**МДОУ «Детский сад №95»**

**Игры на асфальте**

**с математическим содержанием для детей 2-7 лет**



 **Гусева И.А.**

**Ярославль**

**2017**

|  |  |
| --- | --- |
| **«ДОРОЖКИ»****Подвижно-дидактическое упражнение** **для детей раннего и младшего дошкольного возраста** | **C:\Users\дом\Desktop\игры на асфальте\IMG_20170811_103135.jpg** |

**Материал:** детская игрушка – машинка.

**Способствует:**

* развитию координации движений;
* формированию сенсорных эталонов цвета и формы;
* развитию внимания.

Дети ходят/ передвигают машинку по прямой, извилистой, ломаной линиям, стараясь сохранить заданную траекторию. Воспитатель обращает внимание на цвет дорожки, на фигуры в начале и в конце пути.

*Количество детей, выполняющих упражнения – 1 – 4.*

|  |  |
| --- | --- |
| **«КРУГИ»****Игры и упражнения для детей 2-7 лет** | **C:\Users\дом\Desktop\игры на асфальте\IMG_20170828_144757.jpg** |

* **«Разноцветные круги» -** дидактические упражнения для детей раннего и младшего дошкольного возраста.

**Материал**: камни марблс 4-х основных цветов.

**Способствуют:**

* формированию сенсорных эталонов цвета, формы и размера;
* развитию внимания, восприятия, операций мышления;
* развитию умения слушать, слышать и действовать по инструкции взрослого в коллективе сверстников.

**Игровые задания:**

* встать внутрь маленького/большого круга;
* найти все зелёные круги и положить в каждый по одному камушку;
* девочкам встать в красные/маленькие круги, мальчикам – в синие/большие;
* разложить камни марблс (4 основных цветов) в круги так, чтобы цвет камня соответствовал цвету круга.

*Количество детей, выполняющих упражнения, определяется воспитателем в зависимости от характера упражнения.*

* **«Кто быстрее» -** дидактические упражнения для детей

 4 – 7 лет.

**Материал:** фишки и мелки 4-х основных цветов.

**Способствуют:**

* упражнению в количественном и порядковом счёте;
* развитию внимания, быстроты реакции;
* развитию умения работать в команде;
* повышению двигательной активности.

**Игровые задания:**

* кто быстрее правильно сосчитает количество кругов (больших – маленьких; красных – зелёных; маленьких жёлтых – больших жёлтых и т.п.);
* кто быстрее разложит фишки «своего» цвета в круги (один ребёнок – в синие, второй – в красные и т.д.; один ребёнок – в большие, второй – в маленькие; один ребёнок – в большие жёлтые, второй – в маленькие жёлтые);
* кто быстрее нарисует мелом цифры в порядке возрастания/убывания (чётные-нечётные) в кругах своего цвета и/или размера;
* кто быстрее зачеркнёт мелом все круги, цвет которых соответствует цвету выбранного мелка.

*Количество детей, выполняющих упражнения – 2 – 4.*

* **«Кто быстрее» -** подвижно-дидактическая игра для группы детей старшего дошкольного возраста.

**Материал:** набор карточек с условными обозначениями, разложенными в 2 колоды (для 2-х команд) – большой красный/жёлтый/синий/зелёный круг, маленький красный/жёлтый/синий/зелёный круг.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

**Способствует:**

* развитию умения действовать в соответствии с условными обозначениями;
* развитию внимания, быстроты реакции;
* развитию умения работать в команде;
* повышению двигательной активности.

Дети делятся на 2 команды. Участники каждой из команд по очереди берут карточку из «своей» колоды и кладут её на круг, условное обозначение которого изображено на карточке.

Выигрывает команда, которая правильно и раньше другой разложит все карточки из «своей» колоды.

* **«Фотографы» -** дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста.

**Материал:** набор любых предметов (игрушек) в количестве 3-7 штук (мяч, грабли, камень, лист, машинка и т.п.).

**Способствует:**

* развитию памяти, внимания, операций мышления.

1 вариант

Один ребёнок раскладывает предметы в круги. Второй – в течение некоторого времени запоминает цвет, размер круга и предмет, находящийся в нём. Второй игрок отворачивается, в это время первый – убирает предметы из кругов. Задача второго игрока – разложить предметы-игрушки в «свои» круги.

Затем игроки меняются ролями.

2 вариант

Один ребёнок раскладывает предметы в круги. Второй – в течение некоторого времени запоминает цвет, размер круга и предмет, находящийся в нём. Второй игрок отворачивается, в это время первый игрок меняет местами два любых предмета. Задача второго игрока – вернуть предметы в исходное положение.

Затем игроки меняются ролями.

Точность выполнения заданий контролирует воспитатель.

Выигрывает игрок, набравший большее количество совпадений.

