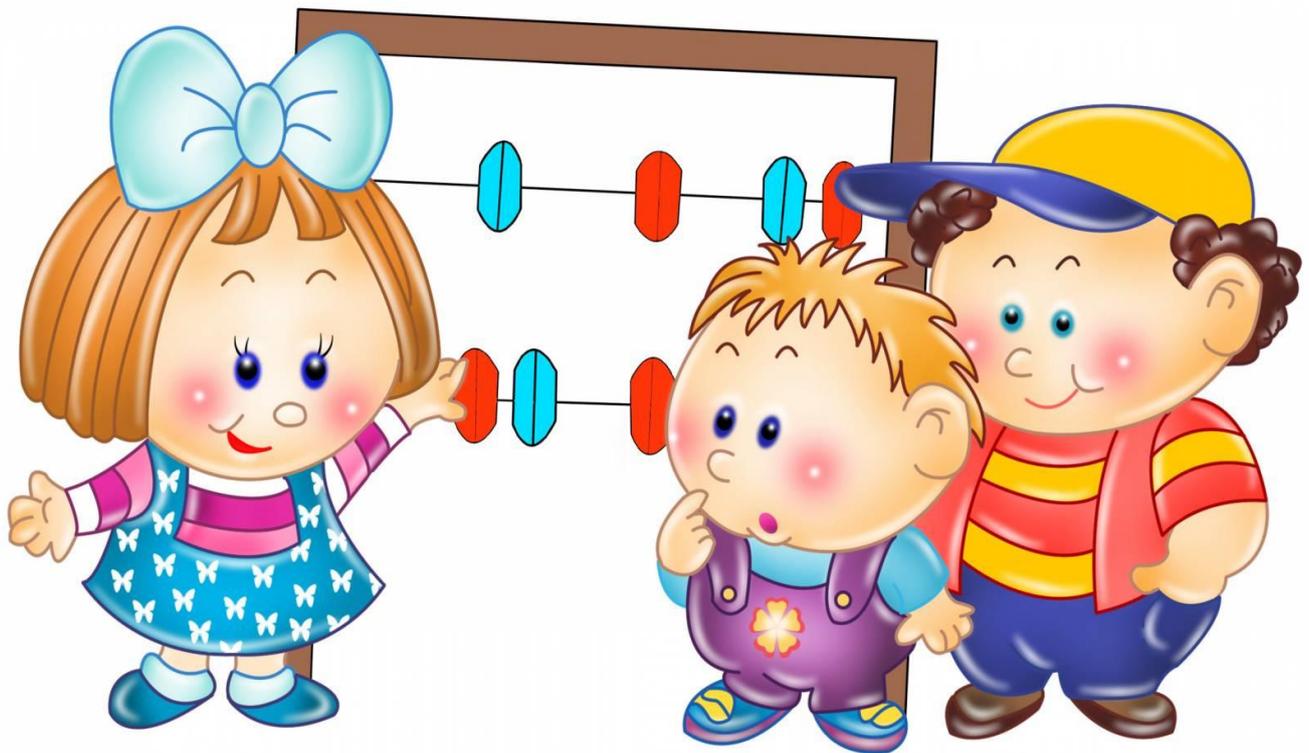


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение центр
развития ребенка – детский сад



Сборник математических игр и задач

составитель: Санникова С.В. воспитатель I КК

«Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются. Это весьма полезно, а потому не только не следует этому мешать, но нужно принимать меры к тому, чтобы всегда у них было что делать»

Коменский Я.А.

Знакомство с удивительным миром математики начинается в дошкольном возрасте. Дети с интересом и желанием знакомятся с цифрами, учатся ими оперировать, сравнивают предметы по величине, изучают геометрические фигуры и осваивают навык ориентировки в пространстве и времени. Математика дает огромные возможности для развития мышления, логики и внимания.

Для успешного овладения знаниями по разделам формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) большая роль отводится дидактическим играм. Игра – ведущий вид деятельности детей, только в игре ребенок ненавязчиво усваивает и успешно закрепляет знания.

Каждая из игр по ФЭМП решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

Дидактические игры включаются непосредственно в содержание занятий по ФЭМП как одно из средств реализации программных задач, а также для индивидуальной работы по закреплению знаний детей во второй половине дня. Дидактические игры в структуре занятия по ФЭМП определяются возрастом детей, целью, назначением, содержанием занятия.

Игры с цифрами и числами

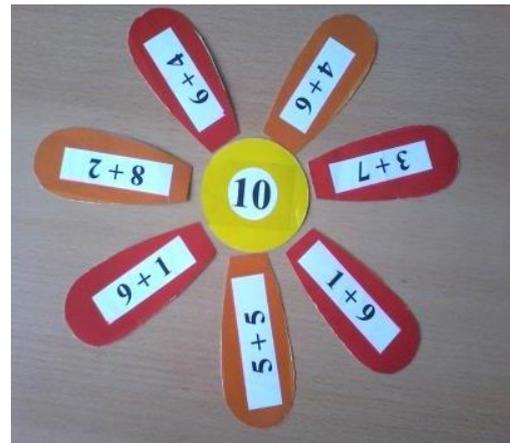
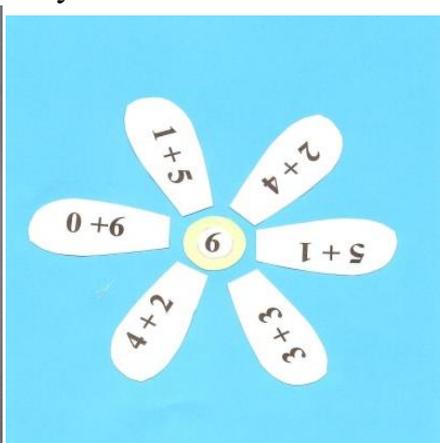
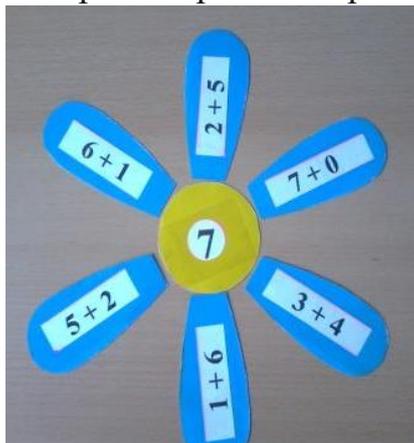
1. Дидактическая игра «Собери цветочки»

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.



2. Дидактическая игра «Саночки»

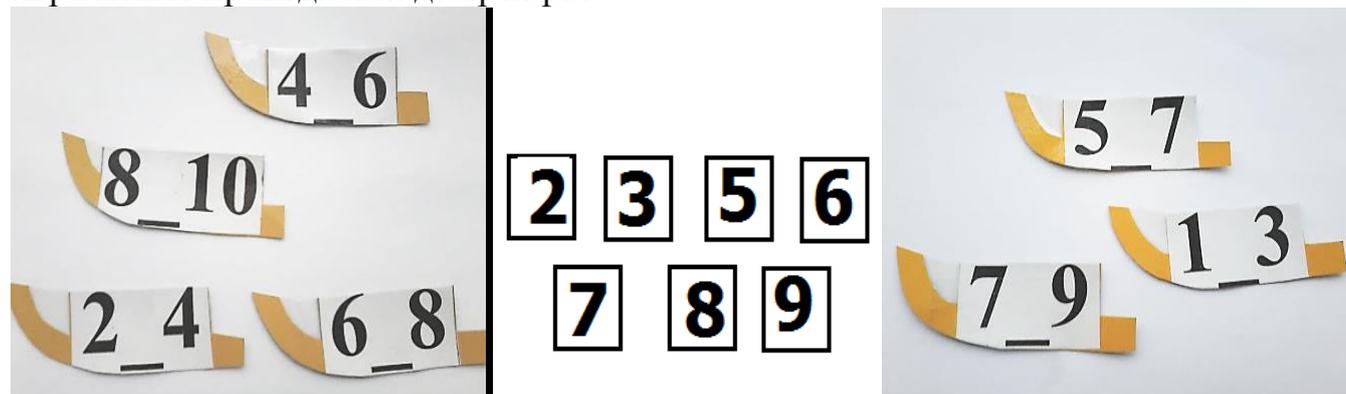
Цель: закрепить умение различать соседей числа.

