

Картотека дидактических игр по математике для
детей 5-6 лет



Голикова И. П.

гр. 2612з

Содержание

1 Раздел «Арифметические задачи».....	3
2 Раздел «Геометрические фигуры».....	10
3 Раздел «Натуральные числа»	20
4 Раздел «Величина»	31
5 Раздел «Пространство»	36
6 Раздел «Множество»	44
7 Раздел «Время»	52
8 Занимательные вопросы	56
9 Логические концовки	57
10 Загадки	58
11 Считалки	60
12 Пословицы и поговорки	62
13 Задачи в стихотворной форме	63

Раздел: Арифметические задачи

1 «Цепочка примеров»

Цель: Упражнять в умении производить арифметические действия.

Ход игры: Две группы участников садятся на стулья – одна против другой. Один ребёнок берёт мяч, называет простой арифметический пример: $3+2$ – и бросает мяч кому-нибудь из другой группы. Тот, кому брошен мяч, даёт ответ и бросает мяч игроку из первой группы. Поймавший мяч, продолжает пример, в котором надо произвести действие с числом, являющимся ответом на первом примере. Участник игры, давший неверный ответ или пример, выбывает из игры. Выигрывает группа, у которой осталось больше игроков.

2 «Фокус-покус»

Взяв несколько небольших предметов (конфет, пуговиц) взрослый зажимает их в кулаках и прячет за спиной. Далее ребенку задается несложная математическая задачка. К примеру: «У меня всего семь пуговиц. В правой руке я держу четыре, сколько зажато в левом кулачке?». Если дошкольник ответил правильно, можно предложить ему поменяться ролями. Пускай он сам придумает задачу и просчитает в уме ее решение. Если же ребенок дал неверный ответ, стоит вновь спрятать за спиной предметы, но уже в другом количестве.

3 Игры-ходилки

Многие помнят из детства такие игры. Суть их в том, что на игровом поле отмечен путь, по которому нужно добраться из одного места в другое. И игроки по очереди бросают игральные кости, считают количество выпавших точек и делают ход, опять же считая. Счет ограничивается цифрами от 1 до 12, зато ребенок учится складывать. Например, выпало 3 и 6 точек на костях. И задача игрока посчитать, сколько будет $3+6$. Ход он сможет сделать только после того, как получит правильный результат. В процесс игры можно вовлекать всю семью, это будет увлекательным времяпровождением.

4 «Магазин»

Эта ролевая игра знакома многим взрослым. Ведь маленькие выдумщики периодически увлекают родителей в свои забавы. Вот они становятся продавцами и предлагают покупателям приобрести у них продукты. Или же сами приходят в магазин за игрушками. Обычно в качестве денег выступают различные бумажки. Но куда полезнее будет взять несколько настоящих монеток или пуговиц и осуществлять с покупателями вполне реальный расчет. Со временем можно ввести понятие «сдача». Если сыр стоит 3 рубля, а покупатель дает одну пятирублевую монету, необходимо вернуть ему лишние деньги. Вовлеченный в игру ребенок гораздо быстрее научится счету и простейшим математическим действиям.

5 «Назови число»

Цель: упражнять в умении производить устные вычисления.

Ход игры: Воспитатель говорит: «Я могу отгадать число, которое ты задумал. Задумай число, прибавь к нему 6, от суммы отними 2, затем ещё отними задуманное число, к результату прибавь 1. У тебя получилось число 5».

В этой несложной задаче на смекалку задуманное число может быть любым, но для решения её нужно уметь устно вычислять.

6 «Сколько взять конфет?»

Цель: Упражнять в соотнесении условия задачи с результатом.

Ход игры: Предлагается условие задачи: «В бумажном кульке лежат конфеты 2 сортов. Наугад берут несколько конфет. Какое наименьшее количество конфет нужно взять, чтобы среди них оказались хотя бы 2 конфеты одного сорта. (Не менее 3). Задача решается путём логического размышления.

7 «Цепочка примеров»

Цель: упражнять в умении производить арифметические действия

Ход игры: взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например $3+2$. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

8 «Задачи, решаемые с помощью счётных палочек»

На ветке сидели 3 воробья, к ним ещё прилетели 4. Сколько стало птиц? (7), правильно. С помощью какого арифметического знака мы решили? Это сложение или вычитание?

Миша положил в корзину с фруктами 5 яблок, а Маша подошла и забрала 1 яблоко. Сколько яблок осталось в корзине? Ответ – 4. Какой знак поставим? (минус).

Маша поставила в вазу 3 розы и 4 гвоздики. Сколько цветов получилось в букете? (7). А здесь какой знак поставим (+).

В магазине было 8 мячей, 3 мяча купили.

Сколько мячей осталось? (5).

9 "Реши пример"

Цель: тренировка выполнения действий сложения и вычитания в пределах десяти.

Ход игры. Воспитатель кидает мячик дошкольнику и называет пример. Воспитанник, поймав его, отвечает и возвращает мячик. Далее педагог кидает мячик следующему.

10 «Морское путешествие»

Цель: закрепить умение решать примеры на + и – в пределах 6 - 11.

Оборудование: карточки лодочки с примерами на + и – в пределах от 6-11; четыре причала с ячейками.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает детям отправиться в морское путешествие, выбрав себе лодочку, и разойтись по группе. Дети выбирают карточку-лодочку, гуляют по группе, внимательно рассматривают ее, считают свой пример. По сигналу воспитателя «Швартуйся!»: дети выбирают нужный причал и причаливают свою лодочку.

Воспитатель проверяет правильность выполнения задания.

11 "Реши пример"

Цель: тренировка выполнения действий сложения и вычитания в пределах десяти.

Ход игры. Воспитатель кидает мячик дошкольнику и называет пример. Воспитанник, поймав его, отвечает и возвращает мячик. Далее педагог кидает мячик следующему.

12 «Примеров много – ответ один»

Цель: изучение состава чисел, формирование навыков сложения и вычитания в пределах десяти.

Игровой материал: набор карточек с числами.

Правила игры: игра имеет два варианта.

1. Играют двое. Ведущий кладет на красный квадрат карточку с любым однозначным числом, например с числом 8. В желтых кругах уже обозначены числа. Вторым игроком должен дополнить их до числа 8 и соответственно в пустые круги положить карточки с числами 6, 7, 5, 4. Если игрок не допустил ошибки, то он получает очко. Затем ведущий меняет число в красном квадрате, и игра продолжается. Может случиться так, что чисел в красном квадрате окажется мало и нельзя по указанным правилам заполнить пустые круги, тогда игрок должен закрыть их перевернутыми карточками. Игроки могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

2. Ведущий кладет карточку с числом на красный квадрат и сам же дополняет до него числа 2, 1, 3, 4, т.е. ведущий заполняет пустые круги, умышленно допуская кое-где ошибки. Вторым игроком должен проверить, кто из нарисованных птиц и зверей допустил ошибку, и исправить ее. В красный квадрат можно класть карточки с числами 5, 6, 7, 8, 9, 10. Затем игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто обнаружит и исправит ошибки.

13 «Цепочка»

Цель: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания в пределах десяти.

Игровой материал: квадратные карточки с числами и круглые карточки с заданиями на сложение или вычитание чисел.

Правила игры: играют двое. Первый игрок выставляет карточку с любым числом в пустой квадрат. Вторым игроком должен заполнить остальные квадраты карточками с числами, а каждый круг круглой карточкой с соответствующим заданием на сложение или вычитание, чтобы при движении по стрелкам все задания были выполнены правильно. Если вторым игроком не ошибся при выставлении карточки, то он получает очко, а если ошибся, то теряет очко. Затем игроки меняются ролями, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

14 «Сколько вместе»

Цель: формирование у детей представлений о натуральном числе, усвоение конкретного смысла действия сложения.

Игровой материал: набор карточек с числами, набор геометрических фигур.

Правила игры: играют двое. Ведущий кладет в зеленый и красный круги определенное число фигур (круги, треугольники, квадраты). Вторым играющим должен пересчитать фигуры в этих кругах, заполнить соответствующие квадратики карточками с числами, между ними положить карточки со знаком «плюс»; между вторым и третьим квадратиками поместить карточку со знаком «равно».

Затем надо узнать количество всех фигур, найти соответствующую карточку и закрыть ею третий пустой квадратик. Дальше игроки могут поменяться ролями и продолжить игру. Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок.

15 «Сколько осталось»

Цель: развитие навыка счета предметов, умение соотносить количество и число; формирование у детей конкретного смысла действия вычитания.

Игровой материал: числовые карточки, набор геометрических фигур.

Правила игры: один из играющих кладет определенное число предметов в красный круг, затем в зеленый. Второй должен сосчитать общее количество предметов (внутри черной линии) и закрыть карточкой с соответствующим числом первый квадратик, между первым и вторым квадратиками положить знак «минус», затем пересчитать, сколько предметов удалается (они расположены в красном круге), и обозначить числом в следующем квадратике, положить знак «равно».

Затем определить, сколько предметов осталось в зеленом круге, и также отметить. Карточку с соответствующим числом поместить в третий квадратик. Игроки могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок.

16 «Сколько всего. На сколько больше»

Цель: формирование навыков сложения и вычитания.

Игровой материал: набор фигур, карточки с цифрами и знаками «+», «-», «=».

Правила игры: играют двое. Один располагает несколько фигур, например треугольников, внутри зеленого обруча и несколько других фигур, например квадратов, внутри красного, но вне зеленого обруча.

Второй должен из карточек выложить ответы на вопросы: сколько всего фигур? На сколько больше квадратов, чем треугольников (или наоборот)?

Затем играющие меняются ролями. Игру можно повторить многократно, варьируя условия.

Можно организовать игру в обратном направлении, т. е. один из играющих выкладывает из карточек, например, запись $4 + 5 = 9$, а второй должен располагать внутри обручей соответствующие числа фигур.

Проигрывает тот, кто допускает больше ошибок.

17 «Чудо-мешочек»

Цель: формирование представлений о случайных и достоверных событиях (исход опыта), подготовка к восприятию вероятности, решение соответствующих задач.

Игровой материал. Мешочек, сшитый из не прозрачного материала, шарики или картонные кружочки одинакового диаметра (5 или 6 см) двух цветов, например красного и желтого.

Правила игры. Игра проводится в несколько этапов.

1. В мешочек кладут два красных и два желтых шарика (кружочка). Проводится серия опытов по выниманию одного, затем двух шариков. По очереди играющие, не глядя в мешочек, вынимают по два шарика, определяют их цвет, кладут обратно в мешочек и перемешивают их. После достаточного числа повторений этих опытов обнаруживается, что если из мешочка вынимать, не глядя в него, два шарика, то они могут оказаться оба красными, или оба желтыми, или один красный и один желтый. На рисунке указан лишь один исход опыта: один шарик красный и один желтый. По завершении этой серии опытов нужно выставить в два пустых окошка кружочки, соответствующие остальным возможным исходам.

2. Далее проводятся опыты по выниманию трех шариков (кружочков). Легко обнаруживается, что в этом случае возможны лишь два исхода: либо будут вынуты два красных шарика и один желтый, либо один красный и два желтых.

После этих опытов предлагается решить такую задачу: «Сколько шариков нужно вынуть из мешочка, чтобы быть уверенным в том, что хотя бы один из вынутых шариков окажется красным!».

Вначале, естественно, могут возникнуть некоторые затруднения. Требуется дополнительное разъяснение условия задачи, что означает «хотя бы один» (может быть и больше одного красного, но один обязательно). Однако многие дети быстро догадываются, что надо вынуть три шарика.

В этом случае уместен вопрос: «Почему достаточно вынуть именно три шарика!». Если дети затрудняются ответить, тогда целесообразно спросить: «Если вынимать два шарика, почему нельзя быть уверенным в том, что хотя бы один из них окажется красным! (Потому что они оба могут оказаться желтыми.) Почему же, если вынимать три шарика, то можно заранее предсказать, что хотя бы один из вынутых окажется красным!». (Потому что все три шарика не могут оказаться желтыми, в мешочке только два желтых.)

Можно предложить и другой вариант задачи: «Сколько шариков (кружочков) надо вынуть из мешочка, чтобы быть уверенным в том, что хотя бы один из вынутых окажется желтым!».

Важно, чтобы дети обнаружили совершенную аналогичность этих задач (по существу одна и та же задача).

Математическое мышление включает умение обнаружить в различных формулировках одну и ту же задачу.

3. В следующем обращении к этой игре несколько усложняется ситуация. В мешочек кладут три красных и три желтых шарика.

Повторяются опыты по выниманию двух шариков. Затем проводятся опыты по выниманию трех шариков. Выясняются все возможные исходы: все три вынутых шарика — красные, два красных и один желтый, один красный и два желтых, все желтые. На рисунке показан лишь один из исходов — один желтый и два красных кружочка. Нужно выставить в три пустых окошка кружочками остальные возможные исходы.

Затем ставится задача, аналогичная задаче для мешочка с двумя красными и двумя желтыми шариками: «Сколько надо вынуть шариков, чтобы можно было предсказать, что хотя бы один из вынутых окажется красным (или желтым)!».

Некоторые дети уже догадываются, что надо вынуть четыре шарика, и для обоснования своего решения рассуждают так же, как при решении более простой задачи.

Если же возникнут затруднения, нужно помочь детям с помощью наводящих вопросов, аналогичных сформулированным выше.

4. Интерес представляет и такой вариант игры, когда в мешочке находится неодинаковое число красных и желтых шариков: например, два красных и три желтых или три красных и два желтых.

Теперь предлагается решить две аналогичные задачи: «Сколько надо вынуть шариков, чтобы быть уверенным в том, что хотя бы один из них окажется красным?», «Сколько надо вынуть шариков, чтобы быть уверенным в том, что хотя бы один из них окажется желтым?». Эти задачи имеют разные решения. Однако для обоснования ответа требуются такие же рассуждения, как и в предыдущих задачах.

18 «Вычислительные машины 1»

Цель: формирование навыков устных вычислений, создание предпосылок для подготовки детей к усвоению таких идей информатики, как алгоритм, блок-схема, вычислительные машины.

Игровой материал: карточки с числами.

Правила игры: играют двое. Один из участников выполняет роль вычислительной машины, другой предлагает машине задачу. Вычислительные машины представляют собой блок-схемы с пустыми входом и выходом и указанием тех действий, которые они выполняют. Например, на рисунке А изображена простейшая вычислительная машина, умеющая выполнять только одно действие — прибавление единицы. Если один из участников игры задает на входе машины какое-нибудь число, например 3, размещая в желтый кружок карточку с соответствующей цифрой, то другой участник, выполняющий роль вычислительной машины, должен положить на выход (красный кружок) карточку с результатом, т.е. числом 4. Игроки могут меняться ролями, побеждает тот, кто сделал меньше ошибок. Вычислительная машина постепенно усложняется. На

рисунке Б изображена машина, последовательно выполняющая действие прибавления единицы дважды. Организация игры такая же, как в предыдущем случае. Вычислительную машину, выполняющую два действия прибавления единицы, можно заменить другой, выполняющей лишь одно действие. Сравнивая машины на рисунке Б и В, приходим к выводу, что эти машины действуют на числа одинаково. Игры с машинами на рисунках Г, Д, Е организовываются аналогично.

19 «Вычислительные машины 2»

Цель: упражнять детей в выполнении арифметических действий в пределах десяти, в сравнении чисел; создание предпосылок для усвоения идей информатики: алгоритм, блок-схема, вычислительная машина.

Игровой материал: набор карточек с числами.

Правила игры: играют двое. Первый — ведущий. Он разъясняет условие игры, определяет задания. Вторым выполняет роль вычислительной машины. За каждое правильно выполненное задание он получает по одному очку. За пять очков ему рисуется маленькая звездочка, а за пять маленьких звездочек он получает одну большую звездочку. Игра проводится в несколько этапов.

