

*Картотека
математических игр
для детей разных
возрастных групп
дошкольного
возраста*

Дидактические игры по математике для детей младших групп(2-4 года) дошкольного возраста.

Математические игры для детей от 2 до 4 лет помогут сформировать у детей базовые математические понятия: количество, величина, число, состав числа. Понятие количества,

или понятие «много — мало» очень важно. Освоив его, малыш сможет перейти к сравнению «больше — меньше», а затем к счету. В возрасте 2-3 лет у ребенка появляются элементарные математические представления. Он уже знаком с основными направлениями: вперед, назад, вверх, вниз, вбок; способен различать предметы по размеру (большой, маленький, такой же), определять их множество (один, два, много).

Полезно иметь наборы одинаковых игрушек, например, деревянных елочек или грибочков. Детям очень нравятся обыкновенные матрешки, которые можно использовать и для сюжетных игр.

«Много — мало».

Цель: развивать умения сравнивать без пересчета количества одинаковых объектов.

Оборудование и материалы: Две игрушечные грузовые машинки разного размера, несколько кубиков.

Содержание: Данная математическая игра происходит следующим образом – вместе с малышом погрузите в маленькую машинку 3 кубика, а в большую машинку 5 кубиков. Покажите ребенку, что в одной мало кубиков, а в другой — много. Скажите: «Давай отвезем кубики мишке!» Отвезите кубики мишке. Выгрузите из большой машины: «Вот тебе, мишка, много кубиков!» Затем выгрузите из маленькой: «А тут мало!»

В следующий раз погрузите в маленькую машину много кубиков (4-5), а в большую поменьше (2-3). Покажите ребенку, что теперь в большой машине мало кубиков, а в маленькой много.

Можно предложить ребенку сделать так, чтобы в обеих машинах кубиков было поровну. Скажите: «Одинаково! Поровну!» В одну из машин (любую) положите еще два кубика. Покажите: «Теперь здесь больше!» Добавляя разное количество кубиков в машинки, можно несколько раз смотреть с малышом, где больше, а где меньше.

Варианты: Если вы играете на улице, в машину можно грузить камешки. Можно предложить малышу перевозить морковку, картошку, репчатый лук.

«Ягодки на ладошке».

Цель: учить сложению, вычитанию; прямому и обратному счету; выделению единичного объекта из множества.

Материалы и оборудование: листа бумаги, 2-3 разноцветных фломастера, цветной картон, ножницы, мисочка или ведерко.

Содержание: Вырежьте с ребенком 5-6 картонных ягод (круги диаметром 2-3 см) красного или синего цвета. Разложите их на полу и предложите малышу походить по «лесу» и собрать ягоды. Возьмите с собой «кузовочек». Им может стать ведерко, мисочка или корзинка.

Спойте песенку «По малинку в сад пойдем...» или любую другую песню про ягодки. Ищите ягодки и, поднимая по одной, складывайте в свой «кузовок». «Вот сколько ягодок нашли!».

Детям очень нравится эта математическая игра, поэтому вы можете предложить своему малышу снова разложить ягодки и снова собрать их. После игры соберите ягодки в «кузовок» и уберите до следующего раза.

Когда вы решите снова поиграть в эту игру, скажите малышу: «Давай собирать ягодки прямо в ладошки». Разложите ягодки и, собирая, кладите прямо себе в руку: «Одна, еще одна! Две! У мамы две ягодки!» А теперь кладите ягодки в ладошку малышу: «Одна, еще одна, еще одна! Вот сколько! Три! А у Дани три ягодки!» Уберите со своей ладони одну ягодку: «А теперь, сколько у мамы ягодок? Одна!» Уберите еще одну и спросите: «А теперь сколько?» И покажите малышу пустую ладошку: «Нет ягодок! Ноль!» Затем можно посчитать ягодки малыша.

Варианты игры: Сядьте за стол и положите перед собой чистый лист бумаги. Посадите ребенка к себе на колени. Положите на лист бумаги свою ладонь, чуть разведите пальцы и обведите руку ярким фломастером. Уберите руку с листа и удивитесь: «Ой, получилась мамина ладошка!» Если малыш не сопротивляется, обведите и его ладошку. На одном листе бумаги получилось две ладошки — большая и маленькая! Теперь повторите игру с ягодками, накладывая ягодки на нарисованные ладошки. Можно раскладывать ягоды не одного, а двух цветов — красные и синие. С бумажными ладошками очень легко поиграть в сложение и вычитание. Положите на ладошку одну ягодку (любого цвета). Скажите: «Вот одна ягодка. Давай положим еще одну. Сколько стало? Правильно: две!» Можно показать на пустую ладошку рядом и сказать: «А тут нет ягод. Давай положим одну? Клади одну ягодку! Теперь сосчитаем, сколько получилось: на маминой ладошке две ягодки, а на Ваниной — одна! Сколько всего? Одна, две, три ягодки!»

Таким образом, в данной математической игре для детей, вы можете пересчитывать, складывать, вычитать ягоды одного или двух цветов на одной и двух ладошках одновременно. Не стоит брать большое количество ягод. Для освоения операций сложения, вычитания, сравнения и пересчета вполне достаточно пяти ягод.

«Мишка собирает ягоды».

Цель: Учить детей счету; сравнению количеств; понятиям «больше — меньше», «много — мало».

Материалы и оборудование: Ягоды из картона одинакового размера, но разного цвета, 3 различные емкости (мешочки, тарелки, корзинки), игрушечный мишка.

содержание: Разложите на ковре ягоды. Ходите каждый со своей корзинкой или мешочком, пойте и собирайте ягоды: По малинку в сад пойдем, в сад пойдем, в сад пойдем. Мы малинку наберем, наберем, наберем. Солнышко во дворе, а в саду тропинка. Сладкая ты моя, ягодка малинка. Потом сравните, у кого ягод больше. Посчитайте их.

Варианты игры: Включите в игру любителя ягод и любимца детей — мишку. Пусть он собирает ягоды, разговаривая с малышом. Скажите ребенку, что мишка очень умный и умеет считать. Спросите у мишки, где ягод больше, а где меньше и почему, а потом пересчитайте его лапой ягоды, говоря за него: «Здесь пять ягод! Много!» Пусть и малыш поиграет за мишку. Мишка может собирать ягодки разного цвета, например зеленые (1 ягода) и красные (4 ягоды).

Данные математические игры для детей позволят с интересом освоить ребенку базовые математические понятия: количество, величина, число, состав числа.

«Счетные палочки».

Цель: учить детей счёту, познакомить с геометрическими фигурами, понятием симметрии.