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.



3. Дидактическая игра «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.



4. Дидактическая игра «Соберем урожай»

Цель: закрепить состав чисел 6,7,8.

Оборудование: три корзинки с ячейками, карточки морковки 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.

5. Дидактическая игра «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!»

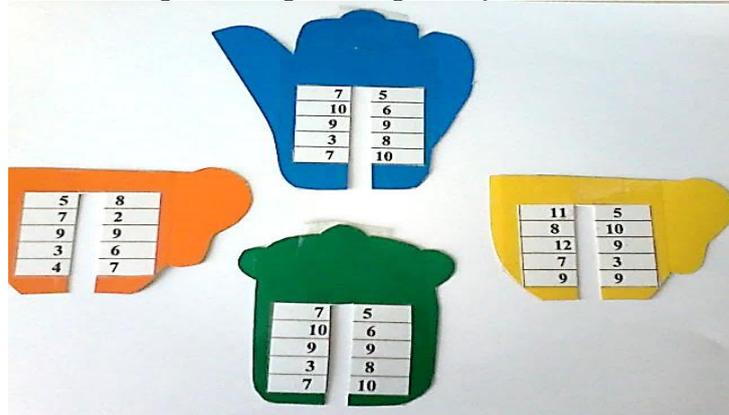
Вот и чайник за кофейником бежит,

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.



6. Дидактическая игра «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.



7. Дидактическая игра «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.



8. Дидактическая игра «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.

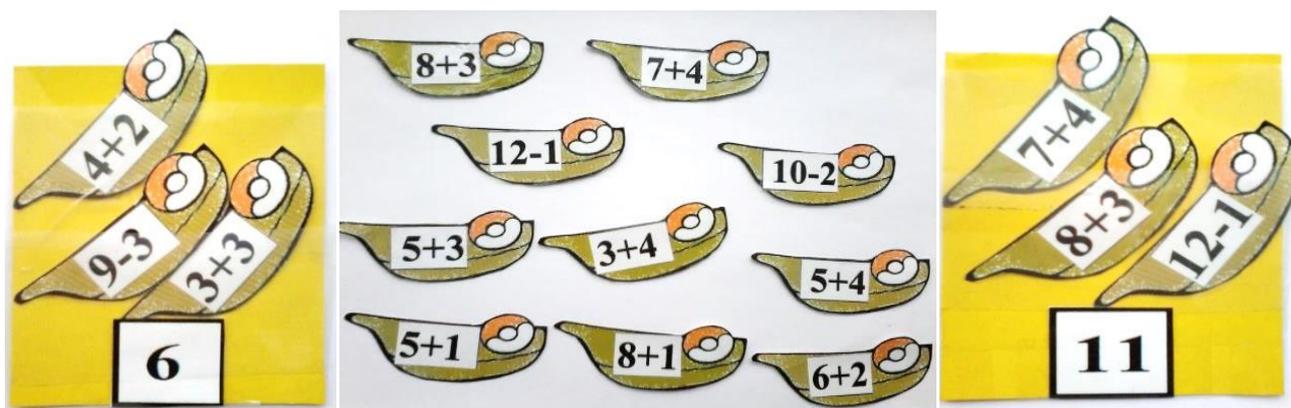


9. Дидактическая игра «Морское путешествие»

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.

Игры с геометрическими фигурами

1. Дидактическая игра «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 коробочка» 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 коробочку».

- 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!

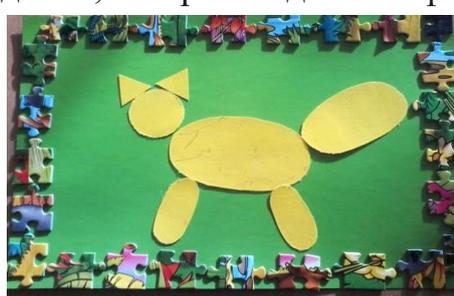
Воспитатель достает из коробочки и показывает зайчика.

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.

2. Дидактическая игра «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 полосу.
В какие овощи, фрукты или ягоды мог превратиться наш колобок?



Апельсин хурма тыква мандарин

- И покатился наш колобок дальше на желтую полосу.
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

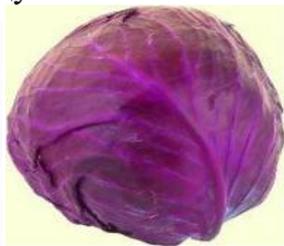


Синий виноград

Фиолетовая полоска радуги



Слива



капуста



картошка

Воспитатель: - Вот и закончились приключения нашего колобка!

3. Дидактическая игра «Почини платье»

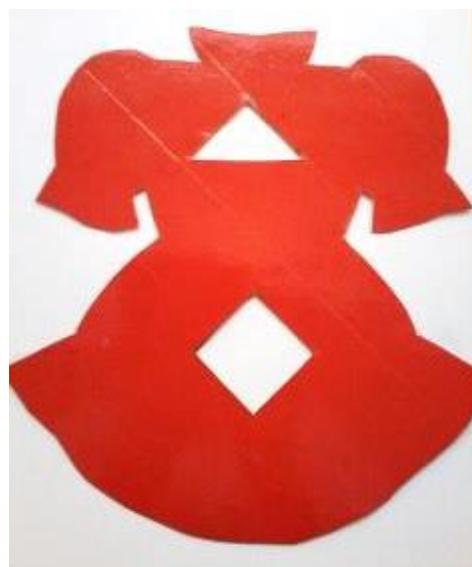
Цель: уметь соотносить геометрические фигуры с «дырами».

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

Методика проведения:

Воспитатель предлагает помочь Золушке починить платья 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.



4. Дидактическая игра «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.

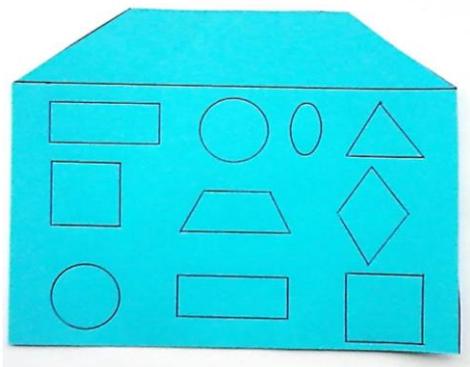


5. Дидактическая игра «Рассели гостей»

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 квадрат, и т.д.

6. Дидактическая игра «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.



7. Дидактическая игра «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.