1. Ведущий подает на вход машины (желтый круг) какое-нибудь однозначное число, например 3; другой, выполняющий роль вычислительной машины, должен прежде всего проверить, выполняется ли условие « $3 < 5$ »: $3 < 5$ — «да». Условие выполняется, и он должен продвигаться дальше по стрелке, помеченной словом «да», т. е. к этому числу прибавить 2, а на выходе машины (красный круг) показать карточку с числом 5. Если же условие « $3 < 5$ » не выполняется, то машина продвигается по стрелке, помеченной словом «нет», и вычитает 2.

2. При организации игры по рисунку А ведущий помещает на «вход» какое-либо число. Вторым должен выполнить указанное действие. В данном случае прибавить 3. Игру можно модифицировать, заменив задание в квадратике.

Играя по рисунку Б, вторым играющим должен узнать то число, которое помещено на «выходе». Ведущий может изменять не только число на «выходе» (в красном круге), но и задание в квадратике.

При игре по рисунку В требуется указать то действие, которое следует выполнить, чтобы из числа на «входе» получилось то число, которое указано на «выходе». Ведущий может менять либо число на «входе», либо на «выходе», либо оба этих числа одновременно.

3. Ведущий подает на «вход» какое-нибудь однозначное число. Игрок, выполняющий роль вычислительной машины, прибавляет к этому числу двойки до тех пор, пока не получится число, не меньшее 9, т. е. большее или равное 9. Это число и будет результатом, его игрок покажет на «выходе» машины с помощью карточки с соответствующей цифрой.

Например, если на «вход» поступило число 3, машина прибавляет к нему число 2, затем проверяет, будет ли полученное число (5) меньше 9. Так как условие $5 < 9$ — выполняется («да»), то машина продвигается по стрелке, помеченной словом «да», и опять повторяет то, что уже выполнила раз, т. е. прибавляет к числу 5 число 2 и проверяет, будет ли полученное число 7 меньше 9. Так как ответ на вопрос, выполняется ли условие $7 < 9$, — «да», то машина продвигается по стрелке, помеченной словом «да», т. е. повторяет уже выполненные дважды действия: прибавляет к числу 7 число 2 и проверяет условие $9 < 9$. Так как это условие не выполняется, то машина продвигается по стрелке, помеченной словом «нет», в красный круг помещает карточку с числом 9 и останавливается.

20 «Решаем задачу бабушки Загадушки»

Цель: Продолжать знакомить с монетами достоинством 1,2,5,10 рублей, их набором и разменом.

Материалы: монеты достоинством 1,2,5,10 рублей

Ход: Воспитатель предлагает детям решить задачу бабушки Загадушки: «У меня было 10 рублей. На базаре я купила бублик за два рубля. Сколько денег у меня должно остаться после покупки?»

Раздел: «Геометрические фигуры»

1 «Только одно свойство»

Цель: Закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбирать нужную фигуру, описывать её.

Ход игры: У двоих играющих по полному набору фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить рядом фигуру, отличающуюся от неё только по одному признаку (жёлтый большой треугольник – жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник). Неправильным считается ход, если второй играющий положил фигуру, не отличающуюся от первой или отличающуюся от неё более чем на один признак. В этом случае фигуру у игрока забирают. Проигрывает тот, кто первый останется без фигур.

2 «Найди и назови»

Цель: Закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера, цвета.

Правила: Ответ следует сразу за вопросом. Называть все указанные в вопросе признаки (цвет, размер). Выполнивший эти условия берёт фигуру себе. Игровые действия включают элементы занимательности, соревнования.

Ход игры: В беспорядке раскладывают 10-12 геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники) разного цвета и размера. Воспитатель говорит: «Кто нашёл большой круг?», «Кто нашёл маленький синий квадрат?». Ребёнок, правильно и быстро показавший и назвавший фигуру, берёт её себе. В конце подсчитывают, сколько у кого фигур, объявляют победителя.

3 «Составление геометрических фигур»

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

Материал: счётные палочки длиной 5 см., две толстые нитки длиной 25-30 см.

Ход работы: Воспитатель предлагает назвать известные детям геометрические фигуры. После перечисления сообщает цель: «Будем составлять фигуры на столе и рассказывать о них». Даёт задания:

1 Составить квадрат и треугольник маленького размера.

Сколько палочек потребовалось для составления квадрата? треугольника? Почему? Покажите стороны, углы, вершины фигур.

2 Составить маленький и большой квадраты.

Из скольких палочек составлена каждая сторона квадрата? весь квадрат? Почему левая, правая, нижняя, и верхняя стороны квадрата составлены из одного и того же количества палочек?

3 Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.

4 Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, большой и маленький квадрат, треугольник, прямоугольник и четырёхугольник. Маленькие фигуры составляются из нитки, сложенной вдвое.

Сравните и скажите, чем отличаются, чем похожи фигуры. Докажите, что фигура составлена правильно.

4 «Составление треугольников и квадратов»

Цель: учить составлять геометрические фигуры из определённого количества палочек, пользуясь приёмом пристроения к одной фигуре, взятой за основу, другой.

Материал: счётные палочки, доска, мел.

Ход работы:

1 Воспитатель предлагает отсчитать по 5 палочек, проверить и положить их перед собой. Затем говорит: «Скажите, сколько потребуется палочек, чтобы составить треугольник, каждая сторона которого будет равна 1 палочке?» Сколько потребуется палочек для составления 2 таких треугольников? У вас только 5 палочек, но из них надо составить тоже 2 равных треугольника. Подумайте, как это можно сделать, и составьте». После того как дети выполнят задание, воспитатель просит их рассказать, как надо составить 2 равных треугольника из 5 палочек. Обратить внимание на то, что выполнить задание можно по-разному. Способы выполнения зарисовать.

2 Составить два равных квадрата из 7 палочек.

Как составить 2 равных квадрата из 7 палочек? Что сделать сначала, что потом? Из скольких палочек составить 1 квадрат? Из скольких палочек пристроить к нему второй квадрат? Сколько потребовалось палочек для составления 2 равных квадратов?

5 «Изменение количества квадратов в фигуре»

Цель: упражнять в умении решать задачи путём целенаправленных практических проб и обдумывания хода решения.

Материал: счётные палочки изображённые графические задачи.

Ход работы: Показать детям таблицу с изображённой на ней фигурой, предложить составить из палочек такую же. Рассмотреть её вместе с детьми, определить количество квадратов. «Это задача. Послушайте, что нужно сделать, чтобы решить её. Надо догадаться, какие 4 палочки убрать, чтобы получился 1 прямоугольник. Сначала подумайте, как это можно сделать, а затем убирайте палочки».

После решения задачи, вызвать 1 ребёнка к доске, он показывает способ решения и рассказывает о нём. Одобрять попытки действовать самостоятельно.

Дана фигура из 6 квадратов. Надо убрать 2 палочки, чтобы осталось 4 таких же квадрата.

После составления по образцу такой фигуры, спросить: «Сколько квадратов в фигуре? Как расположены? Какие из палочек, образующих квадраты, надо убрать, чтобы сразу уменьшилось их количество?».

Дети самостоятельно решают задачу. В случае затруднения помогать, ориентируя на поиск правильных способов.

6 «Найди признаки отличия одной группы фигур от другой»

Цель: упражнять в последовательном анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных фигурам каждой из групп, сопоставлении их, обосновании найденного решения.

Материал: таблицы с изображёнными на них задачами.

Ход работы: Рассмотреть таблицу. «Здесь нарисованы 2 группы фигур: 6 фигур с правой стороны, 6 – с левой. Это условие задачи. Сначала надо внимательно рассмотреть все фигуры с левой стороны, затем все фигуры, нарисованные справа, и найти, чем фигуры левой стороны отличаются от фигур правой стороны. Это вопрос задачи. Подумайте и скажите, чем же прямоугольники, нарисованные слева, отличаются от прямоугольников, изображённых справа». (В квадратах слева ничего не нарисовано, а в квадратах правой стороны изображены различные фигуры).

7 «Танграм»

Цель: упражнять в сравнении треугольников по размеру, составлении из них готовых геометрических фигур: квадратов, четырёхугольников, треугольников.

Материал: наборы фигур к игре «Танграм».

Ход работы: Рассмотреть фигуры, назвать их, сосчитать и определить общее количества.

Отобрать все треугольники, сосчитать. Сравнить по размеру, накладывая один на другой. Сколько больших, одинаковых по размеру треугольников? Сколько маленьких? Сравнить средний треугольник с большим и маленьким. Сколько всего треугольников и какого они размера?

Взять 2 больших треугольника и составить из них последовательно: квадрат, треугольник, четырёхугольник. Назвать вновь полученную фигуру, из каких фигур она составлена?

Из 2 маленьких треугольников составить те же фигуры, располагая их по разному в пространстве.

Из большого и среднего треугольника составить четырёхугольник. Какую фигуру составим? Как? Показать стороны и углы четырёхугольника, каждой отдельной фигуры.

8 «Составление фигуры-силуэта зайца»

Цель: учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру-силуэт, ориентируясь на образец.

Материал: набор фигур к игре «Танграм», образец.

Ход работы: показать образец фигуры-силуэта зайца. Посмотрите внимательно на зайца и расскажите, как он составлен. Из каких геометрических фигур сделаны туловище, голова, ноги зайца. Надо назвать фигуру и её величину, так как треугольники из которых составлен заяц, разных размеров.

9 «Дорисуй»

Цель: развитие геометрического воображения, пространственных представлений, закрепление знаний о геометрических фигурах, их свойствах. Развитие игрового замысла, умения ставить и реализовывать игровую задачу.

Ход игры: предложить назвать предметы, имеющие в строении изображённую геометрическую фигуру, составить или дорисовать то, что интересно, не повторяя работ других детей.

10 «Геометрические фигуры и счёт»

Цель: закреплять знание счёта от 1 до 5, геометрических фигур. Формировать самостоятельность игровых навыков, развивать внимание, логическое мышление, речь, творческие способности.

Ход игры: Дети берут пазлы, собирают так, чтобы получился рисунок и каждая следующая часть, была логически связана с предыдущей. Дети называют, какая геометрическая фигура изображена на картинке и правильно ли она собрана с помощью цифр.

11 «Будь внимательным»

Цель: учить различать и называть геометрические фигуры.

Ход игры: раздать геометрические фигуры, предложить показать столько кубиков, сколько раз ударит колокол. Разделиться на 3 команды, каждая команда получает конверт. Собрать узор по образцу. Создать картины из геометрических фигур. Вверху листа нарисуйте жёлтый круг, внизу – синий квадрат, справа – зелёный круг.

12 «Составление геометрических фигур»

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:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. 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.

13 «Только одно свойство»

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

Ход игры: 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.

14 «Найди и назови»

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

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

15 «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:

1. Разложить кусочки квадратов по цвету
2. По номерам
3. Сложить из кусочков целый квадрат
4. Придумать новые квадратики.

16 «Портрет»

Цели:

- * Учить детей видеть в схематичном изображении предметов знакомые образы.
- * Закрепить умение различать понятия величины: большой, чуть меньше и самый маленький.
- * Упражнять в умении различать геометрические фигуры.
- * Развивать навык ориентировки на листе.

Оборудование: «волшебная коробка» с игрушками или картинками: зайчик, котик, птичка, снеговик; рамочки, наборы геометрических фигур круг, овал, треугольник разной величины: большой, чуть меньше и самый маленький.

Методика проведения:

Воспитатель обращает внимание на «волшебную коробку».

- Сегодня к нам пришли гости, но чтобы их увидеть - нужно составить их портрет из геометрических фигур.

- Положите перед собой рамочку, слушайте внимательно:
 - На середину нижнего края рамочки положите большой круг, сверху на него круг чуть меньше, на него два маленьких овала, справа от большого круга положите самый маленький круг.
 - Кто получился?
 - Молодцы, ребята, правильно угадали – это зайчик!
- Воспитатель достает из коробки и показывает зайчика.
 Дети убирают фигуры, игра продолжается.
 Воспитатель дает указания детям, они раскладывают фигуры.
 «Птичка» «Кошка»
- Игру можно использовать для индивидуальной работы, как часть занятия для работы в подгруппах.

17 «Приключения колобка»

Цели:

- *Закрепить умение различать круглые формы в овощах, фруктах и ягодах.
- * Упражнять в умении называть различать основные цвета.
- * Развивать логическое мышление.

Оборудование: картинки — колобок и радуга, картинки овощей, фруктов и ягод по цветам радуги круглой формы.

Методика проведения:

Воспитатель:

- Сегодня к нам гости пришел сказочный герой: он круглый, от бабушки ушел. Кто это?
- Правильно, колобок!

Выставляет картинку колобка на доске.

- Колобок приглашает вас в путешествие. Катился колобок по лесу и вдруг увидел, как облачко опустилось на полянку, а из него волшебная разноцветная дорожка показалась. Что это за дорожка такая?

- Правильно, это радуга!

Выставляет на доску картинку: облако с радугой.

- Захотелось нашему колобку прогуляться по радуге. Запрыгнул он на красную полоску радуги и вдруг превратился...

- Как вы думаете, чем мог стать наш колобок на красной дорожке? Какие овощи, фрукты или ягоды бывают круглыми и красными?

Помидор яблоко редиска малина

- Молодцы, ребята. И покатился наш колобок дальше на оранжевую полоску.

В какие овощи, фрукты или ягоды мог превратиться наш колобок?

Апельсин хурма тыква мандарин

- И покатился наш колобок дальше на желтую полоску.

В какие овощи, фрукты или ягоды мог превратиться наш колобок?

Помидор яблоко абрикос репка

- И покатился колобок дальше - на какую дорожку?

- Правильно, на зеленую.

Игра продолжается по аналогии.

Зеленая полоска радуги

Зеленое яблоко горох арбуз капуста виноград крыжовник

Голубая полоска радуги

Голубика

Синяя полоска радуги

Синий виноград

Фиолетовая полоска радуги

Слива капуста картошка

Воспитатель:

- Вот и закончились приключения нашего колобка!

18 «Почини платье»

Цель: уметь соотносить геометрические фигуры с «дырами».

Оборудование: силуэты платьев с «дырами» и детали для починки платьев.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает помочь Золушке починить платье для сестер. Необходимо каждую деталь поставить правильно на свое место. Ребенок должен назвать, какими геометрическими фигурами починил платье.

Усложнение. Можно детали разделить пополам, предложить самостоятельно вырезать заплатки.

19 «Почини сапоги»

Цель: уметь соотносить геометрические фигуры с «дырами».

Оборудование: силуэты сапог с «дырами» и геометрические фигуры: круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник.

Методика проведения:

Воспитатель обращает внимание детей на сапоги: сапожнику нужна помощь, прохудились сапоги, их следует починить: найти нужную заплатку и положить на соответствующую дырку.

Ребенок берет геометрическую фигуру, называет ее, подбирает: куда она подходит.

Воспитатель проверяет правильность выполнения.

20 «Рассели гостей»

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, прямоугольник, квадрат)

Оборудование: карточка-схема и набор игрушек мелких.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает расселить гостей в новый дом. Дети по указанию воспитателя ставят игрушки на соответствующие фигуры.

Например, лягушка живет в комнате с квадратными окнами, ребенок должен поставить игрушку лягушку на круг, и т.д.

21 «Расскажи, что изображено на картинке»

Цель: закрепить умение видеть геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, прямоугольник, квадрат) в изображении предметов окружающей действительности и называть их.

Оборудование: картинка с изображением предметов из геометрических фигур.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть картинку и рассказать, что он видит на картинке и из каких геометрических фигур состоит предмет.

Например, желтое солнышко – оно круглое, облака – овальной формы и т.д.

22 «Подбери пару варежке»

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, прямоугольник, квадрат) и называть их.

Оборудование: карточки-варежки, с изображением на них орнамента из геометрических фигур.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает ребенку помочь подобрать пару варежке и рассказать, каким узорам они украшены.

23 «Прятки»

Цели:

* Закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат) и называть их.

* Развивать логическое мышление, умение анализировать.