Оборудование и материалы: набор счетных палочек (карандашей, соломинок, хвоинок).

Содержание: Выкладывайте вместе с малышом различные картинки или фигурки из палочек — домик, грибок, елку, ежика, стрекозу, цветы, кораблик, зонтик, буквы. Рассказывайте ребенку, как называется та или иная фигура.

Из счетных палочек можно строить колодцы (квадратного или треугольного сечения).

«Яблоки созрели».

Цель: Учить детей счету.

Оборудование и материалы: плотный цветной картон, ножницы, нитки, пуговицы.

Содержание: Вырежьте из картона дерево и несколько яблок. На ветки пришейте небольшие пуговицы, а к плодам — петли соответствующего размера. Предложите малышу пристегнуть яблоки к веткам.

Во время сбора урожая ребенок «отстегивает» яблоки.

Из нескольких яблонь можно сделать сад, добавив к ним другие деревья, например, грушевые, вишневые, сливовые или абрикосовые.

Если проявить немного терпения и добавить к яблокам цветы, то этот материал можно использовать в качестве иллюстрации процесса созревания плодов. При этом необходимо рассказать малышу, что деревья сначала цветут, а потом плодоносят.

«Помоги собрать урожай».

Цель: Развивать навыки классифицирования.

Оборудование и материалы: муляжи или картинки с изображениями овощей и фруктов.

Содержание: Разложите овощи и фрукты (или картинки с их изображением) вперемешку. Попросите ребенка собрать и сложить в одну корзинку фрукты, а в другую — овощи.

Затем можно отсортировать овощи и фрукты по видам.

«Две дороги».

Цель: Развивать навыки классифицирования.

Материалы и оборудование: картон или бумага, машинки разного размера.

Содержание: Вырежьте из картона (бумаги) две полосы разной ширины. Объясните ребенку, что узкая полоска — это дорога для маленьких машин, а широкая — для больших.

Покажите, как наложением полос друг на друга можно определить, какая из них шире.

Поинтересуйтесь, почему большая машина не сможет проехать по узкой дороге.

Покатайте машины по дорогам.

Склеивая между собой полоски различной ширины, можно построить целую сеть дорог.

«Выбери дорогу».

Цель: Развивать навыки классифицирования, умения сравнивать.

Материалы и оборудование: картон или бумага, машинки разного размера.

Содержание: Вырежьте из картона (бумаги) две полосы разной ширины. Объясните ребенку, что это дороги для машин.

Попросите его выбрать машины, для которых подойдет узкая дорога. И наоборот, выбрать дорогу, по которой сможет проехать та или иная машина.

«Матрёшка».

Цель: Развивать мелкую моторику рук, навыки сравнения предметов по величине.

Материалы и оборудование: набор матрешек.

Содержание: Почти все дети любят матрешки.

Покажите ребенку большую матрешку. Потрясите ее. Откройте вместе с ребенком и достаньте матрешку меньшего размера.

Поставьте их рядом и сравните.

Пусть ребенок вкладывает маленькую матрешку в большую и достает ее.

Постепенно покажите ему всех матрешек.

«Кто быстрее».

Цель: Помочь закрепить понятия «длинное» - «короткое».

Материалы и оборудование: две машинки, веревочки.

Содержание: Привяжите к двум машинкам веревочки — короткую и длинную. Отдайте малышу машину с короткой веревочкой.

Предложите посмотреть, чья машина «доберется» до хозяина первой, если каждый будет наматывать свою веревку на карандаш.

Положив веревочки рядом, наглядно покажите, что такое длинное и короткое.

«Горка».

Цель: Развивать логическое мышление.

Материалы и оборудование: картон или дощечки.

Содержание: Сделайте небольшую горку из картона, дощечек или любых других подручных материалов. С горки можно скатывать небольшие машинки, шарики, пупсиков.

Поставьте перед горкой кубик и покажите, как скатившаяся машинка останавливается, ударившись о кубик.

«Строим башню».

Цель: Развивать мелкую моторику рук, навыки классифицирования, счёта, сравнения.

Материалы и оборудование: кубики двух цветов.

Содержание: Предложите ребенку построить две башни разного цвета, предварительно отсортировав кубики. В процессе

построения намеренно допускайте ошибки, выбирая кубики не того цвета.

«Найди пару»

Цель: Развивать внимание, восприятие, умение сравнивать.

Материалы и оборудование: карточки с нарисованными парными предметами, или парные игрушки. Можно воспользоваться специальными наборами, купленными в магазине.

Содержание: Разложите карточки (игрушки) перед ребенком и предложите ему найти подходящую пару для каждого предмета.

«Яблоки созрели»

Цель: Закрепить навыки счёта.

Материалы и оборудование: плотный цветной картон, ножницы, нитки, пуговицы.

Содержание: Вырежьте из картона дерево и несколько яблок. На ветки пришейте небольшие пуговицы, а к плодам — петли соответствующего размера. Предложите малышу пристегнуть яблоки к веткам. Во время сбора урожая ребенок «отстегивает» яблоки. Из нескольких яблонь можно сделать сад, добавив к ним другие деревья, например, грушевые, вишневые, сливовые или абрикосовые.

Если проявить немного терпения и добавить к яблокам цветы, то этот материал можно использовать в качестве иллюстрации процесса созревания плодов. При этом необходимо рассказать малышу, что деревья сначала цветут, а потом плодоносят.

«Геометрические фигуры»

Цель: Научить детей различать предметы по цвету и форме.

Материалы и оборудование: Пять разноцветных кругов, вырезанных из картона.

Содержание: Рассмотрите с малышом один из кругов, рассказывая ему: «Это круг. Он красного цвета. На что он похож?». Поищите в комнате предметы круглой формы. ♦ Изучайте круги разного цвета. После того как ребенок усвоил понятие «круг», можно

переходить к другим геометрическим фигурам, расширяя при этом диапазон цвета.

Сравнивайте две одинаковые фигуры разного цвета. Воспользуйтесь методом ассоциаций.

«Разберемся»

Цель: Закреплять у детей навыки классифицирования.

Материалы и оборудование: 3 круга и 3 квадрата, вырезанных из картона.

Содержание: Перемешайте фигуры. Попросите ребенка помочь вам отобрать только круги. После этого раскрасьте круги одним цветом, а для раскрашивания квадратов используйте другой цвет.

«Один – туда, один – сюда»

Цель: Закрепить навыки обучения счёту, развивать мелкую моторику.

Материал и оборудование: две емкости (ведерки, коробки), кубики или мелкие предметы.

