вверх через «камень», при выполнении прыжков сохранять равновесие, стараться угадать расстояние заданного отрезка пути, выбирая нужную ленту из оставшихся.</p> <p>Побуждать детей при выполнении заданий быть внимательными, пользоваться удобным знакомым способом сравнения, чертить отрезки по линейке и сравнивать, пользуясь знаками сравнения.</p>



1	2	3
<p>3) Начерти разноцветными карандашами, какими по длине были наши ленты (длина «переводится» в клеточки), последовательно прикладывая один отрезок к другому.</p> <p>– Из сколько отрезков составлен наш путь? <i>(Из 4.)</i></p> <p>– Какой они длины? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p>Измерьте линейкой общий путь. Сколько см он составляет?</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что научились делать?</p> <p>– С чем познакомились?</p>	<p>Дети сидят полукругом на ковре.</p> <p>Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 4

### МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ГАЛАКТИКА. ЛОМАНАЯ ЛИНИЯ И ЕЕ ДЛИНА

**Программное содержание:** продолжать знакомить детей с ломаной линией, дать понятие о том, что она состоит из отрезков; учить измерять длину линии с помощью метра, линейки, разными способами с помощью условных мерок; закрепить знание действия сложения, умение сравнивать показания с помощью знаков  $<$ ,  $>$ ,  $=$ ; показать, как образуются многоугольники из ломаных линий; дать понятие замкнутой линии; учить понимать значение совмещения нулевой отметки на линейке и точки начала отрезка; совершенствовать навыки основных видов движений: бег, упражнения из положения сидя (в парах, спиной друг к другу), лежа, упражнения с тканью, скатертью, резинкой, на образование фигур путем растягивания и сжатия резинки, прыжки с последовательным продвижением вперед по цифрам; воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться дисциплине, сотрудничать друг с другом; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук, мышление, воображение, логику с помощью подвижных дидактических игр.

**Материалы и оборудование:** монитор со звездным небом, 5–6 резинок разной длины, веревки, макет с кометой и точками, линейка, фломастер, кусок ткани  $15 \times 15$  см, 16 кругов с цифрами, изображение инопланетянина на мониторе, звезды разной формы; задание в тетради в клетку, линейки, карандаши.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Подвижно-дидактическая игра «Преодолеть земное притяжение».</b> После игры педагог подводит итог: «Это игра помогла почувствовать, как важно делать все согласованно; вы научились сотрудничать, работать вместе».	Детям предлагается разделить на пары и сесть спиной друг к другу, сцепив согнутые в локтях руки. По сигналу педагога	Напомнить детям, что они должны почувствовать, с какой силой необходимо давить

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог показывает детям карту звездного неба и рассказывает, что галактика – это множество звезд, звезды и созвездия исследуют многие ученые. Детям предлагается стать звездочетами, астрологами. Педагог сообщает: «Чтобы понять тайну звездного неба, надо учиться чертить карту созвездий и определять расстояния от звезды до звезды. Может быть вы откроете новую звезду и назовете ее своим именем».</p> <p>– Какой прибор помогает нам наблюдать за небом? (<i>Телескоп.</i>)</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра</b></p> <p><b>«Математические линии в космическом пространстве».</b></p> <p>Детям предлагается разделить по 3–4 человека и под музыку «полетать» в «космическом пространстве», держась за руки группами, изображая по заданию разные линии:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– падение метеорита (<i>кривая</i>);</li> <li>– полет ракеты (<i>прямая</i>);</li> <li>– космические молнии, вспышки (<i>ломаная</i>);</li> </ul>	<p>партнеры должны встать, оттолкнувшись ногами от пола, упираясь спинами друг о друга. Развивается доверие к партнеру, интуиция, чувство равновесия.</p> <p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Дети в ходе игры выполняют импровизированные движения согласно заданию в группах по 3–4 человека, изображая линии разных видов, согласовывая движения рук и ног (в беге, положении лежа и т. д.).</p>	<p>на спину партнера, чтобы подняться одновременно.</p> <p>Настроить детей на получение новой информации математического содержания.</p> <p>Напомнить детям, что каждая группа должна договориться, что она изображает, а затем двигаться, показывая линии разными способами в беге, положениях лежа, сидя, соединяя руки и ноги.</p>

1	2	3
<p>– падение звезды (<i>прямая</i>);</p> <p>– движение луны, планет (<i>замкнутая кривая</i>).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что вы изобразили? С помощью каких линий?</p> <p>Вспомните, какие линии вы еще знаете? Что такое ломаная линия?</p> <p>Педагог предлагает детям посмотреть на монитор со звездным небом и увидеть ломаные линии, из которых «собраны» созвездия.</p> <p>Он объясняет: «Ломаная линия образована из звеньев-отрезков. Звенья соединены последовательно, между ними нет разрывов. Ломаная линия может быть замкнутой и незамкнутой».</p> <p>– Приведите примеры ломаных линий из окружающего мира. (<i>Ответы детей.</i>)</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Созвездия».</b></p> <p>Педагог объясняет детям, что из замкнутой ломаной линии можно образовать разные фигуры. Им предлагается, как настоящим астрономам, соединить звезды отрезками, получив изображения созвездий, и определить, на что похож рисунок.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что такое многоугольник и сколько у него углов?</p> <p>– Как измерить длину созвездия? Как сравнить созвездия? (<i>Можно измерить ломаную линию, сложить</i></p> <p><i>длины отрезков, из которых она состоит. Сравнить созвездия можно также выпрямив линию (веревку),</i></p>	<p>Развивается фантазия, воображение, согласованность, легкость движений, умение совместно достигать результата.</p> <p>Дети делятся на группы по 3–5 человек. Взявшись руками за резинку, образуют любую фигуру – созвездие, оттягивая или приближая резинку; дают созвездию название и определяют на что оно похоже. Развивается воображение, творчество, легкость движений, логическое мышление, умение делать выводы.</p>	<p>Побуждать прийти к выводу о том, как движется космическое тело и на какую линию похожа его траектория.</p> <p>Побуждать детей предлагать свои способы измерений, сравнивать величины без измерения длины (приложением).</p>

1	2	3
<p>которая образует одно из созвездий, и приложить к другой веревке, из которой образовано другое созвездие. Так можно определить, какое из созвездий больше.)</p> <p>Педагог благодарит детей и объявляет, что они открыли новые созвездия и назвали их своими именами.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Путь кометы».</b></p> <p>Детям предлагается подойти к макету, где нарисована комета и точки ее движения. Педагог говорит: «Настоящие астрономы должны уметь измерять путь и скорость движения космических тел, чтобы определить, упадут ли они на нашу Землю и в каком месте. Сейчас мы научимся чертить и измерять длину ломаной».</p> <p>Детям предлагается с помощью линейки и фломастера соединить точки отрезками, измерить их с помощью линейки и результат написать внизу листа, затем, расставив между цифрами знаки +, сложить показания по числовой прямой.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Везде ли расстояние от точки до точки одинаково? Где больше, где меньше?</p> <p>– Как определить общую длину ломаной? (<i>Сложить длины всех отрезков.</i>)</p> <p>Детям предлагается встать в ряд и соединить руки так, чтобы они были похожи на путь кометы (ломаную линию). Педагог помогает детям достичь результата,</p>	<p>Дети встают в ряд, взявшись за руки. Одни дети поочередно поднимают одну руку вверх, другую вниз, другие – обе руки вверх, чтобы образовалась ломаная линия. Развивается логическое мышление, внимание, точность.</p>	<p>Напомнить детям, что при работе с линейкой нужно совмещать 2 точки, плотно прижимать линейку, совмещать точку начала отрезка с нулем. Побуждать производить отсчет по числовой прямой, делать выводы об измерениях ломаных линий.</p>

1	2	3
<p>сравнивая каждый отрезок с изображением траекторий движения небесного тела.</p> <p><b>4. Физкультминутка «Летающие тарелки».</b>  Детям предлагается изобразить с помощью движений летающую тарелку.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Узнай пришельца».</b>  Из 16–17 кругов на полу выкладывается фигура инопланетянина, детям предлагается, взяв в руки резинку, по очереди прыгать на круги, последовательно соединяя цифровые точки и натягивая резинку. Инопланетянин (игрушка) благодарит детей за то, что они посетили его созвездие, и дарит им звездный дождь (педагог разбрасывает звезды разной формы и предлагает детям выбрать любую из них и сесть за стол).</p>	<p>Дети встают в круг, крепко берутся за края ткани (скатерть), держа ее на уровне пояса. Когда прозвучит сигнал «Старт!», «тарелка» начинает медленно двигаться по кругу, все дети идут в одну сторону. Затем «тарелка» разгоняется – двигается быстрее по сигналу, перемещаясь к определенным объектам в комнате: к шкафу, раздевалке, окну и т. д. По сигналу «Стоп!» «тарелка» тормозит и «приземляется» (дети опускают ткань на пол).</p> <p>Встав на цифру 1, игрок останавливается и держит резинку, следующий участник игры прыгает на цифру 1, а затем сразу на цифру 2, на которой останавливается, удерживая резинку, и так последовательно задание выполняют все дети, пока фигура не будет завершена.  Сопоставив его с изображением на мониторе, дети смогут без труда узнать инопланетянина.</p>	<p>Дети должны следить, чтобы во время движения скатерть была натянута, а сами они двигались в одном темпе, не толкая друг друга, в одном направлении.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в ходе игры: взяв в руки резинку, по очереди прыгать на круги, последовательно соединяя цифровые точки и натягивая резинку. Допрыгав до нужной цифры, необходимо остановиться и держать веревку, пока каждый игрок не займет свою цифру.</p>

1	2	3
<p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Измерь линейкой отрезки ломаной линии, из которой состоит твое созвездие, напиши результат в виде примера, ответ проверь по числовой прямой. Как можно измерить длину ломаной?</p> <p>2) Соедини звезды отрезками с помощью линейки и фломастера.</p> <p>– Из какой линии «построено» созвездие?</p> <p>– Как называется такая ломаная?</p> <p>– На что похожи ваши созвездия?</p> <p>3) Графический диктант «Инопланетянин» (в тетради в клетку).</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>Педагог берет микрофон и «превращается» в корреспондента: «Здравствуйте ребята! Я корреспондент газеты «Детский мир» и я рада, что вам удалось разгадать тайну звездного неба».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– В какой галактике вы были?</p> <p>– Чем вы там занимались?</p> <p>– Чему научились?</p> <p>– Вы стали настоящими астрономами!</p>	<p>Развивается мышление, ловкость, внимание, координация движений.</p> <p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается внимание, глазомер, сосредоточенность, мелкая моторика рук, мышление.</p> <p>Дети сидят полукругом</p>	<p>Побуждать детей проверять правильность выполнения заданий.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Декабрь

### Занятие 1

#### ТАЙНА ЛУЧА-ВЛАДЫКИ. УГЛЫ. ТРЕУГОЛЬНИКИ

**Программное содержание:** ознакомить детей с разными видами углов (острый, тупой, прямой); дать определение угла, понятие о том, что угол образован из двух лучей; закрепить представления детей о треугольниках, знания о вершинах и сторонах угла; упражнять в умении проводить классификацию треугольников по углам и сторонам; уточнить знания об объемной фигуре, состоящей из треугольников, – пирамиде; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на конструктивные умения, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовываемых со словами.

**Материалы и оборудование:** электрический точечный фонарик, 2 указки, большой треугольник с нарисованными глазами – Треугоша, подушечки, гимнастические палки одинакового размера из дерева или пластмассы, разные виды треугольников из цветного картона (большие и маленькие), большие квадраты (основания пирамиды), карточки с цифрами от 1 до 20, рабочие тетради, линейки, геометрические трафареты, треугольники, простые карандаши на каждого ребенка.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Дидактическая игра на коммуникативные умения «Потянулись и сломались».</b> Детям предлагается встать прямо, взяться за руки, на вдох поднять руки вверх, на выдох медленно расслабить тело, руки вниз, согнуться, голову опустить на грудь, расслабить колени и мягко опуститься	Дети становятся в круг на ковре. Выполняя вдох, поднимают руки вверх. Выполняя выдох, необходимо расслабить тело: руки вниз, согнуться, голову прижать к груди,	Побуждать детей работать согласованно, вместе, подчиняться общему ритму.



	рассла-	
--	---------	--

1	2	3
<p>на пол, вытянуть руки в центр круга. Педагог обращает внимание детей на то, что согнутые руки и ноги «образуют» углы.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог показывает детям точечный красный луч с помощью указки или фонарика. Затем предлагает посмотреть на «поляну»: «Перед вами волшебная поляна. Владеет тайной этой поляны ослепительно красный луч света – Луч-владыка».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что такое лучи?</p> <p>– Какие они бывают? (<i>Солнечные, математические.</i>)</p> <p>– Что есть у луча? (<i>Начало.</i>)</p> <p>– Чего нет? (<i>Конца.</i>)</p> <p>Педагог рассказывает: «Луч всегда выходит из одной точки, а где другой его конец – неизвестно никому. Луч-владыка может быть направлен на любой предмет своей волшебной поляны. Из одной точки можно направлять много лучей. Что из этого получится, мы узнаем, если посетим волшебную поляну и откроем ее тайну и секреты лучей. А поможет нам в путешествии сын Луча-владыки – Треугоша».</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Дидактическая игра «Уголки-фигуры».</b></p> <p>Треугоша приглашает детей сесть на подушечки на волшебной поляне. Посередине «поляны» лежат две гим-</p>	<p>бить колени, мягко опуститься на пол, вытянуть руки в центр круга.</p> <p>Дети сидят в кругу скрестив ноги. Развивается внимание, познавательный интерес, мышление, речь.</p> <p>Дети сидят на ковре. Развивается внимание, память, мышление.</p>	<p>Вызывать интерес к получению новой информации математического характера.</p> <p>Побуждать детей правильно выполнять задание: дотянуться</p>

1	2	3
<p>настические палки (лучи). Треугоша предлагает соединить эти лучи в центре «поляны», направить один луч на него, а другой – на окно (слева от него) или на другой предмет так, чтобы образовался прямой угол. Задание выполняют два игрока.</p> <p>– Мы построили главный угол – прямой, с ним сравниваются другие углы. Из чего он был образован? <i>(Из двух лучей, выходящих из одной точки.)</i></p> <p>Двум другим игрокам предлагается направить лучи на другие предметы в комнате («поляне») так, чтобы образовался острый угол.</p> <p>– Больше или меньше новый угол главного прямого угла? <i>(Меньше.)</i> Этот угол называется острым.</p> <p>Двум следующим игрокам предлагается направить лучи на другие предметы так, чтобы получить тупой угол.</p> <p>– Больше прямого этот угол или меньше?</p> <p>Треугоша предлагает поэкспериментировать: показывает еще один луч, пересекает два луча третьим, образуя треугольник, и объявляет детям, что его назвали</p> <p>в честь треугольника – Треугошей, так как у него: сколько углов? сколько вершин? сколько сторон?</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Загадки Треугоши».</b></p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Какой угол есть в ваших треугольниках?</p>	<p>Детям раздаются треугольники разных видов. Игроки произвольно двигаются</p>	<p>до луча, направить луч в нужную сторону согласно заданию, не вставая с подушки.</p> <p>Побуждать детей проверять правильность выполнения задания,</p>

1	2	3
<p>– Как называются треугольники, в которых есть эти углы? (<i>Остроугольный, тупоугольный, прямоугольный.</i>)</p> <p>Треугоша рассказывает детям, что треугольники можно классифицировать по сторонам: если три стороны равны – равносторонний треугольник, если две стороны равны – равнобедренный, если все стороны разные – разносторонний (<i>показать</i>).</p> <p>– Что нужно сделать, чтобы определить вид треугольника? (<i>Измерить его стороны.</i>)</p> <p>– С помощью чего? (<i>С помощью линейки.</i>)</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическое упражнение «Египетские пирамиды».</b></p> <p>Треугоша рассказывает детям, что в Египте есть пирамиды, которые построены из равнобедренных треугольников. Детям раздаются треугольники. По сигналу «Раз, два, три!» они должны найти треугольники, одинаковые по размеру сторон, и составить из них пира-миду, приложив к основанию соответствующего раз-мера на полу.</p> <p>– Сколько пирамид получилось?</p> <p>– Из сколько треугольников состоит пирамида?</p> <p><b>4. Физкультминутка «Треугольный колпак».</b></p> <p>Дети вместе с педагогом, произнося текст, показывают движения руками:</p>	<p>по группе. По сигналу «Найди свой угол!», объединяются в группы возле обозначенных на полу углов (острый, тупой, прямой). Педагог подходит к группе детей, задавая вопросы.</p> <p>Дети меняются треугольниками, и игра продолжается 2–3 раза.</p> <p>Развивается внимание, быстрота реакции, мышление.</p> <p>Дети, передвигаясь по пространству группы с треугольниками, сравнивают их по размеру, а затем собирают пирамиду, приложив треугольники к основанию на полу (ковре).</p> <p>Развивается глазомер, быстрота реакции.</p> <p>Дети изображают слово «колпак» – руки над головой конусом; «треугольный» – большими и указательными пальцами</p>	<p>быстро ориентироваться на сигнал, во время передвижения не наталкиваться друг на друга.</p> <p>Побуждать детей быстро реагировать на словесный сигнал (текст); работать согласованно,</p>

[illegible]

1	2	3
<p>4) Работа с геометрическим трафаретом.          – Нарисуйте разные треугольники по трафарету, добавьте к ним также с помощью трафарета голову, уши, хвост. Что получилось? <i>(Кот.)</i>          Кошки – хранительницы пирамид, божественные, по мнению египтян, существа. Чем они отличаются друг от друга? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b>          В о п р о с ы :          – С чем познакомились?          – Что узнали?          – Открыли тайну Луча-владыки?          – А еще мы научились строить с помощью углов и лучей треугольники</p>	<p>Дети сидят полукругом.          Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 2

### СПАСЕМ ПЛАНЕТУ ЧЕТЫРЕХУГОЛЬНИКОВ. ГЕОМЕТРИЯ В ИСКУССТВЕ

**Программное содержание:** продолжать знакомить детей с четырехугольниками, обобщая знания о квадрате, ромбе, прямоугольнике, трапеции, параллелограмме; учить анализировать структурные элементы фигур, называть их свойства по определенным признакам; закреплять навык количественного счета, знание цветов и цветовых оттенков, умение делать выводы в ходе опыта с преломлением света; совершенствовать навык выполнения разных видов движений в процессе игр: подбрасывание и ловля предметов ступнями ног, ползание на четвереньках с удержанием предмета на спине, приставной шаг по кругу в парах лицом друг к другу со сменой направления, партнера; познакомить с витражным искусством, дать представление об эффекте отражения и поглощения солнечного света; развивать внимание, память, логическое мышление и абстрактное воображение, познавательную деятельность, мелкую моторику рук; воспитывать умения общаться в процессе игры, доброжелательно относиться к товарищу, оказывая посильную помощь.

**Материалы и оборудование:** поролоновые предметы разной формы (губки); макет сердца планеты с узором – прорезями в виде различных видов четырехугольников (ромбы, квадраты, прямоугольники, трапеции, параллелограммы); цветные прозрачные геометрические четырехугольные пластинки, 2 длинные веревки, фонарь, настольная лампа, слайды с витражами, рабочие тетради, фломастеры, карандаши, геометрические линейки.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «НЛО».</b> Педагог объясняет детям, что в космическом пространстве находится много неопознанных летающих объектов, о которых им сегодня предстоит узнать.	Сидя на полу, дети выполняют подбрасывание предметов ступнями ног, ловят их руками.	Напомнить детям, что подбрасывание надо осуществлять по сигналу «На старт, внима-





сердце четырехугольной планеты (показ образца: квадрат с прорезями в виде разных четырехугольни-		
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

1	2	3
<p>ков, собранных в узор). Чтобы зажечь сердце планеты, нужны будут цветные, прозрачные пластины, а получать дети их будут, если правильно выполнят все задания.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Доставь пластины на орбиты».</b></p> <p>Педагог показывает детям разноцветные прозрачные четырехугольные пластины.</p> <p>В о п р о с : Как распознать четырехугольники? (<i>У них 4 угла, 4 стороны.</i>)</p> <p>Детям предлагается разделить на пары, встать на четвереньки и, согласовывая движения, доставить на спинах необходимую пластинку на орбиту планеты (орбита – веревка вокруг макета планеты; пластина кладется на спины одновременно двух детей).</p> <p>Каждой паре дается задание определить, пластину какой формы нужно доставить, угадать ее название.</p> <p><b>З а д а н и е 1.</b></p> <p>Он давно знаком со мной. Каждый угол в нем прямой, Все четыре стороны Одинаковой длины. Вам его представить рад. А зовут его ... (<i>квадрат</i>).</p>	<p>Дети в парах выполняют движения из положения, стоя на четвереньках, перенося на спине необходимые по заданию предметы.</p> <p>Развивается ловкость, согласованность движений, логическое мышление, память.</p>	<p>Побуждать детей выполнять согласованные движения в парах, как космонавты в космосе, не уронить пластину, угадать ее название, разместить на веревке-орбите вокруг погасшей планеты, вернуться обратно.</p>

1	2	3
---	---	---

<p>З а д а н и е 2.</p> <p>Четыре сторонки, четыре угла,  Четыре вершинки – вот и я.  У меня все углы прямые,  А противоположные стороны равны.  Я длиннее квадрата.</p> <p style="text-align: right;"><i>(Прямоугольник.)</i></p> <p>З а д а н и е 3.</p> <p>Что за фигурка: четыре стороны равны,  А углы разные: два острых, два тупых.</p> <p style="text-align: right;"><i>(Ромб.)</i></p> <p>З а д а н и е 4.</p> <p>Эта фигура на крышу похожа,  И юбку рисуют ей тоже.  У треугольника верх удалить –  Эту фигуру можно получить.  Две стороны у нее параллельны.</p> <p style="text-align: right;"><i>(Трапеция.)</i></p> <p>З а д а н и е 5.</p> <p>На прямоугольник наступили  И его немного наклонили.  Стороны параллельны, а углы  Как у ромба: два тупых, два острых.</p> <p style="text-align: right;"><i>(Параллелограмм.)</i></p>		
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

1	2	3
<p>Если фигура детям не знакома, педагог показывает ее. Затем задает вопросы: «С какими фигурами мы познакомились? Сколько их?» Дети отмечают, какая из пар добралась быстро и не уронила пластинку.</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Семья четырехугольников».</b></p> <p>Педагог показывает детям, что все цветные пластины-четыреугольники двигаются по орбите планеты. Чтобы правильно разместить фигуры на макете, необходимо найти их одинаковые свойства и проверить, нет ли ошибки. Детям предлагается поиграть в игру.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какую «фамилию» носят все эти фигуры? (<i>Четырехуголь-ники.</i>)</p> <p>– Являются ли они «родственниками»?</p> <p>По окончании игры все пластины кладутся обратно на веревочную орбиту, а дети возвращаются на отмеченный веревкой старт.</p> <p><b>3. Дидактическая игра «Раскодируй фигурой».</b></p> <p>Педагог объявляет, что восстановить сердце планеты смогут лишь те дети, которые правильно ответят на вопросы, вспомнив названия и свойства четырехугольников. Ответив правильно на вопрос, игрок берет геометрическую пластину с орбиты и пытается</p>	<p>Участникам игры нужно встать парами по разные стороны веревки (орбиты) лицом друг к другу, взять в руки по одному любому четырехугольнику. По сигналу «Марш!» дети, стоящие друг напротив друга, делают четыре шага в разных направлениях (одни вправо, другие влево), меняя пары. Остановившись друг напротив друга, дети говорят: «Мы с тобой «родственники», так как у нас... (<i>называют схожие свойства: одинаковые стороны, углы, параллельные стороны равны и т. д.</i>)».</p> <p>Развивается логическое мышление, внимание, сосредоточенность.</p> <p>Дети, сидя на корточках, дотягиваются до середины круга, вставляют в прорезь нужную фигуру.</p> <p>Развивается мышление, быстрота реакции, умение оказывать взаимопомощь в опреде-</p>	<p>Напомнить детям, что менять партнера надо на каждый счет; образовав пару, нужно сравнить фигуры, найти их общие свойства, относящиеся к четырехугольникам.</p> <p>Нацелить детей на взаимопомощь в достижении результата, определении свойств; побуждать слушать внимательно,</p>

		заполнять прорези фигурами,
--	--	-----------------------------

1	2	3
<p>вставить фигуру в нужную прорезь в соответствии с ее формой и размером, при этом нужно, не касаясь руками пола, присесть на корточки. Задание считается выполненным, если игроку удалось выполнить условия.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>1) Сколько углов у прямоугольника, квадрата?</p> <p>2) Какие стороны квадрата?</p> <p>3) Что можно сказать о сторонах прямоугольника?</p> <p>4) Чем отличается квадрат от прямоугольника?</p> <p>5) Что общего у ромба и квадрата?</p> <p>6) Чем отличается ромб от квадрата?</p> <p>7) Какие углы у прямоугольника, квадрата?</p> <p>8) Какие углы у ромба?</p> <p>9) Что образует замкнутая линия из четырех звеньев?</p> <p>10) Четыре угла прямые, четыре стороны равны – что это?</p> <p>11) Какая фигура напоминает треугольник с отрезанной вершиной?</p> <p>12) Прямоугольники, ромбы и параллелограммы имеют равные стороны, углы?</p> <p>13) Какие стороны у параллелограмма?</p> <p>14) Все ли углы параллелограмма равны?</p> <p>Вопросы можно менять, совмещать, нацеливая детей на мыслительные действия.</p>	<p>лении свойств, дружелюбие, желание совместно достичь результата.</p>	<p>соответствующими размеру и форме.</p>



1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b>  В о п р о с ы :  – Что делали?  – С чем знакомились?  – Что было трудным?  – Как нам удалось восстановить и зажечь сердце планеты?</p>	<p>Дети сидят полукругом.  Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>



### Занятие 3

## КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО. ОБЪЕМНЫЕ ФИГУРЫ

**Программное содержание:** ознакомить детей с объемными геометрическими формами: призма, пирамида; закрепить знания об изученных объемных фигурах: куб, шар, конус, цилиндр, параллелепипед; развивать проективное видение объемного тела, умение читать эскиз, чертеж; формировать конструктивные умения, мыслительные операции анализа, синтеза, сравнения, а также умение строить обоснованные логические рассуждения, внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на конструктивные умения, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; воспитывать умения общаться в процессе выполнения заданий, доброжелательно относиться к товарищу, оказывая ему посильную помощь; совершенствовать основные виды движений в процессе игры: прыжки вперед вверх через предметы, лазанье, ходьба по наклонной лестнице, передача предметов над головой в колонне по одному (удерживая равновесие друг друга, не отрывая пяток от пола, касаясь друг друга пальцами ног); стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, которые необходимо согласовывать со словами.