Оборудование: карточка с изображением; набор геометрических фигур: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть карточку и назвать, какие фигуры изображены на карточке. Обращает внимание, что геометрические фигуры расположены в ряды, некоторые спрятались. Воспитатель предлагает поставить по местам геометрические фигуры.

24 «Украсть салфетку»

Цели:

* Закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат) и называть их.

* Развивать логическое мышление, воображение.

Оборудование: карточка 15x15; набор геометрических фигур: круги, квадраты, прямоугольники, треугольники и овалы.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает детям украсить салфетки для своих мам геометрическими фигурами: кто как хочет. Выполнив задание, ребенок должен рассказывает: какими фигурами украсил салфетку и где их располагал.

25 "Найди ошибку"

Цель: анализ геометрических фигур, сравнение и нахождение лишнего.

Ход игры. Дошкольнику предлагается проанализировать ряды геометрических фигур и указать на ошибку, предложив вариант исправления с пояснением. Ошибкой может быть круг в ряду квадратов, или фигура красного цвета среди желтых.

26 "Покажи"

Цель: совершенствование умения узнавать геометрическую фигуру по заданному критерию.

Ход игры. Перед дошкольником разложены в случайном порядке несколько фигур, различающихся цветом, формой и величиной. Педагог предлагает определить фигуру по названному критерию: маленький квадрат, большой красный круг и т.д.

27 "Одно свойство"

Цель: закрепление знаний о свойствах геометрических фигур, развитие умения характеризовать и выделять фигуры по их признакам.

Ход игры: играющим необходимо предоставить по одинаковому комплекту геометрических фигур. Один из играющих выкладывает на стол одну из них. Задача второго выбрать из своего комплекта фигуру, отличающуюся от выложенной предыдущим игроком только одним каким-либо признаком. Например, если первая выложенная фигура – большой красный круг, то следующей можно выкладывать большой красный квадрат или большой синий круг, или маленький красный круг. Игру следует строить по принципу игры в домино.

28 "Магазин и геометрия"

Цель: тренировка в распознавании основных геометрических фигур, совершенствование коммуникативных качеств.

Ход игры. На столе располагаются предметы различной формы, выставленные на «продажу». Каждый воспитанник – покупатель получает карточку – чек, на которой нарисована фигура: круг, треугольник, квадрат или прямоугольник. Он может приобрести любую вещь при условии, что форма товара соответствует рисунку на карточке. Безошибочно сделав выбор и доказав его ребенок получает покупку.

29 «Что изменилось?»

Цель: закрепить название геометрических фигур, развивать память.

Ход игры: На доске шаблоны геометрических фигур, дети закрывают глаза, воспитатель меняет фигуры местами и спрашивает: «Что изменилось?».

30 «Чудесный мешочек»

Цель: закреплять названия геометрических фигур, умение определять их на ощупь.

Ход игры: у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её, рассказывают всё об этой фигуре. Например: «Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета».

31 «Беги ко мне»

Цель: закреплять названия геометрических фигур, учить различать цвет и размер.

Ход игры: дети образуют круг. У каждого ребёнка одна геометрическая фигура. Воспитатель в центре круга. Он даёт задание: «Бегите ко мне те, у кого красные фигуры». Дети с красными фигурами подбегают к воспитателю и объясняют, почему они пришли в круг.

- Бегут дети с четырёхугольниками (многоугольниками).

- Бегут все с большими (маленькими фигурами).

32 «Вырастим цветы» (Блоки Дьенныша)

Цели:

- * Закрепить знания о геометрических фигурах.
- * Упражнять в умении «читать» схемы-указания.
- * Развивать образное мышление, воображение.

Оборудование: карточка-схема — «Полянка со стебельками», наборы геометрических фигур: круги, квадраты, треугольники по 5 шт. красные, синие и желтые; схемы для серединок и лепестков цветов, готовый образец.

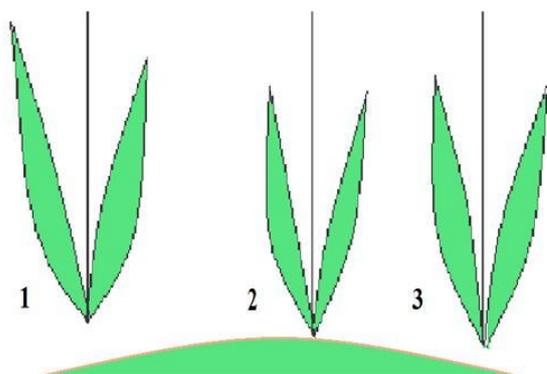
Методика проведения:

Воспитатель показывает схему полянки:

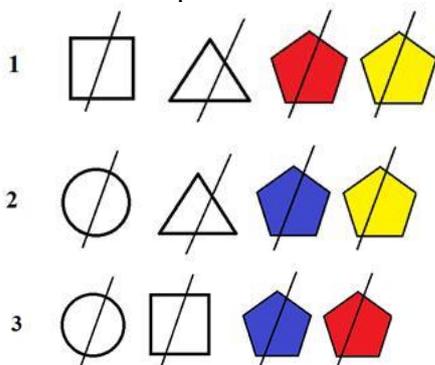
- Ребята, посмотрите, на цветочной полянке случилась беда: злая волшебница заколдовала цветы — сделала их невидимыми. Волшебной стране срочно нужна ваша помощь, нужно расколдовать цветы.

Внимательно рассмотрите схемы для серединок и положите правильно нужные геометрические фигуры. А сейчас рассмотрите схемы для лепестков, будьте очень внимательны, и выложите лепестки нужными геометрическими фигурами.

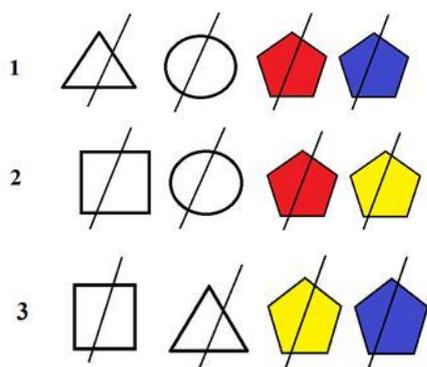
Воспитатель для проверки предлагает готовый образец. Оценивает деятельность детей в игре, хвалит выполнивших правильно задание. С теми, кто затруднился, проводит индивидуально еще раз игру.



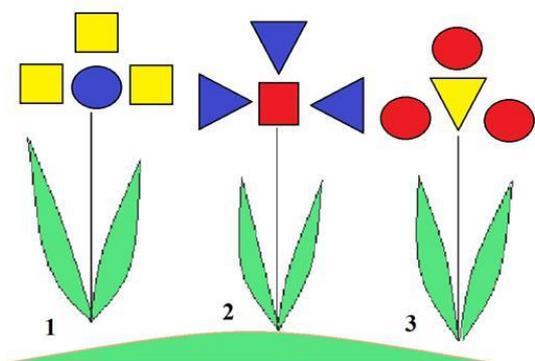
Схемы для серединок цветов.



Схемы для лепестков.



Готовый образец:



33 "Найди ошибку"

Цель: анализ геометрических фигур, сравнение и нахождение лишнего.

Ход игры. Дошкольнику предлагается проанализировать ряды геометрических фигур и указать на ошибку, предложив вариант исправления с пояснением. Ошибкой может быть круг в ряду квадратов, или фигура красного цвета среди желтых.

34 "Покажи"

Цель: совершенствование умения узнавать геометрическую фигуру по заданному критерию.

Ход игры. Перед дошкольником разложены в случайном порядке несколько фигур, различающихся цветом, формой и величиной. Педагог предлагает определить фигуру по названному критерию: маленький квадрат, большой красный круг и т.д.

35 "Одно свойство"

Цель: закрепление знаний о свойствах геометрических фигур, развитие умения характеризовать и выделять фигуры по их признакам.

Ход игры: играющим необходимо предоставить по одинаковому комплекту геометрических фигур. Один из играющих выкладывает на стол одну из них. Задача второго выбрать из своего комплекта фигуру, отличающуюся от выложенной предыдущим игроком только одним каким-либо признаком. Например, если первая выложенная фигура – большой красный круг, то следующей можно выкладывать большой красный квадрат или большой синий круг, или маленький красный круг. Игру следует строить по принципу игры в домино.

Раздел «Натуральные числа»

1 «Назови число»

Эта игра является групповой. Взрослый ведущий становится в центр образованного детьми круга и поочередно кидает малышам мячик, называя любое число. Каждый ребенок, дождавшись своей очереди, бросает предмет обратно, произнося следующее по порядку число. При этом желательно избегать повторов.

2 Рисование по точкам

Когда ребенок уже легко справляется с приведенными выше упражнениями, то можно предложить ему рисование по точкам. Это очень увлекательное занятие, так как в большинстве случаев, не известно какая картинка получится в итоге. Поэтому дети с удовольствием соединяют точки, проводя по порядку линии от одной цифры к другой.

3 «Числовой ряд»

Цель: Закрепить знание последовательности чисел в натуральном ряду.

Ход игры: Двое детей, сидящих за одним столом, раскладывают перед собой лицевой стороной вниз карточки с цифрами от 1 до 10. При этом каждому дается определенное количество карточек с цифрами. Некоторые из цифр встречаются в наборе дважды. Каждый играющий в порядке очередности берёт карточку с цифрой, открывает её и кладёт перед собой. Затем первый играющий открывает ещё одну карточку. Если обозначенное на ней число меньше числа открытой им ранее карты, ребёнок кладёт карточку левее первой, если больше – правее. Если же он возьмёт карту с числом, уже открытым им, то возвращает её на место, а право хода передаётся соседу. Выигрывает тот, кто первым выложил свой ряд.

4 «Назови число»

Дети становятся полукругом и воспитатель спрашивает:

- Назови предыдущее число
- Назови следующее число
- Посчитай от 1 до 5
- Посчитай от 5 до 10
- Посчитай в обратном порядке от 10 до 1
- Назови число больше 3

Воспитатель бросает мяч каждому ребёнку индивидуально.

5 «Состав числа»

Воспитатель показывает карточку с числом, дети должны угадать из каких чисел оно состоит.

5---2 и 3; 4---3 и 1; 7---5 и 2.

6 «Кто соседи»

Цель: совершенствование умения называть соседей числа.

Ход игры. Участники становятся в круг. Воспитатель кидает мяч и называет случайное число. Ребенок, поймав мяч, называет соседей этого числа. После этого мяч бросается следующему участнику.

7 «Какая цифра пропущена?»

Цель: закреплять цифры от 1 до 10, порядковый счёт.

Ход игры: на доске воспитатель выставляет карточки с цифрами, но не все: 1 2 4 5 6 8 10
Какие цифры пропущены? Дети отвечают, а один ребёнок у доски ставит недостающие цифры.

8 «Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь»

Цель: упражнять в счёте на слух.

Ход игры: у детей цифры от 1 до 10. Воспитатель за ширмой ударяет молоточком по барабану или металлофону.

- Покажи такую цифру, которая совпадает с той, сколько звуков услышишь (3-4 задания).

- Покажи цифру на один больше или меньше (2-3 задания).

9 «Обратный счёт»

Цель: упражнять в обратном счёте.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель называет число, например 10, и отдаёт мяч ребёнку, тот называет число меньше 10 (9). Передаёт мяч следующему.

Задание: посчитай от 7 до 4, от 6 до 2.

10 «Назови соседей»

Цель: учить называть числа «соседей».

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель называет любое число (например 7) и бросает мяч ребёнку, тот ловит мяч и называет «соседей» числа (в данном случае 6 и 8).

Возвращает мяч воспитателю.

11 «Собери цветочки»

Цель: закрепить состав чисел 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Оборудование: лепестки с примерами на состав чисел 5, 6, 7, 8, 9, 10, серединки с цифрами 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает детям собрать красивые цветы. На столах раскладывает серединки цветов, карточки-лепестки раздаются детям. По сигналу дети должны найти нужную серединку и собрать цветок. Побеждает та команда, которая правильно и быстро соберет свою ромашку.

12 «Саночки»

Цель: закрепить умение различать соседей числа.

Оборудование: карточки-саночки с числами, карточки с числами.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает отправиться на зимнюю прогулку на саночках. Дети по желанию выбирают себе любые карточки: кто с числами, кто с саночками. После этого воспитатель выстраивает детей в две шеренги: с саночками в одну, а с цифрами в другую. Обращает внимание, чтобы саночки поехали: нужно найти своего седока. Дети внимательно рассматривают свои карточки и ищут свою пару: ребенка с карточкой пропущенного числа. Нашедшие друг друга образуют саночки и ждут всех детей. Как только все встают парами, отправляются по группе на зимнюю прогулку, сделав кружок, раскладывают карточки снова на столе и игра продолжается

Игра может проводиться до трех раз.

13 «Угощение для белочки»

Цель: закрепление прямого и обратного счета в пределах 10.

Оборудование: карточки в форме орехов и грибов с цифрами от 1 до 10, два шнурочка разноцветных, картинка или игрушка белочка.

Методика проведения:

Воспитатель загадывает загадку о белке:

С ветки на ветку

Могу я летать.

Рыженький хвост

Никому не поймать.

Некогда летом

В лесу мне играть

Надо грибы

Для зимы собирать.

(Белка)

Демонстрирует картинку или игрушку белки, просит помочь белочке: собрать орехи и грибы. Дает задание собрать орешки от одного до десяти, нанизав на шнурочек, а грибы от 10 до одного. Проверяет выполнение, просит ребенка назвать цифры в прямом и обратном порядке.

Усложнения:

Можно собирать четные числа и нечетные в прямом и обратном порядке.

14 «Соберем урожай»

Цель: закрепить состав чисел 6,7,8.

Оборудование: три корзинки с ячейками, карточки морковка и капуста с примерами на состав чисел 6,7 и 8.

Методика проведения:

Воспитатель загадывает загадку об осени:

Несу я урожай, поля вновь засеваю,

Птиц к югу отправляю, деревья раздеваю,

Но не касаюсь сосен и ёлочек, я.

(Осень)

Проводит беседу о заботах колхозников на полях осенью.

Предлагает помочь собрать морковь и капусту, правильно разложив по корзинам.

Проверяет выполнение задания (можно для проверки предложить счетные палочки).

Усложнения:

Можно предложить детям соревнование: кто быстрее и правильно соберет урожай?

Играть можно индивидуально и по подгруппам.

Проверку может выполнять ребенок, хорошо усвоивший состав чисел.

15 «Помощь бабе Федоре»

Цель: закрепить умение сравнивать числа при помощи знаков больше, меньше и равно, различать цифры от 1 до 12.

Оборудование: картинка бабы Федоры, карточки с изображением посуды, небольшие белые листочки, скрепки, простые карандаши.

Методика проведения:

Воспитатель зачитывает отрывок из сказки К. И Чуковского "Федорино горе":
"И кастрюля на бегу
Закричала утюгу:
"Я бегу, бегу, бегу,
Удержаться не могу! "
Вот и чайник за кофейником бежит,
Тараторит, тараторит, дребезжит. "
- Ребята, из какой сказки посуда? Что случилось с ней? Кто ее обидел? Как можем помочь Федоре?
- Чтобы вернуть посуду, нужно правильно расставить знаки: больше, меньше или равно!
Предлагает детям внимательно рассмотреть карточку и выполнить задание.

16 «Рыбалка»

Цель: познакомить и закрепить состав чисел 6, 7 и 8.
Оборудование: карточки рыбки с примерами на состав чисел 6,7 и 8; 3 ведерка с ячейками.
Методика проведения:
Воспитатель предлагает детям разложить улов рыбака по ведрам.
- Ребята, нужна ваша помощь - срочно необходимо накормить обитателей аквапарка: белый медведь съедает рыбу только 8 кг, тюлень - 6 кг, а дельфин - 7 кг. Ошибиться нельзя, будьте внимательны.
Дети выбирают карточку-рыбку и раскладывают в нужное ведро.
Воспитатель проверяет правильность выполнения. Можно выбрать капитана, который проверит все сложенные рыбки в ведре.