Содержание: Выложите перед малышом кубики и поставьте два ведерка или две коробки. Предложите малышу разложить кубики по коробкам. Беря в руку кубик и помещая его в коробку, говорите: «Один — в эту коробку, вот еще один — в другую». Когда ребенок усвоит понятие «один», начинайте брать по два предмета: «Я положу два кубика в эту коробку, а ты положи, пожалуйста, два кубика в другую коробку».

«Много мало»

Цель: Знакомить с элементарными математическими понятиями, развивать логическое мышление.

Материал и оборудование: две одинаковые коробки, кубики одного цвета.

Содержание: В одну коробку положите 10 кубиков, а в другую — 3. Предложив малышу построить башню или дом, попросите: «Принеси мне, пожалуйста, коробку, в которой лежит много кубиков». Если ребенок затрудняется, помогите ему. После того, как вы построили башни, сравните, какая из них выше (та, в которой кубиков больше). Чаще повторяйте слова «много», «мало», употребляя их в различных ситуациях.

«Раз ступенька...»

Цель: Закреплять в процессе игры счёт.

Содержание: Поднимаясь по лестнице, считайте ступеньки. Не просите ребенка повторять за вами, он будет делать это сам, когда поймет суть игры. Считайте, сколько яблок или конфет вы купили, сколько тарелок ставите на стол и т. д.

«Геометрический магазин»

Цель: Изучить форму предметов, освоить счет.

Материал и оборудование: игрушки с четкими геометрическими формами (мяч, кубики, воздушные шары, домино, кольца от пирамидки), геометрические фигурки, вырезанные из картона.

Содержание: Пригласите малыша в магазин. Объясните, что в вашем магазине игрушки продаются за деньги (в качестве которых используются геометрические фигуры), но только в том случае, если форма выбранной игрушки соответствует форме вырезанной геометрической фигурки. Например, мяч можно купить за картонный кружок, кубик — за квадрат и т. д. Затем усложните задачу, объяснив малышу, что, например, за два квадратика можно купить два кубика.

«Спрячь в ладошке»

Цель: Закреплять умение соотносить предметы по величине.

Материал и оборудование: маленький и большой шарики.

Содержание: Дайте малышу шарики. Скажите: «Сейчас я покажу тебе фокус!». Заберите маленький шарик и спрячьте его в ладошке. Попросите кроху сделать то же самое.

Предложите повторить фокус с большим шариком. Объясните, почему большой шарик нельзя спрятать в ладошке. Сравните шарики между собой, затем с ладошкой малыша.

Продельвайте подобные фокусы с любыми мелкими предметами.

«Раздай тарелочки»

Цель: Познакомить детей с понятиями «много», «мало», «одна», «по одной».

Материал и оборудование: 10 пластиковых тарелок.

Содержание: Дайте малышу стопку пластиковых тарелок. Обратите его внимание на количество посуды, оперируя словами «много», «целая стопка тарелок». Попросите раздать по одной тарелке всем членам семьи или игрушкам. Комментируйте действия ребенка: «Папе дали тарелку, теперь у папы одна тарелка...». После раздачи посуды сделайте заключение: «Раздали целую стопку посуды и у

всех по одной тарелочке. Теперь давай соберем тарелки обратно. Смотри, у тебя опять много тарелок».

«Грибок к грибку»

Цель: Учить соотносить количественные множества, помогать осваивать понятие «столько же, сколько», развивать мелкую моторику рук.

Материалы и оборудование: 5 желтых и 5 оранжевых грибов, вырезанных из картона.

Содержание: Объясните малышу правила: вы выкладываете один грибок, под ним малыш должен положить свой гриб. Обращайте внимание малыша на то, что выкладывать фигурки надо слева направо. Это позволит ребенку приобрести навыки, в дальнейшем необходимые для того, чтобы правильно писать. Выложив все грибы, прокомментируйте: «Я положила 5 грибов, и ты положил 5 грибов. Значит твоих грибов столько же, сколько моих, их поровну». Вместо вырезанных грибов можно использовать кубики двух цветов или любые другие игрушки, которые можно разделить на две части.

«Подбери крышку»

Цель: Развивать навыки классифицировать и сопоставлять предметы.

Материалы и оборудование: кастрюли с крышками.

Дети с удовольствием проводят время вместе с мамой на кухне. Пока вы готовите, расскажите ребенку, что у вас перепутались крышки и теперь вы не знаете, какая крышка от какой кастрюли. Попросите малыша помочь вам подобрать крышки по размеру.

«Бабушкины блины»

Цель: Развивать навыки сопоставления, умение систематизировать предметы по определенному признаку.

Материалы и оборудование: 4 вырезанных из бумаги круга диаметром 3 см, 4 круга диаметром 6 см, коробка для больших кругов, коробка для маленьких кругов.

Содержание: Придумайте сюжет игры. Например, бабушка пекла блины, большие и маленькие. Большие для мамы с папой, маленькие для внуков. Но все блины перепутались. Нужно помочь бабушке разложить блины по тарелкам.

**Дидактические игры по
математике для детей
средних групп(4-5 лет)
дошкольного возраста.**

<p>Назови одним словом Цель: Развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом. Материал: Геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.). Содержание игры: Перед ребенком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребенок должен назвать фигуры одним словом.</p>	<p>Подбери по величине Цель: Развитие умения классифицировать геометрические фигуры по одному признаку (размеру). Материал: Геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, круги и т.д.) двух размеров - большие и маленькие. Содержание игры: Педагог кладет на стол два круга. Около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга - маленькие. Игра проводится с небольшой группой детей (6-7 человек).</p>
<p>Найди лишнюю фигуру Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять фигуру, отличную от других. Материал: Квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, цифры: «2», «3», «4», «5», «6». Содержание игры: Ребенку дается задание – найти лишнюю фигуру. (Круг, он без углов). Теперь среди оставшихся фигур найти лишнюю. (Треугольник, у остальных фигур по четыре угла). А как называются оставшиеся фигуры? (Четырехугольники). Из чисел «2», «3», «4», «5», «6» выбрать те, которые подходят к этой группе фигур. (Три четырехугольника, четыре – у каждой фигуры по четыре угла).</p>	<p>Подбери подходящее Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общий признак и подбирать фигуру по общему признаку. Материал: Карточки с изображением разнообразных геометрических фигур. Содержание игры: Перед ребенком выкладываются три карточки с изображенными на них геометрическими фигурами, находящимися в какой-либо зависимости. Задача ребенка – подобрать четвертую карточку с подходящей геометрической фигурой.</p>

Что подходит?

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, классифицировать по признаку формы, присоединять новые фигуры к имеющимся группам, обозначать основание группы словом.

Материал: Четыре четырехугольника, три треугольника, цифры «3», «4».

