**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР С МАТЕМАТИЧЕСКИМ СОДЕРЖАНИЕМ**

**«Найди пару»**

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

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

**«Неделя, стройся»**

 Цель: закрепить последовательность   дней недели.

 Содержание. Детям раздают ободки, на которых разное количество кругов  (количество кругов соответствует порядковому номеру дня недели).

  По команде воспитателя дети должны занять свое место и назвать день недели.

**«Обруч»**

  Цель:  закреплять умение классифицировать предметы по 2-4 свойствам.

 Содержание**.** Воспитатель предлагает новую ситуацию в игре с тремя обручами.

 Устанавливается правило игры, например, фигуры, разложить так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные. Внутри зеленого все треугольники, внутри черного - все большие. Игру с тремя обручами можно повторять много раз, меняя правила игры.

**«Живые числа»**

Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10.

Материал**.** Карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

Содержание**.** Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!»- они строятся в шеренгу и называют свое число». Водящий проверяет, все ли встали  на свои места. Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.

**«Найди по звуку»**

Цель: учить ориентироваться в пространстве.

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

**«Встань на свое место»**

 Цель: упражнять в порядковом счете, в счете по осязанию.

Материал. Два набора карточек из картона с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание. Играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. Воспитатель раздает всем карточки. Дети пересчитывают  пуговицы, запоминают их число. По сигналу: «Числа встаньте по порядку», каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке.

**«Кто какого роста?»**

 Цель: установление отношений между величинами.

 Содержание. Воспитатель вызывает  детей разного роста и предлагает им встать по росту за ребенком самого низкого роста. Когда дети построятся, задает вопросы: «Кто из детей самого низкого роста? Каких детей он ниже? Кто самого высокого роста?

 Каких детей он выше? Сравнивает рост детей, стоящих рядом. Кто выше, Коля или Лена? Лена или Вера?» Затем предлагает решить задачи.

В старшую группу ходят Юля, Боря, и Маша.  Юля выше ростом. Бори. А Боря - выше Маши. Кто из этих ребят самого высокого роста? Самого низкого?  Почему вы так думаете?

**«Составь число»**

Цель: закрепить знание состава чисел из двух меньших.

Материал**.** Набор карточек с числами.

Содержание. Ведущий держит  карточку с любым числом, например, 8. Дети должны встать в пары так, чтобы числа на их  карточках вместе составляли число 8.

**«Классики»**

Цель: закрепить знание цифр.

Содержание. Дети выбирают себе камешек и бросают его последовательно на клетки классиков, обозначенные цифрами. Каждый раз нужно прыгать по клеткам от цифры 1 до 10. При промахе ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым дойдет  до цифры 10.

**«В лесу»**

 Цель: учить решать примеры на сложение и вычитание в пределах 10.

  Содержание.  Дети отправляются в «лес» (ходят по группе) и собирают грибы,     ягоды, цветы    с примером, ответ которого совпадает с  числом, указанным воспитателем.

**«Быстрый счет»**

Цель:развитие навыков устного счета.

Это веселая и динамичная игра с мячом, которая хорошо развивает устный счет. Старайтесь играть быстро. Для дошкольников. Ведущий бросает мяч и говорит число (например, 9), а ребенок, который ловит его, должен назвать два соседних (8 и 11).

**«Найди кусочек сыра»**

Цель**.**Учить детей по сигналу находить себе «норку».

Материал**.** Обручи, кубики, цифры.

Правила игры**.** На полу лежат три обруча на большом расстоянии друг от друга. Это норки мышек. Внутри каждого обруча кубики: в первом – пять кубиков, во втором – шесть, в третьем – семь кубиков. Это норки (показываю на обручи). А вы все – мышки. В каждой норке поместится столько мышек, сколько в ней кусочков сыра. Вы будет играть под музыку. Как только она остановится, мышки разбегутся по норкам за кусочком сыра. Каждая мышка может съесть один кусочек.

Линия усложнения**.** Положить в обручи карточки с кружками. Сколько кружков, столько и «мышек» возле «норки».

**«Кто больше принесет»**

Цель.Закрепить умение соотносить геометрическую фигуру с предметом по сигналу.

Материал**.** Предметы разной формы.

Правила игры**.** Дети делятся на две команды и выстраиваются друг за другом. На противоположной стороне комнаты на двух стульях лежат предметы разной формы. У каждой команды свой стул. Дети, рассчитавшись по порядку, выясняют, в какой команде больше человек. По сигналу один из играющих должен добежать до стула, взять с подноса предмет круглой формы, принести его и положить на стул, стоящий рядом. Только после этого может бежать другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока дети не принесут все игрушки круглой формы. Выигрывает та команда, которая не допустила ошибок при выполнении задания.