17 «Большая стирка»

Цель: познакомить и закрепить состав чисел 8, 9 и 10.
Оборудование: карточки вещей с примерами на состав чисел 8,9 и 10; три стиральных машинки с ячейками.
Методика проведения:
Предложить детям разложить белье по стиральным машинам-автоматам.
- Ребята, близится праздник 8 марта, чтобы сделать маме подарок давайте поможем ей постирать белье.

18 «Помоги пчелкам попасть домой»

Цель: познакомить и закрепить состав чисел 5,6,7 и 8.
Оборудование: карточки пчелок с примерами на состав чисел 5,6,7 и 8; три улика с ячейками.
Методика проведения:
Воспитатель обращает внимание на домики, прикрепленные на доске, уточняет, чьи они.
Создает проблемную ситуацию:
- Пчелкам нужно попасть домой, а они не могут этого сделать, потому что не знают, какой их домик.
Дети соглашаются помочь, выбирают карточку-пчелку и ставят ее в нужный улик.
Как только все дети справляются с заданием, воспитатель проверяет правильность выполнения задания и благодарит детей за помощь.
Усложнения:

Можно предложить детям соревнование: кто быстрее поможет пчелкам попасть домой. Играть можно индивидуально и по подгруппам. Проверку может выполнять ребенок, хорошо усвоивший состав чисел.

19 "Кто соседи"

Цель: совершенствование умения называть соседей числа.

Ход игры. Участники становятся в круг. Воспитатель кидает мяч и называет случайное число. Ребенок, поймав мяч, называет соседей этого числа. После этого мяч бросается следующему участнику.

20 «Зверята на прогулке»

Цель: закрепление навыка порядкового счёта; развитие памяти, мышления, речи; воспитание любви к животным.

Материал: игра очень проста в исполнении, но дети её любят и охотно участвуют в ней. Требуется подготовить: игровые поля — полоски картона длиной 30 см и шириной 10 см; небольшие изображения животных (зайца, лисички, медведя, кота, щенка и т. д.) для каждого ребёнка.

Ход игры: воспитатель раздаёт детям полоски и фигурки животных. Говорит, что звери очень хотят погулять, но их нужно построить для прогулки. Дети выкладывают фигурки под диктовку воспитателя: «Первым стоит мишка, вторым щенок, третьей лиса, четвёртым кот, пятой овечка». Важно, чтобы несколько детей повторили порядок расположения животных: это закрепит навык употребления числительного в нужном падеже с существительным. Подходит для проведения на занятии.

21 «Мальчики»

Цель: закрепить счет и порядковые числительные. Развивать представления: «высокий», «низкий», «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

Правила игры: игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы.

Как зовут мальчиков?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми палочку (указку) и покажи, кого как зовут, если: Сева — самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

Кто где стоит?

Теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопросы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто — левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между Толей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Коля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим мальчикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

22 «Конструктор»

Цель: формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

Игровой материал: разноцветные фигуры.

Правила игры: взять из набора треугольники, квадраты, прямоугольники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры фигур, изображенных на странице. После построения каждого предмета сосчитать, сколько потребовалось фигур каждого вида.

Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат,
Из них построил домик.
И этому я очень рад:
Теперь живет там гномик.
Квадрат, прямоугольник, круг,
Еще прямоугольник и два круга...
И будет очень рад мой друг:
Машину ведь построил я для друга.
Я взял три треугольника
И палочку-иглочку.
Их положил легонько я
И получил вдруг елочку.
Вначале выбери два круга-колеса,
А между ними помести-ка треугольник.
Из палок сделай руль.
И что за чудеса — Велосипед стоит.
Теперь катайся, школьник!

23 «Рассеянный художник»

Цель: развитие наблюдательности и счет до шести.

Игровой материал: цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Правила игры: нужно взять из набора необходимые цифры и исправить ошибки рассеянного художника. Затем надо сосчитать до шести, указывая соответствующее количество предметов. На картинке отсутствует пять предметов. Следует спросить: какое количество птиц нельзя показать на картинке? (6)

Начать игру можно так:

«На улице Бассейной
Один художник жил
И иногда рассеянный
Неделями он был.

Однажды, нарисовав птиц, он поставил на картинках по рассеянности не те цифры. Возьми из набора нужные цифры и исправь ошибки рассеянного художника. Теперь сосчитай до шести. Какое число птиц пропущено на картинке?»

Далее можно задать такие вопросы: сколько синиц должно прилететь, чтобы их стало пять? Сколько дятлов должно прилететь, чтобы их стало пять? Сколько орлов должно прилететь, чтобы их стало пять?

24 «Сколько, какой?»

Цель: счет в пределах десяти. Знакомство с порядковыми числительными. Знакомство с понятиями «первый», «последний», «сложение» и «вычитание».

Игровой материал: цифры.

Правила игры: сосчитать количество предметов в каждом множестве. Исправить ошибки, поставив нужную цифру из набора. Использовать порядковые числительные: первый, второй,... десятый. Закрепить порядковые числительные, называя предметы (например, репка — первая, дед — второй, бабка — третья и т. д.).

Решить простейшие задачи.

1. Во дворе гуляли курица и три цыпленок. Один цыпленок заблудился. Сколько осталось цыплят? А если два цыпленка побегут пить воду, то сколько цыплят останется около курицы?
2. Сколько утят около утки? Сколько останется утят, если один будет плавать в корыте? Сколько останется утят, если два утенка убегут клевать листочки?
3. Сколько гусят на картинке? Сколько останется гусят, если один гусенок спрячется? Сколько останется гусят, если два гусенка убегут клевать траву?
4. Вытаскивают репку дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка. Сколько их всего? Если кошка побежит за мышкой, а Жучка — за кошкой, то кто будет тянуть репку? Сколько их? Дед — первый. Мышка — последняя. Если уйдет дед и убежит мышка, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний? Если кошка побежит за мышкой, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний?

Можно составить и другие задачи.

25 «Космонавты»

Цель: кодирование практических действий числами.

Игровой материал: многоугольник, треугольники, фигурки космонавтов.

Правила игры: игра осуществляется в несколько этапов.

1. Вырезанный многоугольник наклеить на толстый картон. В центре проколоть отверстие и вставить заостренную палочку или спичку. Вращая полученный волчок, убеждаемся, что он попадает на грань, где написано 1 или 2, или на грань черного или красного цвета, где ничего не написано.
2. В игре участвуют два космонавта. Они по очереди вращают волчок. Выпадение 1 означает подъем на одну ступеньку; выпадение 2 — подъем на две ступеньки; выпадение красной грани — подъем на три ступеньки, выпадение черной — опускание на две ступеньки (космонавт забыл что-то взять и должен возвратиться).
3. Вместо космонавта можно взять маленькие треугольники красного и черного цвета и двигать их по ступенькам в соответствии с количеством выпавших очков.
4. Вначале космонавты располагаются на основной площадке и по очереди вращают волчок. Если космонавт стоял на стартовой площадке и ему выпадает черная грань, то он остается на месте.
5. От основной площадки до первой площадки отдыха ведет шесть ступенек, от первой площадки отдыха до второй площадки отдыха — еще шесть ступенек; от второй площадки отдыха до стартовой площадки — еще четыре ступени. Чтобы добраться от основной площадки до стартовой, нужно набрать 16 очков.
6. Когда космонавт достигает стартовой площадки, то ему нужно набрать четыре очка до старта ракеты. Побеждает тот, кто улетает на ракете.

26 «Горопись, да не ошибись»

Цель: закрепить знания состава чисел первого десятка.

Игровой материал: набор карточек с числами.

Правила игры: игру начинают с того, что в центральный круг помещают карточку с числом, большим пяти. Каждому из двух играющих необходимо заполнить клеточки на своей половине рисунка, положив на знак «?» карточку с таким числом, чтобы при сложении его с записанным в прямоугольнике получилось то число, которое помещено в

круг. Если нельзя подобрать числа, удовлетворяющие данному условию, то игрок должен перевернутой карточкой закрыть «лишний» пример. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием. Игру можно продолжить, заменив числа в круге (начиная с пяти).

27 «Рассели ласточек»

Цель: упражнять детей в дополнении чисел до любого заданного числа.

Игровой материал: вырезанные карточки с числами.

Правила игры: играют двое. Необходимо разместить в два домика ласточек, которые сидят по рядам (на проводах горизонтально), а затем ласточек, сидящих по столбцам (вертикально).

Игроки выбирают любой ряд ласточек: или ласточек на проводах и соответствующие им два домика слева и справа, или ласточек и соответствующие им домики сверху и снизу. Затем первый игрок закрывает карточкой с числом свой домик. Число показывает, сколько птиц будет проживать в домике. Второй игрок должен расселить остальных птиц этого ряда или столбца. Он тоже закрывает свой домик карточкой с соответствующим числом. Необходимо перебрать все способы размещения птиц. Затем выбирается следующий ряд или столбец, и первым закроет свой домик второй игрок, а первый покажет карточкой число птиц, которые остались. Выигрывает тот, кто найдет больше способов расселения птиц в два домика.

28 «Раскрась флаги»

Цель: упражнять детей в образовании и подсчете тех или иных комбинаций предметов.

Игровой материал: вырезанные зеленые и красные полоски, цепочки из букв К и З.

Правила игры: играют двое. Каждый играющий должен с помощью пяти полосок — трех красного цвета и двух зеленого цвета — выложить флаги. Вот один из способов образования такого флага: КЗККЗ. Остальные девять способов необходимо найти. Для удобства сравнения можно построение каждого флага сопровождать цепочкой букв К и З, где буква К обозначает красную полоску, а З — зеленую. Так, построенный на образце флаг можно обозначить цепочкой КЗККЗ (последовательность цветов указывается слева направо).

Итак, каждый игрок должен найти свои способы образования флага и каждый из способов обозначить соответствующей цепочкой букв. Сравнивая цепочки букв, легко определить победителя. Выигрывает тот, кто найдет больше способов.

29 «Где они живут»

Цель: научить сравнивать числа по величине.

Игровой материал: цифры.

Правила игры: нужно разместить числа по их «домикам». В домик А могут попасть только числа меньше 1 (0); в домик Б — из оставшихся — числа меньше 3 (1 и 2); в домик В — из оставшихся — числа меньше 5 (3 и 4); в домик Г — числа больше 6 (7 и 8) и в домик Д — число, которое осталось без домика (6).

Можно предложить и другие варианты этой игры. Например, можно взять цифры из набора и перед домиком А вместо 1 поставить 3, а перед домиком В вместо 5 поставить 1 и т. д. Затем предложить детям рассказать, где теперь живут цифры.

30 «Цветные числа»

Цель: изучение состава чисел и подготовка к пониманию двоичного кода и позиционного принципа записи чисел.

Игровой материал: цветные полоски и карточки с цифрами 0 и 1.

Правила игры: с помощью трех полосок различной длины, изображающих числа 4, 2 и 1 (число 1 изображается квадратиком), выложены числа 1, 2, 3, 4 и указано, какие полоски использованы для каждого из чисел 1, 2, 3, 4. Если полоска какой-то длины (4, 2 или 1) не используется, то в соответствующем столбце ставится 0, если используется — 1. Нужно продолжить заполнение таблицы.

В результате выполнения этого задания числа 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 окажутся представленными с помощью специального (двоичного) кода, состоящего из цифр 0 и 1: 001, 010, 011, 100, 101, 110, 111.

С помощью этого же двоичного кода можно представить и свойства фигур.

В этой игре информация о фигуре (форма, цвет, величина) подается в закодированном виде с помощью двоичного кода. Играющий должен по коду узнать фигуру или же по фигуре найти ее код.

В игре участвуют фигуры двух форм и двух цветов, например, красные и желтые круги и квадраты.

Игра осуществляется в несколько этапов.

1. Необходимо запомнить вопрос: ((Является ли фигура кругом?)). Ответ, естественно, может быть «да» или «нет». Обозначим через 0 ответ «да» и через 1 ответ «нет». Один из играющих поднимает карточку, на которой записан 0. Другой должен показать соответствующую фигуру (круг). Если же первый показал карточку, на которой записана 1, то второй должен показать фигуру, которая не является кругом, т. е. квадрат.

Возможна и обратная игра: первый показывает фигуру, а второй — карточку с соответствующим кодом.

2. Теперь к первому вопросу (Является ли фигура кругом!) добавляется второй вопрос: (Является ли фигура красной?). Ответ на этот вопрос, так же как и на первый, обозначается через 0, если он «да», и через 1, если он «нет».

Рассмотрим возможные ответы на оба вопроса (запомнив, в каком порядке они задаются):

Ответ Код Фигура

Да, нет 00 Круг, красный

Да, нет 01 Круг, не красный

Нет, да 10 Не круг, красный

Нет, нет 11 Не круг, не красный

(квадрат, желтый)

Примечание. Имеются карточки с кодами 00, 01, 10, 11. Один из играющих поднимает карточку, другой должен показать соответствующую фигуру. Затем играющие меняются ролями. Проводится и обратная игра: один показывает фигуру, другой должен отыскать карточку с соответствующим кодом.

У того, кто ошибся, фигуры (или карточки с кодом) забирают. Выигрывает тот, у кого остаются фигуры (или карточки).

3. К двум вопросам: ((Является ли фигура кругом!) и ((Является ли фигура красной!)) — третий вопрос: ((Является ли фигура большой!)).

Ответ на третий вопрос, как и на первые два, обозначается через 0, если он «да», и через 1, если он «нет».

Рассматриваются все возможные комбинации ответов на три вопроса:

Ответ Код Фигура

Да, да, да

Да, да, нет Да, нет, да Да, нет, нет Нет, да, да Нет, да, нет Нет, нет, да Нет, нет, нет 000
001 010 011 100 101 110

111 Круг, красный, большой

Круг, красный, небольшой

Круг, не красный, большой

Круг, не красный, небольшой

Не круг, красный, большой
Не круг, красный, небольшой
Не круг, не красный, большой
Не круг, не красный, небольшой

Третий этап игры довольно сложный и может вызвать затруднения у детей (возможно, и у взрослых), так как нужно запомнить последовательность трех вопросов. В таком случае его можно опустить.

31 «Цветные числа (вариант второй)»

Цель: изучение состава чисел и подготовка к пониманию позиционного принципа записи чисел.

Игровой материал: цветные полоски и карточки с цифрами 0, 1, 2.

Правила игры: имеются две зеленые полоски, каждая из которых изображает число 3 (длина полоски равна трем), и два белых квадратика, каждый из которых изображает число 1. Нужно с помощью этих полосок изобразить любое число от 1 до 8 и справа в таблице указать, сколько полосок каждого цвета использовано для изображения каждого числа (как это сделано для чисел 1, 2, 3, 4).

В результате заполнения таблицы получаем представление чисел от 1 до 8 с помощью своеобразного (троичного) кода, состоящего всего лишь из трех цифр 0, 1, 2 — 01, 02, 10, 11, 12, 20, 21, 22.

32 «На зарядку становись»

Цель: Совершенствовать навыки счета в пределах 20.

Материалы: картинки с изображением мышат (у 15 мышат на майках написаны цифры)

Ход: На доске располагают 20 картинок с изображением мышат. У 15 мышат на майках написаны цифры. Воспитатель предлагает детям дать номера остальным спортсменам (от 16 до 20). При этом воспитатель уточняет, какая цифра обозначает количество десятков и единиц, и вместе с детьми пересчитывает спортсменов.

Затем зачитывает стихотворение:

Двадцать спортсменов бегут на зарядку,

Но не желают бежать по порядку.

Последний, случается, первым придет –

Такой вот бывает неправильный счет.

В заключении воспитатель предлагает детям пересчитать спортсменов в обратном порядке.

33 «Назови предыдущее и последующее число»

Цель: Учить называть предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10

Материалы: Карточки с изображением кругов (от 1 до 10), наборы из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

Ход: У каждого ребенка карточка с изображением кругов (от 1 до 10) и набор из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

Воспитатель объясняет детям: «У каждого числа есть два соседа-числа: младшее меньше на один, оно стоит впереди и называется предыдущим числом; старшее больше на один, оно стоит впереди и называется последующим числом. Рассмотрите свои карточки и определите соседей своего числа».