Содержание игры: Детям даны два четырехугольника и два треугольника, они делят фигуры на основании формы. Затем педагог показывает детям один треугольник и два четырехугольника и просит присоединить их к уже имеющимся группам. Вопрос: к какой группе подходит число «3», а к какой число «4»? (Три треугольника, у каждого по три угла; четыре четырехугольника, у каждого по четыре угла).

Раздели фигуры

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, классифицировать по признаку размера, умение соотносить цифры с признаками образованных групп, объяснять свой выбор.

Материал: Три больших квадрата, пять маленьких квадратов одного и того же цвета, цифры «2», «3», «4», «5», «7», «8», «10».

Содержание игры: Ребенок должен разделить фигуры на две группы (по размеру). Из чисел «2», «3», «4», «5», «7», «8», «10» выбрать те, которые подходят к составляемым группам, объяснить свой выбор. (Три больших квадрата, пять маленьких квадратов, восемь квадратов всего, четыре – у всех квадратов по четыре угла).

Раздели на группы

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выделять лишнюю, отличную от других, классифицировать фигуры по двум основаниям (цвет, размер), умение соотносить цифры с признаками образованных групп, обозначать группы обобщающим словом.

Материал: Четыре больших квадрата (три красных, один зеленый), два маленьких зеленых квадрата, один маленький зеленый круг, цифры «1», «2», «3», «4».

Содержание игры: Детям задается вопрос: какая из этих фигур лишняя? (Круг, остальные фигуры – квадраты). Дается задание – разделить все квадраты на группы. (Два основания классификации: по цвету и размеру). Что могут означать числа «1», «2», «3», «4»? (Один большой зеленый квадрат, два маленьких квадрата, три больших красных квадрата, три зеленых квадрата, четыре больших квадрата). Сколько всего квадратов? Сосчитаем по порядку (первый, второй...

Что изменилось?

Цель: Развитие внимания, наблюдательности, памяти, самоконтроля.

Материал: Четыре больших квадрата (три красных, один зеленый), два маленьких зеленых квадрата, один маленький зеленый круг.

Содержание игры: Педагог предлагает детям – вы закроете глаза, я уберу один квадрат, и вы скажите, какой именно квадрат я убрала: большой или маленький, красный или зеленый. Когда дети будут быстро справляться с

Посмотри и разложи

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, разделять фигуры на заданное количество групп, умение соотносить цифры с признаками образованных групп, объяснять свой выбор.

Материал: Два больших желтых круга, три больших желтых треугольника, три маленьких зеленых треугольника, цифры: «2», «5», «3»?

Содержание игры: Дается задание разделить на две группы (по разным признакам: цвету и размеру – большие желтые фигуры и маленькие зеленые; по форме – круги и треугольники). Что могут означать числа «2», «5», «3»? (Два больших желтых круга пять желтых больших фигур, три больших желтых треугольника, три маленьких зеленых круга, три маленьких зеленых треугольника). Сколько всего фигур? (Одиннадцать).

Куда отнести?

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общие признаки фигур, соотносить новые фигуры с уже имеющимися, объяснять свой выбор.

Материал: Два больших желтых круга, три больших желтых треугольника, три маленьких зеленых круга и три маленьких зеленых треугольника, желтый круг, зеленый овал, красный круг, синий пятиугольник.

Содержание игры: Фигуры разделены на две группы на основании формы. Педагог показывает желтый круг, зеленый овал, красный круг, синий пятиугольник, предлагая выбрать те, которые можно добавить к уже имеющимся группам.

заданием, можно убрать сразу по 2-3 квадрата. Задание направленно на развитие внимания, наблюдательности, памяти, самоконтроля, а так же готовит детей к пониманию действия вычитания.

Объясняя свой выбор, дети практически приходят к определению многоугольника: добавляя квадрат и пятиугольник к треугольникам, они обычно говорят: «Эти фигуры с углами, а круги – без углов».

Что не подходит?

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, соотносить их между собой, выделять общее и различное.

Материал: Набор из 24 карточек с изображением геометрических фигур четырех видов (квадрат, треугольник, круг, ромб), трех цветов (синий, красный, зеленый), большого и маленького размера.

Содержание игры: Перед ребенком выкладываются поочередно карточки с изображением фигур, в которых одна отличается от остальных по какому-либо признаку. Ребенка просят сказать, какая фигура не подходит и почему.

Сложение и вычитание

Цель: Подводить детей к пониманию смысла действия сложения и вычитания.

Материал: Два больших желтых круга, три больших желтых треугольника, три маленьких зеленых круга, три маленьких зеленых треугольника, цифры от «1» до «9», знаки «плюс», «минус».

Содержание игры: Педагог выкладывает перед детьми фигуры и спрашивает: что может означать запись «2+3»? Составляя различные группы, соответствующие этой записи, дети глубже осознают смысл действия сложения: два больших желтых круга и три маленьких зеленых круга, два больших желтых круга и три больших желтых квадрата, два больших желтых круга и три маленьких зеленых треугольника. Что бы ни входило в группу ее общая количественная характеристика постоянна, а символическая модель (2+3) отражает общее свойство всех составляемых групп независимо от формы и цвета ее объектов.

Подходящее к подходящем

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общий признак и разделять на группы по заданному признаку.

Материал: Набор из 24 карточек с изображением геометрических фигур четырех видов (квадрат, треугольник, круг, ромб), трех цветов (синий, красный, зеленый), большого и маленького размера.

Содержание игры: В этой игре устная инструкция не используется. Взрослый молча раскладывает карточки на группы по какому-либо признаку (по форме, цвету, размеру). Разложив 8-12 карточек, передает остальные ребенку. Если он не понял, что надо делать, поясняет: «Клади подходящее к подходящему». Затем карточки раскладываются по другому признаку.

Найди отличающуюся карточку

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, ориентироваться в различении признаков.

Материал: Набор из 24 карточек с изображением геометрических фигур четырех видов (квадрат, треугольник, круг, ромб), трех цветов (синий, красный, зеленый), большого и маленького размера.

Содержание игры: Карточки делят поровну между играющими. Педагог выкладывает на стол карточку, ребенку нужно положить карточку с фигурой, отличающейся только одним признаком. Эта игра развивает не только восприятие формы, величины, цвета, но и быструю ориентировку в различении этих признаков, логичность и обоснованность мыслительных действий.

Найди

Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общий признак и находить фигуру по заданному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьеныша.

Содержание игры: Педагог дает детям задания – Найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру). Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету). Найди не такие фигуры как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, размеру и форме). Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера или

Цепочка

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьеныша.
Содержание игры: От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- Чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- Чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

такие же по размеру, но другого цвета. Найди такую же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).