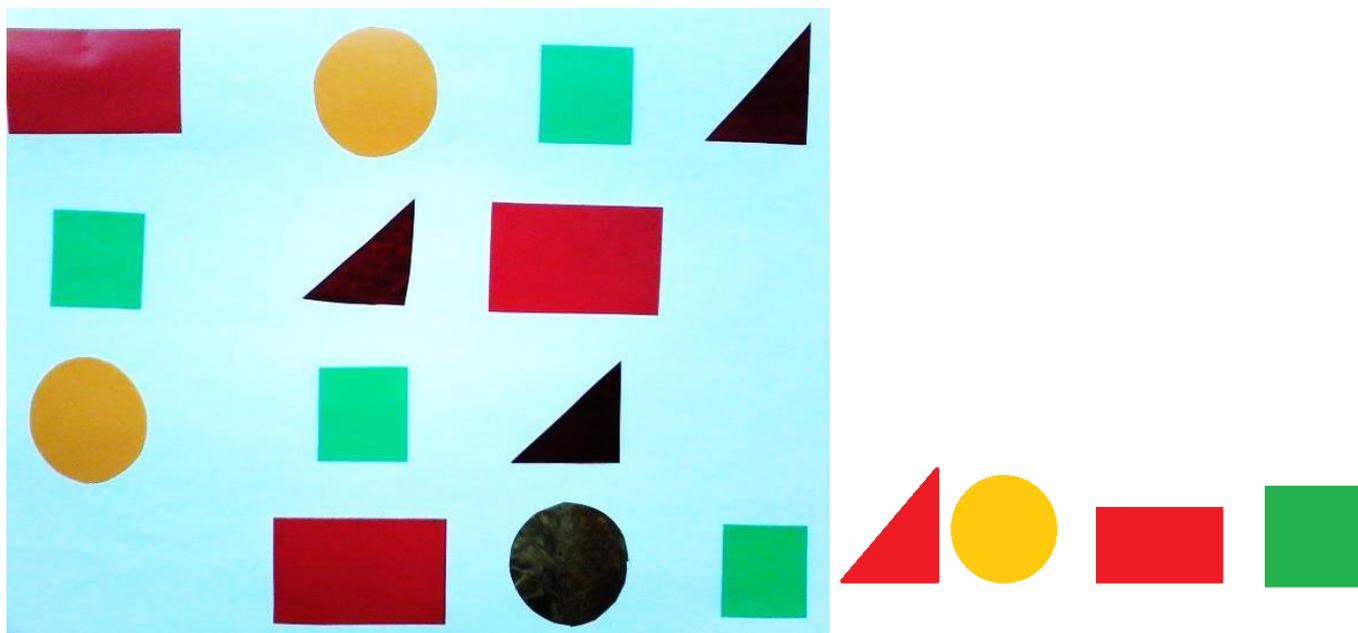
Методика проведения: Воспитатель предлагает ребенку помочь подобрать пару варежке и рассказать, каким узором они украшены.

8. Дидактическая игра «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.



9. Дидактическая игра «Украшь 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 рассказывать: какими фигурами украсил салфетку и где их располагал.

Игры по разделу величина

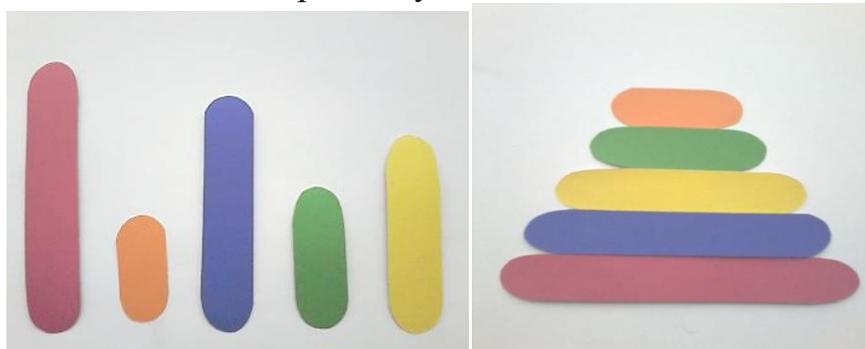
1. Дидактическая игра «Собери пирамидку»

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. Дидактическая игра «Собери яблоки»

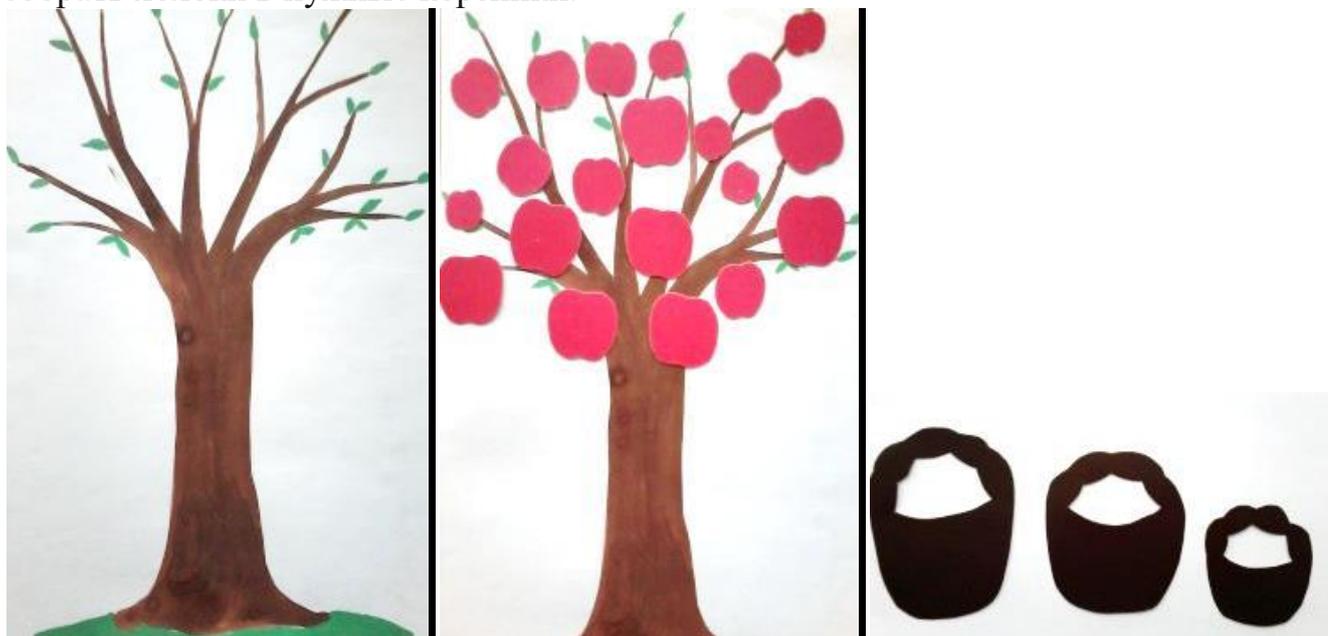
Цели: Закрепить умение различать величину предметов: большой, поменьше, самый маленький. Упражнять в умении соотносить предметы с нужной величиной.

Оборудование: картинка с изображением яблони, яблоки разной величины: большие, поменьше и самые маленькие, 3 корзины 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 корзины, уточняет какие они по величине, предлагает собрать яблоки в нужные корзины.





3. Дидактическая игра «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.

Игры на логику

1. Дидактическая игра «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.

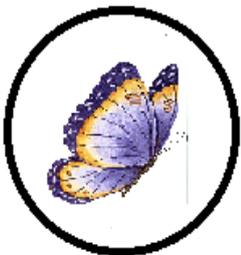
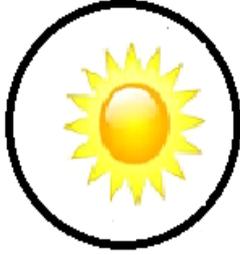
Методика проведения: Воспитатель предлагает рассмотреть ребенку карточку, уточняет расположение цифр на ней, и фишки с изображением предметов, предлагает назвать: кто на них изображен. Педагог объясняет задание, чтобы получилась сказка нужно внимательно слушать и ставить фишки на нужную клеточку.

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.

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					



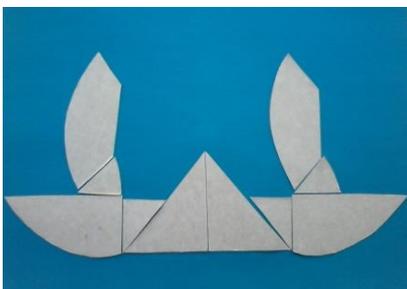
Вариантов сказок может быть очень много, все зависит от вас!

2. Дидактическая игра «Фантазеры»

Цели: Закрепить умение строить по схеме из деталей игры. Развивать образное мышление, воображение.