Дети находят предыдущее и последующие числа к изображенному на карточке числу кругов и закрывают пустые квадраты карточкой с определенным количеством кругов.

После выполнения задания дети объясняют: какое число предыдущее и последующее к обозначенному числу у них на карточке и почему эти числа стали соседями.

34 «Сосчитай правильно»

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал. Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание. Дети, становятся ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

35 «Считаем по порядку»

Цель: Закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?»

Материалы: веер

Ход: Воспитатель показывает детям веер, состоящий из 8 разноцветных лепестков и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель просит детей запомнить расположение лепестков и закрыть глаза. В это время он убирает один лепесток. Дети закрывают глаза и определяют, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

Игра продолжается 2-3 раза. каждый раз порядок лепестков восстанавливается.

Раздел «Величина»

1 «Собери пирамидку»

Цели:

- * Закрепить умение составлять изображение пирамидки из овалов разной величины в порядке убывания.
- * Уточнить названия цветов.

Оборудование: овалы разного цвета и величины.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает ребенку назвать величину разложенных на столе овалов и их цвет, составить пирамидку.

2 «Собери яблоки»

Цели:

- * Закрепить умение различать величину предметов: большой, поменьше, самый маленький.
- * Упражнять в умении соотносить предметы с нужной величиной.

Оборудование: картинка с изображением яблони, яблочки разной величины: большие, поменьше и самые маленькие, 3 корзинки разной величины.

Методика проведения:

Воспитатель загадывает загадку:

Загляни в осенний сад

Чудо - мячики висят.

Красноватый, спелый бок

Ребятишкам на зубок.

(Яблоко)

На столе перед ребенком раскладывает картинку яблони с яблоками разной величины, уточняет одинаковые ли по величине яблоки на яблоне.

Демонстрирует ребенку корзинки, уточняет какие они по величине, предлагает собрать яблоки в нужные корзинки.

3 «Наведи порядок на кухне»

Цели:

- * Закрепить умение различать величину предметов: большой, поменьше, самый маленький.
- * Упражнять в умении раскладывать предметы слева направо в порядке возрастания и убывания.

Оборудование: карточки с изображением посуды разной величины: большие, поменьше и самые маленькие.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть посуду, которая лежит перед ними на столе, уточняет названия, цвет и величину.

Предлагает навести порядок на кухне, расставив посуду в порядке убывания, возрастания слева направо.

Дети расставляют посуду, называют в порядке убывания, возрастания.

4 «Что шире, что уже»

Цель: упражнять в сравнении предметов по длине и ширине.

Материал: по 7 полосок разной длины и ширины.

Содержание: воспитатель предлагает взять детям полоски, положить их перед собой и задаёт вопросы: «Сколько всего полосок? Что можно сказать об их размере? Покажите самую длинную (короткую, узкую, широкую) полоску. Как разложить по порядку полоски от самой короткой до самой длинной? (Каждый раз надо брать самую короткую из оставшихся). Положите полоски по порядку от самой длинной. В каком порядке вы положили полоски? Которая по счёту самая длинная полоска? (короткая). На котором по счёту месте оказалась узкая полоска? (широкая). Разложите полоски по порядку от самой узкой до самой широкой. Которая по счёту узкая (широкая) полоска? Которая по счёту самая длинная (короткая) полоска?»

5 «Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое).

Цель: уточнить представления детей о величине предметов, учить находить сходство предметов по признаку величины.

Ход игры: воспитатель говорит: «Предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так: я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у взрослого мяч. Он бросает его ребёнку и говорит слово. Например: Длинный – рога, лента, верёвка.

6 «Кто какого роста»

Цель: установление отношений между величинами.

Содержание: воспитатель вызывает 5 детей разного роста и предлагает им встать по росту за ребёнком самого низкого роста. Когда дети построятся задаёт вопросы: «Кто из детей самого низкого роста? Каких детей он ниже? Кто самого высокого роста? Каких детей он выше? Сравнивает рост детей, стоящих рядом. Кто выше, Коля или Лена? Лена или Вера? Затем предлагает решить задачи:

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

2 Коля выше Юли, Наташа - ниже Юли. Кто из детей самого низкого роста? Почему вы так думаете? Расскажите.

7 «Домики»

Цель: учить детей пользоваться меркой для определения высоты.

Материал: 5 наборов: в каждом наборе 5 домиков высотой 5, 10, 15, 20, 25 см.

Содержание: я вам раздам мерки, и вы будете подбирать домики нужной высоты. Кто найдёт такой домик, подойдёт ко мне и покажет, как измерял свой домик. Мерить надо, поставив мерку рядом с домиком, чтобы низ и верх у них совпал, если у вас совпало, значит вы нашли нужный домик. (показать приём измерения)

8 «Кто быстрее подберёт коробки»

Цель: учить сопоставлять предметы по длине, ширине, высоте.

Материал: 6-8 коробок разного размера.

Содержание: выяснив, чем отличаются коробки друг от друга, воспитатель объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие, узкие, высокие, низкие. Сейчас мы поучимся подбирать коробки нужного размера. Давайте поиграем в игру «Кто быстрее подберёт коробки по размеру». Вызывает детей, даёт им по одной коробке. Потом даёт команду: «Коробки, равные по длине, станьте на место!» (по ширине, по высоте). Первой паре детей предлагает подобрать коробки равные по высоте,

поставить так, чтобы было видно, что они одинаковой высоты. Можно предложить построить коробки в ряд от самой высокой до самой низкой.

9 "Соберем урожай"

Цель: тренировка навыка сравнения предметов по размеру.

Ход игры. Педагог советует детям собрать урожай в разные корзины – в одну корзину большие овощи и фрукты, в другую – маленькие.

10 «Мой весёлый мяч»

Цель: развивать умение ориентироваться на цвет и величину предмета одновременно.

Материал: набор больших кирпичей и пластин красного, синего, зелёного и жёлтого цвета, мячи 2-3 размеров аналогичных цветов, шары.

Ход игры: воспитатель заранее строит из кирпичей зелёные, синие и красные ворота на расстоянии 1 м. друг от друга. Дети рассаживаются перед ними полукругом. Рядом корзина с мячами. Воспитатель объясняет правила игры: «Что это такое? (мячи). Какого они цвета? Каждый должен выбрать мяч, найти ворота такого же цвета и прокатить мяч под ними. Обратите внимание не только на цвет, но и на размер мяча и ворот. (Показывает). За каждый правильно подобранный мяч играющий получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек». Вначале в игре участвуют двое, а затем четверо детей. Остальные помогают ведущему определять победителя. Потом играющие и зрители меняются ролями.

11 «Собери пирамидку»

Цель: знакомить детей со способом упорядочивания предметов по величине и цвету одновременно.

Материал: набор пирамидок с 3-6 кольцами разного цвета.

Ход игры: дети усаживаются вокруг стола. Воспитатель показывает пирамидку с 6 кольцами, разбирает её и перемешивает кольца. Затем обращается к детям: «Как вы думаете, соберу я пирамидку с закрытыми глазами?» Выслушав предположения детей, закрывает глаза и начинает собирать пирамидку, попросив детей внимательно следить и сказать, если им будет допущена ошибка. После того, как пирамидка готова, детям задаются вопросы: «Как мне удалось собрать пирамидку с закрытыми глазами? Что я делала? Как собирала пирамидку?» Выслушав детей, воспитатель подводит итог: каждый раз берётся самое большое кольцо из тех, которые остались.

Воспитатель предлагает детям выбрать одну из пирамидок, снять со стержня все кольца, перемешать их и собрать с открытыми глазами. Необходимо подчеркнуть, что вначале они научатся собирать пирамидку с открытыми глазами, а затем с закрытыми. Главное, что собирать следует по правилу: надо выбирать самое большое кольцо из тех, которые остались. По ходу выполнения задания воспитатель напоминает, но не показывает способ сборки. За правильно собранную пирамидку ребёнок получает выигрыш – фишку.

Усложнение игрового задания: можно увеличивать количество колец в пирамидках.

12 «Муравьи»

Цель: научить детей различать цвета и размеры. Формирование представлений о символическом изображении вещей.

Игровой материал: фигуры красные и зеленые, большие и маленькие квадраты и треугольники.

Правила игры: нужно взять большие и маленькие зеленые квадратики и красные треугольники и поместить их около муравьев, сказав, что большой зеленый квадрат —

большой черный муравей, большой красный треугольник — большой красный муравей, маленький зеленый квадрат — маленький черный муравей, маленький красный треугольник — маленький красный муравей. Следует добиваться, чтобы ребенок это понял. Показывая названные фигуры, он должен назвать соответствующих муравьев. Игру можно начать с рассказа: «В одном лесу жили-были красные и черные, большие и маленькие муравьи. Черные муравьи могли ходить только по черным дорожкам, а красные — только по красным. Большие муравьи ходили только через большие ворота, а маленькие — только через маленькие. И вот встретились муравьишки у дерева, откуда начинались все дорожки. Угадай, где живет каждый муравей, и покажи ему дорогу».

13 «Магазин»

Цель: развитие внимания и наблюдательности; научить различать аналогичные предметы по величине; знакомство с понятиями «верхний», «нижний», «средний», «большой», «маленький», «сколько».

Правила игры. Игра делится на три этапа.

1. Магазин. У овечки был магазин. Посмотри на полки магазина и ответь на вопросы: сколько полок в магазине? Что находится на нижней (средней, верхней) полке? Сколько в магазине чашек (больших, маленьких)? На какой полке стоят чашки? Сколько в магазине матрешек (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей (больших, маленьких?) На какой полке они стоят? Что стоит: слева от пирамиды, справа от пирамиды, слева от кувшина, справа от кувшина; слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и большими мячами?

Каждый день утром овечка выставляла в магазине одни и те же товары.

2. Что купил серый волк? Однажды под Новый год в магазин явился серый волк и купил своим волчатам подарки. Посмотри внимательно и угадай, что купил волк.

3. Что купил заяц? На следующий день после волка в магазин пришел заяц и купил новогодние подарки для зайчат. Что купил заяц?

14 «Где чей дом»

Цель: развитие наблюдательности. Закрепление представлений «выше — ниже», «больше — меньше», «длиннее — короче», «легче — тяжелее».

Игровой материал: фигуры.

Правила игры: посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены зоопарк, море и лес. В зоопарке живут слон и медведь, в море плавает рыба, в лесу на дереве сидит белочка. Зоопарк, море и лес назовем «домиками».

Возьми из набора: зеленый и желтый круги, желтый треугольник, красный квадрат, зеленый и красный прямоугольники и поставь их около животных там, где они нарисованы.

Вернись к рисунку цветной таблицы и помести каждое животное туда, где оно может жить. Например, лису можно поместить и в зоопарк, и в лес.

Когда животные будут размещены, то сосчитай, сколько животных помещается в каждом «доме».

Ответь на вопросы, кто выше: жираф или медведь; слон или лиса; медведь или еж? Кто длиннее: лев или лиса; медведь или еж; слон или медведь? Кто тяжелее: слон или пингвин; жираф или лиса; медведь или белочка? Кто легче: слон или жираф; жираф или пингвин; еж или медведь?

15 «Посадим ели»

Цель: Совершенствовать навыки определения величины предметов на глаз.

Материалы: счетные палочки, ватман, рисованный домик и ели.

Ход: Воспитатель показывает детям изображение дома и «сажает» возле него ель. Затем предлагает ребятам подобрать ели такой же высоты (из предложенных на подносе) для озеленения двора.

Предварительно уточняет: «Как узнать высоту ели? (Измерить). Чем можно измерить высоту ели? (Палочкой, она будет являться условной мерой). Как вы думаете, сколько раз уложится счетная палочка в высоте ели?»

Вызванный ребенок измеряет высоту ели (без остатка).

Воспитатель спрашивает у детей: «Чему равна высота ели? (Двум счетным палочкам). Какой высоты нужно подобрать ели для озеленения двора? (Высота ели должна быть равна двум счетным палочкам.)»

Воспитатель уточняет правила измерения: «Приложите меру к основанию ели и отметьте конец меры. К этой точке опять приложите меру. И так до конца ели».

Дети подбирают ели заданной высоты, измеряя их палочкой.

Выбранные ели дети наклеивают вокруг дома на ватман.

16 «Посадим ёлочки в ряд»

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать до шести предметов по высоте и раскладывать их в убывающем и возрастающем порядке, результаты сравнения обозначать словами: самый высокий, ниже, еще ниже... самый низкий (и наоборот).

Материалы: фигурки елочек с нарастающей величиной.

Ход: Воспитатель предлагает детям расставить елочки в ряд, начиная с самой низкой и заканчивая самой высокой (предварительно дети вспоминают правила раскладывания предметов). После выполнения задания дети рассказывают о высоте елочек в ряду.

Затем ребята выстраивают елочки в обратном порядке, начиная с самой высокой и заканчивая самой низкой.

17 «Найдём шарфики для Незнайки и Карандаша»

Цель: Продолжать развивать глазомер и умение находить предметы одинаковой ширины, равной образцу.

Материалы: фланелеграф, плоскостные изображения предметов одежды Незнайки (шарфы одинаковой длины и цвета, но разной ширины).

Ход: На детских кроватках и у воспитателя на столе разложены наборы шарфиков (по 4 шт.) одинаковой длины и цвета, но разной ширины. У детей по одному шарфику, равному по ширине одному из четырех шарфиков.

Вызванному ребенку воспитатель предлагает найти шарфик такой же ширины среди шарфиков, лежащих на столе, и проверить правильность выбора путем непосредственного сравнения шарфиков.

Затем воспитатель просит детей запомнить ширину своих шарфиков и найти на кроватках шарфики такой же ширины. Дети проверяют правильность выполнения задания путем непосредственного сравнения шарфиков.

Раздел «Пространственные представления»

1 «Цветные счётные палочки»

Цель: развитие пространственных представлений, закрепление знаний о свойствах и отличительных признаках геометрических фигур.

Ход игры: поддерживать самостоятельность детей, проявление оригинальности в процессе создания изображений, наводящими вопросами активизировать детскую мысль, способствовать реализации замысла.

2 «Колумбово яйцо»

Цель: развитие сенсорных способностей, пространственных представлений, образного и логического мышления, смекалки и сообразительности. Дети овладевают практическими и умственными действиями, направленными на анализ сложной формы и воссоздание её из частей на основе восприятия и сформированного представления. Формируется привычка к умственному труду.

Правила: создавая силуэт, использовать все части игры, присоединяя одну к другой.

На начальном этапе освоения игры детям предлагают найти сходство по форме её частей и комбинаций из них с реальными предметами и их изображениями. В результате беседы выясняют, что фигуры треугольной формы с закруглением имеют сходство по форме с крыльями птиц, большие по размеру фигуры похожи на туловище птиц, зверей, морских животных. Такое соотношение и сравнение частей игры с предметами развивают воображение, умение анализировать предметы и изображения сложной формы, выделять составляющие части.

Детей просят подумать, что можно составить из набора фигур к игре. Они предлагают изобразить птиц в полёте, пингвинов, людей. Воспитатель показывает образцы, предлагает составить фигуру-силуэт по образцу или воссоздать задуманное изображение.

Дети не ограничиваются выполнением рекомендаций инструкции. Они самостоятельно придумывают и составляют фигуры.

3 «Куб-хамелеон»

Цель: развитие пространственных представлений, образного мышления, способности комбинировать, конструировать, сочетать форму и цвет, складывая объёмную фигуру.

Ход игры: игра представляет собой набор из 8 одинаковых кубиков, окрашенных определённым способом. Каждый из кубиков окрашен в 2 ярких цвета: 3 грани, сходящиеся к одной вершине, - в красный цвет, а оставшиеся 3 грани – в зелёный. Из них можно сложить одноцветные кубы, шахматный куб. Путём подбора кубиков по цвету можно складывать различные мозаики, постройки, фигуры. Кубики подбирают таким образом, чтобы одна часть объёмной фигуры была красного цвета, другая – зелёная. Варианты складывания и цветовые сочетания неисчерпаемы. По собственному желанию, замыслу дети могут одну и ту же постройку варьировать многократно.