Второй ряд

Цель: Развитие умения

анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьеньша.

Содержание игры: Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

Домино

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьеньша

Содержание игры: Фигуры делятся поровну между участниками (не более 4 человек). Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Ходить можно по-разному. Например:

- Фигурами другого цвета (формы, размера);
- Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы;
- Фигурами другого цвета и формы (цвета и размера, размера и толщины);
- Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера (такими же по размеру и форме, но другими по цвету);
- Ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Раздели фигуры

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по заданному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша, игрушки: мишка, кукла, заяц и др.

Содержание игры: Разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры. Ответить на вопросы:

- Какие фигуры оказались у мишки? (Все красные).
- А у зайки? (Все не красные).

Попробуйте разделить фигуры по-другому:

- Чтобы у мишки оказались все круглые фигуры;
- Чтобы зайцу достались все большие;
- Чтобы зайцу достались все желтые и т.д.

Раздели фигуры 2

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по двум признакам.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша игрушки: мишка, кукла, заяц и др.

Содержание игры: Разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все синие фигуры, а у зайки все квадратные.

После разделения фигур ответить на вопросы. Например: Какие фигуры достались только мишке? (Синие, квадратные). Только зайке? (Квадратные, не синие). Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные). А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, не квадратные).

Попробуйте разделить фигуры по-другому:

- Чтобы у мишки оказались все треугольные, а у зайки – все большие;
- Чтобы мишке достались все маленькие, а зайке – все прямоугольные;
- Чтобы у мишки оказались некруглые, а у зайки – все желтые.

Раздели фигуры 3

Цель: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по трем признакам.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша, игрушки: Буратино, Незнайка, Чебурашка.

Содержание игры: Разделить фигуры между Буратино, Чебурашкой и Незнайкой так, чтобы у Буратино оказались все круглые фигуры, у Чебурашки – все желтые, у Незнайки все большие.

Вопросы:

- Какие фигуры достались только Буратино? (Круглые, не желтые, маленькие).
- Какие фигуры получил Чебурашка? (Желтые, маленькие, круглые).
- Какие фигуры достались только Незнайке? (Большие, не желтые,

Найди нужный блок

Цель: Развитие логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Содержание игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

<p>некруглые).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Какие фигуры подошли сразу и Буратино и Чебурашке? (Круглые, желтые, маленькие). • Какие фигуры достались сразу и Буратино и Незнайке? (Круглые, большие, не желтые). • Какие фигуры подошли сразу Незнайке и Чебурашке? (Большие, желтые, некруглые). • А какие фигуры оказались ничьи? (Большие, некруглые, не желтые). 	
<p>Найди нужный блок 2 <i>Цель:</i> Развитие логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию. <i>Материал:</i> Комплект логических блоков Дьенеша, карточки с отрицанием свойств. <i>Содержание игры:</i> Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены отрицания свойств блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.</p>	<p>Угадай, какую фигуру я загадал <i>Цель:</i> Развитие логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию. <i>Материал:</i> Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств. <i>Содержание игры:</i> Педагог выкладывает перед ребенком набор карточек, описывающих какой-либо блок. Ребенок находит нужный блок и, если ответ верен, сам загадывает и описывает с помощью карточек какой-либо блок.</p>
<p>Дерево <i>Цель:</i> Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по нескольким признакам. <i>Материал:</i> Комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура - носитель трех важных свойств: формы, цвета, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из названия трех свойств: красный, большой</p>	<p>Игра с одним обручем <i>Цель:</i> Развитие умения разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не». <i>Материал:</i> Обруч, комплект логических блоков Дьенеша. <i>Содержание игры:</i> Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры</p>

прямоугольник; желтый, маленький круг; зеленый, большой квадрат и т. п.

Содержание игры: На рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, у которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше елочки показывают, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами. Аналогично проводится игра со следующим рисунком.

лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

Игра с двумя обручами

Цель: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

Содержание игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

1. затем называется правило игры.

Игра с тремя обручами

Цель: Развитие умения разбивать множество по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не» «и», «или», развитие доказательности мышления.

Материал: 3 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

Содержание игры: Педагог кладет на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча так, чтобы образовалось 8 областей. После того как эти области соответствующим образом названы по отношению к обручам (внутри всех трех обручей, внутри красного и синего, но вне желтого и т.д.), предлагается расположить блоки, например, так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри синего – все квадратные, а внутри желтого – все большие. Какие блоки лежат

- внутри всех трех обручей; внутри красного и

<p>Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.</p> <p>2. после решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.</p> <p>Примечание: В вариантах 5 и 6 общая часть остается пустой. Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зеленых, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных.</p>	<p>синего, но вне желтого обруча;</p> <ul style="list-style-type: none"> • внутри красного и желтого, но вне синего; внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча; • внутри синего, но вне желтого и красного обруча; внутри желтого, но вне красного и синего обруча; • вне всех трех обручей?
<p><i>Где чей дом?</i> <i>Цель:</i> Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать. <i>Материал:</i> Комплект логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением дорожек и домиков. <i>Содержание игры:</i> Перед детьми таблица № 1. Ребенку нужно помочь каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели. Аналогично проводится игра с таблицей № 2.</p>	<p><i>Помоги фигурам выбраться из леса</i> <i>Цель:</i> Развитие логического мышления, умения рассуждать. <i>Материал:</i> Комплект логических блоков Дьенеша, таблица с изображением леса и дорожек. <i>Содержание игры:</i> Перед детьми таблица № 3 (Приложение 8). На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Н перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами; перечеркнутые знаки – всем не таким, как они, фигурам. Затем дети по очереди выводят каждую фигуру из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз нужно свернуть.</p>
<p><u>"Раз, два, три - ищи!"</u> <i>Цель:</i> научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях. <i>Материал.</i> Одноцветные пирамидки (желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета. <i>Содержание.</i> Дети усаживаются на</p>	<p><u>"Лото"</u> <i>Цель:</i> освоение умений выделять различные формы. <i>Материал:</i> карточки с изображением геометрических фигур. <i>Содержание.</i> Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур,</p>

стульчики полукругом. В. раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому из них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребенок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова» Раз, два, три-ищи!" Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпала, с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

"Помоги цыплятам"

Цель: учить детей умению

устанавливать соответствие между множествами.

Содержание. Зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят. Воспитатель выясняет с детьми: «Кто плавает по озеру? (Утка с утятами). Сколько уток? Кто стоит на берегу? (Курочка с цыплятами). Курочка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других. В. читает стихотворение Д. Хармса:

Речку переплыли
Ровно в полминутки:

Цыпленок на
утенке,

Цыпленок на
утенке,

Цыпленок на
утенке,

А курица - на утке.