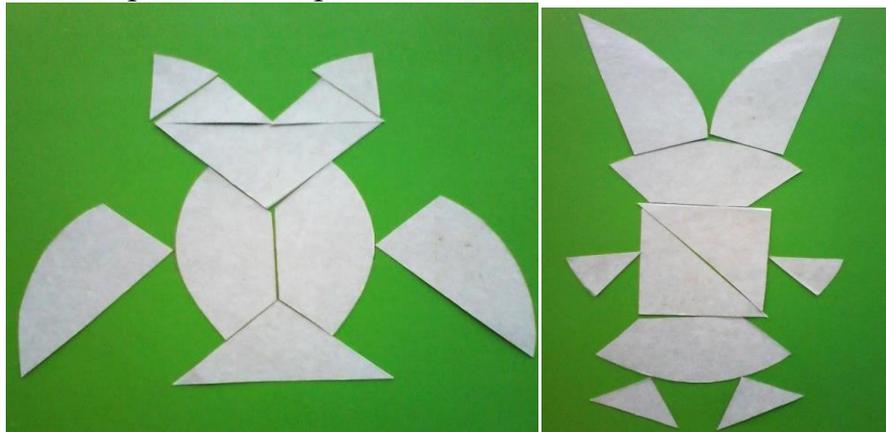
Оборудование: схемы, игра «Колумбово яйцо».

Методика проведения: 1 вариант игры. Воспитатель предлагает детям отправиться в морское путешествие, но для этого нужно построить корабли по схемам из деталей игры. Дети строят по схемам корабли.



2 вариант игры. Воспитатель предлагает детям отправиться в волшебный лес и построить животных и птиц, которые могут обитать в этом лесу из деталей игры.

Дети придумывают изображения зверей и птиц.



3. Дидактическая игра «Вырастим цветы» (Блоки Дьеныша)

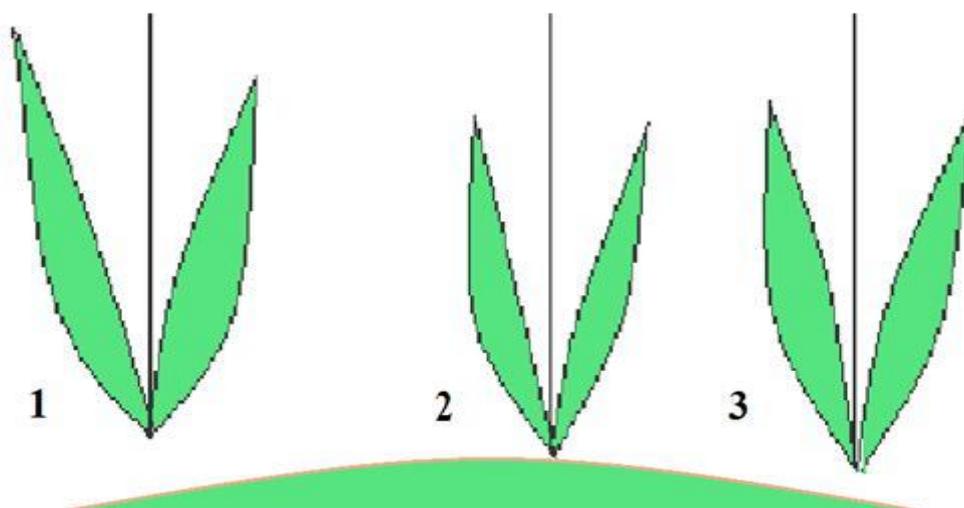
Цели: Закрепить знания о геометрических фигурах. Упражнять в умении «читать» схемы-указания. Развивать образное мышление, воображение.

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.

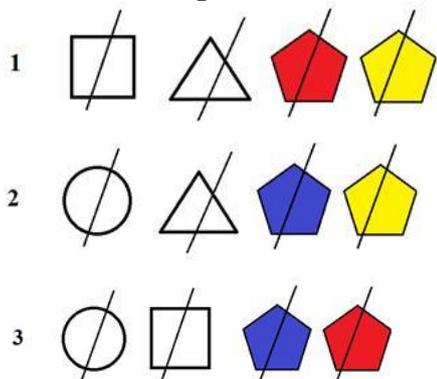
Методика проведения: Воспитатель показывает схему полянки: - Ребята, посмотрите, на цветочной полянке случилась беда: злая волшебница заколдовала цветы - сделала их невидимыми. Волшебной стране срочно нужна ваша помощь, нужно расколдовать цветы.

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.

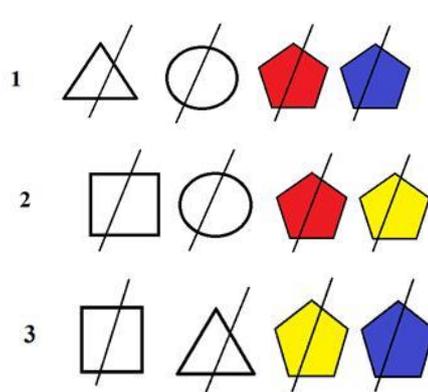
Воспитатель для проверки предлагает готовый образец. Оценивает деятельность детей в игре, хвалит выполнивших правильно задание. С теми, кто затруднился, проводит индивидуально еще раз игру.



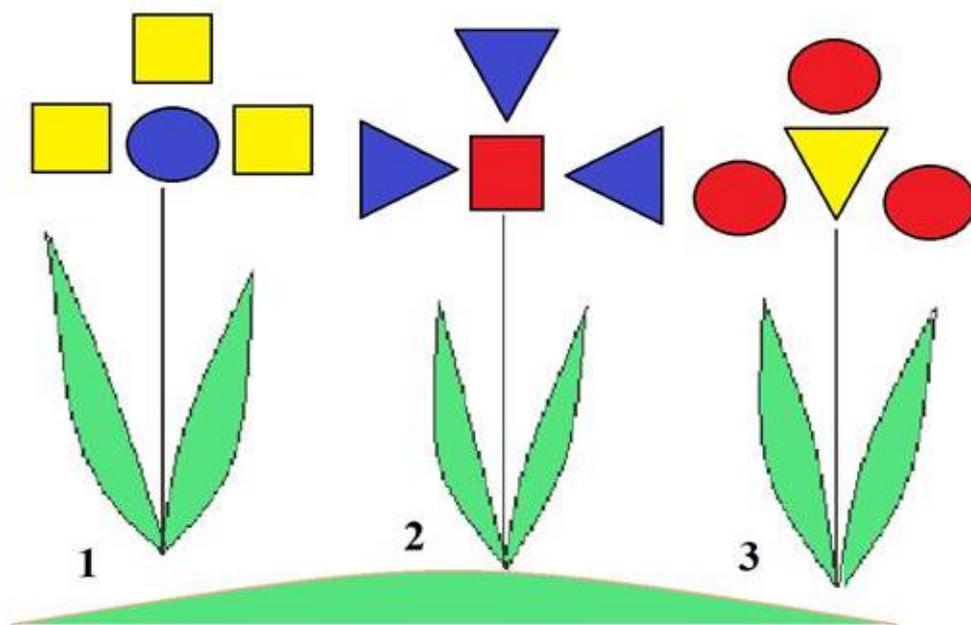
Схемы для серединок цветов.



Схемы для лепестков.



Готовый образец:



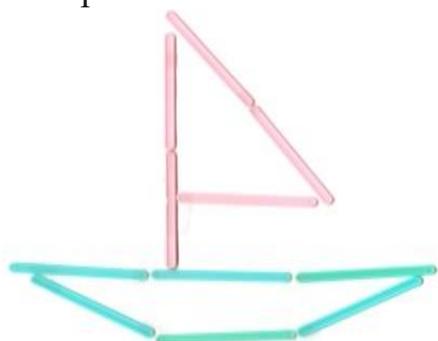
4. Дидактическая игра «Загадки и отгадки»

Цели: Развивать образное мышление, воображение. Упражнять в умении выкладывать из счетных палочек предметы по схеме.