**Материалы и оборудование:** объемные геометрические формы (куб, цилиндр, параллелепипед, конус, шар, пирамида, трехгранная призма), чертеж игрового городка, 2 математических коврика с плоскостными геометрическими фигурами, строительные наборы, чертежи городка и построек, карточки с проекцией объемных фигур (основания, стороны, всех видов и цветов), 2 карточки с изображением построек из кубиков в трехмерном измерении, развертки объемных геометрических фигур (6–7 видов).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Мяч в подарок».</b></p> <p>Дети становятся в колонны. Напротив каждой колонны становятся водящие и закрывают глаза. Педагог дает задание передать определенную фигуру, например, шар. Последний игрок в колонне берет из корзины любую фигуру и начинает передавать ее поднятыми над головой руками в начало колонны в быстром темпе. Первый ребенок в колонне, получив фигуру, отдает ее водящему. Тот, ощупав предмет и узнав его, называет: «Я получил в подарок шар, спасибо», после чего быстро перебегает в конец колонны и кладет шар в корзину. Водящим теперь становится игрок, стоящий в колонне первым. Игра продолжается с новым заданием. Если водящий получил в подарок фигуру не по заданию, он возвращает ее в колонну. Фигуру передают назад, кладут в корзину.</p> <p>Развиваются тактильные ощущения, память, согласованность действий при передаче предмета.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог объясняет детям, что существует такая профессия – архитектор-конструктор. Он проектирует, чертит, создает эскизы зданий на бумаге. Создаются</p>	<p>Дети становятся в колонны. Напротив каждой колонны становятся водящие и закрывают глаза. Педагог дает задание передать определенную фигуру, например, шар. Последний игрок в колонне берет из корзины любую фигуру и начинает передавать ее поднятыми над головой руками в начало колонны в быстром темпе. Первый ребенок в колонне, получив фигуру, отдает ее водящему. Тот, ощупав предмет и узнав его, называет: «Я получил в подарок шар, спасибо», после чего быстро перебегает в конец колонны и кладет шар в корзину. Водящим теперь становится игрок, стоящий в колонне первым. Игра продолжается с новым заданием. Если водящий получил в подарок фигуру не по заданию, он возвращает ее в колонну. Фигуру передают назад, кладут в корзину.</p> <p>Развиваются тактильные ощущения, память, согласованность действий при передаче предмета.</p> <p>Дети сидят в кругу скрестив ноги. Развивается внимание, кругозор.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в игре, согласовывать свои действия в колонне при передаче фигуры; ощупывая предмет, не открывать глаза; водящим необходимо быстро ориентироваться в ситуации: какое действие совершить – сказать фразу или отдать обратно предмет в колонну; остальным детям – сохранять молчание, не подсказывать.</p> <p>Вызывать интерес к получению новой информации математического характера, объединяя</p>

1	2	3
<p>про-екты целых городов, детских площадок. Педагог показывает детям чертеж и объясняет, что к нему в руки попал эскиз одного детского городка, созданного архитекторами, но он пока остается только на бумаге. Детям предлагается создать макет по чертежу из объемных форм конструктора, чтобы посмотреть, как интересно и красиво будет у них в детском саду, когда эта игровая площадка будет построена. Воспитатель обращает внимание детей на то, что надо научиться распознавать нарисованные объекты, читать чертеж, чтобы построить такой макет.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Математический коврик».</b></p> <p>Педагог вспоминает с детьми, чем отличаются объемные и плоскостные формы и чем они похожи: квадрат – куб, параллелепипед – прямоугольник, круг – шар. Дошкольники обследуют цилиндр, конус.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что общего у цилиндра и круга?</p> <p>– Что общего у конуса и круга?</p> <p>Педагог знакомит детей с новыми объемными фигурами, в которых сочетаются несколько геометрических форм: пирамида: стороны – 4 треугольника, основа-ние – квадрат или прямоугольник; призма: стороны – 3 прямоугольника, основания – 2 треугольника.</p>	<p>Участники игры делятся на две команды. Игроки команд по очереди, двигаясь прыжками и перепрыгивая через объемные формы к выбранной плоскостной геометрической фигуре, ставят свои объемные фигуры на нее.</p> <p>Выигрывает звание лучших конструкторов та команда, которая сумеет не только быстро собрать математический коврик, но и объяснить свои действия.</p> <p>Развивается проективное видение, мышление, умения сравнивать и обобщать.</p>	<p>детей для достижения общей цели.</p> <p>Напомнить детям, что работать надо быстро и согласованно. Побуждать обосновывать свое решение, выделяя существенные признаки фигуры: основание, стороны, грани, вершина.</p>

1	2	3
<p>Детям предлагается математический коврик с геометрическими формами (плоскостными), они должны по сигналу расставить объемные тела на соответствующие им плоские геометрические фигуры.</p> <p>Полезно обсудить с детьми различные варианты расстановки фигур на коврике. Так, на круглую прорезь можно поставить шар, цилиндр, конус; на квадратную – куб, пирамиду; на треугольную – призму основанием; на прямоугольник – параллелепипед, призму стороной.</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Фотографы».</b></p> <p>Педагог объясняет детям, что конструкторы часто изображают объемные объекты (предметы) на своих чертежах в виде плоскостных фигур. Для выполнения эскиза того или иного объекта (предмета), нужно знать, какую фигуру необходимо взять, уметь читать чертеж (видеть, из каких геометрических форм он состоит). «Мы с вами тоже попробуем прочесть чертежи и найти объемные фигуры (формы) на складе для того, чтобы сделать макет городка», – сообщает педагог.</p> <p>Детям показываются фотографии объемных фигур в проекции (вид сверху, вид сбоку, цветовое решение). Задача играющих – попасть на «склад», выполняя необходимые действия (пройти по наклонной лестнице, дотянуться до полки и выбрать нужную фигуру, вернуться обратно через лабиринт из обручей, двига-</p>	<p>Дети выполняют лазанье, ходьбу по наклонной доске, дотягиваются на носочках до полки и достают нужную фигуру; возвращаясь обратно, пролезают боком в обруч.</p> <p>Развивается проективное видение, внимание, быстрота реакции, мышление, ловкость.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: сохранять равновесие, анализировать образец, выбирать нужную фигуру, вспомнить, из каких геометрических форм она состоит, ориентироваться на ее цветовое решение.</p>

1	2	3
<p>ясь боком), прочитайте чертеж, найти заданную объемную форму.</p> <p>Правильность выполнения задания проверяется всей группой детей. Каждый должен объяснить свой выбор, рассказывая, из каких геометрических форм состоит его фигура, какого цвета ее грани и основание.</p> <p><b>3. Физкультминутка «Качели «Ванька, встань-ка!».</b></p> <p>Педагог предлагает детям выполнять задание вначале в парах, затем распределившись по 3, 4, 5, держась согнутыми в локтях руками, или за руки через одного. После игры педагог благодарит детей за исследование и создание новых видов качелей.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Кубики-невидимки».</b></p> <p>Детям предлагается построить конструкцию по образцу как можно быстрее, предварительно определив, из какого числа кубиков должна быть собрана постройка.</p> <p>Педагог напоминает о том, что не все кубики данной конструкции видны на эскизе. Для того чтобы конст-</p>	<p>Детям предлагается найти себе пару по росту, сесть на ковер лицом друг к другу (касаясь пальцами ног друг друга, не отрывая пяток), взяться за руки. По сигналу «Ну-ка, Ванька, встань-ка!» им необходимо изобразить «качели», то есть одновременно подняться, встав на прямые ноги.</p> <p>Развивается внимание, быстрота реакции и мышления, координация движений, сотрудничество, умение сообща добиваться успеха.</p> <p>Участники игры делятся на две команды. У каждой команды свой эскиз и определенное число кубиков. По сигналу дети выполняют постройку по образцу (эскизу), предварительно сосчитав количество деталей (кубиков).</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: движения осуществлять одновременно, четко, согласованно, удерживать равновесие друг друга.</p> <p>Напомнить детям, что надо работать быстро и согласованно; при анализе чертежа нужно быстро сосчитать, из какого количества кубиков должна состоять постройка (количество невидимых).</p>

1	2	3
<p>рукция не развалилась, необходимо сосчитать и правильно поставить все кубики-невидимки одного цвета. В конце игры звание лучших конструкторов достается той команде, которая не только быстро выполнила постройку, но и верно назвала количество невидимых кубиков.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Развертки».</b>          Детям раздаются объемные геометрические формы с разными основаниями и гранями. На ковре расположены развертки геометрических форм, при склеивании которых образуется данная объемная фигура. Детям предлагается, бегая врассыпную между развертками, определить, какая относится к их объемной форме, и остановиться возле нее. После того как все игроки остановились, развертки собираются, склеиваются и сравниваются с формами в руках детей.</p> <p><b>6. Фронтальная работа.</b>          1) Педагог сообщает детям о том, что они стали настоящими конструкторами, так как научились читать чертежи. Теперь им предстоит самое главное – создать макет будущего детского игрового городка, исследовав эскиз (чертеж). Каждый ребенок получает чертеж одной из построек игрового городка, моделирует ее</p>	<p>Развивается внимание, проективное видение, умение оперировать образами трехмерных объектов, быстрота и логика мышления, конструктивные умения, сотрудничество, умение сообща добиваться успеха; совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети выполняют бег врассыпную между развертками, по сигналу останавливаясь возле нужной формы.          Развивается внимание, быстрота реакции и мышления, ловкость.</p> <p>Выполняется за столами.          Развиваются внимание, проективное видение, быстрота и логика мышления, конструктивные умения.</p>	<p>димых кубиков); кубики, не отраженные на чертеже, необходимо выделять одним цветом.</p> <p>Побуждать детей быть быстрыми и внимательными в игре, бег врассыпную и остановку осуществлять быстро, не наталкиваясь друг на друга, обегая других игроков, уже выполнивших свое задание. Нацелить детей на самостоятельные выводы о составных частях фигуры при рассматривании развертки и соотнесении ее с объемной геометрической формой.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: выполнять постройку, ориентируясь на чертеж, подбирая подходящие детали конст-рукции.</p>

1	2	3
<p>и объясняет, из каких форм она состоит. Далее все конструкции собираются в единый игровой городок.</p> <p>2) Педагог предлагает детям разложить цветные квадраты в виде развертки куба, так чтобы при их складывании получился готовый образец объемной фигуры куба.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Сколько квадратов необходимо взять для развертки?</p> <p>– В какой последовательности их надо разложить?</p> <p>Вышел месяц из тумана, Шесть квадратов из кармана Вынул, чтобы куб сложить. Сшить костюм для него очень просто. Для начала же, сделав наметку, Изготовьте раскройку-развертку. Шесть квадратов – нехитрое дело, Но расставить их надо умело.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– С какими формами познакомились?</p> <p>– Что научились делать?</p> <p>– Что было самым трудным?</p> <p>Педагог объявляет детям, что они стали настоящими конструкторами, и предлагает обыграть постройку</p>	<p>Дети сидят на ковре полукругом. В процессе беседы развивается внимание, связанная речь, мышление</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными и последовательными при выполнении задания.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## **Январь**

### **Занятие 1**

#### **ЗАКОНОМЕРНОСТЬ И ПОРЯДОК. НАТУРАЛЬНЫЙ РЯД ЧИСЕЛ**

**Программное содержание:** учить детей находить закономерность в построении математических рядов по заданному признаку: цвету, форме, последовательности во времени (времена года, сюжет сказки, месяцы, дни недели), определять закономерность в построении числового ряда по заданным признакам с увеличением на два каждого последующего числа, находить пропущенные числа в пределах 20, находить следующий или недостающий член ряда; дать понятие закономерности построения числового ряда (каждое следующее число больше предыдущего на 1); развивать логическое мышление, память, внимание, ловкость, быстроту, координацию движений, умение согласовывать движения со словами, работать в общем ритме; закреплять навыки выполнения основных видов движений: бег врассыпную с перестроением в круг по сигналу; построение в ряд согласно заданным признакам; упражнять в быстрой смене общеразвивающих упражнений: прыжки, приседания, наклоны, выпады в заданной последовательности в общем ритме; воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками; развивать навыки поддержки и взаимопомощи.

**Материалы и оборудование:** 2–3 детских компьютера (или 1 ноутбук) с заданиями; 3 обруча, 3 комплекта цифр от 1 до 7; 3 комплекта цветных лепестков; веревка с числами от 1 до 12, натянутая на стойке; цветные кружки с числами: синие – 1, 2, 3, зеленые – 4, 5, 6, красные – 7, 8, 9, желтые – 10, 11, 12; 2 цветных проводка и цветная коробочка; цифры по количеству детей; рабочие тетради с заданиями, фломастеры, простые карандаши, сюжетные карточки с последовательностью событий, математические наборы.



Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Игра на коммуникацию «Снежный ком».</b>  Дети сидят в кругу. Педагог предлагает им представить, что они не знают друг друга и хотят познакомиться. Чтобы лучше запомнить имена всех детей, надо называть их последовательно, не пропуская, и не забывать произносить свое имя. Первый участник называет свое имя, второй повторяет его и называет свое, третий повторяет два имени и произносит свое, и т. д. Упражнение заканчивается, когда первый участник назовет имена всей группы.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b>  Педагог предлагает детям подумать, что означают выражения «порядок в доме», «блюститель порядка», «порядочный человек».  – Что же такое порядок? (<i>Ответы детей.</i>)  – Где встречается порядок?  – Есть порядок развития сюжета сказок, порядок одевания, умывания, приготовления пищи, в производстве, во времени. Приведите свои примеры. Порядок существует и в математике. Эта сложная наука любит порядок и всё в ней подчиняется математическим законам и закономерностям. Если их не соблюдать, это приводит к путанице, как и в жизни. Закономерность в построении числового ряда, в чередовании цветов и форм, в сложении и умножении.</p>	<p>Дети сидят в кругу и держатся за руки, медленно поворачивают голову слева направо, в сторону говорящего.  Развиваются зрительный и слуховой анализаторы, внимание, сосредоточенность.</p> <p>Дети стоят в кругу.</p>	<p>Нацелить детей на последовательное называние имен (не пропуская имен товарищей).  Побуждать стараться называть имена в быстром темпе, не забывать произносить свое имя.  Способствовать лучшему запоминанию имен всех участников.</p> <p>Нацелить детей на получение новой информации, вызывать желание попробовать свои силы, приложить знания и умения, почувствовать себя настоящими взрослыми программистами.</p>

1	2	3
<p>Сегодня мы с вами попробуем распутать математическую паутину, восстановить закономерность в программах нашего компьютера и порядок всех решений, проследим, где эта закономерность нарушилась.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Компьютерная программа “Семицветик”».</b></p> <p>Детям предлагается посмотреть на монитор компьютера и найти закономерность в разных вариантах сбора цветка семицветика:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– по цвету (все синие, все красные лепестки);</li> <li>– по величине (лепестки маленькие, большие).</li> </ul> <p>Затем педагог обращает внимание детей на то, что в одном из вариантов программы произошел сбой – нарушилась закономерность в построении разноцветных цветков в определенной цветовой последовательности. Восстановить закономерность играющим предлагается в движении с цветными лепестками.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– В чем здесь наблюдается закономерность?</li> </ul>	<p>Дети получают лепестки различного цвета, соответствующие цветам радуги (цифра 1 – красный цвет, цифра 2 – оранжевый, 3 – желтый, 4 – зеленый, 5 – голубой, 6 – синий, 7 – фиолетовый; количество обручей и цветowych комплектов лепестков соответствует количеству детей в группе), и встают вокруг одного из трех обручей на соответствующую его цвету цифру в цветовом спектре радуги. Выполняется бег врассыпную.</p> <p>По сигналу «Цветок, соберись!» необходимо собраться около обручей в последовательности, соответствующей порядку расположения цветов радуги.</p> <p>После того как семицветики будут собраны, детям предлагается закружиться вокруг обруча и разбежаться в разных направлениях;</p> <p>во время бега врассыпную игроки меняются</p>	<p>Напомнить детям, что для восстановления закономерности в программе необходимо вспомнить, в какой последовательности следуют цвета в цветовом спектре, сколько их и какой цифре соответствует выбранный цвет. Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: бег осуществлять, не толкая друг друга, меняться лепестками быстро, положив лепесток в свободную руку товарища и продолжив движение.</p>

лепестками друг с другом.

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Компьютерная программа “Временная паутина года”».</b>  Детям предлагается рассмотреть следующую программу компьютера и назвать закономерность в расположении цветных кружков (3 синих, 3 желтых, 3 красных, 3 зеленых). Педагог объясняет детям, что эта программа всё же работает неправильно: она обозначает смену времен года и их месяцев, последовательность нарушена. Детям предлагается восстановить ее, образовав модель года, заняв свое место в шеренге согласно цифре на кружке.  В о п р о с : Какими цветами будут обозначаться зимние, осенние, летние и весенние месяцы?  После того как дети займут свои места, они определяют, в какой последовательности идут времена года, какому цвету они соответствуют. Отслеживают, правильно ли выполнено задание, и быстро произносят друг за другом названия своих месяцев, начиная с зимних.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Компьютерная программа “Селектор”».</b>  Педагог обращает внимание детей на монитор компьютера, где изображена коробочка, от которой</p>	<p>По сигналу нужно опять собраться в цветки, определив свое новое место.  Развивается логическое мышление, внимание, цветовое ощущение.</p> <p>Дети встают рядом с веревкой, растянутой на высоте 50 см, и прикрепленными к ней кружками с цифрами.  По сигналу «Разойдись!», дети разбегаются по группе, а по сигналу «По местам!» быстро встают на свое место, восстанавливая исходную последовательность. Можно перешагивать, перепрыгивать через веревку, подлезать под нее.  Развивается быстрота, внимание, память, логическое мышление.</p> <p>Роль радиоприемника выполняет сам педагог, у него в руках 2 проводка, за</p>	<p>Побуждать детей быстро находить свое место в соответствии с цифрой на веревке, движения выполнять друг за другом, дождавшись, когда предыдущий игрок найдет свое место, внимательно воспроизвести последовательность времен года.</p> <p>Напомнить детям, что информацию надо передавать</p>

идут про-	которые	быстро,
1	2	3
<p>вода. Схематически на проводах изображены предметы, цифры, картинки, в расположении которых нарушена последовательность. Дети отмечают ее. Затем педагог предлагает поиграть в игру, которая называется «Селектор связи».</p>	<p>держатся дети, разделенные на 2 команды. Каждой команде дается задание передать информацию в определенной последовательности. Например: считать вслух от 1 до 20; произносить последовательно цвета радуги; называть диких животных, дни недели, перелетных птиц; последовательность одевания одежды на прогулку, заваривания чая и т. д. Всё это обе команды делают одновременно, примерно с одинаковой громкостью и непрерывно. Каждый ребенок в цепочке при ответе поднимает проводок вверх, передавая сигнал, и быстро опускает его. «Радиоприемник», слушает обе команды, «настраиваясь на их волну». Если педагог услышит, что команда ошиблась в последовательности, то он откладывает проводок и команда замолкает, а в конце игры объясняет свою ошибку.</p> <p>Развивается устойчивость внимания, согласованность слов и движений.</p>	<p>отвечать, не забывая поднимать провода вверх, стараться не запутаться в ответах и не «сбиться со своей волны», слушать других.</p>
<p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Японская машинка».</b></p> <p>Детям предлагается посмотреть на монитор, на котором изображена пишущая машинка, и определить нарушение закономерности в напечатанных ею</p>	<p>Все стоят или сидят (по желанию). Каждый играющий получает свое число. Выбирается человек, который начинает</p>	<p>Нацелить детей на быстроту и последовательность выполнения движений.</p>

строках.

Например: ааа в ааа в ава а; 1 3 4 5 7 9 10, и т. д.