"Кто скорее свернет ленту"

Цель: продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами "длинный", "короткий".

Содержание. Воспитатель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная» и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".

" У кого хвост длиннее?"

Цель: Освоение умения сравнивать предметы контрастных размеров по длине и ширине, использовать в речи понятия: «длинный», "длиннее", "широкий", "узкий".

Содержание. Шум за дверью. Появляются звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Вини-Пуха. Звери спорят, у кого длиннее хвост. Винни-Пух предлагает детям помочь зверям. Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны. Каждый раз вместе с В. они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь

«Широкое - узкое»

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.

«Наш день»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д.; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Дети сидят полукругом. Педагог при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем В. называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала.

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает.

Педагог показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть

«Найди предмет»

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Материал. Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Педагог рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, педагог показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Затем взрослый катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут подобраны к образцам.

суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками В.

«Длинное - короткое»

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

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

Перед началом игры В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Педагог достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясочек для Кати, другую длинную - поясочек для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке поясочек куклы не сходится, а для куклы поясочек слишком велик. Педагог 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 величины - длина. После этого В.

«Подбери фигуру»

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

Материал. Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанные из картона. Раздаточный: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Педагог показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («спрятать») ее на начерченную фигуру.

показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая – длинная.

«Три квадрата»

Цель: научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», «маленький», «средний», «самый большой», «самый маленький».

Материал. Три квадрата разной величины, фланелеграф; у детей по 3 квадрата, фланелеграф.

Педагог: Дети, у меня есть 3 квадрата, вот такие (показывает). Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький (показывает каждый из них). А теперь вы покажите самые большие квадраты (дети поднимают и показывают), положите. Теперь поднимите средние. Теперь - самые маленькие. Далее В. предлагает детям построить из квадратов башни. Показывает, как это делается: помещает на фланелеграфе снизу вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах» - говорит В.

«Игра с обручем»

Цель: различение и нахождение геометрических фигур.

Для игры используются 4-5 сюжетных игрушки (кукла, матрешки, корзина и т. д.); отличающиеся по величине, цвету, форме. Игрушка ставится в обруч. Дети выделяют признаки, свойственные игрушке, кладут в обруч те геометрические фигуры, которые обладают сходным признаком (все красные, все большие, все круглые и т. д.) вне обруча остаются фигуры, не обладающие выделенным признаком (не круглые, не большие и т. д.)

«Какие бывают фигуры»

Цель: познакомить детей с новыми формами: овалом, прямоугольником, треугольником, давая их в паре с уже знакомыми: квадрат-треугольник, квадрат-прямоугольник, круг-овал.

Материал. Кукла.

Демонстрационный: крупные картонные фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг. Раздаточный: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Кукла приносит фигуры. Педагог показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура. Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник. Проводится обследование путем обведения контура пальцем. Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла. Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе. Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.

«Соберем бусы»

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Оборудование. На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном чередовании разложены фигуры: красный треугольник, зеленый круг, красный треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами. Педагог предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки. Затем В. говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

«Составь предмет»

Цель: упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

Оборудование. На столе крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу наборы разных геометрических фигур.

Педагог предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся

«Ищи и находи»

Цель: учить находить в комнате предметы разной формы по слову-названию; развивать внимание и запоминание.

Оборудование. Игрушки разной формы. Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предмет круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется. Дети приносят предметы, кладут их на стол педагога, садятся на места. Педагог рассматривает с ними принесенные предметы, оценивает результат выполнения задания. Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.

силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки. Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица» и т. д.

«Узнай и запомни»

Цель: учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т. д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец. По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).

«Построим дома»

Цель: учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание; закреплять слова, определяющие относительность величин «больше», «меньше», «одинаковые».

Оборудование. 1-й вариант. Три картонных дома разной величины с прорезями для дверей и окон, без крыш; картонные окна, двери, крыши трех величин, соответствующие размерам домов. 2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка.

Педагог вставляет в наборное полотно крупные изображения трех домов, располагая их в случайном порядке, а не в ряд. На столе раскладывает вперемешку элементы домов (крыши, окна, двери). Затем говорит детям, что они будут строителями, достроят дома, которые должны быть аккуратными, ровными; все детали следует подбирать так, чтобы они подошли к нужным частям. Дети ходят по очереди «достраивают» дома. Сидящие за столом принимают участие в оценке каждого этапа работы. В конце педагог подводит итог: «Самому большому дому мы поставили двери поменьше, крышу поменьше, окна поменьше. А в самом маленьком доме самые маленькие окна,

	самая маленькая дверь, самая маленькая крыша».
<p><u>«Спрячем и найдем»</u></p> <p><i>Цель:</i> учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.</p> <p><i>Оборудование.</i> Разные игрушки.</p> <p>1-й вариант. Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что они сейчас спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрятать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например «Делай как я». Через некоторое время предлагает найти игрушку. Фиксирует результат: «Игрушка была на полке». В следующий раз прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда дети научатся находить игрушку, расположенную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.</p> <p>2-й вариант. Игрушку прячут дети, а находит ее педагог, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны освоить последовательность поиска как способ ориентирования в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в</p>	<p><u>«Красивый узор»</u></p> <p><i>Цель:</i> учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату - ритмичному чередованию величин.</p> <p><i>Оборудование.</i> Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др.); подносы, наборное полотно.</p> <p>Педагог раздает детям листы бумаги и ставит на стол подносы с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно). Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д.) затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и затем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключении педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.</p>

котором движется и предметы, встречающиеся у него на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх - наверху нет, посмотрю вниз - внизу нет. Пойду дальше» и т. п.

«Угадай, кто за кем»

Цель: формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими. Уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за», «перед»; познакомить со словом «заслонять».

Оборудование. Разные игрушки.
1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Он просит посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их немного в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» - говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения. После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей:

«Картина»

Цель: учить располагать предметы на листе бумаги (вверху, внизу, по сторонам); развивать внимание, подражание; закреплять восприятие целостных предметов и различать их между собой.

Оборудование. Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса земли, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица), листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносы, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по количеству детей.

Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он - на большом листе, закрепленном на доске, а они - маленькие на своих листах бумаги. Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает педагог. Затем педагог раздает детям материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полоску земли, наверху солнце и т. д. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать каждый элемент и правильно расположить его на бумаге. В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ). По окончании педагог сравнивает детские работы со своей, обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату

одного высокого, крупного, другого - маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Большой заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может большего».