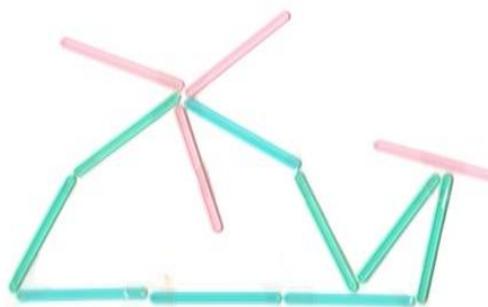
Оборудование: счетные палочки на каждого ребенка и карты-схемы.

Методика проведения:

Воспитатель читает загадку и предлагает детям из счетных палочек построить отгадку по карте-схеме или по личному замыслу.



По волнам дворец плывет,
На себе людей везет (корабль)



Закружу, заверчу, в небеса улечу (вертолет)



Блещет в речке чистой спинкой серебристой
(рыбка)

5. Дидактическая игра «Реши задачку»

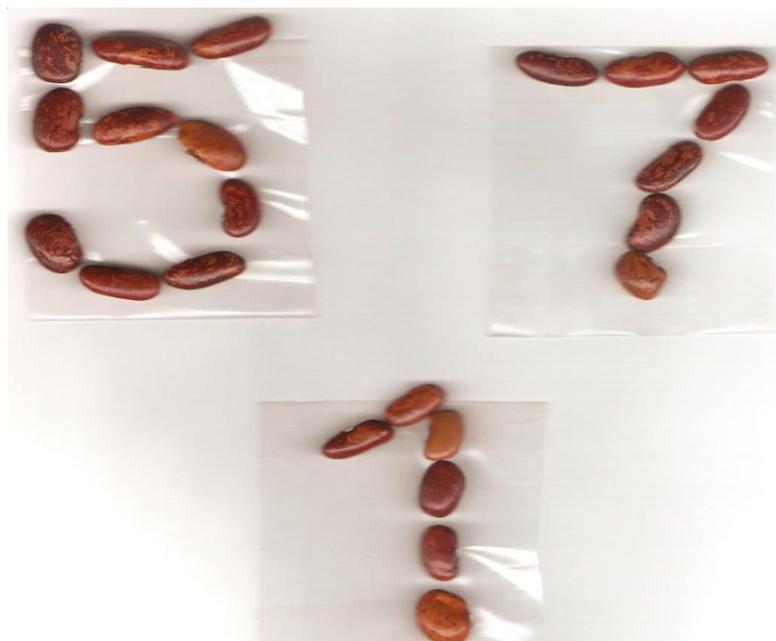
Цели: Развивать образное мышление, воображение. Упражнять в умении выкладывать цифры из фасоли.

Оборудование: фасоль в тарелочке на каждого ребенка.

Методика проведения: Воспитатель предлагает решить стихотворную задачку, а ответ выложить на столе из фасоли.

Как-то ночью под кусточком пять ворон на крышу сели,
Две еще к ним прилетели. Отвечайте быстро, смело
Сколько всех их прилетело? (семь)

Грибы выросли опять. Два грибочка, три грибочка.
Сколько будет? Ровно ...(пять)



Назови соседей

Материал. Куб с цифрами на гранях.

Дети стоят в кругу.

С помощью считалки выбирают ведущего:

*На березу села галка, две вороны, воробей,
Три сороки, соловей. Завтра с неба прилетит
Синий-синий-синий кит. Если веришь – стой и жди,
А не веришь – выходи!*

Ведущий бросает кому-либо из детей куб. Ребенок, поймавший его, называет цифру на грани куба и «соседей» этого числа. Если он дал правильный ответ, то становится ведущим. Игра проводится в быстром темпе.

Усложнение. На гранях куба вместо цифр могут быть кружки (от 1 до 6).

Отгадай число

С помощью считалки выбирают ведущего:

*На златом крыльце сидели: Царь, царевич, Король, королевич.
Сапожник, портной, Кто ты будешь такой?*

Ведущий загадывает любое число в пределах 10 и на ухо говорит его педагогу.

Играющие с помощью вопросов должны отгадать это число. Ведущий может отвечать на вопросы только словами «да» или «нет».

Например, задумано число 8.

– Число больше семи? (Да.)

– Оно меньше девяти? (Да.)

– Это число восемь?

– Да.

Когда число отгадано, ведущим становится тот, кто отгадал число.

Усложнение. Загадывать числа в пределах 20.

Назови число

Материал. Мяч.

С помощью считалки выбирают ведущего:

Дождик, дождик, поливай - будет хлеба каравай.

Будут булки, будут сушки, будут вкусные ватрушки.

Дети стоят в кругу. В центре круга – ведущий с мячом в руках. Он бросает одному из играющих мяч, называет любое число и дает задание: «Уменьши число на один». Ребенок, поймавший мяч, дает ответ, потом называет любое число и, бросая мяч другому играющему, дает задание: «Увеличь число на один».

Если ребенок, поймавший мяч, ошибется, его поправляет кто-либо из детей в кругу или ведущий.

Чего не стало?

На столе в ряд расставлены 10 игрушек.

Педагог предлагает детям пересчитать игрушки, запомнить их расположение и затем закрыть глаза, а сам в это время убирает две любые игрушки.

После того как дети откроют глаза, задает им вопросы:

– Игрушек стало больше или меньше? – Какие игрушки убрали?

– За какими игрушками они стояли? – Какая игрушка была первой?

Игра с кубом

Материал. Куб с цифрами на гранях.

С помощью считалки выбирают ведущего:

Раз, два, три, четыре, пять, – Таня, будем начинать.

Пчелы в поле полетели, сели пчелы на цветы.

Мы – играем, водишь – ты!

Он бросает куб одному из детей и говорит: «Считай дальше». Ребенок, поймавший куб, называет цифру на грани и считает дальше. Услышав: «Стоп!», он бросает куб другому ребенку.

Ведущий может изменить задание: «Считай в обратном порядке».

Игра проходит в быстром темпе. В ней должны принять участие как можно больше детей.

Игра с карточками

Материал. Карточки с кружками в количестве от 1 до 10. Куб с цифрами на гранях.

Дети стоят в кругу.

В руках у каждого ребенка карточка с кружками. После слов педагога: «Внимание, начали!»

– Все играющие передают карточки друг другу по кругу, по часовой стрелке.

По команде «Стоп!» дети прячут карточки, предварительно сосчитав кружки на них.

Педагог подбрасывает куб и показывает ребятам выпавшую верхней его грань.

Посмотрев на грань, дети показывают карточки с таким же количеством кружков и объясняют, почему они их показали.

Игра повторяется. Дети меняются карточками.

Вариант. Вместо карточек с кружками можно использовать цифры.

В какой руке сколько?

Материал. Кружки или мелкие предметы, например, пуговицы, орехи, камешки (все то, что ребенок может спрятать в руке).

Педагог предлагает детям пересчитать кружки, которые он держит в руке, и сказать: - сколько всего кружков в руке? (*Четыре кружка.*) На глазах у детей он раскладывает кружки в две руки и говорит: «Вы должны отгадать, сколько кружков в одной руке, сколько в другой и сколько всего кружков. Давайте договоримся, что сначала будем говорить, сколько кружков в левой руке, а потом – сколько в правой. Как я разложила кружки?» Дети стараются угадать, перечисляют возможные варианты. Если они не отгадали задуманный педагогом вариант, можно сказать: «Так может быть, но у меня не так».

Игра продолжается до тех пор, пока дети не отгадают. Ребенок, верно назвавший, сколько в какой руке спрятано кружков, становится ведущим. Теперь он раскладывает кружки в две руки (педагог проверяет, сколько кружков он положил для уточнения правильности ответов), а дети угадывают задуманный им вариант.

Игра повторяется несколько раз.

Примечание. Следует напоминать детям, чтобы они не забывали говорить не только сколько кружков в каждой руке, но и сколько их всего. Эту игру можно проводить не только в пределах 4, но и в пределах 10.

Кто знает – пусть дальше считает

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог стоит в центре круга. Он бросает мяч какому-либо ребенку и называет число в пределах 20. Ребенок, поймав мяч, бросает его обратно и называет число на один больше. Например, «Одиннадцать», – говорит взрослый. «Двенадцать», – отвечает ребенок, бросает мяч обратно и т. д. Игра проводится в быстром темпе.

