

Познавательное развитие (математика) с использованием координационной лестницы. Воспитатель СПДС «Сказка» Аникина Н.А

Число и числовая прямая.

Игра «Числовой ряд».

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

Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке» и показать, как они знают цифры и умеют считать. У игроков в руках карточки с числами от 1 до 10.

Задания:

- Постройтесь по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь.
- Постройтесь по порядку от 10 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 парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 1. 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 один больше.

Правила: внимательно слушать задание, выполнять в быстром темпе, стараться не ошибаться, объяснять свой выбор.

Игра «Угадай число».

Задачи: 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.

Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке». Игроки делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10. Педагог объясняет правила игры: те участники команд, у кого на карточках число, о котором говорится в задании, должны быстро занять одну из ячеек 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: членам команд необходимо проверять правильность ответов, сравнивая числа на карточках выбежавших игроков, делать выводы.

Игра «Восстанови цифровую дорожку».

Задачи: закреплять знания о силуэтном изображении цифр; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений; умение анализировать образец.

Ход игры. Чтобы дойти до сказочного замка, дети должны собрать цифровую дорожку на «Лесенке» по порядку и прыжками вернуться назад, выполняя обратный счёт.

Игра «Перемена мест».

Задачи: закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше); совершенствовать навыки выполнения основных движений.

Ход игры. Педагог рассказывает: «Ёжик учится считать, но никак не может найти место задуманным числам, потому что забыл правило построения числового ряда» Дети должны вспомнить это правило: каждое следующее число больше предыдущего на один.

Вопрос: больше это увеличение или уменьшение?

Дети становятся на «лесенку» на кружки с числами от 1 до 10.

Поочередно дети находят на противоположной «лесенке» число на 1 больше, чем написано на кружке, на котором он стоит, и занять своё место.

Временные представления

Игра «Вчера, сегодня, завтра»

Задачи: закреплять знания детей с понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».

Ход игры: педагог объясняет, что каждый день, кроме своего названия, имеет ещё другое имя (вчера, сегодня, завтра).

День, который наступил – называется сегодня.

День, который уже закончился – вчера.

А день, который ещё только будет – завтра, их мы будем обозначать шагами «вперед, назад» в соответствии с текстом стихотворения.

Пробудился я сегодня —

На дворе сияет солнце.

Я подумал: «Как вчера.

Если завтра будет то же,

Если завтра будет солнце,

Замечательно! Ура!»

А вчера что я подумал?

Я подумал про сегодня:

«Если завтра будет солнце,

Замечательно! Ура!»

Значит, я вчера подумал,

Что сегодня — это завтра.

Но когда пройдёт сегодня,

Назовут его «вчера».