игру. Его задача – передать ход следующему

Побуждать не путать порядок жестов, попадать

1	2	3
<p>Затем педагог предлагает детям самим научиться быстро «печатать на машинке», соблюдая закономерность расположения символов.</p> <p><b>5. Физкультминутка «Повторяй – не ошибись».</b></p>	<p>игроку согласно заданию (число на 1, 2 или 3 больше): он произносит свой «номер», а затем «номер» того игрока, кому передается ход, тот в свою очередь произносит свой «номер», а затем «номер» следующего игрока в соответствии с заданием. Например: 1 (на 2 больше) – 3 (на 2 больше) – 5, и так далее; образуется цепочка цифр, характеризующаяся закономерностью. Передача хода должна сопровождаться движениями: ударить по коленям 2 раза, затем поднять вверх правую руку и произнести свой «номер», потом поднять левую руку и произнести «номер» того, кому передается ход. Ритм должен быть быстрым, задания на установление закономерности ряда могут меняться.</p> <p>Развивается координация движений, согласованность, способность к переключению внимания.</p> <p>Дети выполняют последовательно по кругу движения начиная с двух (сесть, наклон), затем к ним добавляется еще одно – прыжок и игра продолжается по кругу. Затем добавляется следующее движение – руки вверх, и т. д.</p>	<p>в общий ритм, быстро ориентироваться в последовательности составления ряда символов.</p> <p>Побуждать детей работать в быстром темпе, не нарушать последовательность движений.</p>

1	2	3
<p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) «Продолжи ряд». Найди закономерность, в которой расположены цифры ряда, поставь нужную цифру вместо вопроса. Пример: 2 ? 6 8. (Пропущена цифра 4, так как в ряду каждое следующее число больше предыдущего на 2.)</p> <p>2) «Продолжи ряд». Дорисуй домик в ряду, проследив закономерность появления новых деталей.</p> <p>3) «Что сначала, что потом». Разложи последовательности событий: – развитие бабочки (лягушки); – жизнь растений; – река в разное время года; – с утра до ночи.</p> <p>4) «Какое число задумали?» (Показать цифру.) Задумали число. Когда его увеличили на один, получили число 7. Какое число задумали?</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> В о п р о с ы : – Что делали? – Оцените, все ли вам удавалось</p>	<p>Развивается внимание, согласованность движений, способность работать в общем ритме.</p> <p>Выполняется за столами. Развивается внимание, мелкая моторика рук, логическое мышление.</p> <p>Дети сидят полукругом</p>	<p>Побуждать детей находить принцип, согласно которому расположены цифры в ряду, упорядочивать объекты по внешним признакам, наглядно представлять события во временной последовательности.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу, оценку своей работы</p>



## Занятие 2

### ШКОЛА РЕМОНТА. ИЗМЕРЕНИЕ ДЛИНЫ, ОБЪЕМА, ВРЕМЕНИ

**Программное содержание:** продолжать подводить детей к тому, что измерение с помощью условной мерки можно использовать для решения самых различных проблемных ситуаций; учить пользоваться составной мерой для измерения, сотрудничать, согласованно работать, осуществлять самоконтроль и взаимоконтроль, сортировать предметы по размеру, подбирать инвентарь для выполнения упражнения; формировать умение сравнивать длину предметов с помощью линейки; развивать логическое мышление, умение планировать свои действия в уме, способность к переключению внимания, сосредоточенность, четкость, быстроту выполнения упражнений, двигательные навыки: вращение предметов пальцами стопы, лазанье боком в обруч, ходьба по ребристой наклонной доске, бег змейкой спиной вперед между буйками, прыжки группой (держась за руки).

**Материалы и оборудование:** разноцветные кубики большого и маленького размера; 6 бумажных полос («обои») – 3 определенной длины по заданию и 3 меньшей длины, условная мерка – длинный узкий брусок, 4 ведра, 2 ложки, любые мягкие модули, предметы кубической формы, коробки по размеру предметов, условная мерка – веревки по размеру (длине, ширине) каждого предмета.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «Небоскреб».</b> Дети садятся в два круга по командам. В центре круга им необходимо построить «небоскреб». Нужно по очереди класть свои кубики (у каждого ребенка 2–3 кубика, можно разного размера). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы «небо-	Из положения сидя нужно дотянуться до центра круга, выставляя фигуры друг на друга, не касаясь второй рукой пола.	Напомнить детям о необходимости соблюдать очередность, не мешать товарищу, не делать лишних движений, согласовывать движения со словами.

1	2	3
<p>скреб» не разрушился. Если упадет хоть один кубик, то башня строится заново. Выигрывает та команда, которая построила «небоскреб» выше.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог сообщает детям, что жители Города математических загадок приглашают их в гости и просят помочь сделать дома в их городе красивыми и уютными. Чтобы сделать ремонт в домиках, нужно уметь измерять и вычислять, определять, какое количество строительных материалов потребуется, как лучше доставить мебель и вещи, украсить комнату, например, к Новому году. Детям предлагается стать настоящей бригадой строителей из «Школы ремонта».</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Волшебные часы».</b></p> <p>Педагог объясняет детям, что попасть в город не так уж и просто. Войти в него можно только через волшебные ворота, которые открываются тогда, когда все часы показывают одно и то же время – 10.30. Детям необходимо выбрать любую модель часов, расположить ее на полу и пальцами правой ноги (сняв обувь) попытаться поставить часовую и минутную стрелки в нужное положение.</p>	<p>Развиваются умения договариваться, работать в команде, ловкость и координация движений.</p> <p>Дети сидят в кругу скрестив ноги. Развивается интерес к математическим измерениям.</p> <p>Педагог дает сигнал о начале испытания (поставить стрелки часов в заданное положение), которое необходимо пройти за 1 минуту. «Волшебные ворота» открываются и пропускают тех, кто справился с заданием: дети пролезают – «проходят» в обруч – «ворота» боком. Затрудняющимся помогает педагог и остальные играющие. Развивается внимание, согласованность, ловкость и координация движений, тактильные ощущения.</p>	<p>Нацелить детей на получение новой информации математического характера; вызывать желание оказать посильную помощь; формировать положительный эмоциональный настрой.</p> <p>Нацелить детей на быстроту и ловкость при выполнении упражнения: не помогать себе руками, придерживать модель левой ногой, вращение осуществлять по часовой стрелке, касаясь ногой только стрелки.</p>

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Выбираем обои».</b>          Бригаде строителей (по 2 человека) предлагается рассмотреть обои и выбрать те рулоны, которые подойдут для оклеивания одной, двух, трех комнат, отложив те, которые не подойдут. Измерить обои необходимо с помощью условной мерки – длинной узкой рейки (длинного деревянного бруска из «Набора строителей»).</p> <p><b>З а д а н и е .</b>          Длина рейки (бруска) соответствует оклеиванию одной стены комнаты (в каждой комнате 4 стены). Сколько раз вы должны приложить брусок, чтобы оклеить обоями всю комнату? (4.)          – А 2 комнаты? 3? (8 раз, 12 раз.)          Дети выполняют измерения, отмечая, какие обои подойдут для одной, двух, трех комнат.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Готовим клей».</b>          Строителям необходимо приготовить сухую смесь, чтобы сварить две порции клея (одинаковое количество смеси – по 10 ложек). Педагог обращает внимание детей на то, что смесь в ведра насыпали «на глаз» – не точно.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – Как узнать, сколько ложек в каждом ведре?          – Какой бригаде может не хватить клея?          – Как сделать так, чтобы клея (смеси) было поровну?          (Выполнять отсчет количества ложек сухой смеси)</p>	<p>Каждому ребенку дается две условные мерки и мел. Измерение проводится так: необходимо приложить брусок к началу бумажной полосы, пройти по нему и сделать отметку мелом (окончание бруска), приставить второй брусок, повернувшись назад, взять первый брусок, пройти по второму, отметить его окончание мелом, затем приложить к отметке первый брусок. И так до конца бумажной полосы.</p> <p>Развиваются внимание, память, логическое мышление, умения планировать свои действия в уме, производить вычисления.</p> <p>Дети строятся в две колонны. Каждый участник команды выполняет бег змейкой мелкими шагами спиной вперед между 5–6 буйками, набирает ложкой смесь из ведра и, держа ложку в руках, возвращается к команде, называя число отнесенных ложек. Развивается память, быстрота, сноровка, ловкость движений, умение переключать внимание.</p>	<p>Нацеливать детей на быстроту и точность выполнения задания: прикладывать брусок необходимо ровно к отметке; поднимая брусок с пола, удерживать равновесие. Побуждать детей высчитывать в уме, сколько раз уложилась условная мерка, а также для сколько комнат подойдет данная длина обоев.</p> <p>Напомнить детям, что бег нужно осуществлять легко; огибая буйки, поворачивать голову и определять их расположение; ложку держать в полусогнутой руке перед собой, стараясь не рассыпать смесь; не забывать вести порядковый счет.</p>

необходимо двум бригадам одновременно.)		
-----------------------------------------	--	--

1	2	3
<p>По окончании выполнения задания нужно сравнить результаты и ответить на вопрос «Сколько ложек смеси не хватит одной бригаде?».</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическое упражнение «Выбираем подарки – мебель».</b></p> <p>Педагог сообщает детям, что город стал неузнаваемым, квартиры преобразились: стали красивыми, чистыми. Воспитатель предлагает детям подарить жителям новую мебель и телевизоры. Чтобы вещи не испортились при перевозке, их необходимо правильно упаковать в коробки (по размеру). Детям раздаются кусочки веревки (условные мерки). Задача – выбрать соответствующего размера предмет, пройти по «эскалатору» (ребристой доске, приподнятой одним концом вверх) и найти подходящую по размеру коробку, упаковать «на складе» предмет, погрузить на «электрокар» (детскую тачку для перевоза песка) и змейкой, огибая буйки, привезти для погрузки в машину.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как удалось найти коробку нужного размера? <i>(С помощью условной мерки.)</i></p> <p>– Что могло бы случиться с предметом, если бы его размер не соответствовал упаковке? <i>(Он мог бы повредиться.)</i></p> <p><b>5. Физкультминутка «Батареи».</b></p> <p>Педагог сообщает, что квартиры готовы, осталось только включить отопление, чтобы жильцы не</p>	<p>Дети выполняют бег по ребристой наклонной доске с предметом в руках (шириной 15 × 20 см), бег змейкой между буйками с предметом на тележке.</p> <p>Развивается внимание, глазомер, быстрота, ловкость, координация движений, мышление.</p> <p>На знак «—» (холодные батареи) дети, держась за руки, выполняют медленные</p>	<p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения задания: при беге не задерживать друг друга, не толкаться, соблюдать дистанцию, работать быстро, выбирать коробку находя подходящий размер путем приложения веревки к началу и концу стороны предмета.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что необходимо работать рит-</p>

замерзли.

плав-

1	2	3
<p>В холодных батареях вода двигается медленно, в горячих – быстро.</p> <p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) В рабочих тетрадях отметить основные общепринятые единицы измерений и ответить на вопрос «В чем измеряют длину (жидкость, вес, время, температуру)?».</p> <p>2) «Войдет ли ёлка в комнату?» Измерить высоту комнаты и ёлки с помощью линейки, сравнить результат и ответить на вопрос. Вспомнить правила измерения линейкой (от нуля).</p> <p>3) «Укрась комнату новогодними дорожками». На листе в клетку обвести флажки, прикладывая их близко друг к другу так, чтобы заполнить все пространство «комнаты».</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Какое время показывают часы? (11 ч.) Значит, закончилось наше пребывание в волшебном городке.</p> <p>Вы</p> <p>были сдержанными, сумели создать деловую обстановку, доказали, что обладаете многими умениями, умеете слушать, думать, приходить на помощь, добиваться успеха.</p>	<p>ные приседания и подъемы с подниманием рук вверх. На знак «+» (горячие батареи) дети вместе выполняют согласованные прыжки, держась за руки. Движения выполняются под музыку.</p> <p>Выполняется за столами. Развивается внимание, мелкая моторика, логическое мышление, комбинаторные способности, глазомер.</p> <p>Развивается внимание, связная речь, мышление детей</p>	<p>мично, в общем темпе (быстро или медленно), не разъединяя рук.</p> <p>Побуждать детей пользоваться линейкой, применять правила измерения, сравнивать, обобщать. Вспомнить с детьми обще-принятые меры измерения.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

### Занятие 3

#### НЕОБЫЧНЫЙ АТТРАКЦИОН. ИЗМЕРЕНИЕ ПЛОЩАДИ

**Программное содержание:** формировать представление детей о площади фигур, сравнении их с помощью условной мерки; закреплять навыки количественного и порядкового счета; познакомить с общепринятой единицей измерения площади – квадратным сантиметром; развивать внимание, логическое мышление, комбинаторные способности при составлении фигур, умения планировать свои действия, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, ловкость, сноровку, координацию движений, тактильные ощущения; совершенствовать технику выполнения основных видов движений: ходьба на коленях, бег в командах, прыжки с продвижением вперед, ведение мяча ногами в медленном темпе, бег врассыпную с соединением в пары по словесной инструкции, стойка на одной ноге («ласточка») с закрытыми глазами (держась за руки); бег врассыпную с лентами; закреплять умение работать вместе, согласованно, помогая друг другу, оценивая результат своей деятельности.

**Материалы и оборудование:** легкое (шелковое) покрывало (подкладочная ткань); строительные кубики, силуэтное (разлинованное в клетку) изображение животных (слона, жирафа); 2 обруча, маленькие и большие мячики/шарики по количеству детей; резиновые коврики (пазлы) больших, средних и маленьких размеров; красные и синие ленточки на каждого ребенка; рабочие тетради, карандаши, фломастеры, условная мерка – см<sup>2</sup> – на каждого ребенка.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «В складках и гладко».</b> Играть можно как всей группой, так и в командах. Задача – походить без обуви по покрывалу так, чтобы	Дети выполняют скользящие движения ступнями ног, ходьбу на коленях, скольже-	Побуждать детей с помощью движений разными способами





	передают эстафету и становятся в конец колонны.	
--	-------------------------------------------------	--

1	2	3
<p>– Какой вывод можно сделать?</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Аттракцион “Веселый художник”».</b></p> <p>Детям предлагается заполнить площадь двух обручей разноцветными большими и маленькими шариками, закатывая их по одному в обруч.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как измеряли площадь? (<i>Условной меркой – шар.</i>)</p> <p>Определите на глаз, где площадь меньше, где больше?</p> <p>– Сосчитайте количество шариков.</p> <p>– Можно ли сказать, что площадь первого обруча больше, другого меньше? Почему?</p> <p>– Можно ли сравнивать результат разными условными мерками? (<i>Нет, только одинаковыми мерками.</i>)</p> <p>– Что можно сказать о площади обручей? (<i>Они одинаковы.</i>)</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Аттракцион притяжений».</b></p> <p>Педагог объясняет, что кусочки магнита могут притягиваться, а могут отталкиваться, если повернуты</p>	<p>Первая команда складывает кубики справа, вторая – слева. В конце игры производится подсчет кубиков, делается вывод о площади фигур (они равны, так как состоят из одинакового количества кубиков).</p> <p>Развивается быстрота, ловкость, умение сотрудничать с командой.</p> <p>Дети, разойдясь по группе, осуществляют ведение мячей (шаров) в обручи ногами в медленном темпе.</p> <p>Развивается внимание, координация и ловкость движений, сноровка.</p> <p>Детям раздаются кусочки фигур, разрезанные на две части разным способом (фигуры</p>	<p>надлежностью игрока к одной из команд.</p> <p>Побуждать детей вести мяч аккуратно, не делая резких движений, чтобы попасть точно в обруч; загнав один мяч, начинать двигать другой, и так до тех пор, пока все маленькие или все большие шарики не будут собраны в обруч. Шары нужно располагать как можно ближе друг к другу.</p> <p>Напомнить детям, что бег нужно осуществлять легко, не натал-</p>

1	2	3
<p>по-разному. Детям предлагается поиграть в игру «Аттракцион притяжений».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какие фигуры образовались?</p> <p>– Сколько одинаковых по площади фигур образовалось?</p> <p>– Чем они отличаются? (<i>Формой.</i>)</p> <p><b>4. Физкультминутка «Акробатический аттракцион».</b></p> <p>Детям раздаются резиновые коврики (пазлы) большого, среднего и маленького размера. Необходимо устоять на ковриках в парах, держась за руки, на одной ноге (в стойке «ласточка»), с закрытыми глазами, осуществляя счет.</p> <p><b>В о п р о с :</b> На какой площади стоять было легче?</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Аттракцион “Океанариум”».</b></p>	<p>разной формы, разлинованные на клетки, разрезанные по клеткам «ступенями»).</p> <p>Игроки разбегаются в рассыпную с кусочками «магнита» и по сигналу должны соединить попарно части фигур в целую фигуру.</p> <p>Если фигуры не соединились (не совпали) – нужно «оттолкнуться» друг от друга и двигаться дальше – искать свою половинку. Развиваются внимание, память, быстрота и ловкость движений, комбинаторные способности детей.</p> <p>Дети в парах выполняют стойку на одной ноге («ласточка») с закрытыми глазами, держась за руки.</p> <p>Развивается внимание, умение держать равновесие.</p> <p>Дети делятся на две команды – с синими и красными ленточками («плавниками»).</p> <p>Под музыку все выполняют бег в рассыпную по пространству группы, по сигналу «Стоп!» принимают положение лежа (на ковре). Задача – приблизиться как можно плотнее друг к другу.</p>	<p>киваясь друг на друга, стараться найти совпадающие части фигур.</p> <p>Побуждать детей как можно дольше удерживать равновесие в заданном положении, сделать вывод.</p> <p>Напомнить детям, что собираться в группы необходимо в соответствии с цветом лент. Побуждать ложиться как можно ближе друг к другу, не оставляя пустого пространства, заполняя площадь</p>

		своего коврика.
--	--	-----------------

1	2	3
<p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) В рабочих тетрадях закрасить одинаковым цветом фигуры, имеющие одинаковую площадь.</p> <p>В о п р о с :</p> <p>– Как вы определили площадь фигур? (<i>Посчитали клеточки.</i>)</p> <p>2) Измерить площадь контуров заданных фигур условной меркой (см<sup>2</sup>). Сравнить результат: записать выражением, используя цифры и знаки сравнения.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Что делали?</p> <p>– Чему научились?</p> <p>– Каким способом измеряли площадь?</p> <p>– Как называется условная мерка, с помощью которой измеряли площадь?</p>	<p>Педагог подводит итог, поощряя ту команду, которой удалось занять меньшую площадь.</p> <p>Развивается внимание, глазомер, координация движений.</p> <p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается внимание, логическое мышление, мелкая моторика рук, глазомер.</p> <p>Дети сидят на ковре.</p> <p>Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Побуждать детей определять одинаковые фигуры на глаз, счетом клеточек или условной меркой, пользоваться условной меркой – квадратным сантиметром; сравнивать, обобщать.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Февраль

### Занятие 1

#### ЗАДАЧКИ ОТ СМЕШАРИКОВ НА ДЕЙСТВИЕ СЛОЖЕНИЕ

**Программное содержание:** учить детей составлять и понимать схему математического выражения (действие сложения) по предметной модели, записывая ее с помощью цифр и знаков, соотносить сюжетный рассказ со схемой и наоборот – схему с моделью ситуации; формировать умения делать правильный выбор знака в математическом выражении, получать результат пересчетом предметов, навык работы в коллективе, взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться; закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (на 1 больше), навыки выполнения основных видов движений: бег врассыпную, прыжки в высоту, подлезание, метание в горизонтальную цель снизу, ходьба по скамейке с перешагиванием через предметы, общеразвивающие упражнения; развивать внимание, память, быстроту и логику мышления, координацию движений, ловкость.

**Материалы и оборудование:** круги с числами от 1 до 12, знаками +, –; 4 обруча (красный, желтый, синий, зеленый), разноцветные геометрические фигуры (звезды, полукруги, круги, овалы, квадраты), карточки на сложение двух групп геометрических фигур из обручей, 3 мяча с цифрами; веревка с квадратами (из плотного картона) с написанными на них действиями «+ 1», «+ 2», «+ 3», веревки, прыгалки (дорожки), мел, резиновые коврики-пазлы с цифрами, стрелки, карточки с разным количеством кружков и знаками + и –, мягкий кубик с цифрами, круг с действием «+ 1»; рабочие тетради с заданиями, фломастеры, простые карандаши.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «Передай мяч».</b> Детям предлагается передавать мяч по кругу разными способами.	Дети стоят в кругу и передают малый мяч разными способами: зажав его шеей и под-	Обратить внимание детей на правильное выполнение

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог предлагает детям отправиться в гости к Смешарикам: «Смешарики поссорились. Мы должны их помирить и научить играть вместе. Каждый из них сейчас занят – они учатся решать задачи. Но по одному нашим героям это плохо удастся». Педагог предлагает детям помочь Смешарикам и сообщает, что объединить их может только знак + (<i>показать</i>), с помощью которого выполняется действие сложение:</p> <p style="padding-left: 40px;">Я – плюс и этим я горжусь, Я для сложения гожусь, Я – добрый знак соединенья, И в этом мое предназначенье.</p> <p>– Что означает знак «+»? (<i>Соединение, объединение, сложение.</i>)</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Перемена мест».</b></p> <p>Ежик учится считать, но никак не может найти место задуманным числам, потому что забыл правило</p>	<p>бородком; одной рукой, зажав между коленками; за спиной, над головой, за коленями двумя руками.</p> <p>Новое задание (смена движений) дается педагогом после сигнала «Стоп!».</p> <p>Развивается ловкость, координация движений, внимание, согласованность.</p> <p>Дети стоят вокруг педагога.</p> <p>Развивается внимание и мышление.</p> <p>Дети делятся на две команды по 8–10 человек и становятся в шеренги на кружки</p>	<p>задания: внимательно слушать сигнал, быстро менять способ передачи; если мяч упал, поднять его и продолжать игру.</p> <p>Поддержать интерес детей к осуществляемой деятельности с помощью игровой ситуации. Вызвать желание помочь персонажам занятия, узнать больше, научиться новому.</p> <p>Напомнить детям, что, выполняя перебежки, нужно стараться</p>





1	2	3
<p>построения числового ряда. Вспомним его: каждое следующее число больше предыдущего на один.</p> <p>В о п р о с : Больше – это увеличение или уменьшение?</p> <p>После ответов на вопросы педагог предлагает поиграть в игру «Перемена мест».</p>	<p>с числами от 1 до 20 лицом друг к другу на ширину вытянутых в стороны рук.</p> <p>Педагог дает задание: найти число в противоположном ряду на 1 больше и занять кружок с этим числом.</p> <p>После сигнала «Марш!» дети бегут навстречу друг другу, стараясь как можно быстрее занять свое место. Затем они поворачиваются лицом к противоположному ряду. Педагог проверяет правильность выполнения задания (шеренги должны стоять со смещением на одно число – от 2 до 11). Если задание выполнено верно, то дается следующее:</p> <p>переместиться на числа, которые больше тех, на которых стоят игроки, на 2.</p> <p>Развивается быстрота, ловкость движений, мышление, ориентировка в пространстве.</p>	<p>не сталкиваться друг с другом; встав в шеренгу – подровняться.</p> <p>Побуждать детей заранее определять место, которое они должны занять согласно заданию.</p>
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Соедини бусы».</b></p> <p>Модница Нюша просит детей помочь с изготовлением обновки – собрать бусы по трем образцам и выбрать лучшие. Педагог предлагает детям встать по пять человек в четыре обруча (зеленого, красного, желтого и синего цвета), взяв по одной из расположенных в них геометрических фигур (звезды, полукруги, овалы, круги, квадраты). Обручи находятся в углах комнаты, через которую по диагонали натянута веревка на</p>	<p>По сигналу воспитателя, дети выполняют бег врассыпную, прыжки через натянутую веревку, подлезания под нее.</p> <p>По сигналу «Бусы из синего и красного обруча, соберись!», дети, стоящие в данных обручах, берутся за натянутую веревку, выстраиваясь в шеренгу, остальные возвращаются в свои обручи.</p>	<p>Побуждать детей запоминать цвет своего обруча, быстро ориентироваться по заданию, бегать, не сталкиваясь; перепрыгивая, не задевать веревку; подлезая под нее – прогибать спину; в случае ошибки – вернуться в исходное положение; делать</p>

высоте 30 см от пола.

