

# Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

[лучшееерешение.рф](http://лучшееерешение.рф) [конкурс.лучшееерешение.рф](http://конкурс.лучшееерешение.рф) [квест.лучшееерешение.рф](http://квест.лучшееерешение.рф)  
[лучшийпедагог.рф](http://лучшийпедагог.рф) [publ-online.ru](http://publ-online.ru) [полезныекниги.рф](http://полезныекниги.рф)  
[t-obr.ru](http://t-obr.ru) [1-sept.ru](http://1-sept.ru) [v-slovo.ru](http://v-slovo.ru) [o-ped.ru](http://o-ped.ru) [na-obr.ru](http://na-obr.ru)

## Разработка мероприятия

в рамках тематической недели математики  
для учащихся с ОВЗ

### "Игры на переменах "Учусь, играя"



**Автор:**

**Капинос Ирина Ивановна**

**МБОУ "Большетроицкая СОШ",**

**Шебекинский район Белгородской области**

**Игра** — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

Сухомлинский В.А.

### Цели игры:

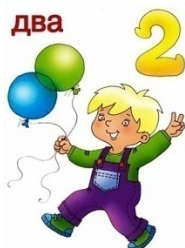
- ❖ развитие и укрепление интереса к математике, расширение кругозора учащихся, повышение уровня их математической культуры;
- ❖ демонстрация красоты математики в окружающем мире, а также тесной взаимосвязи с различными областями её применения;
- ❖ развитие коммуникационных способностей, уверенности и раскованности в общении.

Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность.



### «Быстро занять места!»

Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро занять места!». Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку.



### «Эхо»

Школьники идут в колонне по одному. Учитель называет число, а дети как эхо, повторяют его и последующее (повторяют его и предыдущее).



### «Знают все свои места!»

Учащиеся строятся на площадке в шеренгу. Каждый получает карточку с примером типа:  $5 - 2$ ;  $8 + 2$ ;  $3 + 4$ ... С результатом от 0 до 10. по сигналу или по команде учителя «Разойдись!» дети расходятся по площадке и дружно говорят:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та.

За это время учитель на площадке в разных местах крепит карточки с цифрами от 0 до 10.

После сигнала учителя дети быстро занимают свои места, согласно решенному примеру.



### «Парная игра»

Ученикам раздают плоскостные геометрические фигуры и контуры этих фигур. Дети, держа в руках фигуры, выстраиваются в шеренгу. По команде учителя они ищут себе пару согласно своей фигуре (плоскостная должна соединиться с контурной).



### «Найди предмет»

Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном – геометрические формы, на втором – предметы.

Правила игры: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы. Какую покажут. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, ему предлагают найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Затем обруч катят к следующему ребенку и предлагается другая форма. Игра продолжается. Пока все предметы не подойдут к подобранным образцам.



### «Длинное короткое»

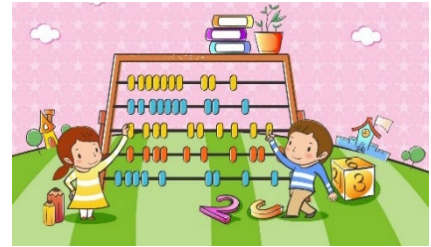
**Материал:** атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Комплект дидактического материала раскладывается на двух столах.

Учитель: Мише и Кате сегодня хочется быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую – пояска для Кати, другую длинную – пояска для мишки. Дети примеряют и завязывают пояски игрушкам. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Учитель предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке пояска куклы не сходится, а для куклы пояска слишком велик. Воспитатель предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т.е. дает название качества длины. Далее показывает детям две картонные полоски – длинную и короткую, показывает, как можно сравнить полоски с ленточками способом накладывания.



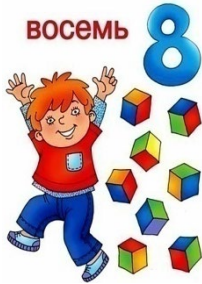
### «Счет с мячом»



Задачи: Развивать физические качества в упражнениях с мячом, закреплять навыки счета.

Описание: Педагог показывает цифру, дети столько раз отбивают (подкидывают) мяч о пол (о стену).

Правило: Считать количество выполненных движений.



### «Больше – меньше»



Правила: Педагог называет предметы и объекты. Если названный предмет больше предыдущего, то дети встают на носки, руки вверх. Если названный предмет меньше предыдущего – приседают.

Например:

Стоял компот, шагал Федот,  
В машину сел, колбаску съел.  
Бежала собачка, за нею соли пачка.  
Гора стоит, а кот сидит:  
Автобус ждет, жвачку жует.  
Солнце высоко, коршун далеко.  
Мышку не поймает, с нами поиграет.

Правила: Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Вариант: Таким же образом закрепляются знания о понятиях выше – ниже, шире – уже, толще – тоньше, длиннее – короче и др.

Например: шире – уже (шире – руки в стороны, наклоны вперед, уже – руки вверх, встать на носочки).

Алая лента лежит на столе,  
В косу вплетем, разместим на плече.  
Побежим по дороге, запрыгнем в трамвай,  
В дом у реки с фонарем приезжай.



**Спасибо за участие!**