Руководство: рассмотреть окраску кубиков. Подвести к обобщённым высказываниям об окраске кубиков. Объяснить правила: складывать из кубиков разные пространственные фигуры, сочетая цвет. Использовать для работы полный набор. В период освоения игры дети складывают постройки из неполного набора. В зависимости от характера и замысла постройки используют 3-5 фигур.

4 "Опиши узор"

Цель: тренировка ориентирования в пространстве, совершенствование коммуникативных навыков.

Ход игры. У каждого дошкольника рисунок с изображением ковра. Воспитанникам требуется описать положение частей узора на рисунке: с левой стороны, с правой, сверху или внизу.

5 «Что, где?»

Цель: упражнять детей в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе, развивать умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: игра проводится в кругу. В центре круга стоит воспитатель с мячом, объясняет правила игры.

- Я буду называть предметы, находящиеся в этой комнате. Тот из вас, кому я брошу мяч, в своём ответе должен использовать следующие слова: слева, справа, впереди, позади. Воспитатель бросает мяч ребёнку и спрашивает: «Где стол?» Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Впереди меня» - и бросает мяч воспитателю.

6 «Сказка по клеткам»

Цели:

- * Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги по клеткам.
- * Развивать образное мышление, воображение.

Оборудование: карточка с клетками, фишки - картинки с изображением предметов.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает рассмотреть ребёнку карточку, уточняет расположение цифр на ней, и фишки с изображением предметов, предлагает назвать: кто на них изображен. Педагог объясняет задание, чтобы получилась сказка нужно внимательно слушать и ставить фишки на нужную клеточку.

Воспитатель начинает рассказывать сказку: «Жила была девочка Маша (4,3), отправилась она гулять в лес (4,2). Высоко в небе парила птичка (1,2). Ласково светило солнце (1,4). На полянке Маша увидела красивые цветы (3,5). Скоро Маша увидела красивую бабочку (2,1). Хорошо летом в лесу».

Если ребенок правильно выполнял задание, то получится вот такая сказка по клеткам.

Вариантов сказок может быть очень много, все зависит от вас!

7 "Опиши узор"

Цель: тренировка ориентирования в пространстве, совершенствование коммуникативных навыков.

Ход игры. У каждого дошкольника рисунок с изображением ковра. Воспитанникам требуется описать положение частей узора на рисунке: с левой стороны, с правой, сверху или внизу.

8 «Где спрятался мишка?»

Цель: учить определять местонахождение предмета с помощью схемы.

Материал: лист зелёного картона – полянка (40 на 30 см.), на которой изображены дороги. На всех перекрёстках и в конце дорог по 1 маленькой ёлочке, у начала дорог – цветы. 10 карточек (6 на 4 см.), на которых стрелками указано направление движения: от самого простого (снизу-вверх и направо, снизу-вверх и налево) до самого сложного

(снизу-вверх, налево, вверх, направо, вверх, налево, вверх), продвигаясь по которым ребёнок сможет найти игрушку. Маленькие фигурки зайца, медведя, лисы и волка.

Ход игры: дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен материал для игры. Воспитатель объясняет правила: «Видите, это полянка, на которой растут ёлки и живут разные звери (показывает их). Звери любят прятаться под ёлками, а мы будем их искать. У нас есть карточка (показывает), которые помогут нам в поиске. Ведущий будет помогать зверюшкам прятаться, а играющие – отыскивать их с помощью карточек. Вот так (показывает). За каждого найденного играющий получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше фишек».

В начале игры дети отворачиваются от игрового поля, а ведущий (сначала это воспитатель) прячет под ёлку любого зверька. После этого играющие поворачиваются, даётся карточка, указывающая местонахождение зверя и первый игрок идёт его искать. Сначала предлагаются карточки с простыми схемами движения, и лишь постепенно задания усложняются. Когда первый участник справляется с заданием, в игру включается следующий.

9 «Кто быстрее»

Цель: развивать представление о движении в пространстве, ввести в активный словарь детей слова «быстро», «медленно», «далеко», «близко».

Материал: наборы для конструирования разной величины и цвета, 2 куклы и 2 мяча.

Ход игры: дети усаживаются полукругом. Перед ними на расстоянии 8-10 м. расположены 2 стула, на каждом мяч. Рядом с детьми сидят 2 куклы. Воспитатель объясняет правила игры: «Посмотрите, на стульях лежат мячи, которые нужно принести Маше и Наташе (куклам). Участвовать в игре будут двое, один принесёт мяч Маше, другой – Наташе. Выиграет тот, кто быстрее принесёт мяч кукле». В начале игры каждый участник встаёт рядом со своей куклой и по сигналу воспитателя приносит ей мяч. После этого дети определяют победителя и рассуждают о том, почему он выиграл. Дети должны прийти к выводу, что выигрывает тот, кто быстрее бежит. Сначала можно выбирать разных по темпераменту детей, а затем свобода выбора пары предоставляется самим детям.

10 «Куда пойдёшь и что найдёшь»

Цель: учить детей двигаться в заданном направлении, определять направление движения, обозначая его словами: вперёд – назад, налево – направо.

Материал: матрёшка.

Ход игры: дети усаживаются полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Один из вас встанет передо мной, а другой спрячет матрёшку. Затем первый играющий должен найти матрёшку. Например, играть будут Коля и Маша. Коля спрячет матрёшку, а Маша будет её искать. Вот моя подсказка: «Иди вперёд, остановись, поверни направо, иди вперёд, ищи».

Усложнять игру можно увеличивая пространство поиска, за счёт спальни, раздевальной комнаты. Можно включить в движения счёт: «Сделай 3 шага вперёд, остановись, поверни налево, сделай 3 шага, ищи. Можно передать роль ведущего ребёнку, и тогда одновременно играть смогут трое детей. Один водит, второй прячет предмет, а третий его ищет. Игровая задача может быть упрощена путём «опредмечивания» направления движения «Иди прямо к окну, остановись, а теперь поверни налево, к шкафу».

Предъявления игровых заданий разной сложности, позволит всем детям принимать активное участие в игре. В неё можно включить и «зрителей», которые помогут ведущему.

Определять место нахождения игрушки, ограничивая поле поиска словами: «горячо» - «холодно».

11 «Где чей домик»

Цель: развивать представление о движении в пространстве: вперёд-назад, вверх-вниз, налево-направо, умение использовать схематическое изображение пути движения.

Материал: 2 картонных листа бумаги 30 на 20 см., в верхней части которых на одинаковом расстоянии друг от друга нарисованы 3 кружка красного, зелёного и синего цвета. От кружков к домикам прорисованы дороги, имеющие несколько поворотов под острым углом. Дороги пересекаются в нескольких местах. На первом листе дороги нарисованы тушью того же цвета, что и кружки, от которых они начинаются. На втором листе дороги – чёрной тушью. Направления движения на пересечениях дорог указаны стрелками. Помимо этого в игре используются фигурки животных: собаки, кошки и кролика.

Ход игры: дети усаживаются вокруг стола, на котором разложен игровой материал. Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живёт собака, в этом – кошка а в этом – кролик. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой – собаке, а третий – кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Что бы не сбиться с дороги следует ориентироваться на её цвет. (Показывает это на примере). Выиграет тот, кто первый приведёт животного домой». Воспитатель обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрёстке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям даётся второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как ориентир.

12 «Фигуры, по местам!»

Цель: развивает умение ориентироваться на плоскости альбомного листа; закрепляет понятия: «вверху», «внизу», «слева», «справа», «в центре», «под», «над»; совершенствует знание геометрических фигур, быстроту реакции, умение логически мыслить.

Материал: игровые поля размером 20 на 20 см из плотного белого картона; набор картонных геометрических фигур на каждого ребёнка (5 см). Цвет фигур не важен, главное, чтобы они помещались в квадрат на игровом поле

Ход игры: каждому ребёнку выдают набор геометрических фигур и игровое поле.

При первом ознакомлении с игрой воспитатель знакомит детей с понятием «центр» (квадрат посередине), закрепляет знания о том, что такое нижний ряд (внизу), верхний, левый, правый.

Игра проводится так: воспитатель выкладывает на своём поле фигуры и одновременно озвучивает задание детям в таком темпе, чтобы они успевали выполнять: «Кладём в центр круг. Слева от него треугольник. Под треугольником ромб. Над треугольником квадрат». Всего выкладывают 4–5 фигур в первом полугодии и до семи во втором.

Озвучив все задания, педагог проходит по группе, проверяя, как с ним справились дети. Хорошо, если вместе с воспитателем будет «ходить» игрушка, Буратино, Незнайка — тогда это будет не контроль, а помощь сказочному герою в изучении фигур.

Для закрепления стоит опросить детей: какая фигура лежит в центре, в верхнем левом углу и т. д.

С теми детьми, кто не успевает выкладывать со всеми, проводится индивидуальная работа.

Игру можно использовать на занятии.

13 «Нарисуем лето»

Цель: формирует представление о естественном пространственном расположении предметов в окружающем мире; развивает мышление, пространственное воображение, творческие способности; воспитывает любовь к родной природе, умение видеть её красоту.

Материал: игровое поле: лист картона с наклеенным голубым «небом» и зелёной «травой» (полоски самоклеящейся бумаги). Раздаточный материал — изображения: солнца, облаков, елей и берёз (по 2 дерева на ребёнка), цветов, мотыльков.

Ход игры: проводится в зимнее или весеннее время, когда дети начинают скучать по лету. Воспитатель предлагает ребятам стать художниками и «нарисовать» картину о лете. Под тихую лирическую музыку дети выкладывают на игровых полях свои летние картины. Когда они закончат работать, проводится обсуждение картин: «Где находится солнышко, небо, облака, трава, цветы, деревья?» «Сколько солнц, сколько облаков?» «У кого мотыльки летают высоко, а у кого сидят на цветах?» В конце игры воспитатель хвалит детей за красивые картины и напоминает, что когда наступит лето, все их картины оживут и станут настоящими, и их можно будет увидеть в окружающем мире. Игру можно проводить в свободное от занятий время. Дети любят её и часто используют для творчества, создавая картины в одиночку или с друзьями.

14 «Разговор по телефону»

Цель: развитие пространственных представлений.

Игровой материал: палочка (указка).

Правила игры: вооружившись палочкой и проведя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк. Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

15 «Правила движения»

Цель: формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, использовании правил, о рассуждениях методом исключения, направлениях «прямо», «налево», «направо».

Игровой материал: комплект фигур четырех форм (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник) и трех цветов (красный, желтый, зеленый).

Правила игры. На рисунке цветной таблицы 10 приведены два варианта игры.

Вариант 1. Сначала все фигуры движутся к своим домикам по одной дороге. Но вот на пути первый перекресток. Дорога раздваивается. Прямо могут идти только прямоугольники, так как в начале дороги стоит разрешающий знак (прямоугольник). Вправо прямоугольники идти не могут, так как в начале этой дороги стоит запрещающий знак (перечеркнутый прямоугольник). Значит, методом исключения прямоугольника заключаем, что вправо могут идти все остальные фигуры (круги, квадраты, треугольники). Дальше дорога опять раздваивается. Какие фигуры могут идти направо? Какие налево? А на последнем перекрестке какие фигуры могут идти прямо, какие направо?

После такой подготовки начинается движение фигур к своим домикам. После окончания движения фигур нужно указать, в каком из четырех домиков какая фигура живет, т.е. найти хозяйку каждого домика (А — прямоугольники, Б — круги, В — квадраты, Г — треугольники).

Вариант 2. Во втором варианте игры, проводимой по таким же правилам, учитываются лишь цвета фигур (красная, желтая, зеленая) и не учитывается их форма.

По окончании игры здесь также указывается хозяйка каждого домика (Д — красная, Е — зеленая, Ж — желтая).

Пример рассуждения методом исключения.

Если к домику Ж запрещено проходить красным и зеленым фигурам, то к нему проходят только желтые. Значит, в домике Ж живут желтые фигуры.

Каждая ошибка при прохождении фигур к их домикам наказывается штрафным очком. Поочередно проводя фигуры к их домикам, тот из игроков считается победителем, который набрал меньшее число штрафных очков.

16 «Поросята и серый волк»

Цель: развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.

Правила игры: игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве — неизвестном государстве — жили-были три брата-поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он прослышал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.)».

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежала к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме. Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти палки и пошел к Наф-Нафу. Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не может его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. (Сколько палок унес с собой волк?)».

Если волк попадает к Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку у домика Наф-Нафа.

Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.

17 «Где чей домик»

Цель: сравнивать числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Игровой материал: набор карточек с числами.

Правила игры: взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку — правую или левую — нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

18 «Поможем Элли вернуться домой»

Задачи: Закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение

Материалы: Альбомный лист с изображением плана, конверты с заданиями.

Ход: Воспитатель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну. Воспитатель предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план возвращения домой:

3	4
	5
1	2

Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе – конвертами с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1 (В котором размещен текст с заданием на счет).

Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием).

Аналогично дети находят конверты с цифрами 3, 4 и 5 рисуют стрелки и выполняют задания последовательно.

19 «Рисуем дорожки к участку»

Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем.

Материалы:

Ход: у детей листы бумаги с изображением плана территории д\сада (здание и участок д\сада).

Воспитатель предлагает детям помочь Петрушке найти дорогу к участку и дает указания:

- придумайте, как мы будем обозначать направления движения. (Прямой линией со стрелкой)
- положите треугольник посередине листа
- проведите прямую линию со стрелкой от прямоугольника до треугольника.
- положите круг посередине одной из боковых сторон листа (участок другой группы)
- Проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга.
- уточните дальнейшее направление движения до участка
- проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку.

Затем дети по очереди рассказывают о направлении движения от д\сада до участка, используя пространственные понятия.

20 «Линии и точки»

Цель: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. развивать внимание, мыслительные операции, воображение.

Оборудование: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши.

Ход игры:

Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз,

называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.

Раздел «Множество»

1 «Сделаем букет»

Цель: учить детей группировать одни и те же предметы по разным признакам.

Материал: по 8 красных и белых роз и гвоздик, 1 жёлтая роза, 2 вазы для цветов.

Ход игры: дети собираются вокруг стола, где стоят 2 вазы и лежат в произвольном порядке цветы. Вместе с воспитателем рассматривают цветы, называют их и определяют цвет. После этого воспитатель предлагает расставить цветы в две вазы, определяя способы группировки: так, можно розы поставить в одну вазу, а гвоздики в другую; можно сделать букет из роз и гвоздик, подобрав их по цвету – в одной вазе будут белые розы и гвоздики, а в другой – красные розы и гвоздики.

Затем воспитатель показывает детям жёлтую розу, и они вместе определяют, куда её нужно поставить (в первом случае – к розам, а во втором – в любую вазу).

Можно предложить детям найти другие способы формирования букетов (красные розы и белые гвоздики; красные гвоздики и белые розы в разных соотношениях).

2 «Новый, прочный дом»

Цель: учить детей соединять кирпичи, кубы, выстраивая их в одну линию. Различать понятия: «короткий – длинный, высокий – низкий».

Материал: набор разных по цвету и величине кирпичей, кубов и призм. Фигурки трёх поросят и волка. 2-3 домика разной конструкции.

Ход игры: воспитатель читает начало сказки С. Михалкова «Три поросёнка

Детям показывают поросят, и они определяют, кто из них Ниф-Ниф, кто Наф-Наф, а кто Нуф-Нуф. Воспитатель предлагает помочь поросятам построить дома, чтобы они могли перезимовать. Затем вместе с воспитателем определяется место будущей постройки, а так же строительный материал. 6 детей строят дома для поросят (1 дом строят 2), и 2 ребёнка выкладывают дороги между домами, чтобы поросята могли ходить друг к другу в гости.