*Количество игроков– 2.*

* **«Назови» -** подвижно-дидактическое упражнение для группы детей 4 – 7 лет.

**Способствует:**

* закреплению восприятия основных цветов спектра в окружающем мире;
* развитию воображения, памяти, быстроты реакции сообразительности;
* повышению двигательной активности.

Дети хаотично передвигаются по игровому полю, по сигналу воспитателя занимают ближайший круг.

Задача каждого ребёнка – вспомнить и назвать предмет того цвета, которому соответствует цвет занятого им круга.

Ответы детей не должны повторяться.

|  |  |
| --- | --- |
| **«ШАРИКИ»****Игры и упражнения для детей 4-7 лет** | **C:\Users\дом\Desktop\игры на асфальте\IMG_20170828_154004.jpg** |

* **«Цифра и число» -** дидактическое упражнение для детей старшего дошкольного возраста.

**Способствует:**

* упражнению в количественном счёте; развитию умения соотносить цифру и число;
* развитию внимания, быстроты реакции;
* развитию умения работать в коллективе.

Дети хаотично передвигаются по игровому полю. По сигналу воспитателя группе детей нужно расположиться так, чтобы количество игроков вокруг каждого шарика соответствовало цифре в нём.

*Количество детей, выполняющих упражнение – 10 - 15.*

* **«Разложи» -** дидактическая игра для детей 4 – 7 лет.

**Материал:** условные фишки на каждого ребёнка (камушки, палочки, листочки и т.п.).

**Способствует:**

* упражнению в количественном счёте; развитию умения соотносить цифру и число;
* развитию внимания, быстроты реакции;
* развитию умения работать в коллективе.

У каждого игрока по 15 условных фишек.

Задача каждого игрока - по сигналу воспитателя разложить все свои фишки так, чтобы их количество внутри каждого шарика соответствовало цифре в нём.

Выигрывает тот, кто раньше остальных правильно разложит все свои фишки.

*Количество игроков – 2 - 3.*

|  |  |
| --- | --- |
| **«ФИГУРЫ»****Подвижно-дидактическое упражнение для детей 5-7 лет** | **C:\Users\дом\Desktop\игры на асфальте\IMG_20170828_153916.jpg** |

**Способствует:**

* развитию операций мышления;
* развитию координации движений, повышению двигательной активности;
* развитию внимания, памяти, быстроты реакции.

Дети поочерёдно прыгают по игровой дорожке, каждый элемент которой имеет определённое значение:

|  |  |
| --- | --- |
|  | - две ноги врозь; |
|  | - две ноги вместе; |
|  | - одна нога. |

*Количество детей, выполняющих упражнение – неограниченно.*

|  |  |
| --- | --- |
| **«ХОДИЛКИ»****Дидактические игры для детей 5-7 лет** | C:\Users\дом\Desktop\игры на асфальте\IMG_20170828_143441.jpg |

* **«Ходилки» -** дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста.

**Материал:** кубик с точками большого размера (для улицы).

**Способствует:**

* упражнению в порядковом и количественном счёте; развитию умения соотносить цифру и число;
* развитию умения работать в паре.

Игра проходит по принципу настольно-печатной игры «Ходилки», где каждый игрок передвигает свою фишку вперёд на то количество клеток, которое выпало на кубике, выполняя заданные действия на игровом поле (пропустить ход, подняться/спуститься и т.п.).

Особенность «асфальтового» варианта игры.

Дети играют в парах. Один игрок пары кидает кубик, другой – совершает ход, передвигаясь по клеткам, как фишка. Пары делают свои ходы поочерёдно.

В следующем круге игроки в паре меняются ролями (тот, который шагал – кидает кубик, который кидал – шагает).

Выигрывает пара, которая раньше других добралась до финиша.

*Количество игроков –* *от 2-х до 5-ти пар.*

*Более простой вариант: воспитатель – водящий, дети – «фишки».*

* **«Цифры и числа» -** дидактическая игра для детей

 6 – 7 лет.

**Материал:** условные баллы - фишки.

**Способствуют:**

* упражнению в количественном и порядковом счёте, вычислительных операциях;
* развитию внимания, быстроты реакции;
* закреплению понятий «больше на», «меньше на».

Педагог задаёт детям вопросы, ответы на которые – цифра или число в таблице.

Тот, кто первый выполнил задание в уме и занял место в клетке с соответствующей цифрой, получает фишку – 1 балл.

Победитель определяется по наибольшему количеству баллов.

Количество вопросов должно быть достаточно большим, чтобы можно было определить победителя.

**Игровые воросы:**

* это число получится при сложении 7 и 8;
* это число получится, если из 25 вычесть 2;
* соседи этого числа – 11 и 9;
* это число больше/меньше 17 на 4;
* это число похоже на двух лебедей и т.п.

*Количество игроков – 2 – 15.*