Педагог проверяет задание, называя фигуры.

выводы о сложении двух групп

1	2	3
<p>В о п р о с ы :</p> <p>– Какое действие мы выполняли? (<i>Собирали бусы из элементов, лежащих в обручах.</i>)</p> <p>– Что происходит с количеством предметов при сложении? (<i>Оно увеличивается.</i>)</p> <p>Педагог благодарит детей и сообщает, что обновка Нюше понравилась.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Попади в цель».</b></p> <p>Смешарик Крош играет в боулинг. Но он не знает, сколько набрал очков, так как не умеет считать. Детям предстоит помочь Крошу.</p> <p>На стойки натягивается веревка (низко над полом), на ней развешаны квадраты с арифметическими действиями «+ 1», «+ 2», «+ 3». К каждому из квадратов ведут дорожки (из жгутов или веревок): к первому квадрату – короткая дорожка (ориентир исходной линии ближе); ко второму – средняя по размеру; к третьему – длинная дорожка (исходная линия дальше всего).</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Какое действие мы совершали, пытаюсь посчитать очки?</p> <p>– На сколько вы увеличили свои очки?</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Решаем задачи».</b></p> <p>Кар Карыч и Лосяш пытаются решать задачи, но не могут определить, к схемам каких математических действий они относятся, и просят детей помочь.</p>	<p>Затем игра продолжается с новым заданием:</p> <p>– бусы из зеленого и желтого обруча;</p> <p>– бусы из красного и зеленого обруча;</p> <p>– бусы из синего и желтого обруча.</p> <p>Развивается быстрота, ловкость, внимание, память, ориентировка, точность выполнения заданий.</p> <p>Дети берут по одному мячу (на мячах написаны цифры), выбирают дорожку с тем числом, на которое они хотят увеличить свои очки, становятся на исходную позицию и толкают мяч в цель. Если попытка удалась – дети переходят дорожку, берут мяч и сообщают написанную на нем цифру а также то число, на какое он увеличил свои очки. В случае затруднения другие игроки помогают.</p> <p>Развивается внимание, память, ловкость движений, сила, оперативное мышление – умение быстро в уме производить арифметические действия.</p> <p>Педагог предлагает детям встать в две колонны (по 7 человек) и выполнить упражнение на равновесие, одновременно</p>	<p>элементов.</p> <p>Напомнить детям, что прокатывать мяч необходимо от исходной линии, по сигналу, не заходя за черту, сохраняя правильное положение рук и ног (мяч отталкивать энергично снизу кистью правой (левой) руки). В случае попадания производить вычисления в уме, считая очки.</p> <p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения задания: карточки брать по</p>

	решая мате-	одной;
1	2	3
<p>Рядом со скамейкой, на полу, из трех резиновых ковриков (квадратов) составлены схемы со стрелками. Предлагается выбрать какое-либо действие: сложение или вычитание. На двух квадратах стоят цифры, третий квадрат – пустой, в него помещают знак (+ или –).</p> <p>Если стрелки идут от второго квадрата к первому, то выполнить действие сложение, если наоборот – вычитание.</p> <p>Варианты расположения цифр в схемах: 3 и 1; 2 и 3; 4 и 2; 4 и 3; 5 и 3; 5 и 4; 6 и 4.</p> <p>Выполнив ходьбу по скамейке, игрок подходит к схеме и кладет свою карточку с определенным количеством точек на коврик с таким же числом кружков. Те дети, у которых карточки со знаками, определяют свое местоположение в схеме, ориентируясь на направление стрелок. Заполнив схемы, игроки прочитывают выражение вслух.</p> <p><b>В о п р о с :</b> – Что означают стрелки? (<i>Действие, которое необходимо выполнить.</i>)</p> <p><b>5. Физкультминутка «Играем вместе».</b> <b>В о п р о с :</b> – Почему ты выполнил именно это количество (например, 8) прыжков? (<math>7 + 1 = 8</math>.)</p>	<p>матические задачи. Выполняется ходьба по скамейке до стопки карточек с разным количеством точек от 1 до 10 (типа домино) и знаками +, –, затем игроку нужно наклониться, взять карточку, перешагнуть через стопку, дойти до конца скамейки и спрыгнуть.</p> <p>Развивается внимание, легкость движений, сообразительность, мышление.</p> <p>Дети стоят по кругу, в центре круга – карточка с действием «+ 1». Педагог бросает игрокам мягкий кубик с цифрами на каждой грани. Если кубик падает, то дети выполняют названные педагогом движения,</p>	<p>перешагнув стопку, продолжить движение; стараясь удержать равновесие, держать ровно спину; соотносить схему с арифметическим действием. Побуждать объяснять выбор знака, читать выражения, результат получать пересчетом.</p> <p>Побуждать детей не ошибаться, движения выполнять вместе, в одном темпе, согласно счету.</p>

	причем нужно сделать определенное количество	
--	-------------------------------------------------	--

1	2	3
<p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) В рабочих тетрадях выбери по рисунку нужную схему с арифметическим действием, вставь цифры и знак. Прочитай выражение, найди ответ пересчетом (по рисунку).</p> <p>2) Сложи две группы фигур по рисунку, записав ответ после знака =.</p> <p>– Что означает знак +?</p> <p>3) Закрась шары красным и синим цветом по заданию.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– С каким арифметическим действием познакомились?</p> <p>– Что научились делать?</p> <p>– Оцените себя: кому было трудно – поднимите синие круги, легко – красные круги</p>	<p>этих движений – в соответствии с числом на верхней грани куба и карточкой с действием, лежащей в центре круга.</p> <p>Развивается внимание, мышление.</p> <p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается мелкая моторика рук, внимание, мышление.</p> <p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении заданий: выбирать нужную схему с арифметическим действием, вставлять верные знаки и цифры, проверяя ответ пересчетом; складывать группы фигур; закрашивать шары согласно заданию.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 2

### ЗАДАЧКИ ОТ СМЕШАРИКОВ НА ДЕЙСТВИЕ ВЫЧИТАНИЕ

**Программное содержание:** учить детей составлять и понимать схему математического выражения (действие вычитание) по предметной модели, записывая ее с помощью цифр и знаков, соотносить сюжетный рассказ со схемой и наоборот – схему с моделью ситуации; формировать умения делать правильный выбор знака в математическом выражении, получать результат пересчетом предметов, навык работы в коллективе, взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться; закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее на 1 больше), навык выполнения основных видов движений: ходьба с увертыванием, по скамейке, приседая на одной ноге, с опусканием ног поочередно сбоку скамейки; катание мяча змейкой между предметами, прыжки в длину с продвижением вперед из положения сидя, ходьба со сменой вида по сигналу (с высоким подниманием коленей, скрестным шагом, в полуприседе и приседе); развивать внимание, память, быстроту и логику мышления, координацию движений, ловкость.

**Материалы и оборудование:** математические цифры и знаки: +, –, =; бумажные рыбки красного и синего цвета с лентами по 10 штук, мягкие коврики (квадраты-пазлы) для схем, стрелки, цифры и знаки, скамейка, 2 обруча с маленькими мячиками (10 штук), 20 мячей в корзине, 8 стоек; 10 картонных линеек; синяя ткань, веревка, сюжетные карточки с задачами, примеры с цифрами, рабочие тетради с заданиями, числовая линейка, цветные карандаши.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на внимание «Что изменилось».</b> Дети закрывают глаза, педагог меняет расположение карточек с математическим выражением, убирает	Дети сидят в кругу с закрытыми глазами. Развивается внимание, мышление.	Учить анализировать выражение на предмет недостаточнос-





1	2	3
<p>Он поймал несколько рыбок, но не смог их посчитать. Поможем ему».</p> <p>Проводится игра, в конце которой пойманные каждой командой рыбки подсчитываются, после чего предлагается выбрать схему из двух данных, определяя, какое действие надо совершить. Каждая команда составляет задачу, вставив в схему цифры, и читает выражение.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Сколько рыбок было у каждой команды? <i>(По 10.)</i></p> <p>Сколько поймали красных рыбок? Синих? Какое действие надо совершить, чтобы узнать, сколько рыбок осталось? <i>(Вычитание.)</i></p> <p>– Как должны быть расположены стрелки в схеме?</p> <p>– Сравните результаты. Кто наловил больше?</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Вытащи улиток».</b></p> <p>Педагог рассказывает, что Бараш решил вытащить из пруда улиток, но это ему плохо удастся. Детям предлагается помочь персонажу.</p> <p>Задача – идти по скамейке, держа руки на поясе.</p> <p>Слева и справа от скамейки лежат 2 обруча, внутри которых по 10 маленьких мячей – «улиток». Приседая на скамейке рядом с обручем на одной ноге, нужно опустить ногу вниз, коснуться носком одного мяча и попытаться вытолкнуть его из обруча, пройдя даль-</p>	<p>ваются). Каждый ребенок получает бумажную рыбку, к хвосту которой прикреплен ленточка длиной 1 метр. Лента крепится сзади на поясе игрока так, чтобы рыбка коснулась пола – рыбки «плавают». У каждой команды рыбки определенного цвета (красные, синие).</p> <p>По сигналу дети быстро идут по групповой комнате и стараются наступить на рыбку соперника (другого цвета), в то же время не давая «поймать» свою. Ребенок, чью рыбку сорвали, выходит из игры.</p> <p>Развивается координация движений, внимание, ловкость, сообразительность, мышление, умение делать правильные умозаключения.</p> <p>Дети выполняют ходьбу по скамейке, приседая на одной ноге, опуская ноги поочередно сбоку скамейки.</p> <p>Развивается внимание, ловкость, сноровка, сообразительность, умение соотносить сюжет со схемой.</p>	<p>задания: придерживать рукой прикрепленную рыбку нельзя, ходить нужно быстро, уворачиваться, следить, чтобы рыбку не сорвали, при составлении выражения определять действие, расставлять цифры и знаки по результатам игры, объяснять выбор знака в схеме.</p> <p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: приседая, пытаться удержать равновесие; делать приседания как можно глубже, чтобы достать до пола и вытолкнуть мяч. Если это сделать не удалось, продолжить</p>

		движение и попробовать вытолкнуть
--	--	--------------------------------------

1	2	3
<p>ше по скамейке, опустить другую ногу и попытаться вытолкнуть мяч из обруча с противоположной стороны скамейки. Сосчитать, сколько удалось вытолкнуть «улиток» из обоих обручей. Вставить результат в вы-бранную схему с помощью знаков и цифр. Прочитать выражение, сравнить результат (как в предыдущем задании).</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Убери камни с дороги».</b></p> <p>Ежик пытался проехать к озеру на велосипеде и упал, так как на пути было много камней. Детям предлагается помочь персонажу. Составляются примеры, читаются выражения. Дается ответ. После игры делается вывод: не осталось ни одного камня, каждая команда убрала по 10 камней;  <math>10 + 10 = 20</math> (2 десятка).</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Тетушка Жаба».</b></p> <p>Педагог сообщает детям о том, что Крош решил собрать лилии в пруду, но их охраняет Тетушка Жаба. Она пропускает к себе только лягушат, которые умеют далеко прыгать.</p>	<p>Дети выстраиваются в две колонны по десять человек, из общей груды «камней» (мячей) каждый берет по одному и прокатывает его змейкой между ориентирами – буйками. Играют до тех пор, пока все «камни» с дороги не будут убраны. Перед началом игры «камни» (мячи) должны быть пересчитаны. По окончании считаются мячи, убранные с дорожки каждой командой.</p> <p>Развивается мышление, сообразительность, согласованность действий.</p> <p>Выполняются прыжки в длину с продвижением вперед из положения сидя. Развивается быстрота, мышление, сообразительность.</p>	<p>мяч из другого обруча. Определить математическую схему для задачи. Рассказать ее условие, выбрать нужное арифметическое действие, дать ответ.</p> <p>Дети должны понять, что быстрый и хороший результат будет если мяч прокатывать частыми и несильными толчками. Мяч нужно удерживать возле себя, он не должен укатываться далеко в сторону. В ходе игры производить счет предметов, читать выражения на вычитание и сложение, подводить итоги.</p> <p>Побуждать детей в прыжке сильно отталкиваться ногами, стремиться прыгнуть дальше, чтобы минимальным</p>

Дети садятся за линией старта. Роль Жабы берет на себя педагог. Дети должны спросить у «Жабы»:		количеством прыжков достичь цели.
------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------

1	2	3
<p>Тетушка Жаба, ну-ка скажи, Сколько же раз прыгнуть мы должны?</p> <p>«Жаба» поднимает цифру 1. Дети делают один прыжок по направлению к ней. Прыгнуть необходимо как можно дальше из положения сидя на корточках с опорой на руки впереди себя. Игра повторяется, показывается следующее число. Игрок, которому первому удалось допрыгнуть до жабы, получает от нее лилию (вырезанный цветок) и отходит в сторону. Игра повторяется 2–3 раза. В конце игры цветы пересчитываются. Составляется выражение и задача на вычитание.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько было у жабы лилий?</li> <li>– Сколько отдала детям?</li> <li>– Сколько осталось?</li> <li>– Какое действие нужно выполнить?</li> <li>– Почему?</li> </ul> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Пройди – пример найди».</b></p> <p>Совунья предлагает детям карточки с задачами-рисунками (любые сюжеты). Дети должны определить, на какое арифметическое действие задача, и найти ответ. Затем педагог дает задание: найти схему-пример, выполняя ходьбу со сменой ее вида по свистку. Тот, кто уже нашел свой пример, останавливается на месте. По окончании выполнения ходьбы каждый</p>	<p>Ходьба со сменой вида на сигнал: с высоким подниманием колен, скрестным шагом, в полуприседе и приседе.</p> <p>Развивается координация, четкость выполнения движений, внимание, память.</p>	<p>В ходе игры дети должны производить счет, делать арифметические вычисления на вычитание, соотносить сюжет задачи с полученным выражением.</p> <p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: при ходьбе в приседе и полуприседе спину держать ровно, руки на поясе, обходить карточки с математическими выражениями, не соответствующими</p>

1	2	3
<p>ребенок рассказывает сюжет своей задачи, читает пример, говорит ответ.</p> <p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Составь запись и схему по рисунку, определив действие.</p> <p>Какая схема действия подходит к выражению <b>7 – 1</b>?</p> <p>2) Вычти вторую группу фигур из первой группы. Нарисуй полученный результат.</p> <p>3) Вставь знаки + и – в готовые выражения так, чтобы ответ был верным; проверь по числовой линейке.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– С каким действием познакомились?</p> <p>– Что научились делать?</p> <p>– Оцените себя: кому всё удалось – покажите красный кружок, кому было трудно – синий кружок</p>	<p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается внимание, мышление, мелкая моторика рук.</p> <p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Развивается внимание, речь, мышление</p>	<p>задаче; останавливаться, если нужный пример найден.</p> <p>Побуждать детей соотносить сюжет со схемой, ориентируясь на стрелки, подсказывающие, какое действие выбрать.</p> <p>Напомнить детям, что при вычитании второй группы из первой эти фигуры вычеркиваются, оставшиеся записываются в результат.</p> <p>При сложении нужно двигаться вправо от заданного числа (увеличение), при вычитании – влево (уменьшение).</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

### Занятие 3

## КОНКУРС СМЕКАЛИСТЫХ «ИГРАЕМ, УЧИМСЯ, СОСТАВЛЯЕМ».

### УМНЫЕ ЗАДАЧИ С ВОПРОСОМ «СКОЛЬКО СТАЛО?»

**Программное содержание:** познакомить детей с понятием «задача»; уточнить представление о признаках задачи, ее составляющих (условие, вопрос, решение, ответ); учить понимать и анализировать текст, составлять схему задачи и запись решения простой задачи на нахождение суммы и остатка (разности), давать полные и распространенные ответы на вопросы; формировать умение решать задачи на сложение, навыки работы в коллективе, взаимовыручку и взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться, помогать своей команде; развивать зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления, воображение, речь; совершенствовать навыки выполнения основных видов движений: прыжки вверх с разбега с касанием предмета, ходьба по скамейке с перешагиванием и подниманием необходимого предмета, прыжки с продвижением вперед, ходьба шеренгой; воспитывать дружеские взаимоотношения.

**Материалы и оборудование:** цветные палочки (желтые, зеленые, оранжевые, красные, синие, фиолетовые); желтые и зеленые бананы (из цветного картона), веревка, скрепки, 2 корзины; 2 набора муляжей овощей (морковка, репа, капуста, свекла, огурец, кабачок, баклажан, перец, чеснок и лук), 2 скамейки, 3–4 обруча для каждой команды игроков; цифровой набор (можно из «Набора школьника»); мел (веревки) для обозначения полос; раздаточный материал для команд; рабочие тетради с заданиями, фломастеры, простые карандаши.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «Палочки».</b> Дети сидят в кругу, им дается по 3 цветные палочки.	Дети сидят в кругу, удерживая палочки на тыльной стороне руки, на ноге, плече.	Напомнить детям, что, необходимо выполнять движения



1	2	3
<p>Педагог дает задание: удерживая палочки, выполнять движения и посчитать их количество.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Сколько палочек удалось удержать?</p> <p>– Сколько осталось?</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог сообщает, что сегодня проводится настоящий математический конкурс. Дети делятся на команды: «Любознйки» и «Почемучки». Воспитатель делает вступление: «Вам предстоит соревноваться друг с другом и проходить сложные испытания. Вы научитесь побеждать и многое узнаете о математических задачах. За каждое правильно выполненное задание команды получают жетоны (очки)». Далее педагог предлагает детям отгадать загадку:</p> <p style="padding-left: 40px;">Два березовых коня По снегам везут меня. Кони эти рыжи, А зовут их ... (лыжи).</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Что это – задача или загадка? Чем задача отличается от загадки? (В загадке – сразу ответ, а в задаче – выполнение действий, а затем – ответ.)</p> <p>Далее педагог предлагает детям познакомиться со структурой задачи, научиться составлять и решать задачу.</p>	<p>Развивается ловкость, координация движений, внимание.</p> <p>Дети стоят вокруг педагога.</p>	<p>аккуратно; удерживая палочки на руке (ноге) – поднимать руку (ногу), на плече – приседать.</p> <p>Вызывать интерес к получению новой информации математического характера, желание проходить сложные испытания.</p>

1	2	3
<p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «Карандаши в коробках».</b></p> <p>Дети делятся на две команды по 10 человек. Игрокам предлагается взять в руки цветные палочки: 1-й команде – синие, красные, оранжевые; 2-й – желтые, зеленые, фиолетовые.</p> <p>В ходе игры педагог читает детям задачу, которую они должны выполнить: «Мальчик положил в коробку красные, синие, оранжевые карандаши. Сколько там карандашей?»</p> <p>– Можно ли решить эту задачу? (<i>Нет, так как в условии не указано количество карандашей.</i>)</p> <p>– Давайте посчитаем, сколько в команде карандашей.</p> <p>Дети осуществляют пересчет, а затем принимают исходное положение лежа на спине на небольшом расстоянии друг от друга, удерживая над головой палочки на вытянутых руках. «Карандаши» должны «собраться в коробку» по условию задачи, выполняя перекачивания друг через друга до черты, обозначающей коробку.</p> <p>Первой команде необходимо уложить в коробку 4 красных, 2 синих, 1 оранжевый карандаши; второй команде – 3 желтых, 3 зеленых, 1 фиолетовый.</p> <p>Остальные дети проверяют счетом правильность выполнения задачи, отвечая на вопрос «Сколько карандашей в коробке?»; составляют арифметическое выражение,</p>	<p>Дети в командах выполняют перекачивания друг через друга по заданию.</p> <p>Развивается внимание, ориентировка в пространстве, ловкость движений, сноровка, мышление, память.</p>	<p>Напомнить детям, что выполнять перекачивания необходимо последовательно, согласно заданию, по очереди, быстро, прижав ноги плотно друг к другу – укладывая «карандаши» рядом друг с другом. Побуждать детей внимательно составлять схему задачи, прочитывая выражение, выделяя части задачи.</p>

указывая знаком, какое действие они совершили. Составив		
------------------------------------------------------------	--	--

1	2	3
<p>условие задачи, задав вопрос и прочитав выражение, дети находят ответ пересчетом.</p> <p><b>В о п р о с</b> для обеих команд: Из чего состоит задача? (Условие, вопрос, действие, результат – ответ.)</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Бананы и мартышка».</b></p> <p>На «пальмах» (веревках) на разном уровне развешаны желтые и зеленые картонные бананы (прикреплены скрепкой). Детям (покомандно) предлагается сорвать бананы и принести своей мартышке.</p>	<p>Дети делятся на две команды. По сигналу воспитателя игроки команд, соблюдая очередность, выполняют прыжки в высоту с разбега и достают бананы, подвешенные выше руки ребенка на 20–30 см. Затем нужно положить банан в корзину и вернуться в команду.</p> <p>После того как будут собраны все бананы, каждой команде необходимо составить математическое выражение, быстро выбрав арифметическое действие, с помощью которого можно ответить на вопрос «Сколько бананов удалось собрать каждой мартышке?». Затем каждая команда озвучивает составленную задачу, выделяя условие, вопрос, действие, ответ.</p> <p>За каждое правильно выполненное задание команды получают жетоны.</p> <p>Развивается внимание, ловкость движений, сообразительность, умение быстро в уме</p>	<p>Напомнить детям, что во время разбега необходимо использовать толчковую ногу, произвести своевременный взмах рука-ми в прыжке, перед приземле-нием – выпрямить ноги. В случае неудачной попытки достать банан игрок возвращается в команду и встает в конец колонны.</p>

	производить арифметические действия.	
--	--------------------------------------	--

