

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

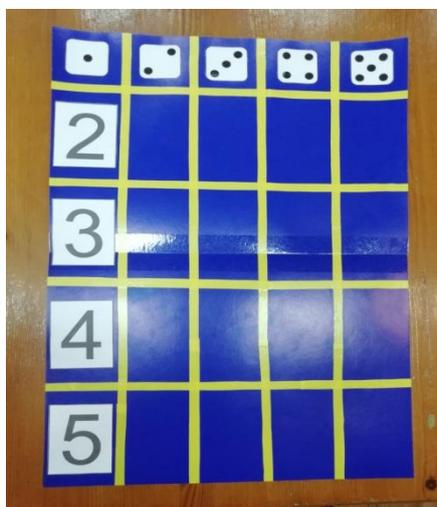
В ряд выставила 5 бочонков. В одном из них прячем мячик для настольного тенниса. Кто за меньшее число попыток найдёт шарик, получил очко.

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.

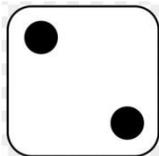


В пустых окошках схемы упражнений с мячом.

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".

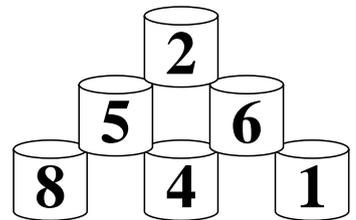
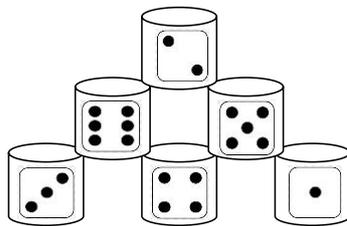
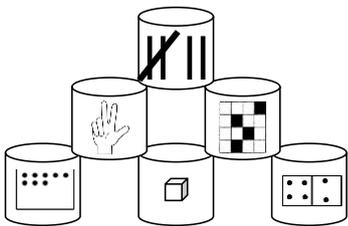
Цель: Закрепление счёта в пределах 10. Развивать пространственные соотношения, так как точки в этой игре находятся в разном расположении. Совершенствовать усидчивость, доводить дело до конца.

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.

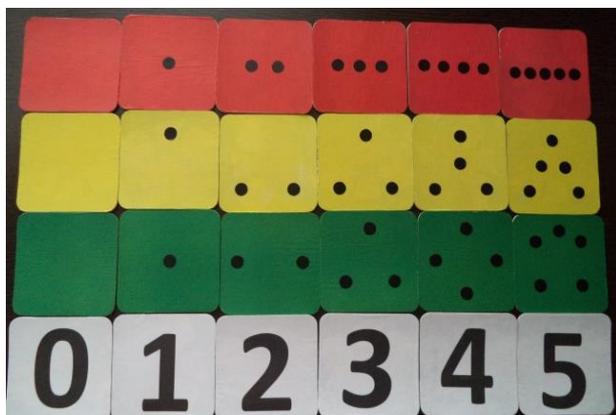


Каждый участник получает схему и составляет пирамиду по образцу.

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.