Считай – не ошибись

Дети встают полукругом. С помощью считалки выбирают ведущего.

Все закрывают глаза. В это время ведущий хлопает (подпрыгивает, топает) несколько раз. Дети, открыв глаза, повторяют его действия и объясняют, почему они так сделали. Выбирают нового ведущего. Игра повторяется.

В качестве усложнения ведущий может предложить выполнить задание, похлопав на один раз больше (меньше), чем услышали дети.

Считай в обратном порядке

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу. Перед началом игры следует договориться, что считать дети будут в обратном порядке. С помощью считалки выбирают ведущего:

Три пушистых кошки улеглись в лукошке.

Вдруг одна к ним прибежала, сколько кошек вместе стало?

Ведущий бросает мяч кому-либо из играющих и называет любое число. Ребенок, поймавший мяч, продолжает считать в обратном порядке, то есть называет подряд три любых числа перед названным числом. Теперь он становится ведущим. Игра проводится в быстром темпе, задания повторяются много раз, чтобы как можно больше ребят могли принять участие в игре.

Усложнение. Считать можно не только в пределах 10, но и дальше.

Соседи

Материал. Два комплекта карточек с цифрами (комплекты двух цветов).

На столе педагога лежат два комплекта перевернутых цифрами вниз карточек. По сигналу дети берут по одной цифре и выстраиваются по порядку в две колонны в соответствии с цветом цифр. Педагог дает задание, например: «Выйдите «соседи» числа пять и назовите себя». После выполнения задания каждый ребенок возвращается на прежнее место в колонне. Игра продолжается. При повторном проведении игры роль ведущего переходит к одному из детей.

Усложнение. Задание: выйдите, «соседи» чисел три и пять, и назовите себя.

Положи столько же

Материал. Мелкие игрушки (несколько видов, по 10 шт. каждого вида).

Дети играют парами сидя за столом. Один ребенок начинает игру: выкладывает на стол определенное количество игрушек. Его партнер должен положить столько же игрушек другого вида. Таким образом, количество игрушек постоянно возрастает. Затем с помощью приема приложения проверяется правильность выполнения задания. Игра повторяется несколько раз, дети меняются ролями.

Проверьте друг друга

Материал. Наборы цифр от 1 до 10.

Дети играют парами. Педагог предлагает каждому ребенку разложить цифры от 0 до 10 по порядку. Ребята в каждой паре проверяют друг у друга правильность выполнения задания.

С помощью считалки выбирают ведущего:

За морями, за горами, за железными столбами,

На пригорке теремок, на дверях висит замок,

Ты за ключиком иди и замочек отомкни.

Ведущий отсчитывает определенное количество игрушек, а его партнер кладет рядом соответствующую цифру. Если ребенок правильно выполнил задание, он становится ведущим и игра продолжается.

Вариант. Один ребенок выдвигает цифру из числового ряда, а другой отсчитывает игрушки.

Ручеек

Материал. Наборы карточек с цифрами от 1 до 10.

Двое детей берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». В руках у них карточка с цифрой (любая цифра, от 3 до 10).

У остальных ребят в руках по одной цифре. Они разбегаются по комнате. По сигналу педагога «Ручеек в воротца!» дети встают парами так, чтобы образовалось вместе заданное на «воротах» число (например, надо составить число 8: 4 и 4; 1 и 7; 2 и 6; 0 и 8 и т. д.) «Ручеек» проходит через «ворота», которые пропускают только тех, кто не только правильно составил заданное число, но и сказал, как оно составлено. Игра продолжается, при этом меняются ведущие, цифра на «воротах» и цифры у детей.

Усложнение. Вместо цифр использовать карточки с кружками в количестве от 0 до 10.

Покажи соседей

Материал. Цифры от 1 до 20 (на каждую пару детей).

Дети играют парами. Педагог предлагает им разложить цифры на столе в любом порядке.

С помощью считалки выбирают ведущего в каждой паре:

Раз, два, три, четыре, пять, вышел зайчик погулять,

Что нам делать? Как нам быть? Нужно зайку ловить.

Снова будем мы считать: Раз, два, три, четыре, пять.

Ведущий указывает на одну из цифр, а его партнер находит «соседей» этого числа. Затем дети меняются ролями.

Варианты. Разложить цифры от 10 до 20 или от 1 до 20. Можно изменить правила игры: ведущий указывает на две цифры, а его партнер называет их «соседей».

Льдинка в кругу

Игра проводится с небольшой группой детей.

На земле рисуют 10 кругов на небольшом расстоянии один от другого. В каждом круге пишут цифру (от 1 до 9), один круг остается пустым. (Цифры расположены не по порядку.)

С помощью считалки выбирается ведущий. Он встает в пустой круг; в руках у него

«льдинка» (любой предмет, который можно бросить). Он бросает ее в круг с любой цифрой и перепрыгивает в этот круг. Далее «льдинку» необходимо перебросить в следующий круг в порядке возрастания (или убывания). Игра повторяется с другим ведущим.

По кочкам

Материал. Круги с числами от 1 до 10.

Дети делятся на две команды и выстраиваются в две колонны одна напротив другой. Между ними педагог раскладывает круги с числами – «кочки». Сообщает задание: нужно пройти через «болото» по «кочкам», наступая на них по порядку. Когда игрок одной команды преодолет «болото», он дотрагивается до первого игрока другой команды и тот начинает свой путь по «кочкам» в обратном порядке (10, 9 и т. д.) Выигрывает та команда, которая не допустила ошибок. (Если кто-то ошибся, он начинает свой путь сначала.)

Усложнение. Вместо цифр на «кочках» кружки в количестве от 1 до 10.

Сколько жильцов в квартире?

Материал. Обручи, цифры.

На полу лежат несколько обручей, в каждом из них цифра.

Дети бегают по комнате, По сигналу педагога они бегут к обручу – «квартире». Цифра в обруче показывает, сколько «жильцов» живет в квартире.

Педагог, обращаясь к детям, спрашивает: «Сколько жильцов в этой квартире и почему их столько?» Если квартира не полностью заселена, необходимо спросить у детей, сколько жильцов не въехало в эту квартиру. Игра продолжается, меняются цифры в обручах. Желательно, чтобы в одном обруче число было больше 10.

Кузнечик

Материал. Карточки с числами от 1 до 10.

Перед каждым ребенком на столе карточки – числовой ряд от 1 до 10.

Педагог предлагает игровую ситуацию: «Кузнечик движется по числовой дорожке (по карточкам-клеточкам): два прыжка, три прыжка, пять прыжков и т. д.». (Количество клеток в одном прыжке заранее оговаривается с детьми.)

Затем педагог дает задания:

1. Скажите и покажите, где окажется кузнечик, если в каждом прыжке две клеточки и он сделает пять таких прыжков? На сколько клеток при этом продвинется кузнечик?
2. Скажите и покажите, на какой клетке окажется кузнечик, если он передвигается так: сначала три прыжка вперед, потом еще четыре вперед? А если так: два прыжка вперед, а затем еще два вперед?
3. А теперь кузнечик, делает вперед сначала один прыжок, потом еще три. Покажите, в какой клеточке числовой дорожки окажется, если сделает:
 - шесть прыжков, а потом ноль прыжков?
 - три прыжка, потом четыре прыжка и еще ноль прыжков?
 - два прыжка вперед и один прыжок назад?
 - пять прыжков вперед, один прыжок назад и два прыжка вперед?

Игры на уточнение понятий о величине предметов

Скажи наоборот

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог в центре круга. Он бросает мяч одному из детей и говорит, например: «Палка длинная, а карандаш...?» Ребенок, поймавший мяч, называет слово, противоположное по значению: «Короткий», – и бросает мяч педагогу.

Вопросы: – Пояс узкий, а шарф...?

– Юбка короткая, а платье...?