1	2	3
<p><b>3. Подвижно-дидактическое упражнение «Что едят зайцы?».</b></p> <p>Педагог рассказывает: «Проголодавшиеся зайцы решили полакомиться овощами в огороде. Первый заяц сорвал капусту и свеклу, второй – морковку и репу, третий – огурец и кабачок, четвертый – баклажан и перец, пятый – чеснок и лук. Вдруг зайцы увидели сторожа и бросились наутек. Добежали до поляны и стали считать овощи, раскладывая их. А старый заяц рассмеялся. Почему?».</p> <p>Из детей выбираются десять человек, которые должны выполнить двигательное задание, чтобы ответить на вопрос задачи. Оставшиеся дети составляют математическое выражение (из цифрового набора) по условию задачи, прочитанному педагогом, отвечая на в о п р о с ы :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько зайцев забралось в огород?</li> <li>– Сколько овощей сорвали зайцы?</li> <li>– Почему рассмеялся старый заяц?</li> <li>– Сколько сорванных овощей съедят зайцы?</li> </ul> <p>Какая команда быстрее ответит на поставленный вопрос, та и получит жетон.</p> <p><b>4. Конкурс капитанов «Умные задачки».</b></p> <p>Педагог читает задачу первой команде, которая должна дать ответ на вопрос: чего не хватает (условия, вопроса и т. д.)?</p>	<p>Две команды (по 5 человек) встают возле двух скамеек в колонны друг за другом. На скамейках расположены наборы овощей: морковка, репа, капуста, свекла, огурец, кабачок, баклажан, перец, чеснок и лук. Предметы расположены равномерно по длине всей скамейки. Игрокам команд необходимо по очереди пройти по скамейке, наклониться за предметом, взять его и, перешагивая остальные, дойти до конца скамейки, спрыгнуть, выполнить прыжки из обруча в обруч с продвижением вперед, оставив взятый предмет в последнем обруче. Развивается внимание, легкость, быстрота и ловкость движений, логика мышления, осанка.</p> <p>Дети выстраиваются покомандно в 2 шеренги друг напротив друга (расстояние между командами – 10 полос), педагог в середине.</p>	<p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения задания: брать только по одному предмету, удерживать равновесие при наклонах, сосредоточиться при перешагивании предметов, ровно держать спину, в обручах делать большие прыжки двумя ногами, без остановки, не выполнять два прыжка в одном обруче.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в ходе игры, прослушивая варианты задач, быстро</p>

1	2	3
<p>В случае правильного ответа вся команда делает шаг вперед и получает очко. Педагог поворачивается ко второй команде и задает вопрос ей. Если ответ команды неверен, игроки остаются на прежнем месте.</p> <p>В а р и а н т ы   з а д а ч :</p> <p>1. На дереве росло 5 яблок. Сколько яблок осталось на дереве? <i>(Незаконченное условие.)</i></p> <p>2. В корзину положили красные и зеленые перцы. Сколько всего перцев в корзине? <i>(Не указано количество.)</i></p> <p>3. Шесть орешков мама свинка Для детей несла в корзинке, Свинку ежик повстречал И еще четыре дал. <i>(Нет вопроса к задаче.)</i></p> <p>4. Просим мы вас посчитать, Сколько малышей в саду. <i>(Нет условия к задаче.)</i></p> <p>5. Шесть веселых медвежат За малиной в лес спешат. А теперь ответ найди, Сколько шишек те нашли? <i>(Незаконченное условие.)</i></p> <p>6. Четыре спелых груши На веточке качалось. Две груши снял Павлуша. <i>(Нет вопроса к задаче.)</i></p> <p>7. Мартышка сорвала со стебелька 4 спелых клубнички и 2 зеленых. Поделилась ли она с попугаем? <i>(Это не задача.)</i></p>	<p>Ответив правильно на вопрос, все игроки команды должны делать шаг одновременно. Развивается внимание (сосредоточенность), мышление.</p>	<p>ориентироваться и давать полный ответ на вопрос «Какой части задачи не хватает?».</p> <p>Напомнить детям, что если они дают правильный ответ, то делают шаг вперед всей шеренгой, если нет – остаются на своем месте.</p> <p>Та команда, которая оказалась ближе всего к педагогу (дала больше правильных ответов), выиграла.</p>

1	2	3
<p>– Измените вопрос так, чтобы получилась задача. – Выполните решение задачи. Что нужно сделать, чтобы ответить на вопрос? Дайте полный ответ.</p> <p><b>5. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Работа с раздаточным материалом. Детям (в командах) предлагается ответить на вопрос логической задачи.</p> <p>1. Сколько на березе яблок, если на ней 5 веточек, а на каждой веточке по 2 яблока? <i>(Нисколько – на березе яблоки не растут.)</i></p> <p>2. 2 мальчика играли в шашки 3 часа. Сколько времени играл каждый из мальчиков? <i>(3 часа.)</i></p> <p>3. Летела стая уток. Охотник выстрелил и убил 1 утку. Сколько уток осталось? <i>(Нисколько – все улетели.)</i></p> <p>4. У стула 4 ножки. Сколько ножек у 2 стульев? <i>(8.)</i></p> <p>5. У 7 братьев по 1 сестре. Сколько всего детей? <i>(8.)</i></p> <p>6. Сколько рогов у 3 коров? <i>(6.)</i></p> <p>7. Сколько концов у одной палки? <i>(2.)</i></p> <p>8. Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? <i>(2.)</i></p> <p>9. Самосвал ехал в город. По дороге он встретил 3 легковых машины и 1 грузовую. Сколько машин ехало в город? <i>(1 – самосвал.)</i></p> <p>10. Сколько яиц можно съесть на голодный желудок (натошак)? <i>(1.)</i></p>	<p>Каждая команда работает за своим столом. Развивается внимание, мелкая моторика рук, быстрота и логика мышления, смекалка.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при составлении задачи, проявлять быстроту мышления, смекалку, самостоятельно зарисовывать условие, составлять и записывать арифметическое выражение, отмечать все части задачи.</p>



1	2	3
<p>2) Работа в рабочих тетрадях. Составь самостоятельно задачу, нарисуй рисунок. Прочитай условие. Составь арифметическое выражение. Отметь части задачи.</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> В о п р о с ы : – Что научились делать? – Из каких частей состоит задача? Назовите их. – Сколько очков заработала каждая команда? Педагог объявляет: «В математическом конкурсе победила дружба!»</p>	<p>Дети сидят полукругом. Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 4

### ТОРОПИСЬ, ДА НЕ ОШИБИСЬ. СЛОЖЕНИЕ ИМЕНОВАННЫХ ВЕЛИЧИН

**Программное содержание:** закреплять представление об именованных величинах и правилах действия с ними, умение составлять числовые выражения по сюжетам составленных задач, соотносить сюжетный рассказ со схемой, обобщать объекты в группы с единым названием; совершенствовать навык выполнения основных движений: ходьба в определенном темпе, в тройках, держась за руки, метание в движущуюся цель, двигательные упражнения с выбранным спортивным оборудованием, бег шеренгой со сменой направления, прыжки в высоту, ходьба по веревке на четвереньках; учить решать нестандартные задачи, делать простые умозаключения; развивать воображение, логику, умения работать вместе, сообща, помогать друг другу; формировать умение делать правильный выбор знака.

**Материалы и оборудование:** разнообразные мелкие предметы (шишки, орехи, муляжи овощей, фруктов, игрушки, геометрические фигуры и т. д.); корзинка, подвешенная на веревку; 4 обруча, 4 веревки; спортивное оборудование для игр: ракетка, воланчик, кольцо, брос, бумажный самолет и т. д.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «Сборщики».</b> Различные мелкие игрушки разбросаны на полу. Участники игры делятся на группы по 2–3 человека и берутся за руки. По сигналу ведущего двумя свободными руками каждая тройка должна собрать как можно больше игрушек. Предметы, собранные каждой группой, подсчитываются.	Тройки выполняют быструю ходьбу под музыку, которая поддерживает темп движения, и собирают игрушки. Развивается согласованность движений, ловкость, умение работать вместе.	Обратить внимание детей на необходимость удерживать как можно больше игрушек разными способами (зажав руками, ногами, подбородком и т. д.), шагать энергично, при наклонах стараться не уронить предметы.



	орехи, ме-	
--	------------	--

1	2	3
<p>– Можно ли сложить всё подряд? Почему? (<i>Нет, получится путаница.</i>)</p> <p>– Разделите предметы на группы, назовите, что можно сложить друг с другом. Придумайте название этой группе предметов (обобщающее слово). (<i>Фрукты, природные материалы, игрушки, геометрические формы.</i>)</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическое упражнение «Торопись, да не ошибись».</b></p>	<p>шочки, игрушки, кубики, шары и др.). Когда корзина перестанет раскачиваться, производится подсчет заброшенных предметов.</p> <p>Метание в движущуюся цель выполняется левой и правой рукой.</p> <p>Развиваются ловкость, глазомер, мышление, умения сравнивать и обобщать.</p> <p>Четыре обруча разложены по углам комнаты и соединены по ее периметру веревкой. В обручах разнообразное физкультурное оборудование: ракетки и воланчики, кегли, мяч, вертушки и стойки; бумажный самолет, кольцо большого диаметра, кубики, палки. Детям предлагается пройти по-медвежьи по шнуру, соединяющему 1-й и 2-й обручи (ступни на шнуре, руки на полу справа и слева от шнура), дойдя до 2-го обруча, пройти по нему приставным шагом, выбрать один предмет из спортивного оборудования, до следующего обруча передвигаться выполняя перекрестные прыжки относительно шнура; в 3-м обруче выбрать еще один предмет спортивного оборудования, подходящий для выполнения какого-либо упражнения с предметом. После того как все предметы будут выбраны, дети объясняют, почему поднятые</p>	<p>определять названия групп предметов, которые можно складывать (обобщающие слова).</p> <p>Нацелить детей на выбор двух подходящих предметов для выполнения двигательного упражнения, объяснение своего выбора движением, вывод о сложении этих предметов по признаку – действию.</p>

	ими объекты можно сложить,	
--	----------------------------	--

1	2	3
<p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Если можно – беги».</b></p> <p>Дети стоят в шеренге, педагог – напротив на большом расстоянии за чертой. Он называет объекты и спрашивает, можно ли их складывать. Если да, игроки бегут к педагогу, если нет – стоят на месте. После перебежки педагог меняет положение, становясь опять напротив детей, и задает следующую задачу.</p> <p><b>В а р и а н т ы з а д а ч :</b> молоко и лед; кошки и мышки; тесто и творог; манка и кастрюля; хлеб и колбаса; клубок и спицы; лягушки и цапли, и т. д.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Лягушки – цапли».</b></p> <p><b>В о п р о с :</b> – На какое действие составленная по игре задача?</p>	<p>и выполняют с ними двигательные упражнения: отбивание воланчика ракеткой, прокатывание мяча с целью сбить кегли, бросают в кольцо бумажный самолет и т. д. Развивается логическое мышление, способность к обобщению, объединению разноименных предметов.</p> <p>Перебегание от одной линии к другой дети выполняют шеренгой, все вместе. Развиваются умения двигаться в общем темпе, работать сообща, мышление, логика, сообразительность, взаимопомощь.</p> <p>В середине площадки – «болото» (ограничено веревкой, закрепленной на столах). Водящий – «цапля» – находится в стороне от «болота». «Лягушки» «ловят комаров» в «болоте» – выполняют прыжки из поло-</p>	<p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: бежать необходимо вместе, в общем темпе, держась за руки. Перебежав, опустить руки, повернуться на 180° и вновь взяться за руки. Побуждать детей объяснить, почему одни предметы можно складывать, а другие – нет.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что из болота можно только выпрыгивать, перешагнувший считается пойманным. Побуждать соотносить сюжет игры</p>

1	2	3
<p>5. <b>Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Придумайте задачу по заданному примеру. Зарисуйте ее. Какие предметы можно складывать? Приведите примеры.</p> <p>2) Соедините стрелками группы предметов, которые можно сложить. Запишите выражение в виде примера, сосчитайте ответ.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что научились делать?</p> <p>– Что было трудным?</p>	<p>жения сидя. По сигналу «Цапля!» водящий перешагивает через веревку и начинает ловить «лягушек». Те выскакивают из «болота» любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные идут в гнездо «цапли». В конце игры водящий считает пойманных и составляет пример с помощью цифр на полу, заполняя схему, читает выражение, ответ дает пересчетом.</p> <p>Развивается внимание, быстрота и логика мышления, ловкость и координация движений.</p> <p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается внимание, мелкая моторика рук, мышление.</p> <p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Развивается внимание, речь, мышление</p>	<p>со знаком действия (вычитание) и заполнять схему.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении заданий, приводить примеры, вспомнить правило сложения.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>



## Март

### Занятие 1

#### В СТРАНЕ ВЕСЕЛЫХ ЧИСЕЛ. ЧИСЛА 1, 2, 3

**Программное содержание:** закреплять представление детей о цифрах и числах 1, 2, 3; познакомить с образованием и составом чисел 2 и 3 (из двух меньших чисел); учить производить отсчет и пересчет в пределах 2 и 3; повторить стихи, считалки, связанные с этими числами; развивать зрительное восприятие и память при помощи заданий на быстрое нахождение заданного количества предметов на карточках без пересчета; активизировать умственную деятельность детей с помощью занимательной математики; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность, сообразительность; совершенствовать навыки выполнения двигательных упражнений: боковой галоп, чередование бега с ходьбой, бег в парах, тройках, бег двумя способами с захлестыванием голени и высоким подниманием коленей, бег скрестно, прыжки (ноги вместе, ноги врозь), катание мячей с помощью палочки, метание мяча в горизонтальную цель правой рукой; воспитывать навыки коллективизма, товарищества, умение работать вместе, согласованно, в парах.

**Материалы и оборудование:** карточки с цифрами от 1 до 3; малые и большие обручи на подгруппу детей, маленькие шарики трех цветов, гимнастические палки небольшого размера; корзина с мячами, на которых написаны цифры 1 и 2; 2 колпака из ткани с написанным на них арифметическим действием («+ 1» или «+ 2»), натянутые на небольшие кольца диаметром 35–40 см; цветные палочки; рабочие тетради с заданиями, цветные карандаши.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <i>1. Игра на коммуникацию «Ах, какие молодцы!».</i>	Дети становятся в круг и по сигналу педагога выполняют бег приставными шагами правым боком, держась за руки.	Побуждать детей не забывать менять направление, шаги делать небольшие, движения

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Детям предлагается вспомнить интересные стихи и считалки о цифрах 1, 2, 3, заученные раньше; вспомнить, с какого числа начинается числовой ряд, на сколько увеличивается каждое следующее число, какие действия с ними можно совершать (сложение, вычитание). Затем педагог на мольберте иллюстрирует веселый рассказ. (Пример: <math>1 + 1 = 2</math>; <math>1 - 1 = 0</math>.)</p> <p>В задачнике жили один да один.  Пошли они драться один на один.  Но скоро один зачеркнул одного,  И вот не осталось от них ничего.  А если б дружили они меж собою,  То долго бы жили и их было б двое.</p> <p>– Вы увидели, как было составлено число 2? (<math>1 + 1</math>.)</p> <p>Педагог объявляет детям, что сегодня они будут играть с веселыми числами и учиться составлять их друг</p>	<p>Педагог называет числа от одного до трех в произвольной последовательности. Услышав число, дети останавливаются, хлопают в ладоши столько раз, какое число они услышали, и произносят: «Ах, какие молодцы!»</p> <p>После каждой остановки направление движения меняется.</p> <p>Развивается внимание, согласованность, четкость движений.</p> <p>Дети стоят возле мольберта.</p> <p>Развивается интерес к математике и составу числа.</p>	<p>выполнять в общем ритме, быть внимательными.</p> <p>Нацелить детей на получение новой информации математического характера.</p>

из друга.		
-----------	--	--



1	2	3
<p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Загони шарик в свою лунку».</b></p> <p>После выполнения задания дети объясняют, какого цвета шарик они закатили в обруч, из каких цветов составили число 3, показывают полученное выражение карточкой.</p> <p><b>Примеры:</b>  2 красных + 1 желтый  1 синий + 2 желтых</p>	<p>рожке расположены зигзагом. Выполнив задание, нужно вернуться в конец своей колонны.</p> <p>После того как все играющие выполнят это задание, в дорожку добавляется цифра 3. Все три цифры располагаются зигзагом. Необходимо запрыгнуть на цифру 3 двумя ногами (ноги вместе). Прыжок на цифры 1 и 2 выполняется ногами врозь.</p> <p>На следующую цифру 3 (и все последующие) необходимо прыгнуть ногами вместе с поворотом на 180°, на следующие две цифры 2 и 1 встать прыжком ноги врозь. Так продолжать до конца ряда. Возвращаться назад бегом с захлестыванием голени.</p> <p>Развивается внимание, ловкость, координация движений, мышление, сообразительность.</p> <p>Участники игры делятся на две команды. Каждому ребенку предлагается взять малый обруч и расположить его в любом месте игровой площадки. В одном из больших обручей находятся маленькие мячики трех любых цветов с наклеенными на них цифрами. Дети должны загнать</p>	<p>дую положение ног (вместе, врозь), не забывать делать повороты на цифре 3; повороты выполнять в прыжке, встав на цифру согласно направлению движения; бежать легко, ритмично, с захлестыванием голени, ногу ставить на всю стопу.</p> <p>Побуждать детей катить мячи по направлению к своему обручу, подталкивать мяч не сильно, но быстро, укатившийся мяч догнать и продолжить движение; запоминать варианты</p>

	гимнастической	составления числа 3 из двух
--	----------------	-----------------------------

1	2	3
<p>1 красный + 1 синий + 1 желтый Сочетания цветов могут быть любыми.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Колпачок с цифрами».</b> Детям предлагается выполнить метание в цель, одновременно решая математическую задачу. В конце игры мячи высыпаются из колпака и проверяется правильность выполнения задания: в колпаке с надписью «+ 1» должны быть мячи с цифрой 2, и наоборот.</p>	<p>палкой из большого обруча в свой 3 мяча любого цвета (мячи подобраны так, чтобы из них можно было составить число 3 разными способами).</p> <p>Развивается ловкость, внимание, сосредоточенность, мышление.</p> <p>Посередине комнаты чертится линия, за ней располагается корзина с мячами, на которых изображены или наклеены цифры 1 и 2. Все дети делятся на две команды. Капитаны берут колпаки из ткани, натянутые на кольца диаметром 35–40 см, и встают напротив своих команд, удерживая колпаки на вытянутых руках. На каждом колпаке закреплено арифметическое действие («+ 1» или «+ 2»).</p> <p>Участники игры строятся в колонну по одному. По сигналу педагога игроки обеих команд по очереди добегают до черты, где стоят корзины с мячами, берут любой (наугад) мяч с цифрой и, определив, в какой колпак его бросить, чтобы при сложении чисел на мяче и колпаке получить 3, выполняют бросок.</p> <p>Развивается ловкость, мышление,</p>	<p>меньших чисел.</p> <p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: при метании принимать верное исходное положение (одна нога вперед, другая назад), делать правильный бросок двумя руками от груди, стараясь попасть в нужный колпак, не выходя за линию. Если мяч не попал, то повторить попытку можно после того, как все дети выполнят задание.</p>

	сообразительность.	
--	--------------------	--



1	2	3
<p><b>5. Фронтальная работа «Игра с палочками».</b></p> <p>1) Детям предлагается внимательно прослушать текст и на каждое услышанное в нем число положить возле себя соответствующее количество палочек.</p> <p><b>Примеры задач:</b></p> <p>а) Зайчик на траве лежал (1 красная палочка), Другой зайчонок подбежал (1 синяя палочка), Удивляется трава: Был один, а стало – ... <i>(два)</i>. – Как вы составили число 2? <i>(2 – это 1 и 1.)</i></p> <p>б) По глубокой речке плыл Одинокий крокодил. Два еще плывут, смотри – Был один, а стало – ... <i>(три)</i>. – Выполняя это задание, используйте палочки только двух цветов. Из каких чисел мы составили число 3?</p> <p>в) Два котенка на крылечке, А еще один у печки. Старший крикнул: «Суп вари!» А котят тут сколько? <i>(Три.)</i> – Из каких двух чисел мы составили число 3? <i>(Варианты пишутся на доске.)</i></p> <p>г) Составьте свою задачу по выражению на состав числа 3 (<math>1 + 1 + 1</math>; <math>2 + 1</math>; <math>1 + 2</math>) и раскрасьте рисунок к задаче карандашами двух цветов.</p> <p>д) Напишите по образцу карандашом по клеточкам цифры 1, 2, 3, соблюдая промежуток в 1 клетку.</p>	<p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается внимание, мелкая моторика рук, мышление.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении заданий: палочки раскладывать в соответствии с услышанным числом, обозначая палочками одного цвета каждый предмет.</p> <p>Побуждать детей составлять и записывать арифметическое выражение по задаче, диктант по клеткам выполнять точно по образцу, соблюдая промежуток в 1 клетку.</p>

Окончание табл.

1	2	3
<b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> В о п р о с ы : – Состав каких чисел мы сегодня изучили? – Проанализируйте свою работу: если всё удалось – покажите красный кружок, если нет – зеленый кружок	Дети сидят полукругом. Развивается внимание, связная речь, мышление	Нацелить детей на беседу по пройденному материалу

## Занятие 2

### МОЙ ЛЮБИМЫЙ ЦИРК. СОСТАВ ЧИСЛА 4

**Программное содержание:** учить детей составлять число 4 из двух меньших чисел; закреплять навыки количественного и порядкового счета; упражнять в понимании и составлении арифметических выражений, правильной постановке знака, выполнении арифметических действий; развивать навык определения направления (лево, право), логическое мышление, память, внимание, сообразительность, пространственные представления; совершенствовать навыки выполнения основных видов движений: бег в парах, четверках, прыжки через гимнастическую палку, вверх из положения сидя, вверх с разбега, ползание, удерживание равновесия в парах на повышенной опоре; воспитывать стойкий интерес к математике, умение работать вместе, взаимопомощь, поддержку.

**Материалы и оборудование:** стойки с гимнастическими палками; цифры 1, 2, 3 на каждого ребенка; карточки с надписями «+ 1», «+ 2», «+ 3», тоннель из трех трубочек, 4 тканевых покрывала 1 × 1 м, веревка с колокольчиком, надувные шары с числами 1, 2, 3, рабочие тетради, фломастеры, счетные палочки.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Подвижная игра на умение выполнять коллективные задания «Попкорн».</b>	На полу чертится большой круг – это сковородка, на которой нагреваются кукурузные зернышки, превращаясь в воздушный попкорн. Детям предлагается сесть на корточки в середину круга. На слова педагога «сковородка нагревается» дети начинают подпрыгивать по очереди. На слова «сковородка горячая» – подпрыгивают все вместе.	Напомнить детям, что необходимо внимательно слушать команды, прыгать согласованно, вместе, держась за руки, стараться не падать.