2-й вариант. Проводится игра «в прятки». Один ребенок прячется, а остальные дети под руководством педагога ищут его, последовательно осматривая в комнате мебель.

работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов: «Мальчик вышел на улицу. Посмотрел - внизу земля, наверху - небо. На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево. Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево - с другой стороны. На дереве сидит птица».

**Дидактические игры
по математике
для детей старшего
дошкольного
возраста**



«Подбери игрушку»

Цель:

упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его, учить находить равное количество игрушек.

Содержание. Воспитатель объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько игрушек, сколько он скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Витя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором-3, на третьем-4, на четвертом-5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно ли выполнено задание.

«Подбери фигуру»

Цель:

закрепить умение различать геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.

Материал: у каждого ребенка карточки, на которых нарисованы прямоугольник, квадрат и треугольник, цвет и форма варьируются.

Содержание. Сначала педагог. предлагает обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом он предъявляет таблицу, на которой нарисованы эти же фигуры, но другого цвета и размера, чем у детей, и, указывая на одну из фигур, говорит: «У меня большой желтый треугольник, а у вас?» И т. д. Вызывает 2-3 детей, просит их назвать цвет и размер (большой, маленький своей фигуры данного вида). «У меня маленький синий квадрат».

«Назови и сосчитай»

Цель:

учить детей считать звуки, называя итоговое число.

Содержание. Занятие лучше начать со счета игрушек, вызвав к столу 2-3 детей, после этого сказать, что дети хорошо умеют считать игрушки, вещи, а сегодня они научатся считать звуки. Воспитатель предлагает детям сосчитать, помогая рукой, сколько раз он ударит по столу. Он показывает, как надо в такт ударам производить взмах кистью правой руки, стоящей на локте. Удары производят негромко и не слишком часто, чтобы дети успевали их считать. Сначала извлекают не более 1-3 звуков и только тогда, когда дети перестанут ошибаться, количество ударов увеличивается. Далее, предлагается воспроизвести указанное количество звуков. Педагог по очереди вызывает детей к столу и предлагает им ударить молоточком, палочкой о палочку 2-5 раз. В заключение всем детям предлагают поднять руку (наклониться вперед, присесть) столько раз, сколько раз ударит молоточек.

«Назови свой автобус»

Цель:

упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером,

Содержание. Воспитатель ставит на некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов). Дети садятся в автобусы (становится в 3 колонны за стульями, педагог-кондуктор раздает им билеты. На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят свои автобусы и становятся друг за другом. Игру повторяют 2-3 раза.

«Хватит ли?»

Цель:

учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

Содержание. Педагог предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство и неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

«Собери фигуру»

Цель:

учить вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

Содержание. Воспитатель предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает: «Какого цвета палочки? По скольку палочек каждого цвета? Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные фигуры. После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки. Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру. Педагог обращает внимание на то, что палочки расположены по-разному, но их поровну - по 4 «Как доказать, что палочек поровну? Дети раскладывают палочки рядами одну под другой.

«На птицефабрике»

Цель:

упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

Содержание. Воспитатель: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

«Расскажи про свой узор»

Цель:

учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

Содержание. У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу - квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

«Вчера, сегодня, завтра»

Цель:

в игровой форме упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

Содержание. По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было ... вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

«Почему овал не катится?»

Цель:

познакомить детей с фигурой овальной формы, учить различать круг и фигуру овальной формы

Содержание. На фланелеграфе размещают модели геометрических фигур: круга, квадрата, прямоугольника, треугольника. Сначала один ребенок, вызванный к фланелеграфу, называет фигуры, а за тем, это делают все дети вместе. Ребенку предлагают показать круг. Вопрос: «Чем отличается круг от остальных фигур?» Ребенок обводит круг пальцем, пробует его покатить. В. обобщает ответы детей: у круга нет углов, а у остальных фигур есть углы. На фланелеграфе размещают 2 круга и 2 фигуры овальной формы разного цвета и размера. «Посмотрите на эти фигуры. Есть ли среди них круги? Одному из детей предлагают показать круги. Внимание детей обращают на то что на фланелеграфе не только круги, но и другие фигуры, похожие на круг. Это фигура овальной формы. В. учит отличать их от кругов; спрашивает: «Чем фигуры овальной формы похожи на круги? (У фигур овальной формы тоже нет углов). Ребенку предлагают показать круг, фигуру овальной формы. Выясняется, что круг катится, а фигура овальной формы нет.(почему?) Затем выясняют, чем отличается фигура овальной формы от круга? (фигура овальной формы вытянута). Сравнивают путем приложения и наложения круга на овал.

«Посчитай птичек»

Цель:

показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

Содержание. Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок (снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше:6 или 6?Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

«Встань на место»

Цель:

упражнять детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за.

Содержание: педагог по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сережа подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

«Где фигура»

Цель:

учить правильно, называть фигуры и их пространственное расположение: посередине, вверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур.

Содержание. Воспитатель объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.

«Палочки в ряд»

Цель:

закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

Содержание. Воспитатель знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» - поясняет воспитатель.

«Составление геометрических фигур»

- Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
- Составить 2 равных квадрата из 7 палочек
- Составить 3 равных треугольника из 7 палочек
- Составить 4 равных треугольника из 9 палочек
- Составить 3 равных квадрата из 10 палочек
- Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника
- Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника

- Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники)

Цель:

упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осозаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Задания:

- Составить квадрат и треугольник маленького размера
- Составить маленький и большой квадраты
- Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.
- Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

«Цепочка примеров»

Цель:

упражнять в умении производить арифметические действия

Содержание. Взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например $3+2$. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

«Помоги чебурашке найти и исправить ошибку»

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресуется Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

«Только одно свойство»

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Содержание. У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

«Найди и назови»

Цель:

закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Содержание. 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.

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)

«Сложи квадрат»

Цель:

развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых. Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

- Разложить кусочки квадратов по цвету
- По номерам
- Сложить из кусочков целый квадрат
- Придумать новые квадратики.
- Игры с цифрами и числами

Игра «Путаница»

Цель:

Развивать внимание и любовь к счёту.

Содержание. В игре цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

Игра «Какой цифры не стало?»

Цель:

Развивать внимание и любовь к счёту.

Содержание. В игре также убираются одна - две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

Игра «Убираем цифры»

Цель:

Закреплять умение считать до десяти.

