Картотека подвижных игр направленных на развитие представлений о форме предметов и геометрических фигур у детей дошкольного возраста.

«Найди свой домик»

Цель. Развитие представлений детей о геометрических фигурах.

Ход. Детям раздают геометрические фигуры, отличающиеся по цвету и величине. В трех обручах в разных углах комнаты на полу лежат круг, квадрат и треугольник.

«В этом домике живут все круги,- говорит воспитатель, - в этом-все квадраты, а этом- все треугольники». Когда все найдут свои домики, детям предлагают «погулять»: побегать по группе. По сигналу воспитателя все находят свой домик, сравнивая свою геометрическую фигуру с той, что находится в домике. Игра повторяется несколько раз, при этом воспитатель каждый раз меняет домики местами.

«Найди свое место»

Цель. Развитие умений различать геометрические фигуры и соотносить их, находя такую же.

Ход. Детям раздают различные геометрические фигуры, а на стулья, поставленные в ряд, кладут карточки с изображением этих фигур. Дети расходятся по группе, свободно передвигаясь, бегая под бубен. По условному сигналу дети находят свое место, т. е. каждый садится на тот стул, где лежит карточка с изображением его геометрической фигуры. Таким образом, изображение геометрической фигуры служит средством для достижения цели. Игра может усложняться, фигура, изображенная на карточке, может быть больше или меньше по размеру. При повторном проведении игры карточки, разложенные на стульях перекладываются.

«Гаражи»

Цель. Развивать умения различать геометрические фигуры.

Ход. Дети изображают машины, каждая имеет свой « номер»- круг, квадрат, прямоугольник или треугольник. В разных концах группы расположены гаражи, также обозначенные кругом, прямоугольником, квадратом или треугольником большего , чем у детей, размера. Машины могут заезжать только в свой гараж, т.е. в тот, который соответствует номеру машины. Правила игры может хорошо соблюдать только тот, кто умеет различать геометрические фигуры.

Дети, держа свои номера машины перед собой, как руль,ездят по комнате. По сигналу воспитателя все въезжают в свои гаражи. Воспитатель проверяет, правильно ли нашла каждая машина свой гараж. При повторении игры можно незаметно поменять гаражи местами: это заставляет водителей быть еще внимательнее.

«Найди свой домик»

Цель. Развивать умение различать геометрические фигуры, внимание.

Ход. На полу на небольшом расстоянии друг от друга лежат два обруча. Внутри одного обруча – вырезанные из картона квадрат, а в другом- прямоугольник, в третьем- треугольник, в четвертом- круг, в пятом – овал. Дети разделены на пять команд, у каждого ребенка в руке геометрическая фигура.

Воспитатель объясняет правила игры.

- Вы будите бегать по комнате. Когда я ударю в бубен, каждый из вас должен найти свой домик. Когда дети разбегутся по домикам, воспитатель проверяет, правильно ли выбрали домик, какие фигуры у детей в руках.

При повторном проведении игры надо поменять местами обручи или фигуры, лежащие внутри.

Можно усложнить игру, сделав фигуры по размеру, по цвету.

«Воздушный шарик» (5-7)

Цель. Развитие двигательной активности, умения различать геометрические фигуры.

Ход. На полу или асфальте нарисован большой воздушный шар, внутри которого геометрические фигуры четырех видов (круги, ромбы, треугольники, квадраты) с порядковыми номерами и разного цвета.

Рисунок «Воздушный шарик» используется для проведения игр, игровых упражнений и эстафет в организованной и самостоятельной деятельности детей при фронтальном и поточном способе их организации. С целью повышения двигательной плотности физкультурно-оздоровительных мероприятий на асфальте можно нарисовать два или три воздушных шарика.

«Найди свое место!» (5-7)

Цель. Развитие внимания, закрепление знаний геометрических фигур.

Ход. Дети передвигаются вокруг шарика, выполняя задания: по команде «Треугольники!» стараются встать на треугольники, по команде «Круги» занимают круги и т.д. При каждом повторении игры способ передвижения детей меняется, а воспитатель называет новые фигуры.