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b></p> <p>Педагог показывает детям рекламу выступления животных в цирке. Дети делятся своими впечатлениями: были ли они в цирке, кого там видели. Педагог приглашает детей посетить цирк и самим научиться дрессировать животных.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «Пони».</b></p> <p>Это пони так умело Скачут по арене смело, Прыгают через барьер, На поклон спешат скорей.</p> <p><b>В о п р о с :</b> – Как мы составляли пары и четверки? (<i>Из единиц, пар.</i>) Составьте выражения. (<math>1 + 1 = 2</math>; <math>2 + 2 = 4</math>.) В конце игры четверки «лошадок» выходят в середину и «кланяются», сгибая одну ногу в колене и отводя немного назад, сделав наклон вперед.</p>	<p>На слово «сахар» дети начинают соединяться друг с другом в пары, тройки, четверки, пятерки («слипаться»), пока не станут одним большим «шаром попкорна». Развивается динамичность, ритмичность движений, внимание, умение работать группой.</p> <p>Дети сидят полукругом скрестив ноги. Развивается внимание, мышление, связная речь.</p> <p>Дети выполняют задания: бег в парах (сцепив руки в локтях), если педагог показывает цифру 2; бег по четыре человека, если педагог показывает цифру 4. Пробежав небольшое расстояние, выполнить прыжки в парах (четверках) через гимнастическую палку, поднятую на высоту 15–20 см. Развивается быстрота, согласованность, внимание, мышление.</p>	<p>Вызывать интерес к получению новой информации математического характера.</p> <p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: соединяясь в пары, четверки, сцеплять руки в локтях, движения выполнять вместе, согласованно, перепрыгивание через палку стараться выполнить всем одновременно одной ногой (правой).</p>

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Найди место тигру».</b></p> <p>На тигрят смотри скорей – Сколько в клетке всех зверей? Тигры – звери не простые, Знают все свои места. Дрессируют их не зря.</p> <p>Детям предлагается проползти в тоннель по трем направлениям: направо, налево, прямо. Определить свое направление необходимо по цифре (1, 2, 3) и карточке, прикрепленной к трубе тоннеля: прямо – «+ 2», налево – «+ 1», направо – «+ 3». Сложив числа так, чтобы в сумме получилось 4, и определив направление, проползти на высоких четвереньках в тоннель, зажав игрушечного тигра под подбородком. Положив игрушку на тумбе с цифрой 4, назвать, как образовали число 4, из каких двух чисел.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Черепашьи бега».</b></p> <p>Черепашьи бега Устроили на арене. Черепашка хоть одна, А ноги четыре.</p> <p>Детям предлагается разделить в группы по 4 человека, встать на четвереньки с опорой на ступни и ладони близко друг к другу, повернувшись в одном направлении. Каждая четверка накрывается куском</p>	<p>Выполняется ползание на высоких четвереньках назад.</p> <p>Развиваются координация, согласованность движений, внимание, быстрота мышления, сообразительность, пространственные представления.</p> <p>Дети выполняют бег на высоких четвереньках в командах по четыре человека.</p> <p>Развивается ловкость, быстрота, внимание.</p>	<p>Побуждать детей озвучивать направление движения, выполнять ползание быстро, стараясь удержать игрушку подбородком, опору осуществлять на ступни и ладони.</p> <p>Нацелить детей на быстроту и согласованность движений в четверках, сотрудничество. Напомнить, что нужно бежать в общем ритме, не выползать из-под покрывала.</p>

Ткани —

1	2	3
<p>«панцирем». Таким образом, получается «черепашка», которой необходимо проползти вперед до черты. По сигналу педагога «Внимание, марш!» начинаются «черепашки бега». «Черепашка», которая первая достигла черты, побеждает.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько человек образовали черепашку?</li> <li>– Как получили число 4?</li> <li>– Сколько единиц вошло в его состав?</li> </ul> <p><b>4. Подвижно-дидактическое упражнение «Сыграй мелодию».</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Обезьянки наши смелы, Прыгают они умело. Научили их считать, Колокольчиком играть.</p> <p>Детям предлагается взять карточки с числом 1, 2 или 3, выполнить прыжок с разбега в высоту от черты и задеть колокольчик столько раз, чтобы количество звонков и число на карточке в сумме дали число 4 (если цифра 1, то колокольчик звенит 3 раза; если цифра 2, то 2 раза; если цифра 3, то 1 раз).</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Из каких двух чисел вы составили число 4?</li> </ul>	<p>Выполняются прыжки вверх с разбега и с места.</p> <p>Развивается внимание, сообразительность, ловкость, легкость, согласованность движений.</p>	<p>Толчок выполнять упругими ногами, учитывать силу толчка, чтобы достать колокольчик вытянутой рукой (не становиться прямо под колокольчиком).</p>

1	2	3
<p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Танцующий слон».</b></p> <p>Слону подарки подари, Танцевать его научи, На тумбе смело покружись, Приседай и не ленись.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b> – Как вы объединились в пары? – Из каких двух чисел образовано число 4?</p> <p><b>6. Подвижное упражнение «Клоуны с шарами».</b> Детям раздаются разноцветные надувные шары с написанными на них цифрами (1, 2 или 3). Задача – подбрасывать шары вверх толчком руки, затем поймать любой шар и по сигналу «Два шара соединись, в число 4 превратись» объединиться в пары так, чтобы из чисел на шарах образовалось число 4, и прочитать полученное выражение. Затем дети опять подбрасывают шары вверх и упражнение повторяется.</p>	<p>Дети делятся на команды по 6 человек. На арене 3 тумбы, на них число 4. У каждой команды по 2 карточки с числами 1, 2 и 3. Детям предлагается объединиться в пары в своей группе так, чтобы при сложении их чисел образовывалось число 4. Затем нужно встать вдвоем на тумбу (куб) и представить себя большим толстым слоном. Под музыку дети в паре начинают танцевать, выполняя разные движения вдвоем, удерживая друг друга: кружатся спиной друг к другу, поднимают одну ногу, приседают. Остальные дети хлопают в ладоши. Развивается сила, ловкость, легкость движений, сообразительность, мышление, внимание.</p> <p>Выполняется подбрасывание и ловля воздушных шаров. Развивается быстрота, ловкость, сообразительность.</p>	<p>Побуждать детей танцевальные упражнения выполнять вместе, удерживая равновесие на кубе, придерживать друг друга, чувствовать общий ритм движений.</p> <p>Побуждать детей ловить шары, не наталкиваясь друг на друга, объединяться в пары быстро, согласно цифрам.</p>



1	2	3
<p><b>7. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Разложите нужное количество палочек согласно условию задачи, прочитайте выражение в цифрах, дайте ответ.</p> <p>З а д а ч а «В гостях у лося».</p> <p>Купил лось телевизор и пригласил зверей мультфильмы смотреть. Пришли к лосю гости, а у него только две скамейки: большая и маленькая. На большую скамейку сели лось и медведь (2 палочки), на маленькую белка, еж и заяц (3 палочки). На какой скамейке поместилось больше гостей и почему? Сколько гостей на большой скамейке? (1.) Почему? (Лось – хозяин.) Сколько на маленькой? (3.) Сколько гостей пришло к лосю? (4.)</p> <p>2) Нарисуйте кружки, закрасьте их карандашами двух цветов согласно условию стихотворной задачи.</p> <p>1. На песке 2 льва сидели, Ананас и киви ели, К ним еще присели два. Сколько здесь? (Четыре льва.)</p> <p>2. Выступали в клубе зайки. Три бренчат на балалайке, А один играл на лире. Сколько их всего? (Четыре.)</p>	<p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается мышление, внимание, мелкая моторика рук.</p>	<p>Побуждать детей внимательно слушать текст, раскладывать палочки, проявлять смекалку и сообразительность; закрашивать кружки, используя два цвета; объяснять состав числа 4 (из двух красных и двух синих кружков и т. д.), записывать пропущенное число.</p>

1	2	3
<p>3. На арене цирка мишки. Младший ловко ловит шишки, Три медведя ловят гири Медвежат всего ... (<i>четыре</i>).</p> <p>– Как составлено число 4?</p> <p>3) Вставь пропущенное число в выражение и прочитай его.</p> <p>Пр и м е р ы :</p> <p><math>3 + ? = 4</math>      <math>? + 2 = 4</math>      <math>1 + ? = 4</math></p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> <b>В о п р о с ы :</b> – Какое число учились составлять? – Что понравилось делать? – Что вызвало затруднения?</p>	<p>Дети сидят полукругом. Развивается внимание, мышление, связная речь</p>	<p>Вызывать интерес к беседе по пройденному материалу</p>

### Занятие 3

#### ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ОХОТА. СОСТАВ ЧИСЛО 5

**Программное содержание:** знакомить детей с составом числа 5 (из двух меньших чисел); учить составлять числовое выражение, решать задачи, выделяя условие, задавая вопрос, составляя решение, получая ответ, делать логические выводы; развивать логическое мышление, память, сообразительность, умение работать вместе, коммуникационные навыки (взаимовыручка); совершенствовать технику выполнения основных видов движений: метание в цель разных по весу предметов (воздушные шары, бумажные самолеты, кольца), ходьба по скамейке парами; воспитывать интерес к решению задач.

**Материалы и оборудование:** цифры 1, 2, 3, 4 на каждого ребенка, 8 мелких теннисных шаров, узкая скамейка, 20 маленьких воздушных шаров двух цветов, 4 журнала.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «Хлопки».</b>	Дети встают в круг. По сигналу педагога начинается движение по кругу с выполнением заданий: – один хлопок – остановиться и изобразить аиста (стойка на одной ноге); – два хлопка – изобразить лягушку (прыжки вперед в приседе); – три хлопка – изобразить рака (ходьба спиной вперед). Развивается произвольное внимание, наблюдательность, умение работать вместе.	Побуждать детей быстро менять положение тела в соответствии с количеством хлопков, удерживать дистанцию во время движения.



1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Горная тропинка».</b></p> <p>Чтобы продолжить охоту, надо пройти через горный перевал по узкой тропинке, где внизу пропасть.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Почему вы образовали свою пару?</p> <p>– Из каких двух чисел можно составить число 5?</p> <p>Оцениваются правильное выполнение задания и умение работать вместе.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Охота на кабанов».</b></p> <p>Детям предлагается загнать кабанов в ловушку – обруч.</p> <p>Воспитатель говорит: «Говорят, прыток кабан в беге, да на поворотах не скор. Используя особенности передвижения этого зверя, надо попытаться загнать его в ловушку».</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Каких цветов шары («кабанов») удалось заманить в ловушку?</p> <p>– Посчитайте, сколько синих? Сколько красных?</p> <p>– Как удалось составить число 5?</p>	<p>Результат проверяется. «Зайцы», в которых попали, меняются с «охотниками» местами. Развивается внимание, ловкость, глазомер.</p> <p>У детей цифры 1, 2, 3, 4. Они делятся на две команды, которые располагаются с двух концов скамейки. Задача – идти навстречу друг другу парами так, чтобы числа игроков составляли 5.</p> <p>Развивается ловкость, внимательность, мышление, умение находить результат пересчетом.</p> <p>Все участники игры делятся на 4 команды охотников. С помощью листа (размер А4) из плотного картона детям необходимо загнать воздушные шары двух цветов («кабанов») в обруч так, чтобы их в нем было пять.</p> <p>Участники каждой команды по очереди, размахивая картонкой, загоняют шары в обручи. Если первому «охотнику» это сделать не удалось, он передает картонку следующему игроку своей команды.</p>	<p>Напомнить детям, что при переходе по скамейке нужно осторожно меняться местами на середине, стараясь не упасть. Оцениваются активность, внимание, взаимопомощь, варианты решения проблемы, выбор подходящего движения и время выполнения.</p> <p>Побуждать детей проявлять ловкость, бить по шару несильно, стараясь двигать его в нужном направлении, быстро ориентироваться, если мяч улетел, осуществлять счет попавших в обруч мячей, уметь составлять число 5 из двух меньших чисел.</p>

Развивается ловкость, внимание, мышление.
-------------------------------------------

1	2	3
<p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Соколиная охота».</b></p> <p>Педагог рассказывает, что с помощью прирученных птиц опытные охотники могут поймать в день до нескольких десятков птиц и зверей, и предлагает детям снова представить себя охотниками.</p> <p>В конце игры ведется пересчет самолетов («соколов»), а также проверяется правильность выполнения задания: во всех ли примерах два числа при сложении составляют число 5?</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Из каких чисел составили число 5?</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Охота на оленей».</b></p> <p>В конце игры дети считают накинутае кольца и отвечают на в о п р о с ы :</p> <p>– Сколько колец попало на первый и второй «рог»?</p> <p>– Как было составлено число (2, 3, 4, 5, в зависимости от того, сколько колец удалось забросить)?</p>	<p>В эстафете участвуют две команды. Участники команд, надевая по очереди рукавицу, запускают «сокола» «за дичью», то есть выбирают нужный самолет с примером и направляют его в маленький обруч. Одно из условий игры – сумма чисел в примере на самолете должна составлять 5. Если самолет попадает в обруч – «дичь поймана», если нет – «сокол» не справился с задачей. Эстафета передается следующему игроку. Выигрывает команда, которой удалось «поймать» больше «дичи».</p> <p>Развивается ориентировка в пространстве, ловкость, быстрота, внимание, мышление.</p> <p>Все участники игры делятся на команды по 5 человек. Игроки каждой команды по очереди пытаются накинуть кольца (по одному у каждого игрока) на 2 «рога оленя» (гимнастические палки или палка для игры в серсо). Если кольцо не попало на «рог», нужно подтянуть его с помощью веревки и передать ход следующему игроку-«охотнику». Каждому дается одна попытка.</p>	<p>Напомнить детям, что при броске необходимо встать в нужное положение: левая нога вперед, бросок осуществляется из-за головы сверху. Побуждать быстро выполнять сложение двух чисел, чтобы найти подходящий самолет (с суммой чисел, равной 5). После броска встать в конец команды.</p> <p>Побуждать детей правильно выполнять задание: осуществлять бросок от груди, рассчитывать силу броска в зависимости от расстояния до кольцеброса.</p>

1	2	3
<p><b>6. Подвижно-дидактическое упражнение «Поставь капкан на медведя».</b>  <b>В о п р о с :</b>          – На что похожа фигура, построенная из 5 палок?  <i>(Пересеченный ромб.)</i></p> <p><b>7. Фронтальная работа.</b>          1) «Волшебные домики».          Вставьте числа в пустые клетки на каждом этаже так, чтобы в сумме они составляли число 5. Прочитайте, из каких чисел вы составили число 5?          2) Составьте число 5 из счетных палочек двух цветов. Назовите свой вариант.          А теперь составьте число 5 из палочек трех цветов. Назовите полученное выражение. Из каких трех чисел составлено число 5?</p>	<p>Развивается ориентировка в пространстве, ловкость, сосредоточенность, внимание, память.</p> <p>Дети делятся на команды по 5 человек. У каждого в руках гимнастическая палка. Играющие выполняют медленные приседания, осуществляя последовательное перехватывание руками по палке вверх или вниз, а затем строят «капкан» по заданию: 2 треугольника из 5 палок. Развивается мышление, умение работать вместе, сообща.</p> <p>Выполняется за столами. Развивается внимание, мышление, мелкая моторика рук.</p>	<p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: перехват руками осуществлять последовательно, одну руку ставить близко к другой, упражнение выполнять в одном темпе, строить «капкан» быстро, применяя разные способы. Побеждает та команда, которой удалось выполнить задание быстрее.</p> <p>Побуждать детей «расселять жильцов» в домики разными способами, осуществлять количественный счет до 5, видеть составляющие числа, предлагать разные варианты.</p>



1	2	3
<p>3) Решите задачу, запишите решение и ответ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Лягушонок под кустом, Еще четыре под мостом. Собрались все камушки считать. Всего лягушек ровно ... <i>(пять)</i>.</li> <li>• Три веселых медвежонка Ели сладкий мед в сторонке, Два пришли им помогать. Сколько мишек? Ровно ... <i>(пять)</i>.</li> </ul> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> <b>Вопросы:</b> – Какое число учились составлять? – Что понравилось делать? – Что вызвало затруднения?</p>	<p>Дети сидят полукругом на полу. Развивается внимание, мышление, связная речь</p>	<p>Нацелить на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 4

### МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКЕ «ГУСИ-ЛЕБЕДИ».

#### СОСТАВ ЧИСЛА 6

**Программное содержание:** продолжать учить детей решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений; ознакомить с составом числа 6 (из двух, трех меньших чисел); закреплять умение устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), знания детей о геометрических фигурах, умение строить (выкладывать) их по силуэту (точкам); совершенствовать навыки счета, умение отгадывать математические загадки, навыки выполнения основных видов движений: ходьба в разном темпе; перестроения в пары, тройки с образованием геометрических фигур: прямоугольник, овал, треугольник; бег с ловлей, увертыванием; ходьба по скамейке с мешочком на голове, приседая; прыжки вперед и назад в обозначенные круги с цифрами; ходьба приставным шагом лицом друг к другу в парах по узкой дощечке; развивать зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления (сообразительность), воображение, речь; формировать дружеские взаимоотношения, взаимовыручку и взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться, работая вместе, помогая друг другу и героям сказки.

**Материалы и оборудование:** карточки с цифрами 5 и 6 и числовыми фигурами, магниты, доска, кукла мальчик, обруч, 12 мешочков с песком, 5 тарелочек, 2 скамейки, 2 корзины, круги с цифрами от 1 до 10, цветные шарики из сухого бассейна, карточки со знаками  $+$ ,  $-$ ; карточки с цифрами и знаками  $+$ ,  $-$ ,  $=$ ; узкая дощечка, половинки геометрических фигур с числами (цифрами) на состав числа 6, «пробоины» (различные плоские фигуры из темного картона), рабочие тетради с заданиями, фломастеры, простые карандаши, цветные палочки.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Игра на коммуникацию «Золотые ворота».</b>  Двум игрокам прикрепляются на грудь цифры 5 и 6. Дети становятся лицом друг к другу, берутся за руки, поднимают их, образуя «ворота».  Остальные играющие берутся за руки и, пока водящие читают скороговорку, стараются пройти через «ворота» с карточками с пятью или шестью точками в руках.  Водящие читают скороговорку:</p> <p style="padding-left: 40px;">Золотые ворота пропускают не всегда.  Первый раз – прощается,  Второй раз – запрещается.  А на третий раз  Не пропустим вас.</p> <p>«Ворота» закрываются на последнем слове фразы. Тот из детей, кто не успел пройти через них в данный момент, оказывается пойманным. Он считает точки на своей карточке и становится в «воротах» за одним из водящих, цифра на груди которого соответствует количеству точек на карточке пойманного игрока. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b>  Педагог просит детей вспомнить разные сказки, в которых встречаются математические явления.  <i>(Примеры детей.)</i></p>	<p>Дети выполняют ходьбу в разном темпе с ускорением или замедлением, держась за руки.  Развивается внимание, быстрота реакции, мышление, сообразительность.</p> <p>Дети стоят вокруг педагога.  Развивается внимание, мышление, речь.</p>	<p>Напомнить детям, что они должны проскочить в «ворота» на последнее слово скороговорки. Нацелить водящих детей на то, что они могут читать текст с ускорением – так игра становится более динамичной и неожиданной.  Побуждать детей соотносить количество с числом.</p> <p>Вызывать у детей интерес к деятельности, желание проходить сложные испытания,</p>

		справля-
--	--	----------

1	2	3
<p>Далее дошкольникам предлагается совершить увлекательное математическое путешествие по сказке «Гуси-лебеди» и помочь героям сказки справиться с трудными задачами (испытаниями). Педагог напоминает,</p> <p>с чего начались приключения героев сказки: дочка позабыла, что наказывали ей отец и мать прежде чем уехать в город, – посадила братца на травку под окном и побежала играть на улицу с подружками. Заигралась, загулялась...</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Гуси-лебеди».</b></p> <p>Дети вспоминают, как развивался дальше сюжет сказки, и решают стихотворную задачку.</p> <p style="padding-left: 40px;">Два гуся летят над нами, А один – над облаками, Три спустились на ручей, Сколько было всех гусей?</p> <p>Дети выкладывают магниты на доске и производят счет.</p> <p>Далее игрокам предлагается представить себя гусями и построиться в три команды согласно математическим выражениям: <math>3 + 3</math>; <math>1 + 2 + 3</math>; <math>2 + 2 + 2</math>.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько гусей в каждой стае?</li> <li>– Как мы составили число 6?</li> <li>– На какие фигуры были похожи стаи?</li> </ul>	<p>Дети делятся на команды по 6 человек. Согласно математическим выражениям игроки в командах перестраиваются в пары, тройки, образуя геометрические фигуры: прямоугольник, овал, треугольник.</p> <p>По первому выражению все команды должны построиться в 2 тройки друг за другом; по второму – последовательно: один, затем пара, тройка (клин); по третьему – в 3 пары.</p> <p>Развивается внимание, ориентировка в пространстве, быстрота и согласованность движений, логическое мышление, умения анализировать, выполнять перестроения.</p>	<p>ясь с заданиями математического характера.</p> <p>Нацелить детей на то, что необходимо внимательно анализировать числовые выражения, быстро выполнять перестроения, поиск нужной геометрической фигуры, которая образовалась в результате построения.</p> <p>Поощрять команду, которая работала быстро и согласованно – она и начнет первой следующую игру.</p>

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Иванко».</b> В середине группы положен обруч, в котором размещается кукла мальчик Иванко (братец). Из числа играющих детей выбирается ведущий, который будет изображать волшебное дерево, под которым сидит братец Иванушка. Остальные дети – «гуси-лебеди» – становятся в «стаи» по 6 человек (клином) за линией старта. По сигналу педагога «Полетели!» игру начинает та команда, которая победила в первой игре. «Гуси» «летят» клином, добежав до обруча, распределяются вокруг него, пытаясь достать куклу, не заступая в обруч. Ребенок-«дерево» бежит вокруг куклы, вытянув руки в стороны, пытаясь ее защитить. Через 30 секунд педагог дает сигнал «Стоп!» и игра заканчивается. Если кому-то из «гусей» удалось достать Иванко, они забирают его с собой. Игра продолжается уже с другими составами командами.</p>	<p>Развивается внимание, быстрота, ловкость, смекалка.</p>	<p>Напомнить детям о необходимости соблюдать правила игры: ребенок-«дерево» должен быстро двигаться, защищая куклу руками – «ветвями». «Гуси-лебеди», осуществляя бег в команде, двигаясь в общем ритме, не нарушая построения, должны достать куклу из круга любыми способами, не заступая в обруч и увертываясь от «веток» дерева.</p>
<p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Пирожки».</b> Педагог рассказывает сказку дальше: «Бросилась девочка догонять гусей и повстречала на своем пути печку. Та попросила героиню съесть пирожок и угостить папу, маму, братика и лесных зверей, разделить всем поровну». Перед игрой обсуждаются правила: класть пирожки в тарелки нужно по одному, последовательно; если</p>	<p>Детям предлагается разделить на 2 команды по 6 человек и взять по одному «пирожку» (мешочку). Игрокам необходимо, положив «пирожок» на голову, пройти по скамейке, сделав 2–3 приседания, прыгнуть (придерживая мешочек) и положить</p>	<p>Напомнить детям, что при ходьбе необходимо ровно держать спину, руки в стороны, смотреть вперед, не опускать голову, не придерживать руками мешочек. Сойдя со скамейки, вспомнить правило</p>

в тарелках уже имеется по одному пирожку, то можно выкладывать по второму, также последовательно.	«пирожок» в одну из расположенных для каждой команды тарелочек: для первой – 2 тарелочки, для второй – 3 тарелочки.	раскладывания пирожков.
---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------

1	2	3
<p>По окончании игры педагог задает в о п р о с ы :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько всего пирожков? Сколько на двух, трех тарелках?</li> <li>– Сколько пирожков на каждой тарелке?</li> <li>– Можно ли разделить число 6 поровну – это по сколько? Составьте выражение:</li> </ul> <p>1-я к о м а н д а : <math>6 - \text{это } 3 + 3</math>;</p> <p>2-я к о м а н д а : <math>6 - \text{это } 2 + 2 + 2</math>.</p> <p>Педагог благодарит детей и сообщает, что печка, узнав, что они вместе с девочкой – героиней сказки справились с заданием, указала, куда полетели гуси-лебеди.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Яблочки».</b></p> <p>Сказка продолжается: «Девочка продолжила путь и встретила на своем пути яблоньку, которая предложила решить ее задачи: снять яблочки и разложить в 2 корзинки: в одну – хорошие, в другую – испорченные (гнилые)».</p> <p>Детям раздаются разноцветные пластмассовые шарики, на которых написаны примеры.</p> <p>Игроки делятся на 2 команды, перед каждой командой расположены круги с цифрами от 1 до 10.</p> <p>Педагог объясняет задание: решить пример можно пропрыгав по цифрам вперед, если на пути знак +, и назад, если знак –.</p> <p>В конце игры педагог проверяет задание, отмечает, сколько «яблок» обеих команд попали не в ту корзину.</p>	<p>Развивается внимание, ловкость и координация движений, логическое мышление.</p> <p>Дети делятся на две команды и выполняют прыжки вперед и назад в обозначенные круги с цифрами. Прыжки нужно начинать с кружка с тем числом, которое стоит в примере первым, после этого внимательно определить направление движения и выполнить нужное количество прыжков, на которое указывает второе число в примере (выражении). Если прыжки необходимо выполнить назад, дети осуществляют прыжки спиной вперед. Посмотрев на цифру, на которой оказался, ребенок должен выполнить вычисления и бегом отнести яблоко в корзину,</p>	<p>В конце игры побуждать детей сделать вывод – удалось ли разложить пирожки поровну?</p> <p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения задания: прыжки осуществлять в быстром темпе, не задерживая команду. Побуждать детей быть предельно внимательными: не забывать про ориентир – знаки, в соответствии с которыми выполняются прыжки направо или налево, внимательно раскладывать яблоки в корзинки, обегать цифры сбоку.</p>



а затем вернуться в команду.