Значит, так: проснусь я завтра

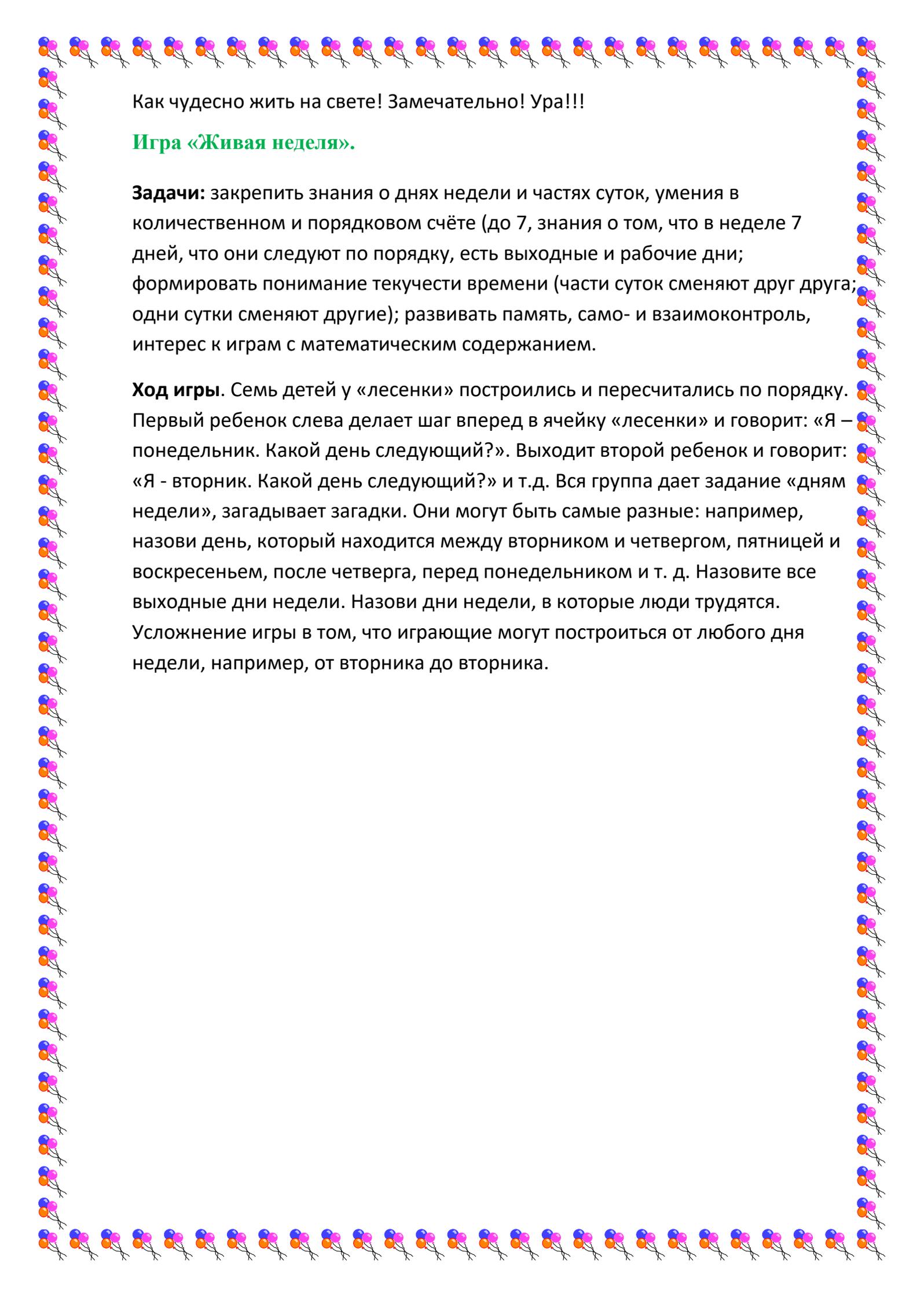
И подумаю: «Сегодня

На дворе сияет солнце —

И сегодня, как вчера».

А потом настанет завтра,

Будет новое сегодня.



Как чудесно жить на свете! Замечательно! Ура!!!

Игра «Живая неделя».

Задачи: закрепить знания о днях недели и частях суток, умения в количественном и порядковом счёте (до 7, знания о том, что в неделе 7 дней, что они следуют по порядку, есть выходные и рабочие дни; формировать понимание текучести времени (части суток сменяют друг друга; одни сутки сменяют другие); развивать память, само- и взаимоконтроль, интерес к играм с математическим содержанием.

Ход игры. Семь детей у «лесенки» построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед в ячейку «лесенки» и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?». Выходит второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например, от вторника до вторника.

Счёт, сравнение по количеству.

Игра «У кого соседи».

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; знание «соседей» числа.

Ход игры. Дети выбирают себе медали – цифры и выстраиваются на «лесенке» по порядку. Каждый называет своё число. Потом каждый называет своих соседей. Ведущий говорит: «Я загадал того, у кого соседи 3 и 5!» Если игрок догадался, то он говорит «Я!» и становится новым водящим.

Игра «Математическая разминка».

Задачи: развивать быстроту реакции, мышление; совершенствовать навыки количественного и порядкового счёта.

Содержание задания:

- Постройтесь на «Лесенке» по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь.
- Постройтесь по порядку от 10 до 1. Посчитайтесь.
- Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше этого числа слева.
- Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 1, на 2.

Игра «Убери число».

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; совершенствовать навыки счёта, закрепить обратный счёт от 10, последовательность построения числового ряда до 10.

Содержание: дети делятся на 2 группы по 10 человек с карточками от 1 до 10 в руках, выполняя задание на слух:

- Я число 3. Убери моих «соседей».
- Я число 5. Убери число, которое больше меня на 1 и т.д.

Логика, сравнение, анализ, объединение множеств.

Игра «Заколдованные реки».

Задачи: 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 идеи 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 две «лесенки» красного и желтого цвета так, чтобы они пересекались – это «заколдованные реки». Детям предлагается снять обувь и заполнить «реки» по заданию разноцветными шарами, расположенными вне «лесенок». Внутри желтой «лесенки» должны находиться большие шарики, внутри красной – красные. Шары лежат на площадке в произвольном порядке. Дети прокатывают одной ногой любой шарик к «лесенке», не задевая другие, и закатывают его в «лесенку».

В процессе выполнения упражнения игроки приходят к выводу о том, где расположить красные большие шарики, объясняют свои решения.

Вопросы:

- Какие шарики лежат внутри желтой «лесенки»? (*Большие разноцветные.*)
- Какие шарики лежат внутри красной? (*Красные маленькие.*)
- Какие шарики лежат одновременно внутри красной и желтой «лесенке»? (*В пересечении «лесенок» лежат красные большие шарики.*) Объясните, почему? (*По своим признакам они относятся к двум «лесенкам».*)
- Какие шарики остались вне «лесенок»? (*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 «лесенки» 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 «лесенках» в произвольном порядке. Дети, выполняя ходьбу по залу под маршевую музыку, находят 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.

Пространственные представления

Игра «Синхронное плавание».

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая.

Описание игры: Дети стоят на «лесенке» на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

Геометрические фигуры.

Игра «Составим поясок».

Задачи: закрепить знания о геометрических фигурах; развитие зрительного восприятия и внимания.

Ход игры. Дети разбирают геометрические фигуры и выкладывают фигуры на «лесенке» в определенной последовательности в соответствии с образцом и продолжают ее. В результате получается цветной «поясок». Если соревнуются две команды, то выигравшей считается та, в которой игроки ни разу при составлении «пояска» не ошиблись. Усложнение: изменение фигур и их количества.