Линия усложнения**.** Одна команда приносит предметы треугольной формы, другая – прямоугольной. Правила те же.

**«Найди и назови»**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т. д.

**«Назови число»**

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 *(сначала меньшее)*.

**«Третий лишний»**

Подготовка к игре***.***Выбирают двоих водящих – убегающего и догоняющего. Остальные играющие становятся парами по кругу в затылок лицом в центр круга, образуя при этом большой круг. Водящие находятся за кругом.

  Описание игры***.*** По сигналу педагога догоняющий начинает ловить убегающего, стараясь его запятнать. Спасаясь от погони, убегающий становится впереди любой пары. Тогда стоящий сзади становится «третьим лишним» и начинает убегать от водящего

Если водящий поймал убегающего, то они меняются местами.

Правила игры***.*** 1. Убегающий не имеет права пересекать круг.

 2. Обегая круг, водящим не разрешается трогать руками стоящих игроков.

 3. Долго бегать и становиться только к одним и тем же парам не разрешается.

**«У кого меньше мячей»**

   Дети делятся на 2 равные команды. Командам выдаются мячи по количеству детей в командах.

  Описание игры***.*** По свистку педагога игроки начинают

перебрасывать мячи на сторону соперника до тех пор, пока не прозвучит второй свисток педагога. Выигрывает та команда, на площадке которой после свистка окажется меньше мячей.

Правила игры***.*** 1. Мячи перебрасываются с любого участка площадки.

  2. Нельзя бросать мячи под сеткой.

   3. Нельзя бросать мячи после второго свистка судьи.

**« Круговая»**

 Дети делятся на две команды. Игроки одной команды размещаются за пределами круга (квадрата, прямоугольника или др. фигуры), а игроки второй – внутри фигуры.

Описание игры***.*** По сигналу педагога стоящие за фигурой игроки стараются выбить всех игроков противника.

Игрокам, находящимся внутри фигуры, разрешается ловить мяч с лёта.

 Правила игры***.*** 1. По истечении определенного времени или когда все игроки, находящиеся внутри фигуры, будут выбиты, команды меняются ролями. 2. Побеждает команда, быстрее выбившая игроков другой команды или большее их число.

**«1-10 предметов»**

Двое играющих становятся у черты. Перед каждым из них на одной прямой линии расставлены предметы на расстоянии 30-50-100см один от другого. По сигналу игроки бегут, собирают предметы и возвращаются обратно.

 Побеждает тот, кто вернется первым, не уронив по дороге ни одного предмета.

**« Весёлый счет»**

  По сигналу педагога играющие разбегаются врассыпную по всей площадке.

  На сигнал «Два!» играющие образуют пары с любым рядом стоящим игроком. На сигнал «Три!»  встают тройками.

  Вариант: можно называть любое число.

**«Успей занять свое место»**

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет 2  каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий пытается опередить одного из них и занять его место. Оставшийся без места идет водить.

   Номера, присвоенные игрокам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них  временно становится водящим.

**«Вызов номеров»**

Играющие делятся на 2-4 команды. Становятся в колонну по одному за линией старта. Каждая команда рассчитывается по порядку номеров. Игроки должны запомнить свой номер. Против каждой команды устанавливается ориентир.

Описание игры***.*** Педагог вызывает один из номеров, например: «Третий!». Третьи номера всех команд бегут вперед до стойки, обегают её с правой стороны и бегут обратно, становясь на свое место. Кто первым встанет на свое место, приносит своей команде очко. Затем педагог вызывает другой номер и т.д. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Правила игры***.*** 1. Обегая стойку, не разрешается касаться её руками.

2. Игрокам, стоящим в своей колонне, не разрешается сходить со своих мест, особенно последним.

 Варианты игры***.*** 1. Игроки в колоннах сидят.

  2. Вызванные номера обегают зигзагом впереди стоящих и стойки. Бегут к последнему игроку, обегают всех игроков зигзагом и занимают своё место.

  3.  Вызванные номера преодолевают  небольшое препятствие (подлезают, перепрыгивают).

  4. Вызванные номера во время бега выполняют различные задания (перекладывают мяч, кольцо из одной руки в другую и др.).

 5. Вызванные номера прыгают на одной или на обеих ногах.

  6. Вызванные номера под музыку двигаются соответствующим танцевальным шагом.