При необходимости воспитатель помогает детям в работе, в ответ на просьбы детей советует, из каких деталей лучше строить стены дома, из каких – крышу, как увеличить высоту, длину или ширину дома, задаёт вопросы типа: «Поместится ли поросёнок в доме? Удобно ли ему входить в дом? Достаточно ли ширина дорог? Как её можно увеличить?»

Когда дома построены, воспитатель говорит детям, что поросятам очень весело и они поют песенку

Затем воспитатель продолжает читать сказку.

Воспитатель предлагает желающим построить прочный и большой дом для всех поросят, а они выберут самый подходящий и поселятся в нём. По окончании строительства поросята рассматривают дома. Каждый строитель хвалит свой дом, но поросята выбирают самый большой и прочный. На новоселье они поют песенку.

3 «У нас порядок»

Цель: развивать умение ориентироваться в многообразии предметов, объединять их по назначению, ввести в активный словарный запас обобщающие слова.

Материал: 2 комплекта карт. В первый комплект входят 8 больших карт с изображением шкафов: для белья, в том числе постельного, для кухонной, столовой, чайной посуды, верхней одежды и полки для обуви, изображения спальни и гостиной. Во второй комплект входит по 5 маленьких карточек с изображением верхней одежды, нижнего и постельного белья, обуви, кухонной, столовой и чайной посуды, мебели для спальни и гостиной – всего 40 маленьких карточек.

Ход игры: ведущий раздаёт детям большие карты (маленькие оставляет у себя) и объясняет правила игры: «Дети, посмотрите, что нарисовано на этой маленькой карточке! (Показывает карточку с изображением шубы). Теперь внимательно рассмотрите, что нарисовано на ваших больших картах. Тот, у кого есть место для шубы, должен об этом сказать (шубу надо повесить в шкаф для одежды, после чего он получит эту карточку и положит её на большую карту). Каждый из вас должен набрать 5 маленьких карточек». Выиграют те, кто первыми их соберут.

4 «Найди общий признак у предметов»

Цель: развивать познавательный интерес к окружающему миру, логическое мышление, упражнять в умении зрительно обследовать предметы, группировать их по определённом доминантному признаку.

Материал: мультимедийный проектор, экран, презентация.

Правила игры: 1 Внимательно рассмотреть предложенные на картине предметы;

2 Зрительно обследовать предметы на картине;

3 Выделить ведущий общий признак у предметов;

4 Озвучить общий признак;

5 Объяснить свой выбор.

Ход игры: на экране появляются картинки. Воспитатель предлагает игрокам рассмотреть картинки и найти, что общего есть у этих картинок. Если игроки отвечают правильно – появляется слова «Молодец», звучат аплодисменты, летят шарики.

5 «Апельсин»

Цель: создать условия для развития умения делить предмет на 2, 4 равные части.

Материал: круг из бумаги на каждого ребёнка, игрушки или иллюстрации, счётный материал.

Ход игры: Бежал ёжик по дорожке,

Перебирал короткими ножками.

На спинке колючей

Нёс апельсин пахучий.

На встречу ему зайчишка ушастый,

Уж, больно он любит

Загадочный фрукт.

- Ежонок, дружок!

Скорей подходи,

Поделись апельсином, ты не один!

«Мы делили апельсин,

Много нас, а он один...»

- Ребята, сколько апельсинов? (один). Как ещё можно сказать про апельсин? (целый). Как же помочь друзьям? (разделить на пополам, на две равные части). Показать способ деления на круге из бумаги на равные части путём складывания (сгибания) пополам. Дети отсчитывают количество частей.

Только сели на полянке,

Прибежали две обезьянки.

- Любим очень круглый фрукт. Поделись!

Сели в круг!

«Мы делили апельсин,

Много нас, а он один!»

- Ребята, как поможем мы друзьям? Сколько друзей? На сколько частей можно поделить апельсин? (на четыре равные части). Показать способ деления на круге из бумаги путём складывания (сгибания) ещё пополам. Дети отсчитывают количество частей.

Все довольные теперь,
Съели апельсин скорей.
Дружно крикнули «Спасибо»
И друг другу улыбнулись!
И отправились домой.
Ждёт их мама с пирогом.

6 «Помоги гному»

Цель: очень хорошо подходит для закрепления умения: делить группу предметов на две; запоминать состав числа из двух меньших; соотносить количество и цифру; способствует развитию логического мышления, внимания, памяти; воспитывает доброту, желание прийти на помощь.

Материал: игровое поле состоит из листа картона 30 на 20 см, на котором изображены две корзинки, над корзинками нарисовано небольшое пустое окошко (4 на 3 см).
Раздаточный материал: набор одинаковых овощей, фруктов в количестве от трёх до пяти; карточки с цифрами 1–5. Демонстрационный материал: игрушка Гном.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что добрый Гном пришёл к ним в гости с просьбой о помощи. Он собрал урожай яблок (груш, помидоров) и хочет разложить его на две корзинки, чтобы было легче нести. Как это можно сделать? Дети раскладывают изображения фруктов на две корзинки, в окошечке сверху выкладывают цифру, которая соответствует числу предметов в корзинке. Воспитатель подводит итог: «Сколько груш собрал Гном? (Пять). Как разложила груши Оля, Витя, Юра? (Три и две, одна и четыре, две и три). Из каких чисел состоит число пять?» Гном вместе с воспитателем «смотрит», как дети разложили предметы и обозначили их цифрами и благодарит малышей за помощь. Проводится на занятии.

7 «Заполни пустые клетки»

Цель: закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Игровой материал: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

Правила игры: играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет, найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

8 «Где какие фигуры лежат»

Цель: ознакомление с классификацией фигур по двум свойствам (цвету и форме).

Игровой материал: набор фигур.

Правила игры: играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

9 «Третий лишний»

Цель: научить детей объединять предметы во множества по определенному свойству. Продолжение работы по закреплению символики. Развитие памяти.

Правила игры: на странице изображены дикие животные, домашние животные, дикие птицы, домашние птицы.

Игра допускает множество вариантов. Возьмите, например, большой зеленый квадрат (он обозначает слона), большой красный треугольник (он обозначает орла) и маленький красный круг (он обозначает корову). Поместите выбранные фигуры в нужные места: диких зверей можно помещать только к диким зверям, домашних животных — к домашним, диких птиц — к диким, домашних — к домашним. Куда попадет зеленый квадрат? Красный треугольник? Маленький красный круг?

Затем можно взять другую партию животных (тигра, лису, чайку, собаку, индюка и т. д.), обозначить их фигурами из набора и найти им нужное место на странице.

Игра постепенно усложняется: вначале дополняют рисунки одним животным или одной птицей, затем двумя, тремя и самое большее — четырьмя. Трудность решения возрастает в связи с необходимостью запомнить, что представляют фигуры.

10 «Заполни квадрат»

Цель: упорядочивание предметов по различным признакам.

Игровой материал: набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.

Правила игры: первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат.

Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме.

Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.

11 «Каких фигур недостаёт»

Цель: упражнять детей в последовательном анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных фигурам каждой из групп, сопоставлении их, обосновании найденного решения.

Игровой материал: большие геометрические фигуры (круг, треугольник, квадрат) и малые (круг, треугольник, квадрат) трех цветов.

Правила игры: играют двое. Распределив между собой таблички, каждый игрок должен проанализировать фигуру первого ряда. Внимание обращается на то, что в рядах имеются большие белые фигуры, внутри которых расположены малые фигуры трех цветов. Сравнивая второй ряд с первым, легко увидеть, что в нем недостает большого квадрата с красным кругом. Аналогично заполняется пустая клетка третьего ряда. В этом ряду не хватает большого треугольника с красным квадратом.

Второй игрок, рассуждая подобным же образом, во второй ряд должен поместить большой круг с малым желтым квадратом, а в третий ряд — большой круг с малым красным кругом. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием. Затем играющие обмениваются табличками. Игру можно повторить, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

12 «Как расположены фигуры»

Цель: упражнять детей в анализе групп фигур, в установлении закономерности в наборе признаков, в умении сопоставлять и обобщать, в поиске признаков отличия одной группы фигур от другой.

Игровой материал: набор геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники).

Правила игры: каждый игрок должен внимательно изучить расположение фигур в трех квадратах своей таблички, увидеть закономерность в расположении, а затем заполнить пустые клетки последнего квадрата, продолжив замеченное изменение в расположении фигур. Первый игрок должен увидеть, что все фигуры в квадратах смещаются на одну клеточку по часовой стрелке, а второй игрок должен обратить внимание на фигуры, стоящие на одинаковых местах, т.е. слева вверху стоят два треугольника и один прямоугольник, а справа внизу два прямоугольника и один треугольник. Значит, слева вверху надо расположить прямоугольник, а справа внизу — треугольник. Для заполнения двух других клеток пригодна эта же закономерность.

13 «Игра с одним обручем»

Цель: формирование понятия об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не», классификация по одному свойству.

Игровой материал.: обруч и комплект «Фигуры».

Правила игры: 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 внутри обруча.

Играющие поочередно кладут на соответствующее место по одной фигуре из имеющегося комплекта.

Каждый ошибочный ход наказывается одним штрафным очком.

После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? (Обычно этот вопрос не вызывает затруднений, так как ответ содержится в условии уже решенной задачи.) Какие фигуры оказались вне обруча? (Вначале этот вопрос вызывает затруднения.) Предполагаемый ответ: «Вне обруча лежат все не красные фигуры» — появляется не сразу. Некоторые дети отвечают неправильно: «Вне обруча лежат квадратные, круглые... фигуры». В таком случае необходимо обратить их внимание на то, что и внутри обруча лежат квадратные, круглые и т.д. фигуры, что в этой игре вообще форма фигур в расчет не принимается. Важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные фигуры и никаких других там нет. Такой ответ: «Вне обруча лежат все желтые и зеленые фигуры» — по существу правильный. Наша цель — выразить свойство фигур, оказавшихся вне обруча, через свойство тех, которые лежат внутри него.

Можно предложить детям назвать свойство всех фигур, лежащих вне обруча, с помощью одного слова. Некоторые дети догадываются: «Вне обруча лежат все не красные фигуры». Но если ребенок не догадался, не беда. Подскажите ему этот ответ. В дальнейшем при проведении игры в различных вариантах эти трудности уже не возникают.

Если внутри обруча лежат все квадратные (или треугольные, большие, не желтые, не круглые) фигуры, дети без затруднения называют фигуры, лежащие вне обруча, неквадратными (не треугольными, небольшими, желтыми, круглыми). Игру с одним обручем необходимо повторить 3—5 раз перед тем, как перейти к более сложной игре с двумя обручами.

14 «Игра с двумя обручами»

Цель: формирование логической операции, обозначаемой союзом «и», классификация по двум свойствам.

Игровой материал: обручи и комплект «Фигуры».

Правила игры: игра имеет несколько этапов.

1. 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 можно обвести палочкой или заостренным концом карандаша).

2. Затем один из играющих называет правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого — все круглые.

3. В соответствии с заданным правилом играющие выполняют ходы поочередно, причем каждым ходом кладут одну из имеющихся у них фигур на соответствующее место. Вначале некоторые дети допускают ошибки.

Например, начиная заполнять внутреннюю область зеленого обруча круглыми фигурами (кругами), они располагают все фигуры, в том числе и красные круги, вне красного обруча. Затем все остальные красные фигуры располагают внутри красного, но вне зеленого обруча. В результате общая часть двух обручей оказывается пустой. Другие дети сразу догадываются, что красные круги должны лежать внутри обоих обручей (внутри зеленого обруча — потому что круглые, внутри красного — потому что красные). Если ребенок не догадался в процессе первой подобной игры, подскажите и объясните ему. В дальнейшем он уже не будет затрудняться.

4. После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на стандартные для всех вариантов игры с двумя обручами вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; внутри красного, но вне зеленого обруча; вне обоих обручей?

Внимание детей обращают на то, что фигуры надо назвать с помощью двух свойств — цвета и формы.

Опыт показывает, что в самом начале проведения игр с двумя обручами вопросы о фигурах внутри зеленого, но вне красного обруча и внутри красного, но вне зеленого вызывают некоторые затруднения, поэтому необходимо помочь детям, проанализировав ситуацию: «Вспомним, какие фигуры лежат внутри зеленого обруча. (Круглые.) А вне красного обруча! (Не красные.) Значит, внутри зеленого, но вне красного обруча лежат все круглые не красные фигуры».

Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Варианты игры

Внутри красного обруча Внутри зеленого обруча

- 1) все квадратные фигуры
 - 2) все желтые фигуры
 - 3) все прямоугольные фигуры
 - 4) все малые фигуры
 - 5) все красные фигуры
 - 6) все круглые фигуры все зеленые фигуры
- все треугольные фигуры
все большие фигуры
все круглые фигуры
все зеленые фигуры
все квадратные фигуры

Примечание. В вариантах 5 и 6 общая часть двух обручей остается пустой. Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зеленых, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных.

15 «Игра с тремя обручами»

Цель. Формирование логической операции, обозначаемой союзом «и», классификация по трем свойствам.

Игровой материал. Игровые листы с тремя пересекающимися обручами и комплект «Фигуры».

Правила игры. Игра с тремя пересекающимися обручами наиболее сложная в серии игр с обручами.

Две цветные таблицы посвящены подготовке к игре. Прежде всего выясняется, как следу- («т называть каждую из образовавшихся восьми областей (первая — внутри трех обручей, вторая — внутри красного и черного, но вне зеленого..., восьмая — вне всех обручей).

Затем выясняется, по какому правилу расположены фигуры.

На рисунке внутри красного обруча — все красные фигуры, внутри черного — все маленькие фигуры (квадраты, круги, прямоугольники и треугольники), а внутри зеленого — все квадраты.

После этого выясняется, какие фигуры лежат в каждой из восьми областей, образованных тремя обручами: в первой — красный, маленький квадрат (красный — потому что лежит внутри красного обруча, где лежат все красные фигуры, маленький — потому что лежит внутри черного обруча, где лежат все маленькие фигуры, и квадрат — потому что лежит внутри зеленого обруча, где лежат все квадраты); во второй — красные, маленькие неквадратные фигуры (последнее — потому что лежат вне зеленого обруча); в третьей — маленькие не красные квадраты; в четвертой — большие красные квадраты; в пятой — большие красные не квадратные фигуры; в шестой — маленькие не красные неквадратные фигуры; в седьмой — большие не красные квадраты; в восьмой — не красные, немаленькие (большие) неквадратные фигуры.

Целесообразен и такой вопрос: какие фигуры попали внутрь хотя бы одного обруча? (Красные, или маленькие, или квадраты.).

Аналогично изучается и ситуация, изображенная на рисунке (внутри красного обруча расположены все большие фигуры, внутри черного — все круглые, внутри зеленого — все зеленые и т. д.).

На рисунке дан игровой лист для игры с тремя обручами. В эту игру можно играть вдвоем или втроем (папа, мама и сын (дочь), воспитатель и двое детей).

Устанавливается правило игры (оно касается расположения фигур): например, фигуры расположить так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, внутри зеленого — все треугольники, а внутри черного — все большие.

Затем каждый из играющих поочередно берет одну фигуру из разложенного на столе набора фигур и кладет на подходящее ей место. Игра продолжается до тех пор, пока не будет исчерпан весь набор из 24 фигур.

При первом, а может быть, и втором проведении игры могут возникнуть затруднения в правильном определении места для каждой фигуры. В таком случае необходимо выяснить, какими свойствами обладает фигура и где она должна лежать в соответствии с правилом игры.

Каждая ошибка в расположении фигур наказывается одним штрафным очком.

После решения практической задачи по расположению фигур каждый из играющих задает другому вопрос: какие фигуры лежат в одной из восьми областей, образованных тремя обручами (внутри трех обручей, внутри красного и зеленого, но вне черного и т. д.)? Сделавший ошибки наказывается штрафными очками. Выигрывает тот, кто получил меньше штрафных очков.