1	2	3
<p>Он показывает детям «яблоки» с числами, которые в сумме дают 6. Все вместе делают вывод: 6 – это <math>3 + 3</math>; <math>4 + 2</math>; <math>2 + 4</math>; <math>5 + 1</math>; <math>1 + 5</math>. Яблонька показывает детям дорогу дальше.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Отремонтируй мост».</b> Педагог сообщает, что девочка встретила на своем пути речку с кисельными берегами и не знает, как перебраться через нее. Мост разрушен и в нем образовались дыры. Детям предлагается восстановить мост, закрывая отверстия соответствующими по форме фигурами, соединив две их части в единое целое. <b>В о п р о с :</b> – Какое число образовалось при соединении двух половинок фигур? (6.)</p>	<p>Если в результате арифметического выражения не получилось число 6, то яблоко считается испорченным (гнилым), его необходимо отнести в корзину, которая стоит справа; если же яблоко «хорошее», то его кладут в корзину слева. Развивается внимание, память, быстрота, ловкость, координация движений, мышление.</p> <p>Дети строятся в две шеренги, каждому дается часть фигуры с числом (цифрой). Ребенок из первой шеренги выкрикивает свое число, а игрок из второй шеренги ему отвечает, называя свое число, которое в сумме с первым дает 6. Объединив две половинки первой фигуры и назвав ее, дети двигаются приставным шагом лицом друг к другу в паре по мосту (узкой деревянной доске), стараясь не наступить (не попасть) в «пробоины» (разные плоские фигуры из темного картона). Дойдя до соответствующего по форме «отверстия», дети наклоняются и закрывают его сложенной из двух частей фигурой.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в ходе игры, соединяя в единое целое две половинки фигур. Если фигура не получилась, значит число было названо неверно, необходимо быстро сориентироваться и исправить ошибку. Идти по мосту нужно уже с образованной (собранной) фигурой по краям моста, удерживая равновесие, согласовывая свои движения с партнером.</p>

1	2	3
<p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>Педагог рассказывает окончание сказки: «Девочка перешла мост и увидела своего братца у избушки Бабы Яги. Она схватила Иванушку и вернулась с ним домой».</p> <p>Детям предлагается вспомнить сказку – восстановить последовательность выполнения заданий.</p> <p>1) Работа в тетради.</p> <p>Раскрасьте 6 яблочек карандашами двух цветов.</p> <p>В о п р о с :</p> <p>– Как вы составили число 6?</p> <p>2) Работа с палочками.</p> <p>Положите на стол такое количество палочек, сколько названий сказок вы услышите.</p> <p>Сережа принес в детский сад книжки «Красная Шапочка» и «Золушка», Таня – «Три медведя», а Андрей – «Золотой ключик» и «Гуси-лебеди». Тамара принесла книжку «Колобок». Дети сказали, что эту сказку они знают наизусть, и решили подарить ее малышам.</p> <p>В о п р о с :</p> <p>– Сколько всего книг принесли дети? (6.)</p> <p>– Как вы составили число 6? (<math>2 + 1 + 2 + 1</math>.)</p> <p>– Сколько книг осталось у детей? (5.)</p> <p>– Прочитайте арифметическое выражение. (<math>6 - 1 = 5</math>.)</p>	<p>Развивается внимание, сосредоточенность, ловкость и координация движений.</p> <p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается внимание, мелкая моторика рук, мышление.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении заданий: обозначать палочками одного цвета книги, принесенные одним ребенком. Побуждать составлять и записывать арифметическое выражение по задаче, закрашивать яблоки, обводить овалами в каждой строчке числа, из которых составили 6.</p>

1	2	3
<p>3) Работа в тетради. Обведите овалом 2 числа в каждой строке, которые составляют число 6. Пр и м е р : 2 4 1 3 1 5 2 6 5 0 3 3 2 6 0 4</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> Педагог благодарит детей за помощь и просит ответить на в о п р о с ы : – Какое задание было самым трудным, интересным? – Как вы думаете, почему вы справились со всеми заданиями? <i>(Потому что помогали друг другу, играли вместе.)</i></p>	<p>Дети сидят полукругом. Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 4

### МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКЕ «ГУСИ-ЛЕБЕДИ».

#### СОСТАВ ЧИСЛА 6

**Программное содержание:** продолжать учить детей решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений; ознакомить с составом числа 6 (из двух, трех меньших чисел); закреплять умение устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), знания детей о геометрических фигурах, умение строить (выкладывать) их по силуэту (точкам); совершенствовать навыки счета, умение отгадывать математические загадки, навыки выполнения основных видов движений: ходьба в разном темпе; перестроения в пары, тройки с образованием геометрических фигур: прямоугольник, овал, треугольник; бег с ловлей, увертыванием; ходьба по скамейке с мешочком на голове, приседая; прыжки вперед и назад в обозначенные круги с цифрами; ходьба приставным шагом лицом друг к другу в парах по узкой дощечке; развивать зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления (сообразительность), воображение, речь; формировать дружеские взаимоотношения, взаимовыручку и взаимопомощь, умения сотрудничать, договариваться, работая вместе, помогая друг другу и героям сказки.

**Материалы и оборудование:** карточки с цифрами 5 и 6 и числовыми фигурами, магниты, доска, кукла мальчик, обруч, 12 мешочков с песком, 5 тарелочек, 2 скамейки, 2 корзины, круги с цифрами от 1 до 10, цветные шарики из сухого бассейна, карточки со знаками  $+$ ,  $-$ ; карточки с цифрами и знаками  $+$ ,  $-$ ,  $=$ ; узкая дощечка, половинки геометрических фигур с числами (цифрами) на состав числа 6, «пробоины» (различные плоские фигуры из темного картона), рабочие тетради с заданиями, фломастеры, простые карандаши, цветные палочки.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Игра на коммуникацию «Золотые ворота».</b>  Двум игрокам прикрепляются на грудь цифры 5 и 6. Дети становятся лицом друг к другу, берутся за руки, поднимают их, образуя «ворота».  Остальные играющие берутся за руки и, пока водящие читают скороговорку, стараются пройти через «ворота» с карточками с пятью или шестью точками в руках.  Водящие читают скороговорку:</p> <p style="padding-left: 40px;">Золотые ворота пропускают не всегда.  Первый раз – прощается,  Второй раз – запрещается.  А на третий раз  Не пропустим вас.</p> <p>«Ворота» закрываются на последнем слове фразы. Тот из детей, кто не успел пройти через них в данный момент, оказывается пойманным. Он считает точки на своей карточке и становится в «воротах» за одним из водящих, цифра на груди которого соответствует количеству точек на карточке пойманного игрока. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b>  Педагог просит детей вспомнить разные сказки, в которых встречаются математические явления.  <i>(Примеры детей.)</i></p>	<p>Дети выполняют ходьбу в разном темпе с ускорением или замедлением, держась за руки.  Развивается внимание, быстрота реакции, мышление, сообразительность.</p> <p>Дети стоят вокруг педагога.  Развивается внимание, мышление, речь.</p>	<p>Напомнить детям, что они должны проскочить в «ворота» на последнее слово скороговорки. Нацелить водящих детей на то, что они могут читать текст с ускорением – так игра становится более динамичной и неожиданной.  Побуждать детей соотносить количество с числом.</p> <p>Вызывать у детей интерес к деятельности, желание проходить сложные испытания,</p>

		справля-
--	--	----------

1	2	3
<p>Далее дошкольникам предлагается совершить увлекательное математическое путешествие по сказке «Гуси-лебеди» и помочь героям сказки справиться с трудными задачами (испытаниями). Педагог напоминает,</p> <p>с чего начались приключения героев сказки: дочка позабыла, что наказывали ей отец и мать прежде чем уехать в город, – посадила братца на травку под окном и побежала играть на улицу с подружками. Заигралась, загулялась...</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Гуси-лебеди».</b></p> <p>Дети вспоминают, как развивался дальше сюжет сказки, и решают стихотворную задачку.</p> <p style="padding-left: 40px;">Два гуся летят над нами, А один – над облаками, Три спустились на ручей, Сколько было всех гусей?</p> <p>Дети выкладывают магниты на доске и производят счет.</p> <p>Далее игрокам предлагается представить себя гусями и построиться в три команды согласно математическим выражениям: <math>3 + 3</math>; <math>1 + 2 + 3</math>; <math>2 + 2 + 2</math>.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько гусей в каждой стае?</li> <li>– Как мы составили число 6?</li> <li>– На какие фигуры были похожи стаи?</li> </ul>	<p>Дети делятся на команды по 6 человек. Согласно математическим выражениям игроки в командах перестраиваются в пары, тройки, образуя геометрические фигуры: прямоугольник, овал, треугольник.</p> <p>По первому выражению все команды должны построиться в 2 тройки друг за другом; по второму – последовательно: один, затем пара, тройка (клин); по третьему – в 3 пары.</p> <p>Развивается внимание, ориентировка в пространстве, быстрота и согласованность движений, логическое мышление, умения анализировать, выполнять перестроения.</p>	<p>ясь с заданиями математического характера.</p> <p>Нацелить детей на то, что необходимо внимательно анализировать числовые выражения, быстро выполнять перестроения, поиск нужной геометрической фигуры, которая образовалась в результате построения.</p> <p>Поощрять команду, которая работала быстро и согласованно – она и начнет первой следующую игру.</p>



1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Иванко».</b> В середине группы положен обруч, в котором размещается кукла мальчик Иванко (братец). Из числа играющих детей выбирается ведущий, который будет изображать волшебное дерево, под которым сидит братец Иванушка. Остальные дети – «гуси-лебеди» – становятся в «стаи» по 6 человек (клином) за линией старта.</p> <p>По сигналу педагога «Полетели!» игру начинает та команда, которая победила в первой игре. «Гуси» «летят» клином, добежав до обруча, распределяются вокруг него, пытаясь достать куклу, не заступая в обруч.</p> <p>Ребенок-«дерево» бегают вокруг куклы, вытянув руки в стороны, пытаясь ее защитить. Через 30 секунд педагог дает сигнал «Стоп!» и игра заканчивается.</p> <p>Если кому-то из «гусей» удалось достать Иванко, они забирают его с собой. Игра продолжается уже с другими составами командами.</p>	<p>Развивается внимание, быстрота, ловкость, смекалка.</p>	<p>Напомнить детям о необходимости соблюдать правила игры: ребенок-«дерево» должен быстро двигаться, защищая куклу руками – «ветвями».</p> <p>«Гуси-лебеди», осуществляя бег в команде, двигаясь в общем ритме, не на-рушая построения, должны достать куклу из круга любыми способами, не заступая в обруч и увертываясь от «веток» дерева.</p>
<p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Пирожки».</b> Педагог рассказывает сказку дальше: «Бросилась девочка догонять гусей и повстречала на своем пути печку. Та попросила героиню съесть пирожок и угостить папу, маму, братика и лесных зверей, разделить всем поровну».</p> <p>Перед игрой обсуждаются правила: класть пирожки в тарелки нужно по одному, последовательно; если</p>	<p>Детям предлагается разделить на 2 команды по 6 человек и взять по одному «пирожку» (мешочку). Игрокам необходимо, положив «пирожок» на голову, пройти по ска-мейке, сделав 2–3 приседания, спрыгнуть (придерживая мешочек) и положить</p>	<p>Напомнить детям, что при ходьбе необходимо ровно держать спину, руки в стороны, смотреть вперед, не опускать голову, не придерживать руками мешочек. Сойдя со скамейки, вспомнить правило</p>

в тарелках уже имеется по одному пирожку, то можно выкладывать по второму, также последовательно.	«пирожок» в одну из расположенных для каждой команды тарелочек: для первой – 2 тарелочки, для второй – 3 тарелочки.	раскладывания пирожков.
---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------

1	2	3
<p>По окончании игры педагог задает в о п р о с ы :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько всего пирожков? Сколько на двух, трех тарелках?</li> <li>– Сколько пирожков на каждой тарелке?</li> <li>– Можно ли разделить число 6 поровну – это по сколько? Составьте выражение:</li> </ul> <p>1-я к о м а н д а : <math>6 - \text{это } 3 + 3</math>;</p> <p>2-я к о м а н д а : <math>6 - \text{это } 2 + 2 + 2</math>.</p> <p>Педагог благодарит детей и сообщает, что печка, узнав, что они вместе с девочкой – героиней сказки справились с заданием, указала, куда полетели гуси-лебеди.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Яблочки».</b></p> <p>Сказка продолжается: «Девочка продолжила путь и встретила на своем пути яблоньку, которая предложила решить ее задачи: снять яблочки и разложить в 2 корзинки: в одну – хорошие, в другую – испорченные (гнилые)».</p> <p>Детям раздаются разноцветные пластмассовые шарики, на которых написаны примеры.</p> <p>Игроки делятся на 2 команды, перед каждой командой расположены круги с цифрами от 1 до 10.</p> <p>Педагог объясняет задание: решить пример можно пропрыгав по цифрам вперед, если на пути знак +, и назад, если знак –.</p> <p>В конце игры педагог проверяет задание, отмечает, сколько «яблок» обеих команд попали не в ту корзину.</p>	<p>Развивается внимание, ловкость и координация движений, логическое мышление.</p> <p>Дети делятся на две команды и выполняют прыжки вперед и назад в обозначенные круги с цифрами. Прыжки нужно начинать с кружка с тем числом, которое стоит в примере первым, после этого внимательно определить направление движения и выполнить нужное количество прыжков, на которое указывает второе число в примере (выражении). Если прыжки необходимо выполнить назад, дети осуществляют прыжки спиной вперед. Посмотрев на цифру, на которой оказался, ребенок должен выполнить вычисления и бегом отнести яблоко в корзину,</p>	<p>В конце игры побуждать детей сделать вывод – удалось ли разложить пирожки поровну?</p> <p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения задания: прыжки осуществлять в быстром темпе, не задерживая команду. Побуждать детей быть предельно внимательными: не забывать про ориентир – знаки, в соответствии с которыми выполняются прыжки направо или налево, внимательно раскладывать яблоки в корзинки, обегать цифры сбоку.</p>

а затем вернуться в команду.

1	2	3
<p>Он показывает детям «яблоки» с числами, которые в сумме дают 6. Все вместе делают вывод: 6 – это <math>3 + 3</math>; <math>4 + 2</math>; <math>2 + 4</math>; <math>5 + 1</math>; <math>1 + 5</math>. Яблонька показывает детям дорогу дальше.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Отремонтируй мост».</b> Педагог сообщает, что девочка встретила на своем пути речку с кисельными берегами и не знает, как перебраться через нее. Мост разрушен и в нем образовались дыры. Детям предлагается восстановить мост, закрывая отверстия соответствующими по форме фигурами, соединив две их части в единое целое. <b>В о п р о с :</b> – Какое число образовалось при соединении двух половинок фигур? (6.)</p>	<p>Если в результате арифметического выражения не получилось число 6, то яблоко считается испорченным (гнилым), его необходимо отнести в корзину, которая стоит справа; если же яблоко «хорошее», то его кладут в корзину слева. Развивается внимание, память, быстрота, ловкость, координация движений, мышление.</p> <p>Дети строятся в две шеренги, каждому дается часть фигуры с числом (цифрой). Ребенок из первой шеренги выкрикивает свое число, а игрок из второй шеренги ему отвечает, называя свое число, которое в сумме с первым дает 6. Объединив две половинки первой фигуры и назвав ее, дети двигаются приставным шагом лицом друг к другу в паре по мосту (узкой деревянной доске), стараясь не наступить (не попасть) в «пробоины» (разные плоские фигуры из темного картона). Дойдя до соответствующего по форме «отверстия», дети наклоняются и закрывают его сложенной из двух частей фигурой.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в ходе игры, соединяя в единое целое две половинки фигур. Если фигура не получилась, значит число было названо неверно, необходимо быстро сориентироваться и исправить ошибку. Идти по мосту нужно уже с образованной (собранной) фигурой по краям моста, удерживая равновесие, согласовывая свои движения с партнером.</p>

1	2	3
<p><b>6. Фронтальная работа.</b></p> <p>Педагог рассказывает окончание сказки: «Девочка перешла мост и увидела своего братца у избушки Бабы Яги. Она схватила Иванушку и вернулась с ним домой».</p> <p>Детям предлагается вспомнить сказку – восстановить последовательность выполнения заданий.</p> <p>1) Работа в тетради.</p> <p>Раскрасьте 6 яблочек карандашами двух цветов.</p> <p>В о п р о с :</p> <p>– Как вы составили число 6?</p> <p>2) Работа с палочками.</p> <p>Положите на стол такое количество палочек, сколько названий сказок вы услышите.</p> <p>Сережа принес в детский сад книжки «Красная Шапочка» и «Золушка», Таня – «Три медведя», а Андрей – «Золотой ключик» и «Гуси-лебеди». Тамара принесла книжку «Колобок». Дети сказали, что эту сказку они знают наизусть, и решили подарить ее малышам.</p> <p>В о п р о с :</p> <p>– Сколько всего книг принесли дети? (6.)</p> <p>– Как вы составили число 6? (<math>2 + 1 + 2 + 1</math>.)</p> <p>– Сколько книг осталось у детей? (5.)</p> <p>– Прочитайте арифметическое выражение. (<math>6 - 1 = 5</math>.)</p>	<p>Развивается внимание, сосредоточенность, ловкость и координация движений.</p> <p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается внимание, мелкая моторика рук, мышление.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении заданий: обозначать палочками одного цвета книги, принесенные одним ребенком. Побуждать составлять и записывать арифметическое выражение по задаче, закрашивать яблоки, обводить овалами в каждой строчке числа, из которых составили 6.</p>

1	2	3
<p>3) Работа в тетради. Обведите овалом 2 числа в каждой строке, которые составляют число 6. Пр и м е р : 2 4 1 3 1 5 2 6 5 0 3 3 2 6 0 4</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> Педагог благодарит детей за помощь и просит ответить на в о п р о с ы : – Какое задание было самым трудным, интересным? – Как вы думаете, почему вы справились со всеми заданиями? <i>(Потому что помогали друг другу, играли вместе.)</i></p>	<p>Дети сидят полукругом. Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 2

### МОРСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ. СОСТАВ ЧИСЛА 8

**Программное содержание:** совершенствовать навыки счета в пределах 20, умение составлять целое из частей; учить образовывать число 8 из двух меньших чисел, решать задачи на нахождение суммы, целого, правильно выбирать арифметическое действие; развивать логическое мышление, память, зрительное восприятие, внимание, наблюдательность, сообразительность; упражнять детей в выполнении основных видов движений: построение в шеренгу по порядку, ползание по скамейке сидя спиной вперед, бег с остановкой, передача мяча в парах; воспитывать чувство коллективизма, товарищества, взаимопомощь, поддержку, умение вести командную игру.

**Материалы и оборудование:** цифры от 1 до 20, карточки с точками в виде домино (состав числа 8); 8 обручей с примерами:  $7 + 1$ ;  $6 + 2$ ;  $5 + 3$ ;  $4 + 4$ ; гимнастические палки с числами на концах (состав числа в виде 8), длинный шнур, обручи с цветными точками (состав числа 8), мяч, 2 комплекта цифр от 1 до 7, колокольчик, тетради в клетку, цветные карандаши.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «Море».</b> Педагог предлагает детям сесть в круг и вспомнить лето, когда они купались в речке, море. Воспитатель говорит: «Волны в море ласковые, нежно омывают вас, становится так приятно. Волны веселые, добрые, очень похожи на детей». Педагог предлагает детям «искупать» друг друга.	Развивается чувство общности, взаимопомощи, чуткое отношение друг к другу.	Побуждать детей подходить к водящему спокойно, слегка касаясь его руками, не делать резких движений.





1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Найди каюту».</b>  Детям предлагается сосчитать количество точек на своей карточке справа и слева и запомнить их количество. По сигналу «Матросы, в каюты!» дети, обегая один круг по краю ковра, бегут посередине между двумя рядами обручей, в которых лежат карточки с примерами (<math>6 + 2</math>; <math>5 + 3</math>; <math>7 + 1</math>; <math>4 + 4</math>) и стараются занять свое место в обруче (каюте), пример в котором совпадает с расположением точек на карточке игрока. В обруче могут оказаться по 2 человека. В конце игры дети объясняют, почему заняли именно эту каюту, производят вычисления и отвечают, состав какого числа получился у всех членов экипажа. (8.)</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Гребля на байдарках».</b>  Педагог объявляет, что все каюты, которые заняли дети имеют номер 8, и это не случайно, так как они плывут на необычный остров, название которого зашиф-</p>	<p>Добравшись до середины скамейки, игрок должен наклониться вправо, взять с пола карточку с точками, разделенную пополам (на состав числа 8), и продолжить движение до конца. Встав со скамейки, построиться на палубе (ковре) в шеренгу.  Развиваются ловкость, силовые способности.</p> <p>Выполняется бег по кругу и через середину с остановкой по сигналу.  Развивается быстрота, внимание, сосредоточенность.</p> <p>По сигналу экипажи «байдарок» выполняют ползание в парах, держась за палку, в положении лежа на животе. Дети в парах, держа</p>	<p>Напомнить детям, что бежать нужно легко, не наталкиваясь друг на друга, держать дистанцию; при беге через центр надо найти глазами нужный пример, после чего занять свое место в обруче.</p> <p>Побуждать детей работать вместе, согласованно, слаженно, двигаться в быстром темпе.</p>

1	2	3
<p>ровано в загадке: «Два кольца без начала и конца». Доплыть до него с корабля можно только на байдарках. Детям предлагается встать парами, взять любую гимнастическую палку («весла») вдвоем (на концах палки прикреплены числа, в сумме дающие 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).</p> <p>Решив пример с цифрами на концах своей палки, дети определяют, какой по счету их «байдарка» будет отплывать на остров, строятся друг за другом.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Остров Восьмерка».</b></p> <p>Обращается внимание детей на контуры острова, который напоминает цифру 8. Восьмерка выложена шнуром в центре зала. Детям предлагается встать в колонну друг за другом и пробежать по шнуру.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Почему это остров без начала и конца?</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Осьминог».</b></p> <p>Детям предлагается заняться подводным плаванием и опуститься на морское дно, чтобы найти осьминожек.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Сколько ног у осьминога? (8.)</p> <p>– Сколько человек должно объединиться, чтобы изобразить осьминога? (4.)</p> <p>– Как составлен узор из восьми точек на спине вашего</p>	<p>палку внизу двумя руками, становятся на колени, наклоняются вперед, кладут палку как можно дальше, выпрямившись, ложатся на живот, затем подтягивают под себя ноги, согнув их в коленях, опять наклоняются и кладут палку как можно дальше. Так игроки продолжают передвигаться до края ковра.</p> <p>Развивается умение согласовывать движения, ритмичность при выполнении заданий.</p> <p>Развивается оперативное мышление, быстрота движений.</p> <p>Игроки садятся по 4 человека возле обручей. В центре каждого обруча расположен рисунок из кругов двух цветов (кругов 8: 1 красный + 7 желтых; 2 желтых + 6 красных, и т. д.). Дети сидят выпрямив ноги вместе и положив обруч на щиколотки, руки в упоре сзади. Задача – поднять обруч на вытянутых ногах, вернуться в исходное</p>	<p>Следующим парам («байдаркам») «выплывать» только тогда, когда предыдущая пара достигнет середины зала.</p> <p>При «перекрещивании» движения в середине восьмерки направляющему нужно приостановиться и пропустить бегущих в конце колонны детей.</p> <p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: обруч держать на щиколотках, носки ног в обруче, поднимать обруч прямыми ногами вверх, не сгибая их в коленях; определять состав числа 8 счетом разноцветных</p>

осьминога?