**«Перемена мест»**

 Дети  на земле, на площадке чертят в произвольном порядке  различной формы геометрические фигуры по количеству играющих без одного, на расстоянии 1-2м друг от друга. Выбирают одного водящего, все остальные размещаются по фигурам.

Описание игры***.*** Водящий ходит (бегает) между фигурами, а играющие все время меняются местами.  Водящий в это время стремится занять какую-либо фигуру, пока там никого нет. Кто останется без фигуры, тот становится водящим.

Правила игры. 1. Двое играющих в одной фигуре находиться не могут.

 2. При перебежке фигура считается за тем, кто раньше вступил в неё.

**«Второй лишний»**

Играющие становятся по кругу лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Выбирают двух водящих – убегающего и догоняющего. Водящие становятся за кругом.

Содержание. По сигналу педагога догоняющий старается коснуться рукой убегающего. Чтобы не быть пойманным, убегающий становится впереди кого-либо из игроков, стоящих по кругу. Тогда игрок, оказавшийся сзади прибежавшего игрока, становится «вторым лишним» и должен убежать от водящего. Если убегающий будет настигнут, они меняются ролями.

Правила игры. 1. Обегая круг, нельзя дотрагиваться до игроков, стоящих по кругу.

 2. Водящим не разрешается долго бегать – убегающий должен по возможности быстрее встать впереди к любому игроку.

**«Перемена мест с вызовом»**

Играющие выбирают водящего и становятся в шеренгу, рассчитываются по 3-5 человек (в зависимости от количества играющих). Каждый игрок должен запомнить свой номер. Группа образует круг, взявшись за руки, в центре которого становится ведущий.

   Описание игры. Педагог дает команду: «Вправо (влево), по кругу шагом марш!» Играющие  двигаются  до следующей команды: «Поменяться местами!»  После короткой паузы педагог называет номер. Игроки под этим номером должны поменяться местами друг с другом. Например: «Поменяться местами… Вторые!». Дети останавливаются. Названные номера выбегают из своих кружков и стараются занять освободившееся место в других группах. Место считается занятым, если перебежавший успеет взяться за руки с играющими этой группы. Водящий старается во время перебежки занять свободное место в одном из кружков. Игрок, который остается без места, становится водящим. Победителем считается тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. 1. Разъединять руки и меняться местами разрешается только после команды и вызова номера.

     2. Водящему не разрешается сойти со своего места до команды.

**«Ответь на мой вопрос»**

В игре участвуют все дети. Они стоят по большому кругу, в центре – выбранный водящий с большим мячом в руках.

 Описание игры***.*** Водящий бросает мяч любому игроку, задавая вопрос. Игрок, которому задали вопрос, должен поймать мяч, ответить на вопрос и бросить мяч обратно водящему.

Примерные вопросы***:*** Назови месяц лета (осени, зимы, весны)?

     День недели? Предметы круглой формы?  Предыдущее число 5?

                                         Последующее числа 8? И т.

**«Ручеёк»**

 Игровое упражнение выполняется в движении в колонне по два.

По сигналу педагога «Ручеёк!» дети останавливаются, берутся за руки и поднимают их вверх. Затем каждая пара, начиная с последней, друг за другом без задержки пробегает внутри и останавливается впереди, поднимая руки вверх.

   Задание выполняется 1-2 раза.

**Игра - эстафета  «классики»**

Дети строятся в несколько колонн (в зависимости от количества игроков). Перед ними разложены плоскостные фигуры с указанием порядкового счета в прямом или обратном порядке в любом количестве.

Описание игры***.*** По сигналу педагога дети прыгают  в фигуры туда и обратно. Передают эстафету следующему участнику из своей команды.

   Правила эстафеты. 1. Эстафету передавать следующему игроку легким хлопком по руке.

 2. После передачи эстафеты встать в конец колонны.

3. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

**«Ловкая цифра»**

Встаньте в круг, рассчитайтесь по порядку. Я буду называть любые два числа, те числа которые я назвала должны оббежать за кругом и вернуться на свое место, кто первый прибежит тот и будет самой ловкой цифрой.

**«Остановись, пола коснись»**

Цель: развитие двигательного творчества, воображения.

Под музыку дети выполняют движения. По сигналу «Остановись, пола коснись», педагог показывает цифру (от1 до 5), дети должны коснуться пола частями тела в соответствии с показанной цифрой.

**«Весёлый счёт»**

Цифры бегали, играли и места все растеряли 1,2,3,4,5 - будем весело считать и места

им всем искать. (Раздать карточки с цифрами от 0 до 8 + дополн. 1,2,3). По

окончанию музыки найти себе пару, получив при этом названную цифру 5, 6, 7

вычитанием или сложением).