Игру с тремя обручами можно многократно повторить, варьируя правило игры, т. е. меняя расположение фигур.

Интерес представляют и такие правила, при которых отдельные области оказываются пустыми: например, если расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, внутри зеленого — все зеленые, а внутри черного — все желтые; другой вариант: внутри красного — все круглые, внутри зеленого — все квадраты, а внутри черного — все красные и т. п.

В этих вариантах игры необходимо ответить на вопросы: почему те или иные области остались пустыми? Это важно для формирования у детей доказательного стиля мышления.

Раздел «Время»

1 «Назови скорей»

Цель: закреплять названия дней недели.

Ход игры: игра проводится в кругу. Воспитатель бросает мяч кому-либо из детей и спрашивает: «Какой день недели перед четвергом?» Ребёнок, поймавший мяч отвечает: «Среда».

- Какой день недели был вчера?
- Назови день недели после вторника.
- Назови день недели между средой и пятницей.

2 «День и ночь кружатся»

Цель: развивать представление о суточном цикле.

Материал: круг с изображением перехода ночи в день и дня в ночь. Репродукции картин Н. Рериха «Гонец». Можно взять репродукции других художников, на которых изображено разное время суток. Четыре картинки с изображением деятельности детей в разное время суток.

Ход игры: воспитатель показывает знакомое детям изображение перехода ночи в день и дня в ночь. В беседе уточняется последовательность наступления разных периодов суток, особое внимание уделяется восходу и заходу солнца, утро и вечер рассматриваются как границы перехода тьмы в свет и обратно.

3 «Лети, жёлтый лепесток»

Цель: развивать представления о недельном цикле.

Материал: 7 разноцветных кругов, красочный календарь на текущий год.

Предварительный этап: дети рассматривают изображения радуги, называют семь её цветов, затем слушают отрывки из произведения В. Караваяева «Цветик семицветик». Игру лучше провести во вторник.

Ход игры: воспитатель организует непринуждённый разговор о том, какой день недели сегодня, какой был вчера, и в какой день взрослые не идут на работу, а дети в детский сад. Рассматривают календарь и определяют, каким цветом выделено воскресенье. С помощью воспитателя последовательно называют дни недели, начиная с понедельника.

4 «Детский сад»

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал. Мяч.

Содержание. Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:

Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . .

Мы делаем зарядку . . .

Мы занимаемся . . .

Аналогично можно проводить игру о временах года.

5 «Какой день недели»

Цель: развивать память при запоминании названий и последовательности дней недели.

Ход: Воспитатель читает детям четверостишья, подкрепляя пальчиковой гимнастикой.

Много разных дней недели

Птицы нам про них пропели

В понедельник соловей

Пел, что нет прекрасней дней

А во вторник пела птица-
Желтобокая синица
Ворон каркнул, что всегда
Лучшим днем была среда

Воробей чирикать стал
Что в четверг он в лес летал
Две голубки ворковали
Воскресенье обсуждали

Птички дни недели знают
Нам запомнить помогают

6 «Успей вовремя»

Цель: Продолжать закреплять понятие времени.

Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом.

Воспитывать любознательность.

Материалы: материалы игры «Колумбово яйцо», песочные часы.

Ход: На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек (из игры «Колумбово яйцо»)

Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.

7 «Тик-так»

Цель: Продолжать учить определять форму предметов и их частей на примере макета часов.

Познакомить с часами, учить устанавливать время на макете часов

Воспитывать интерес к играм.

Материалы: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Ход: На столе у воспитателя под салфеткой разные виды часов: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Воспитатель читает стихотворение:

Петушок
Кукареку-кукареку
Звонко петушок поет.
Озарило солнцем реку, в небе облако плывет.
Просыпайтесь, звери, птицы!
Принимайтесь за дела.

На траве роса искрится,
Ночь июльская прошла.
Как будильник настоящий,
Разбудил вас петушок.
Распушил он хвост блестящий
И расправил гребешок.

Воспитатель выясняет у детей, какие приборы придумал человек для измерения времени. (Часы). Затем снимает салфетку с разных видов часов и загадывает загадки. Дети показывают отгадки.

Ежедневно в семь утра
Я трещу
- Вставать пора! (будильник)

Живет в резной избушке
Веселая кукушка.
Она кукует каждый час
И ранним утром будит нас. (настенные часы с кукушкой)

8 «Времена года»

Цель: Закреплять представления о временах года и месяцах осени.

Материалы: модель времени года.

Ход: Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времени года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый.

Воспитатель спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.)

Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяцы осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Воспитатель показывает месяцы на модели.

9 «Составь неделю»

Цель: Закреплять умение последовательно называть дни недели.

Материалы: Два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Ход: Дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до 7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю: первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1 (понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и тд. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.

Дети под музыку по заданию воспитателя выполняют различные движения, а по ее окончанию строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и тд.

Игра повторяется 2-3 раза.

После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.

В конце игры подсчитывается количество звездочек и определяется победитель.

10 «Назови сутки»

Цель: Закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

Материалы: карточки, с изображением частей суток.

Ход: Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь).

Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

11 «Живая неделя»

Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

Материалы: карточки с цифрами от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Ход: У детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется переключкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.

Занимательные вопросы

- 1 Два числа -1 и 3, быстро их сложите и ответ скажите.
- 2 На дереве сидят 4 птицы: 2 воробья, остальные вороны. Сколько ворон?
- 3 Купил на 1 копейку, заплатил 2 копейки. Сколько дадут сдачи?
- 4 На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали на пополам и положили на стол. Сколько яблок на столе? (4)
- 5 Как можно одним мешком пшеницы наполнить 2 пустых мешка, таких же, как и мешок, в котором находится пшеница? (Надо один из пустых мешков вложить в другой, а затем насыпать в него смолотую пшеницу).
- 6 У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Одна внучка Маша).
- 7 Задумать число до 5. Прибавить к нему 2, я отгадаю, какое число вы задумали. Сколько у тебя получилось?
- 8 Кто в твоей семье самый старший? Кто самый низкий? Кто выше, папа или мама? Кто старше тебя? Кто выше тебя, но ниже мамы?
- 9 У стены стоит кадушка, а в кадушке той – лягушка. Если б было 7 кадушек, сколько было бы лягушек? (Возможно ни одной).
- 10 Как разрезать квадрат, чтобы из полученных частей можно было бы сложить 2 новых квадрата?
- 11 На столе лежат 3 карандаша разной длины. Как удалить из середины самый длинный карандаш, не трогая его? (Переложить один из тех, что короче).
- 12 Первый Назар шёл на базар, второй Назар – с базара. Какой Назар купил товар, какой – шёл без товара?
- 13 Двое детей подошли к реке. У берега всего 1 лодка. Как они переправились на другой берег, если лодка может взять только одного человека? (Дети подошли к реке с разных сторон).
- 14 Мельник пришёл на мельницу. В каждом углу он увидел по 3 мешка, на каждом мешке сидело по 3 кошки, каждая кошка имела 3 котят. Сколько ног было на мельнице? (Две ноги. У кошек – лапы).
- 15 Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответь скорей.
- 16 Горело 7 свечей. 2 свечи погасли. Сколько свечей осталось? (7).

Логические концовки

- 1 Если стол выше стула, то стул ... (ниже стола).
- 2 Если 2 больше одного, то один ... (меньше двух).
- 3 Если Саша вышел из дома раньше Серёжи, то Серёжа ... (вышел позже Саши).
- 4 Если река глубже ручейка, то ручеёк ... (мельче реки).
- 5 Если сестра старше брата, то брат ... (младше сестры).
- 6 Если правая рука справа, то левая ... (слева).

Загадки

- 1 Четыре крыла, а не бабочка. Крыльями машет, а не с места. Что это такое? (Ветряная мельница).
- 2 Имеет 4 зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. Что это? (Вилка).
- 3 Дом без окон и дверей. В нём 6 кругленьких детей, в темноте проводят дни... Угадайте, кто они? (Горошины в стручке).
- 4 Для 5 мальчиков пятеро чуланчиков, а выход один. Что это? (Перчатка).
- 5 Один ствол, много ветвей, а на веточках много гостей. (Дерево).
- 6 Кто становится выше, когда садится? (Собака).
- 7 Три брата по одной дорожке бегут. 1 впереди, а 2 – позади: эти 2 бегут, но никак переднего догнать не могут. (Колёса детского велосипеда).
- 8 Что становится легче, когда его надувают? (Воздушный шарик).
- 9 Всегда шагаем мы вдвоём, похожие, как братья. Мы за обедом – под столом, а ночью – под кроватью. (Ботинки).
- 10 У него 4 лапки, лапки – цап-царапки, пара чутких ушей, он – гроза для мышей. (Кот).
- 11 На четырёх ногах стою, ходить же вовсе не могу. (Стол).
- 12 Возле ёлок из иголок летним днём построен дом. За травой не виден он, а жильцов в нём – миллион. (Муравейник).
- 13 Этот конь не ест овса, вместо ног – 2 колеса. Сядь верхом да мчись на нём, только лучше правь рулём! (Велосипед).
- 14 Один сторож, много веток: все по горнице гуляют, сор повсюду подбирают. (Веник).
- 15 На 2 пальца меня надевают и что нужно мною разрезают. (Ножницы).
- 16 Работать примется одна – другая ей тотчас поможет, и даже вымыться одно без помощи другой не может. (Руки).
- 17 Рядышком двое стоят, направо, налево глядят. Только друг друга совсем им не видно, это, должно быть, им очень обидно. (Глаза).
- 18 Спинка, доска и 4 ноги – что я задумал, скорей назови. (Стул).
- 19 Как только с места тронусь я, так четверо начнут кружиться. (Телега).
- 20 Четыре брата по улицам бродят, один другого не обгоняет, один от другого не отстаёт. (Колёса автомобиля).

- 21 Один льёт, другой пьёт, а третий зеленеет, да растёт. (Дождь, земля, трава).
- 22 Вверху зелено, внизу красно, в землю вросло. (Морковь).
- 23 Восемь ног, как восемь рук, вышивают шёлком круг. Мастер в шёлке знает толк.
Покупайте, мухи, шёлк! (Паук).
- 24 Пять братьев: годами равные, ростом разные. (Пальцы).
- 25 У двух матерей по 5 сыновей. (Пальцы).
- 26 Пять братьев – всем одно имя. (Пальцы).

Считалки

1 Один, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь!
Пойду каши я поем.
Вы ж пока считайте, Кому водить, гадайте!

2 Один, два, три, четыре!
Солдат идёт в мундире,
С винтовкой на плече
И ранцем на спине.

3 Девять, восемь, семь, шесть,
Пять, четыре, три, два, один,
В прятки мы играть хотим.
Надо только нам узнать,
Кто из нас пойдёт искать.

4 Три, шесть, девять –
Полно спать!
Солнышко давно уж встало,
Нам пора идти гулять!

5 Один, два, три, четыре, пять –
Встанем, дети, в круг опять.
Пять, четыре, три, один –
В «кошки-мышки» играть хотим!
Один, два, три, четыре, пять,
Вышел зайка погулять.
Что нам делать, как нам быть?
Надо зайньку ловить!
Снова будем мы считать:
Один, два, три, четыре, пять.

6 Мы делили апельсин.
Много нас, а он один,
Эта долька – для ежа,
Эта долька – для чижа,
Эта долька – для утят,
Эта долька – для котят,
Эта долька – для бобра,
А для волка – кожура.
Он сердит на нас – беда!
Разбегайтесь – кто куда!

7 Один, два, три, четыре, пять,
Букой вздумали пугать.
Три, четыре, пять и шесть –
Вы не верьте, что он есть,

Пять, шесть, а дальше семь –
Буки, братцы, нет совсем!

8 Раз, два, три, четыре –
Жили мушки на квартире.
И повадился к ним друг –
Крестовик, большой паук.
Пять, шесть, семь, восемь –
Паука мы вон попросим.
К нам, обжора, не ходи...
Ну-ка, Мишенька, води!

Пословицы, поговорки

- 1 Хороша верёвка длинная, да речь короткая.
- 2 Длинный язык, да короткие мысли.
- 3 Маленькое дело лучше большого безделья.
- 4 И у самого длинного дня есть конец.
- 5 Один в поле не воин.
- 6 Одна ласточка весны не делает.
- 7 Первый блин всегда комом.
- 8 За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.
- 9 Два сапога – пара.
- 10 Старый друг лучше новых двух.
- 11 Конь о четырёх ногах и тот спотыкается.
- 12 Собирай по ягодке, наберёшь кузовок.
- 13 Семеро одного не ждут.
- 14 Семь раз отмерь, один раз отрежь.
- 15 День да ночь – сутки прочь.
- 16 День хвалится вечером.

Задачи в стихотворной форме

- 1 Ёжик по лесу шёл,
На обед грибы нашёл:
Два – под берёзой,
Один – у осины.
Сколько их будет
В плетёной корзине?
- 2 По кустами у реки
Жили майские жуки:
Дочка, сын, отец и мать.
Кто их может сосчитать?
- 3 Ну-ка, сколько всех ребят
На горе катается?
Трое в саночках сидят,
Один дожидается.
- 4 Три цыплёнка стоят,
На скорлупки глядят,
Два яичка в гнезде
У наседки лежат.
Сосчитай поверней,
Отвечай поскорей:
Сколько будет цыплят
У наседки моей?
- 5 Дарит бабушка-лисица
Трёх внучатам рукавицы:
«Это вам на зиму, внуки,
Рукавичек по две штуки.
Берегите, не теряйте».
Сколько всех, пересчитайте!
- 6 Расставил Андрюшка
В два ряда игрушки.
Рядом с мартышкой –
Плюшевый мишка.
Вместе с лисой –
Зайка косой.
Следом за ними –
Ёж и лягушка.
Сколько игрушек
Расставил Андрюшка?
- 7 Сидят рыбаки,
Стерегут поплавки.
Рыбак Корней
Поймал трёх окуней.

Рыбак Евсей –
Четырёх карасей.
Сколько рыб рыбаки
Натаскали из реки?

8 Рада Алёнка –
Нашла два маслёнка!
Да четыре в корзинке!
Сколько грибов на картинке?

9 Шесть весёлых медвежат
За малиной в лес спешат.
Но один малыш устал:
От товарищей отстал.
А теперь ответ найди:
Сколько мишек впереди?

10 Семь гусей пустились в путь,
Два решили отдохнуть.
Сколько их под облаками?
Сосчитайте, дети, сами.

11 Раз к зайчонку на обед
Прискакал дружок-сосед.
На пенёк зайчата сели
И по пять морковок съели.
Кто считать, ребята, ловок?
Сколько съедено морковок?

12 Посадила мама в печь
Пироги с капустой печь.
Для Наташи, Коли, Вовы
Пироги уже готовы,
Да ещё один пирог
Кот под лавку уволок.
Да ещё из печки пять
Маме нужно вынимать.
Если можешь, помоги –
Сосчитай-ка пироги!

13 К серой цапле на урок
Прилетели семь сорок,
А из них лишь три сороки
Приготовили уроки.
Сколько лодырей-сорок
Прилетело на урок?

14 Подарил утятам ёжик
Восемь кожаных сапожек.
Кто ответит из ребят,
Сколько было всех утят?

- 15 В снег упал Серёжка,
А за ним Алёшка.
А за ним Маринка,
А за ней Иринка.
А потом упал Игнат.
Сколько было всех ребят?
- 16 У куклы пять нарядных платьев.
Какое нынче надевать ей?
Есть у меня для платьев шерсть,
Свяжу и платьев будет... (шесть).
- 17 Подогрела чайка чайник,
Пригласила девять чаек.
«Приходите все на чай!»
Сколь чаек, отвечай!
- 18 Мама вышила ковёр.
Посмотри, какой узор.
Две большие клеточки,
В каждой по три веточки,
Села Маша на кровать,
Хочет ветки сосчитать.
Да никак не может.
Кто же её поможет?
- 19 Яблоки в саду поспели.
Мы отведать их успели.
Пять румяных, наливных,
Три с кислинкой.
Сколько их?

