

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа села Подстёпки  
муниципального района Ставропольский Самарской области.  
Структурное подразделение «детский сад «Золотой ключик»

## Многофункциональное пособие

### "Занимательные бочонки!"



---

Подготовила воспитатель: воспитатель Шандер И.В.

Самарская область, муниципальный район Ставропольский,  
Сельское поселение Подстёпки,  
Село Подстёпки, ул. Юбилейная, д. 9  
Тел./факс 23-11-95

## Многофункциональное пособие "Занимательные бочонки!"

**Использование цифровых бочонков помогает реализовать следующие задачи:**

1. разнообразить содержание подвижных игр детей;
2. развивать познавательную активность детей, осваивать средства и способы познания;
3. обогащать сенсорный опыт детей, совершенствовать аналитическое восприятие;
4. закрепление счёта в пределах 10;
5. развивать пространственные соотношения;
6. формировать умение самостоятельно организовывать игры и упражнения;
7. воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками в процессе совместной деятельности;
8. содействовать гармоничному физическому развитию детей.

**Отвечают современным требованиям:**

- Развивают зрительную память и восприятие;
- Активизируют двигательную активность;
- Рассчитаны на все возрастные категории от 3 до 7 лет;
- Отвечают гигиеническим требованиям (легко моются, безопасны);
- Имеют эстетический вид;
- Занимают мало места при хранении;
- Выполнены из недорогих и доступных материалов;
- Легко трансформируются;
- Многофункциональны;
- Вариативны.

Так в игре можно делиться на команды и устроить соревнование между ними, а также выступать сам за себя.

### Варианты подвижных игр:

#### **Строим башню на время**

Нужно ставя друг на друга бочонки, построить башню за время. У кого башня получилась выше, тот получил фишку.

#### **Разбиваем башню мячом**

Из бочонков построили башню. За три попытки нужно разрушить башню. Тот, кому потребовалось меньше всего попыток, чтобы разбить башню, получает фишку.

#### **Боулинг**

Выставляем бочонки как для игры в боулинг. Цель: толкая мяч, за две попытки сбить как можно. Кто сбил больше, получил очко.

## Змейка

Бочонки поставить в линию на некотором расстоянии друг от друга. Нужно объехать на самокате. Кто не задел ни одного бочонка, получил очко.

Можно использовать для прыжков, перешагивания, ходьбы и т.д.

## Кто больше

Кидаем игральный кубик и берем себе столько бочонков, сколько выпадает точек на кубике. Каждому даётся по три попытки. Кто собрал больше, получил очко или фишку.

## Найти, где шарик

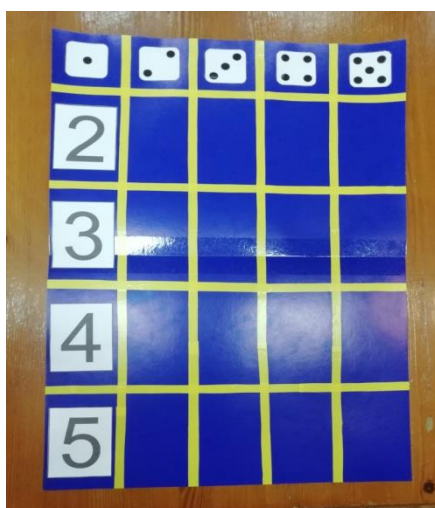
В ряд выставила 5 бочонков. В одном из них прячем мячик для настольного тенниса. Кто за меньшее число попыток найдёт шарик, получил очко.

## Клад

Для этого в собранную пирамидку помещаем наш "клад". А игроки тем временем разбирает пирамидку по одному бочонку и выполняют задание. Например, "Я думаю, что клад в бочонке под номером 6" - Под номером 6 задание: "Найди шесть квадратных предметов в группе". Игра выполняется до тех пор, пока задание не будет выполнено.

## Математическая матрица

**Цель:** формировать умение опираясь на код матрицы находить необходимое значение, развивать пространственную ориентацию, способствовать развитию познавательной и двигательной активности.









В пустых окошках схемы упражнений с мячом.

Бочонки размещаем по вертикали, игральные кубики по вертикали. Каждый игрок получает код и находит необходимое значение, в данной игре определяем порядок

комплекса упражнений с мячом и выполняем выбранные упражнения по заданному алгоритму. Ребёнок может самостоятельно собрать комплекс упражнений.

Примерные коды:

2 - 	3 - 	4 - 
5 - 	3 - 	2 - 

Примерный комплекс упражнений:



Цифровые бочонки в математике.

**Игра "Подбери пару".**

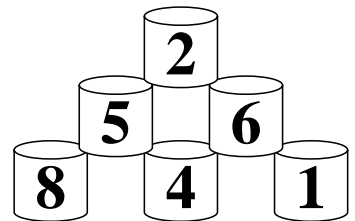
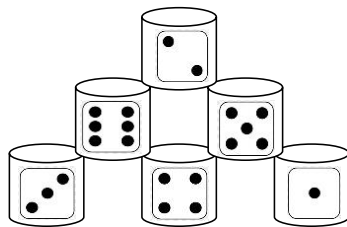
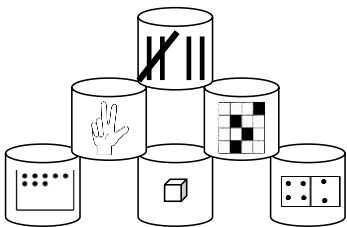
Цель: Закрепление счёта в пределах 10. Развивать пространственные соотношения, так как точки в этой игре находятся в разном расположении. Совершенствовать усидчивость, доводить дело до конца.

Эта игра предназначена для детей 5-7 лет, но и в 4 года дети прекрасно играют в эту игру. Только счёт закрепляется в пределах 5.

Игральные кубики находятся в бочонках, каждый игрок получает пару и за определённое время необходимо подобрать правильное числовое значение.



**Повтори по схеме.**

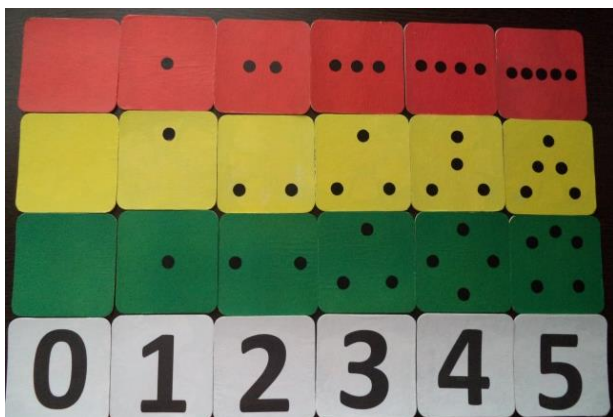


Каждый участник получает схему и составляет пирамиду по образцу.

Бочонки можно использовать в конструировании и моделировании. В сюжетных играх где они могут выступать как - парковка, аптека, полка магазина, многоэтажный дом и т.д.



Вариант изготовления цифровых карточек.



Бочонки можно заменить пластиковыми стаканчиками.