Содержание. Можно заканчивать занятие или часть занятия, если в дальнейшем цифры не понадобятся. Перед всеми на столах разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4; убрать цифру,

которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 3 раза); убрать цифру и т.д. Сверяют последнюю оставшуюся цифру, тем самым определяя, правильно ли выполнялось задание всеми детьми. Про оставшуюся цифру тоже загадывают загадку.

Игра «Что изменилось?», «Исправь ошибку»

Цель:

Способствуют закреплению умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой.

Несколько групп предметов размещают на доске или фланелеграфе, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, а сам меняет местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют ее разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют или убирают предметы, т.е. изменяют количество предметов в группах. Тот кто работает у доски, сопровождает свои действия объяснением. Если он хорошо справился с заданием (найти и исправить ошибку), то он становится ведущим.

Игра «Чудесный мешочек»

Цель:

Направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами.

Содержание. В чудесном мешочке находятся: счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько то услышит ударов молоточка, бубна или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети сидящие за столами, считают количество ударов и показывают соответствующую цифру.

Игра «Сколько»

Цель:

Упражняет детей в счете.

Содержание. На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. Сидит девица в темнице, а коса на улице». Играющие догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают сколько морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4. Кто быстрее поднял цифру становится ведущим. Вместо загадок можно давать описание предмета. Например: «Это животное ласковое и доброе, оно не разговаривает, но знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько».

Игра «Считай – не ошибись»

Цель:

Помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счете.

Содержание. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать.

Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводиться в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как большему количеству детей принять в ней участие.

Игра «Какой игрушки не стало?»

Цель:

Помогает развивать внимание, наблюдательность.

Содержание. Ведущий выставляет несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший становится ведущим

Игра «Кто первый назовет?»

Цель:

Развивать у детей пространственные представления.

Содержание. Детям показывают картинку, на которой в ряд (слева на право или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Ведущий договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, снизу, сверху. Ударяет молоточком несколько раз. Дети должны подсчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

Игры путешествие во времени

Игра «Живая неделя»

Цель:

Закрепить умение счёта по порядку, знание о днях недели.

Содержание. Семь детей у доски построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий? » Выходит второй ребенок и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например от вторника до вторника.

Игра «Наш день», «Когда это бывает?»

Цель:

Закрепить знания детей о частях суток.

Содержание. Детям раздаются карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток, распорядку дня.

Воспитатель предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например вечер. Дети, у которых есть соответствующее изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер.

За правильный хорошо составленный рассказ ребенок получает фишку.

Игры на ориентировки в пространстве.

Игра «Отгадай, кто, где стоит»

Содержание. Перед детьми – несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т.д.

Игра «Что изменилось?»

Содержание. На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза дети рассказывают об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

Игра «Найди похожую»

Содержание. Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, а за ним- мартышка, последним мишка» или «В середине- большой чайник, справа от него- голубая чашка, слева- розовая чашка».

Игра «Расскажи про свой узор»

Содержание. У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказывать как располагаются элементы узора: В правом верхнем углу – круг, в левом верхнем углу- квадрат, в левом нижнем углу- прямоугольник, в середине –треугольник.

Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине – большой круг, от него отходят лучи, в каждом углу- цветы, вверху и внизу – волнистые линии, справа и слева- по одной волнистой линии с листочками и т. д.

Игра «Художники»

Цель:

Игра предназначена для развития ориентировки в пространстве, закрепления терминов, определяющих пространственное расположение предметов, дает представление об их относительности.

Содержание. Проводится с группой или подгруппой детей. Роль ведущего выполняет воспитатель. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов.

Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (**изображение** должно быть большим и узнаваемым), вверху, - на крыше дома трубу. Из трубы вверх идет дым . Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа от , за, перед , между, около, рядом и т. д. В этой же группе развивается у детей умение изменять направление во время движения. Этому так же помогают дидактические игры.

Игра «Найди игрушку»

Содержание. « Ночью когда в группе никого не было- говорит воспитатель , к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить , поэтому он спрятал игрушки , а в письме написал как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: « Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу , где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево , приседает и за шторой находит игрушку.

Игра «Путешествие по комнате»

Содержание. Буратино с помощью ведущего дает детям задания: « Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения , количество направлений должно быть не больше двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направления можно увеличить . Например: « Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг ». В развитии пространственных ориентировок , кроме специальных игр и заданий по математике, особую роль играют подвижные игры , физкультурные упражнения , музыкальные занятия, занятия по изобразительной деятельности, различные режимные моменты (одевание, раздевание, дежурства), бытовая ориентировка детей не только в своей групповой комнате, но и в помещении всего детского сада.

Игры с геометрическими фигурами.

Игра «Чудесный мешочек»

Хорошо знакома дошкольникам. Она позволяет обследовать геометрическую форму предметов, упражняться в различении форм .

Содержание. В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно , если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

Игра «Найди такой же»

Цель:

Закрепить знания о геометрических фигурах.

Содержание. Перед детьми лежат карточки, на которых изображены три- четыре различные геометрические фигуры. Воспитатель показывает свою карточку (или называет, перечисляет Фигуры на карточке). Дети должны найти такую же карточку и поднять ее.

Игра «Кто больше увидит?»

Цель:

Закрепить знания о геометрических фигурах.

Содержание. На фланелеграфе в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает

до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на фланелеграфе. Что бы дети не повторяли ответы товарищей ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот кто запомнит и назовет больше фигур он становится ведущим. Продолжая игру ведущий меняет количество фигур.

Игра «Посмотри вокруг»

Цель:

Помогает закрепить представления о геометрических фигурах, учит находить предметы определенной формы .

Содержание. Игра проводится в виде соревнования на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий (им может быть воспитатель или ребенок) предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов , не имеющих углов , и . т.д. За каждый правильный ответ играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается , что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

Игра «Геометрическая мозаика»

Цель:

Предназначена для закрепления у детей знания о геометрических фигурах , формирует умение преобразовывать их , развивает воображение и творческое мышление, учит анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентироваться на образец.

Содержание. Организуя игру, воспитатель заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу , работа по нерасчлененному образцу , работа по условиям (собрать фигуру человека – девочка в платье) , работа по собственному замыслу (просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры , находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

Игра «Найди свой домик»

Содержание. Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу ведущего все собираются у своего домика с изображением фигуры. Усложнить игру можно переместив домик. Детей учат видеть геометрическую форму в окружающих предметах: мяч, арбуз-шар, тарелка, блюдце- обруч- круг ,крышка стола, стена, пол, потолок, окно-прямоугольник, платок –квадрат; косынка-треугольник; стакан-цилиндр; яйцо, кабачок- овал.