– У девочки волосы длинные, а у мальчика...?

– Дверь узкая, а окно...?

– Пальто длинное, а куртка...?

– Носки короткие, а гольфы...?

– Ветка тонкая, а дерево...?

– Дерево высокое, а куст...?

Усложнение. Задания могут давать друг другу дети.

Отгадай, что такое?

Дети стоят полукругом.

Педагог говорит: «Я назову одно слово, а вы будете перечислять предметы, которые можно назвать вместе с этим словом. За каждый правильный ответ получите фишку».

«Длинная...» – говорит педагог.

«Дорога», – отвечает ребенок и получает фишку. «Платье, веревка, день, шуба...», – вспоминают дети. За каждый правильный ответ дается фишка.

Педагог называет следующее слово: «широкая» («Дорога, улица, речка, лента, мост».)

«Высокий...» («Дом, дерево, столб, дядя Степа, жираф».)

В конце игры дети подсчитывают фишки и определяют победителя.

Кто больше запомнит?

В игре принимают участие несколько ребят. Им предлагается в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов: одной величины; одной величины и цвета.

По сигналу один ребенок начинает называть предметы, другой – дополняет его ответ.

Например, окна, цветные карандаши одной длины, но разных цветов, детские стульчики одной величины и т. д.

Радио

Дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга.

Педагог смотрит на них, запоминает характерные детали одежды, внешний вид детей, затем отворачивается и объявляет: «Алло, алло! Потерялась девочка. У нее длинные волосы, короткая синяя юбка. Пусть она подойдет ко мне и назовет свой домашний адрес» или «Потерялся мальчик с короткой стрижкой, в рубашке с короткими рукавами и в коротких шортах синего цвета».

Дети смотрят друг на друга. «Потерявшийся» ребенок подходит к педагогу и называет свой домашний адрес.

Игра повторяется.

Усложнение. Роль ведущего переходит к ребенку.

Добрось до меня

Материал. Мешочки для метания (один из них – красный, остальные – одного цвета).

На земле проводится черта, за которой стоят дети с мешочками в руках.

С помощью считалки выбирается ведущий.

Чижики в клетке сидели, чижики громко песню пели:

«Чу-чу-чу, чу-чу-чу, я на волю улечу».

Ведущий (у него красный мешочек) начинает игру. По сигналу он бросает мешочек как можно дальше. Остальные дети должны бросить свои мешочки туда же. Педагог спрашивает: «Чей мешочек ближе к красному мешочку? Как это можно узнать? Почему вы так думаете?»

Дети самостоятельно отвечают на вопросы. Следует дать возможность высказаться всем ребятам. Они должны не только сказать, но и показать, чем можно измерить расстояние (шагами, пальцами и т. д.). Подсчитывая количество шагов, дети делают вывод: чем меньше мерка, тем большее число получится. Таким образом выясняется, чей мешочек ближе красному.

Что выше?

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу. Один из играющих бросает другому мяч и задает вопрос. Ребенок, поймав мяч, отвечает и бросает мяч следующему играющему.

Вопросы: – Скамейка низкая, что выше...? (*Куст.*)

– Что выше куста?

– Что ниже забора?

– Что выше детского стульчика?

– Что выше стола?

– Что ниже дома?

Завяжем, развяжем

Материал. Шнурки

У каждого ребенка в руках шнурок. Дети делятся на пары. Педагог предлагает детям узнать, у кого из них шнурок длиннее. (Дети сравнивают шнурки, убеждаются, что они одной длины).

Педагог спрашивает: «Какие шнурки по длине? (*Одинаковые*). Я поставлю песочные часы, а вы начнете завязывать узлы на шнурках, но сильно их не затягивайте. Как только песок в часах перестанет пересыпаться, заканчивайте завязывать узлы. Интересно, кто завяжет больше узлов? Начали!»

Педагог переворачивает песочные часы. Как только песок пересыпется, говорит: «Стоп!»

Вопросы: – У кого шнурок короче?

– Кто из ребят в паре завязал больше узлов?

– У кого сколько узлов?

Педагог предлагает детям с одинаковым количеством узлов объединиться в новые пары: «Я снова поставлю часы, а вы будете развязывать узлы. Посмотрим, кто больше развяжет. Начали!»

Педагог переворачивает песочные часы. Как только песок пересыплется, говорит: «Стоп».

Вопросы: – Кто из ребят в паре развязал больше узлов?

– Какой длины стали шнурки?

Игры на расширение представлений о геометрических фигурах

Какая фигура спряталась?

Материал. Магнитная доска; геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги).

Дети рассматривают расположенные педагогом на магнитной доске геометрические фигуры: квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги. Запоминают, как расположены фигуры.

Педагог предлагает детям закрыть глаза и убирает 1–3 геометрические фигуры. Открыв глаза, ребята должны назвать как можно больше фигур, которые «спрятались».

Чтобы дети не повторяли ответы друг друга, педагог может выслушивать каждого ребенка отдельно. Выигрывает тот, кто назовет больше фигур. Он становится ведущим, и игра продолжается.

Усложнение. Можно изменить количество фигур на магнитной доске. Дети могут назвать только фигуры, которые «спрятались», но и их цвет.

Какая фигура спряталась?

Материал. Магнитная доска; геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги).

Дети рассматривают расположенные педагогом на магнитной доске геометрические фигуры: квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги. Запоминают, как расположены фигуры.

Педагог предлагает детям закрыть глаза и убирает 1–3 геометрические фигуры. Открыв глаза, ребята должны назвать как можно больше фигур, которые «спрятались». Чтобы дети не повторяли ответы друг друга, педагог может выслушивать каждого ребенка отдельно. Выигрывает тот, кто назовет больше фигур. Он становится ведущим, и игра продолжается.

Усложнение. Можно изменить количество фигур на магнитной доске. Дети могут назвать не только фигуры, которые «спрятались», но и их цвет.

Назови предмет

Дети распределяются на две команды.

Одна команда называет предметы прямоугольной формы, другая – квадратной. За каждый названный предмет команда получает фишку.

В конце игры выясняется, сколько каждая команда набрала фишек.

Педагог спрашивает у детей: «Как можно выяснить, какая команда назвала больше предметов? *(Это можно сделать без счета, путем попарного соотнесения групп предметов.)*

Сколько всего предметов четырехугольной формы было названо?»

В заключение можно спросить, какие еще фигуры четырехугольной формы дети знают (трапеция, ромб) и почему их можно назвать одним словом – четырехугольники? *(У них четыре стороны и четыре угла).*

Сложи фигуру

Материал. Танграм (на каждого ребенка).

Педагог предлагает каждому ребенку сделать из танграма животное, которое живет в зоопарке. При этом необходимо использовать все геометрические фигуры танграма, плотно присоединяя их друг к другу.

По завершении работы педагог спрашивает: «Каких зверей вы сделали? Что делают звери? (*Сидят, бегут, стоят*). Похожи ли получившиеся фигуры на настоящих животных? Из каких фигур они сделаны? Можно ли фигуры, из которых делали животных, назвать одним словом. (*Многоугольники.*) Сколько одинаковых животных?»

Примечание. Если дети сделали одинаковых животных, можно спросить, чем они похожи и чем отличаются друг от друга.

Пройди и не упали

Материал. Геометрические фигуры.

На полу разложены геометрические фигуры. Педагог говорит детям, что это «камушки», и предлагает пройти по фигурам, выполнив задания:

- выбрать самую короткую дорожку, сначала пройти по ней, а потом рассказать о своем маршруте;
- пройти по всем треугольникам, не пропустив ни одного;
- пройти по красным фигурам и рассказать, по каким фигурам шел.

Побеждает ребенок, который сделает наименьшее количество ошибок.

По окончании игры дети убирают фигуры, выполняя следующие задания:

- собрать все фигуры одной формы и назвать их;
- собрать фигуры, распределяя их по размеру и цвету.

Примечание. Все действия дети сопровождают пояснениями, рассказывая, почему именно так выполнили задание.