«Кто быстрее?» (6-7)

Цель. Развивать внимание, умение, ловкость. Закрепить знания геометрических фигур.

Ход. В эстафете участвуют две- три команды. Все выстраиваются с одной стороны шарика, каждая команда – напротив определенной геометрической фигуры. По сигналу ведущего первые участники команд прыжками начинают передвигаться по своим фигурам – от цифры 1 до цифры 5; выполнив задание, выпрыгивают из шарика с противоположной стороны. В это время в соревнование включаются следующие участники команды и т.д. Закончив эстафету, команды выстраиваются на противоположной стороне шарика. Эстафета повторяется – дети выполняют прыжки в обратном порядке.

«По местам!» (5-7)

Цель. Развитие представлений о геометрических фигурах.

Ход. Дети встают на любую фигуру. По сигналу ведущего «Круги!» бег вокруг шарика начинают дети, стоящие на кругах; по сигналу «Квадраты!» к ним присоединяются дети стоящие на квадратах; по сигналу «Треугольники!» начинают бег дети , стоящие на треугольниках, и т.д. По команде «По местам!» все стараются найти свою фигуру; при повторении игры двигаются вокруг шарика подскоками, галопом.

«Снайперы»

Цель. Развитие меткости, сноровки.

Ход. На фигурах расставляют кольцебросы. Дети размещаются за контуром воздушного шарика, у каждого по три – пять колец, которые они по сигналу взрослого одновременно начинают набрасывать на кольцеброс. Игра заканчивается, когда у детей не остается колец. Подсчитывается попадание, выбирается самый меткий стрелок, затем игра повторяется.

«Расставь посты» (6-7)

Цель. Развитие умений создавать пространственную фигуру при построении.

Ход. Дети выстраиваются в колону и маршируют один за другим. Водящий, который выбирает направление движения, идет вперед. По сигналу водящего-хлопка в ладоши- тот игрок, который шагает последним, должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, водящий расставляет остальных игроков в задуманном им порядке: по кругу, по углам и т.д.

После этого можно начинать другую игру, в которой требуется подобное перестроение.

«Кто больше принесет?» (6-7)

Цель. Развитие представлений о форме предмета, умение выделить предмет заданной формы.

Ход. Дети делятся на две команды и встают друг за другом у одной стены. На противоположной стороне комнаты на подносе вперемешку лежат предметы квадратной и круглой формы.

По сигналу один из членов команды должен добежать до подноса, взять предмет круглой формы и принести его остальным участникам, то есть положить на стул, который стоит с ним рядом.

После этого следующий игрок бежит за следующим круглым предметом. Игра продолжается до тех пор, пока дети не принесут все игрушки круглой формы.

Выигрывает та команда, которая не допустит ошибок при выполнении задания и больше принесет игрушек. Затем дети приносят игрушки квадратной формы.

Вариант игры. На подносе лежат не только квадратные и круглые, но и игрушки других форм. Правила игры те же:

-взять только один предмет заданной формы,

-можно бежать за ним только после того,как вернется предыдущий игрок.

«Прокати в ворота»

Цель. Развитие представлений о форме предметов геометрических фигур.

Ход. Воспитатель предлагает двум детям (желающим) прокатить в ворота (дуги) шар или куб. одному из них дает шар, другому- куб, предварительно показывая и называя их.

Дети по сигналу начинают передвигать предметы, стараясь быстрее прокатить их в ворота.

Тот ребенок, у которого шар, оказывается у ворот быстрее. Но когда второй ребенок «прокатывает» куб, воспитатель хвалит их обоих и называет другую пару детей. Предлагает им самим выбирать предмет, который они будут продвигать к воротам.

Обычно каждый играющий старается взять шар, так как видел, что в предыдущей игре ребенок с шаром быстрее оказался у финиша. Так же поступают другие пары детей.