положение. Выполнить упражнение 8 раз.

кружков, правильно составлять  
цифровое

1	2	3
<p><b>6. Подвижно-дидактическая игра «Дельфины с мячом».</b></p> <p>Детям предлагается представить себя умными дельфинами, построиться в две шеренги друг напротив друга и поиграть.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что меняется при втором броске? (<i>Цифры меняются местами.</i>) Что остается неизменным? (<i>Сумма – ответ.</i>)</p> <p>– Сделайте вывод. (<i>От перемены мест слагаемых сумма не меняется.</i>)</p> <p><b>7. Подвижно-дидактическая игра «Невод».</b></p> <p>Детям предлагается поймать красивую океаническую рыбку на память о путешествии.</p> <p>Когда все рыбки будут пойманы, составляется арифметическое выражение.</p>	<p>Развиваются внимание, координационные способности.</p> <p>У членов команд на груди прикреплены цифры от 1 до 7. По сигналу педагога дети одной команды поочередно выполняют бросок мяча игрокам противоположной команды так, чтобы числа у того, кто бросает мяч и того, кто его ловит, в сумме составляли 8. Бросок сопровождают словами: «<math>1 + 7 = 8</math>», игрок, получивший мяч, перебрасывает его обратно со словами: «<math>7 + 1 = 8</math>».</p> <p>Так игра продолжается поочередно с игроками обеих команд.</p> <p>Развивается внимание, мышление, ловкость.</p> <p>Дети делятся на 2 команды: одна команда – «рыбки» с цифрами от 1 до 7, другая – «рыбаки» с теми же цифрами. «Рыбаки» образуют любую пару из двух цифр, пересчитывают, какое число составляет сумма их двух чисел, и, взявшись за руки, бегут за «рыбкой» с соответствующим числом. Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг «рыбки» руки. Развивается внимание, быстрота, ловкость.</p>	<p>выражение.</p> <p>Напомнить, что бросок нужно осуществлять двумя руками от груди, стараясь попасть в руки игрока другой команды. Нацелить игроков быть внимательными, ловить мяч и произносить нужные слова, делать логические выводы о сумме слагаемых.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что ловлю «рыбок» осуществлять окружая их и сцепляя руки в кольцо. «Рыбки» должны увертываться. Детям нужно быть внимательными, чтобы не поймать чужую «рыбку».</p>

1	2	3
<p><b>8. Подвижно-дидактическая игра «Рында».</b> Педагог объявляет детям, что путешествие закончилось и надо быстро собраться на корабле по сигналу колокола: «Рында бьет уж 8 раз, просим мы собраться вас» На восьмой сигнал дети собираются в колонну по одному.</p> <p><b>9. Фронтальная работа.</b> 1) Закрась рыбок карандашами двух цветов так, чтобы их было 8. Запиши полученные выражения. 2) Графический диктант «Рыбка».</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> <b>В о п р о с ы :</b> – Понравилось путешествие? – Подумайте, как вы сегодня занимались, со всеми ли заданиями справились? Поставьте себе оценку. Объясните, почему поставили именно такую оценку? Вы были внимательными, настойчивыми, сообразительными?</p>	<p>По окончании фразы дети выполняют построение в колонну по одному. Развивается внимание, быстрота, согласованность движений.</p> <p>Выполняется за столами. Развивается мелкая моторика рук, внимание, мышление.</p> <p>Дети сидят полукругом. Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на быстроту и правильность выполнения задания в ходе игры, умение ориентироваться на сигнал.</p> <p>Побуждать детей закрашивать изображения последовательно, сначала одним цветом, затем другим; быть внимательными, не повторяться в вариантах раскрашивания.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

### Занятие 3

## ВЫДАЮЩИЕСЯ МАТЕМАТИКИ. СОСТАВ ЧИСЛА 9

**Программное содержание:** совершенствовать навыки количественного и порядкового счета, выполнения основных видов движений в дидактических подвижных играх: построение в шеренгу, в пары, тройки; ходьба спиной вперед (держась за лодыжки); перестроение в шеренги по 3 человека; передача предметов между ног, прыжки в высоту с разбега; учить оценивать результат своей деятельности и деятельности товарищей; закреплять знание состава числа 9 (из двух меньших чисел), умения устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), решать задачи на нахождение суммы в пределах 9, правильно выбирать арифметическое действие при решении задач; повторить с детьми структурные составляющие задачи; развивать память, внимание, мышление, фантазию и творческие способности, умение работать вместе, в парах, группах, индивидуально; воспитывать интерес к математике, желание использовать знания в играх.

**Материалы и оборудование:** «магический» кристалл; математические медали; карточки с числами от 1 до 20; обручи с арифметическими выражениями (на состав числа 9); обруч с 18 цветными большими кубиками; разноцветные палочки трех цветов: желтый, красный, зеленый; рабочие тетради, фломастеры на каждого ребенка.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Игра на коммуникацию «Математический кристалл».</b> Педагог предлагает детям сесть в круг и рассказывает: «В этом году вы много путешествовали по Стране Математике. Даже героям сказок известно, что математика очень важная и нужная наука. Фея математики	Дети, сидя в кругу, передают друг другу «магический» кристалл, отвечая на вопрос педагога «Для чего нужно знать математику?».	Побуждать детей бережно передавать предмет по кругу, высказывать свои мысли, правильно и четко составляя предложения.





1	2	3
<p>При расчетах непременно Математика нужна.</p> <p>Детям предлагается проверить свои знания, выявить самого внимательного, активного, наградить самого умного. Для того чтобы получить такие звания, надо правильно и быстро выполнять все математические задания и помогать другим.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра</b> <b>«Математическая разминка – считай, меняй».</b></p> <p>Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку и показать, как они могут считать и знают цифры.</p> <p>У детей в руках карточки с числами от 1 до 20.</p> <p><b>З а д а н и я :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Постройтесь по порядку от 1 до 20. Посчитайтесь.</li> <li>– Постройтесь от 20 до 1. Посчитайтесь.</li> <li>– Встаньте справа от 10 игроки с числами, которые больше 10, слева – которые меньше (ребенок с числом 10 выводится в середину).</li> <li>– Постройтесь тройками. Назовите последующие и предыдущие числа.</li> </ul> <p>Выводятся любые числа из ряда и ставятся в любом порядке на ковре. На сигнал дети ищут свое место в тройке относительно заданного числа.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Найдите свою пару так, чтобы число одного партнера было больше числа другого на 2.</li> </ul>	<p>В ходе игры дети выполняют построение в колонну по одному со сменой направления (слева направо, справа налево), в тройки, пары согласно командам педагога.</p> <p>Развивается быстрота реакции, внимание, мышление, умение работать вместе, согласованно.</p>	<p>Побуждать детей внимательно слушать задание, выполнять движения в быстром темпе, стараться не ошибаться, объяснять свой выбор, правильно составляя математическое выражение (число 9 меньше 10, но больше 8, и т. д.).</p>

1	2	3
<p>Педагог объявляет детям числа, которые должны остаться, остальные выходят за черту. На сигнал ищут свою пару так, чтобы число одного партнера было больше другого на два.</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Странные птицы».</b></p> <p>Детям раздаются цифры, которые крепятся на груди или спине. Задача игроков – определить номер домика, в котором живут «странные птицы».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Как было составлено число 9?</li> <li>– Какой бы вы задали вопрос к этой задаче?</li> <li>– Какое действие вы совершили при решении этой задачи?</li> <li>– Что такое ответ задачи?</li> </ul>	<p>Дети делятся на 2 команды: первая команда образует «изгородь», за которой гуляют птицы, вторая – «странные птицы». Дети, выполняющие роль изгороди встают в круг, взявшись за руки. «Странные птицы» входят в круг, наклоняются, берутся руками за лодыжки и ходят только спиной вперед. За пределами круга располагаются обручи с арифметическими выражениями (на состав числа 9).</p> <p>По сигналу воспитателя в одном месте «изгороди» дети опускают руки, и появляется проход («калитка»). Птицы выходят за «калитку», двигаясь только спиной вперед. Выйдя за пределы круга, «птицы» должны занять свой «насед» в обруче согласно числам в выражении внутри него и цифрам, прикрепленным у игроков на груди или спине (по двое в каждом обруче). В конце игры пара считает полученный результат и объяв-</p>	<p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: сохранять равновесие при движении спиной вперед, держась за лодыжки; при выходе из круга не толкаться, попытаться определить свой обруч, найти свою цифру в числовом выражении.</p> <p>Способствовать пониманию детьми структуры задачи и развитию умения ее объяснять.</p>

1	2	3
<p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Сапоги-сороконожки».</b></p> <p>Вопросы:</p> <p>– Из каких чисел составлено число 9?</p> <p>Командам игроков предлагается попытаться перепрыгнуть пирамиду из кубиков, надев необычную обувь – «сапоги-сороконожки».</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Минутка для отдыха».</b></p> <p>Педагог объявляет, что пришло время отдохнуть, и сделать необычную зарядку. Дети становятся в круг, воспитатель дает задание:</p> <p>Ну-ка, Маша, выходи</p>	<p>ляет число (у каждой пары – 9, это и будет номером домика).</p> <p>Развивается логика, мышление, внимание, согласованность и координация движений.</p> <p>Дети строятся в две команды. Впереди, в середине, располагается обруч с 18 цветными большими кубиками. Первый игрок команды берет любой кубик и передает его снизу между ног следующему, и так доходит до последнего в колонне игрока, который ставит кубики друг на друга, образуя пирамиду. Когда все кубики сложены, обе команды поворачиваются и считают, сколько кубиков каждого цвета образовали пирамиду, читают арифметическое выражение.</p> <p>Развивается ловкость и согласованность движений, мышление.</p> <p>Дети выполняют общеразвивающие упражнения согласно заданию.</p> <p>Развивается внимание, быстрота реакции, мышление.</p>	<p>Обратить внимание детей на правильное выполнение задания: предметы передавать быстро, брать кубик любого цвета, осуществлять пересчет предметов и правильно составлять арифметическое выражение, при перепрыгивании разбежаться, сделать толчок и взмах руками вверх, прыжки через пирамиды осуществлять по очереди.</p> <p>Побуждать выполнять движения быстро; детям в кругу нужно вести отсчет, делать вывод о правильности выполненного задания, давать оценку.</p>

2 + 3 нам покажи!



1	2	3
<p>3) Найти закономерность в увеличении (уменьшении) чисел в ряду и вставить пропущенное число.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>В конце занятия Фея математики благодарит детей за то, что они были внимательными, старательными, и объявляет, что за свои знания лучшие получают медали (дети должны сами оценить, кто был самым активным, быстро справлялся с заданиями, дать оценку своей работе)</p>	<p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Развивается внимание, связная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 4

### НА ПУТИ К АУКЦИОНУ. СОСТАВ ЧИСЛА 10

**Программное содержание:** продолжать учить детей составлять и решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений; развивать фантазию и творческие способности дошкольников средствами математики на основе выявления субъективного опыта детей, навыки контроля и самоконтроля, зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления, воображение, речь; упражнять в сложении и вычитании групп предметов, установлении взаимосвязи целого и части; закреплять знание состава числа 10 (из двух меньших), умение устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), представление детей об аукционе как одном из видов торговли, когда товар приобретается после установления наивысшей цены на него; дать понятия «поднять цену», «опустить цену»; совершенствовать навыки работы со счетным материалом (палочками и денежными монетами, купюрами), навыки выполнения основных видов движений: бег до черты по сигналу, бег в обруче парами, четверками, метание в горизонтальную цель; формировать умение производить обмен деньгами при покупке товара, дружеские взаимоотношения, взаимовыручку и взаимопомощь, умения работать парами и индивидуально, в группе, осознавать конечный результат своей деятельности.

**Материалы и оборудование:** 7 цветных кружков (цвета радуги); мольберт с космическим панно (космической картой) с планетами; 2 комплекта карточек с числами от 1 до 10; 2 комплекта карточек с числами от 1 до 10 и знаком + («+ 1», «+ 2», «+ 3» и т. д.); 5 корзин; по 10 предметов овощей, фруктов, обуви, хлебных изделий, игрушек и т. д.; 10 обручей; 3 маленьких стола с номерами 1, 2, 3; шоколад, воздушный шар, набор фломастеров, комплект карточек с числами от 1 до 20; бумажные деньги, монеты (3 шт. – 1, 2, 5 руб.), разные наборы монет на каждого ребенка; «Наборы школьника» с цифрами; цветные палочки.





1	2	3									
<p>Дети высказывают свои мнения о том, почему нельзя прожить без математических знаний, чисел, геометрических форм.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Угадай число».</b> Педагог предлагает детям сделать математическую разминку, чтобы настроиться на выполнение сложных заданий. З а д а н и я :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Угадай число, которое больше 7, но меньше 9.</li> <li>• Угадай число, которое больше 4 на 2 и на 1 меньше 7.</li> <li>• Назови число, предыдущее числу 10.</li> <li>• Назови число, следующее за числом 8. И т. д.</li> </ul> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Звездолеты».</b> Жители Планеты счетоводов приглашают детей к себе в гости и просят их помочь обустроить их планету, построить дома и магазины, научить пользоваться деньгами, проводить аукционы. Отправиться на планету можно на звездолетах, которые могут перевезти только 10 человек. Должны образоваться звездолеты с примерами:</p> <table data-bbox="336 1197 784 1308"> <tr> <td>1 + 9</td><td>4 + 6</td><td>8 + 2</td></tr> <tr> <td>2 + 8</td><td>5 + 5</td><td>7 + 3</td></tr> <tr> <td>3 + 7</td><td>9 + 1</td><td>6 + 4</td></tr> </table>	1 + 9	4 + 6	8 + 2	2 + 8	5 + 5	7 + 3	3 + 7	9 + 1	6 + 4	<p>Участники игры делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10 (или до 12 – в зависимости от количества детей). Педагог сообщает задание: игроки из обеих команд, у которых числа являются ответом к заданию, должны быстро добежать до черты и сказать: «Это я».</p> <p>Развивается внимание, быстрота реакции, мышление, умение анализировать, сравнивать.</p> <p>Детям раздаются карточки с цифрами от 1 до 9 (2 комплекта), причем на одном из комплектов цифры со знаком + («+ 1», «+ 2», «+ 3», и т. д.).</p> <p>Участники игры делятся на 2 команды по 10 человек. Первой команде с карточками со знаком + даются обручи, остальные дети бегают враспынную по залу. По сигналу педагога дети с обручами должны поймать к себе в обруч одного игрока с таким числом,</p>	<p>Нацелить детей на то, что необходимо внимательно прослушать задание, быстро произвести арифметические действия в уме; проверять правильность ответов, сравнивая числа у выбегающих детей, делая выводы. Поощрять команду, работающую быстро и согласованно.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в игре: выполнять арифметические действия необходимо в уме, ловлю выбранного игрока обручем осуществлять аккуратно, не задевая других детей; бег в парах, четверках осуществлять плавно, не делая резких движений, поддерживая общий ритм, быстро перестраи-</p>
1 + 9	4 + 6	8 + 2									
2 + 8	5 + 5	7 + 3									
3 + 7	9 + 1	6 + 4									



овощи, хлебобулочные изделия и т. д.		не выбивать игрушки друг
--------------------------------------	--	--------------------------

1	2	3
<p>Мальчики выполняют роль помощников, они раскладывают товары из общей кучи в корзины «производителей».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– У какого производителя товара оказалось больше? На сколько?</p> <p><b>4. Подвижно-дидактическая игра «Аукцион».</b></p> <p>Жители Планеты счетоводов предлагают посетить аукцион, где представлены их лучшие товары, и просят научить их обращаться с деньгами, рассчитываться ими. На столах под номерами 1, 2, 3 представлены товары: фломастеры, шоколад, воздушный шар. Номера товаров названы лотами, внизу отмечена стоимость товара в рублях (фломастеры – 3 рубля, шоколад – 2 рубля, воздушный шар – 1 рубль). Все дети размещаются на ковре в шахматном порядке. У каждого из них в левой руке свой номер от 1 до 20 (по количеству детей в группе).</p> <p>В правой руке у каждого игрока карточка с числом – ценой, которую они хотели бы заплатить за товар, увеличивая его первоначальную стоимость. Товар получит тот, кто предложит наивысшую цену за него.</p> <p>Важное условие торговли с аукциона – нельзя предлагать сразу высокую цену за товар в целях экономии (можно сразу разориться). Чтобы предложить свою цену за товар, необходимо встать, показав карточку, и назвать число.</p>	<p>Например: должно быть 10 товаров, 2 товара в корзину не попали.  <math>10 - 2 = 8</math> (8 товаров удалось разместить).          Развивается внимание, глазомер, ловкость, мышление.</p> <p>Во время игры дети сидят на ковре скрестив ноги. Вступая в торги, они должны быстро встать из этого положения.          Развивается внимание, быстрота, координация движений, мышление.</p>	<p>у друга из рук, упавшие предметы не поднимать, их количество определять пересчетом, сравнивать и делать выводы о количестве предметов.</p> <p>Напомнить детям о том, что предлагать свою (следующую) цену можно только после того, как молоточек ударит два раза; после трех ударов товар считается проданным. Цену нужно называть громко, обязательно вставая, не держась руками о пол, и поднимая карточку с цифрой. Анализ увеличения стоимости товара производить в уме.</p>

1	2	3
<p>Педагог начинает игру: «Сегодня на нашем аукционе представляются 3 лота. Первый лот – фломастеры, Это нужная, незаменимая вещь для школьников; ими можно красиво выполнить работу, ярко раскрасить рисунок. Начальная стоимость товара – 3 рубля». Дети указывают свою цену, поднимаясь по очереди. Педагог подает сигнал (стучит 3 раза), называя конечную цену. Если не поступает новых предложений, объявляет: «Товар продан за 7 рублей покупателю № 15. Товар вы можете оплатить в кассе». После проведения первых торгов и объявления о продаже товара дети должны ответить, на сколько они увеличили стоимость. Затем объявляются 2-й, 3-й лоты. В конце игры педагог объявляет: «Аукцион завершен. Поздравляю вас с тем, что вы стали настоящими бизнесменами. Предлагаю пожать друг другу руки».</p> <p><b>5. Фронтальная работа.</b></p> <p>Педагог предлагает расплатиться за товар. Дети выполняют пересчет всех своих денежных средств и отвечают на вопрос: хватит ли их, чтобы заплатить за товар?</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Из каких монет, купюр ты составил бы 7 рублей, 10 рублей и т. д.?</p> <p>– Какой товар ты можешь приобрести, если у тебя всего 2 монеты достоинством 2 и 5 рублей? Объясни,</p>	<p>Выполняется за столами.</p> <p>Развивается смекалка, мелкая моторика рук, мышление.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: рассматривая рисунок, анализировать количество монет (купюр) и их номинал, составить пример, получив результат – ответить на вопрос.</p>

почему? Останутся ли у тебя еще деньги? Сколько?		
--------------------------------------------------	--	--

1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b>  Жители Планеты счетоводов благодарят детей за помощь и объявляют их Великими юными математиками. Педагог поясняет детям, что полученные знания им пригодятся дальше в школе и повседневной жизни и просит ответить на в о п р о с :  – Что было самым трудным, интересным?</p>	<p>Дети сидят на ковре полукругом.  Развивается внимание, связанная речь, мышление</p>	<p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Алябьева, Е. А.* Развитие воображения и речи детей 4–7 лет / Е. А. Алябьева. – М. : Сфера, 2005.
2. *Безруких, М.* Здоровье детей и школьные факторы риска / М. Безруких. – М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002.
3. *Белошистая, А. В.* Занятия по развитию математических способностей детей 4–5 лет / А. В. Белошистая. – М. : ВЛАДОС, 2008.
4. *Бондаревская, Е. В.* Теория и практика личностно ориентированного образования / Е. В. Бондаревская. – Ростов н/Д. : Издательство РГПУ, 2000.
5. *Вавилова, Е. Н.* Развитие основных движений у детей 3–4 лет / Е. Н. Вавилова. – М. : Скрипторий, 2003.
6. *Вавилова, Е. Н.* Укрепление здоровья детей / Е. Н. Вавилова. – М. : Просвещение, 1986.
7. *Виноградова, Н. Ф.* Воспитателю о работе с семьей / Н. Ф. Виноградова. – М. : Просвещение, 1989.
8. *Дьяченко, О. М.* Чего на свете не бывает! / О. М. Дьяченко. – М. : Просвещение, 1991.
9. *Ковалько, В. И.* Здоровьесберегающие технологии / В. И. Ковалько. – М. : ВАКО, 2004.
10. *Михайлова, З. А.* Игровые занимательные задачи для дошкольников / З. А. Михайлова. – М. : Просвещение, 1985.
11. *Петерсон, Л. Г.* Игралочка / Л. Г. Петерсон. – М. : Баласс, 1995.
12. *Смирнова, Н.* Игровое сообщество дошкольников / Н. Смирнова // Дошкольное воспитание. – 2009. – № 1.
13. *Соловьёва, Е. В.* Моя математика. Развивающая книга для детей среднего дошкольного возраста / Е. В. Соловьёва. – М. : Просвещение, 2008.
14. *Столяр, А. А.* Давайте поиграем / А. А. Столяр. – М. : Просвещение, 1991.
15. *Сухарев, А. Т.* Двигательная активность и здоровье подрастающего поколения / А. Т. Сухарев. – М. : Знание : Медицина, 1976.
16. *Федосеева, П. Т.* Игровая деятельность на занятиях по математике / П. Т. Федосеева. – Волгоград : Корифей, 2009.
17. *Фидлер, М.* Математика в детском саду : пособие для воспитателя детского сада / М. Фидлер. – М. : Просвещение, 1981.
18. *Фомина, Н. А.* Физкультурно-оздоровительные системы и технологии : учебное пособие / Н. А. Фомина. – Волгоград : ФГОУ ВПО «ВГАФК», 2007.