Найди фигуру

Материал. 3–4 обруча, геометрические фигуры, карточки с цифрами.

На полу на небольшом расстоянии один от другого лежат 3–4 обруча. В каждом обруче находятся геометрическая фигура и цифра. Например, в обруче с прямоугольником цифра 5, в обруче с трапецией цифра 7 и т. д.

На столе педагога разложены геометрические фигуры. Дети берут по одной фигуре и начинают бегать по комнате. По сигналу каждый находит свой «домик»: те, у кого трапеция, бегут к обручу с трапецией, у кого треугольник – к обручу с треугольником и т. д. Количество детей, прибежавших к обручу, должно соответствовать цифре в обруче. Если же играющий поздно прибежал к обручу и оказался «лишним», ему нужно быстро заменить фигуру и бежать к другому обручу, где еще есть свободное место.

Педагог проверяет, правильно ли дети выполнили задание, какие фигуры у них в руках и сколько ребят у каждого обруча.

При повторном проведении игры можно изменить количество геометрических фигур, поменять геометрические фигуры в обручах. Контроль за выполнением задания можно поручить одному из ребят.

Усложнение. Вместо цифры в обруч можно положить карточку с определенным количеством кружков.

Что изменилось?

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

Один ребенок выкладывает узор из геометрических фигур (не более 10), располагая их по своему усмотрению. Он старается запомнить выложенный узор, после чего закрывает глаза. Его партнер делает замену или перекладывает фигуры. Открыв глаза, ребенок определяет, что изменилось. Далее дети меняются ролями.

Усложнение. Можно изменить правила: не перекладывать, а переворачивать фигуры; называть цвет фигур.

Бегите ко мне

Материал. Геометрические фигуры.

Дети стоят в кругу. У каждого ребенка в руках одна геометрическая фигура. Педагог стоит в центре круга. Он дает задание: «Бегите ко мне те, у кого красные фигуры». Дети с красными фигурами подбегают к педагогу и объясняют, почему подбежали. Остальные дети проверяют, правильно ли они справились с заданием. Подсчитывается количество детей возле педагога, после чего они возвращаются в общий круг.

Задания: – бегут к педагогу дети с четырехугольниками;

– бегут к педагогу дети с большими фигурами;

– бегут к педагогу дети с многоугольниками.

Примечание. Педагог каждый раз уточняет, почему к нему подбежали ребята с разными фигурами и сколько одинаковых фигур в кругу.

Узоры

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

Один ребенок создает цветочный узор из четырех фигур и показывает его своему партнеру. Тот должен посмотреть на узор в течение 10 секунд (после этого узор прикрывается листом бумаги) и воспроизвести его. Затем ребята сравнивают свои узоры. Если задание выполнено верно, дети меняются ролями.

Усложнение. Увеличить количество деталей или предложить детям объединиться и придумать общий узор для обоев и рассказать о том, какой это узор.

Транспорт

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

По инструкции педагога каждый ребенок выкладывает машину из четырех квадратов и двух кругов. Затем педагог предлагает изменить вид машины так, чтобы изменилось ее назначение (легковой автомобиль превратить в грузовой), добавив геометрические фигуры.

Дети сравнивают свои машины, рассказывают друг другу, в чем заключены изменения конструкции, какой стала машина.

Отвечай быстро

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог бросает игроку мяч и называет геометрическую фигуру; ребенок, поймавший мяч, должен назвать предмет такой формы. Например, педагог говорит: «Треугольник». «Косынка», – отвечает ребенок и, бросая мяч следующему игроку, называет, например: «Прямоугольник». Игра продолжается. Одна и та же геометрическая фигура может называться несколько раз. За правильный ответ ребенок получает фишку.

В конце игры можно подсчитать фишки и определить победителя.

Усложнение. При повторном проведении игры предложите называть одновременно не один предмет, а два или больше.

Красивый платок

Материал. Лист бумаги, 7 разных геометрических фигур (на каждого ребенка).

Дети играют парами. Перед каждым ребенком на столе лист бумаги и 7 разных геометрических фигур.

По сигналу дети «украшают платки» – раскладывают фигуры по всему листу в углах, по сторонам и одну оставляют в центре, затем сравнивают расположение фигур на своих листах и рассказывают об этом. Например: «У меня квадрат находится в верхнем левом углу, а у тебя?», «Прямоугольник у меня находится наверху между квадратом и треугольником, а у тебя?» Дети по очереди задают вопросы друг другу.

Усложнение. Один ребенок закрывает глаза, а в это время другой перекладывает геометрические фигуры на его листе. Открыв глаза, ребенок смотрит, как расположены фигуры, и рассказывает, какие изменения произошли. Дети меняются ролями.

Наведи порядок

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

Педагог предлагает разложить геометрические фигуры в определенной последовательности: красный круг, зеленый квадрат, желтый прямоугольник, маленький синий квадрат, зеленый ромб, красная трапеция. После выполнения задания один ребенок закрывает глаза, а другой – убирает одну из фигур. Открыв глаза, ребенок говорит, какой фигуры не хватает, восстанавливает порядок, и игра продолжается.

Усложнение. Не убирать, а менять местами геометрические фигуры; называть не только фигуру, но и ее цвет, величину.

Посмотри вокруг

Дети делятся на две команды. Педагог предлагает им называть предметы квадратной, треугольной, четырехугольной формы, а также форму предметов, не имеющих углов. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Нельзя дважды называть один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подсчитываются фишки и выясняется, какая команда набрала больше очков и победила.

Разложи, как скажу

Материал. Полоска бумаги, геометрические фигуры (на каждого ребенка).

Перед каждым ребенком на столе полоска бумаги и геометрические фигуры.

Педагог поочередно показывает детям квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, трапецию и предлагает назвать эти фигуры. Затем предлагает выложить эти фигуры на полосу бумаги по памяти. Дети, разложив фигуры, рассказывают, какой ряд они выложили.

Варианты: – Выложить определенное количество геометрических фигур, которые дети видели несколько секунд. – Выложить два красных квадрата, один зеленый и т. д.

Игры на совершенствование ориентировки в пространстве

Наоборот

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

В центре круга педагог с мячом. Он произносит любое слово и бросает кому-либо из детей мяч. Ребенок должен ответить словом, противоположным по смыслу. Например, педагог говорит: «Вверх». Ребенок отвечает: «Вниз» (направо – налево, вперед – назад, далеко – близко, внутри – снаружи, над – под и т. д.).

Усложнение. Можно называть не только наречия, но и прилагательные: далекий – близкий, верхний – нижний, правый – левый, глубокий – мелкий, дешевый – дорогой, высокий – низкий и т. д. Если ребенок затрудняется с ответом, дети хором помогают ему.

Что, где?

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу. В центре круга педагог с мячом. Он объясняет правила игры: «Я буду называть предметы, находящиеся в комнате. Тот из вас, кто поймает мяч, должен, используя слова *слева, справа, впереди, позади*, сказать, где этот предмет находится».

Педагог бросает мяч ребенку и спрашивает: «Где стол?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Впереди меня» – и бросает мяч педагогу.

Вопросы: – Дверь от тебя? (*Слева*) – Позади тебя... (*Окно*). – Где стоит Лена? (*Возле стола*.) – Между кем стоит Олег? (*Между Гришей и Семеном*.)

Усложнение. Педагог называет слова: «слева», «справа», «впереди», «позади», а дети говорят, какие предметы находятся в указанном направлении.

Найди игрушку

Один из играющих выходит за дверь, остальные дети прячут игрушку.

Чтобы игрушку легче было найти, ребенку указывают направление: «Иди от стола до ковра, от него поверни налево, сделай восемь шагов вперед и там ищи».

Вариант игры. Взрослый обозначает на полу комнаты маршрут следования стрелками разных цветов, а затем указывает направление: «Сначала иди туда, куда показывает красная стрелка, поверни туда, куда показывает синяя стрелка, затем сделай пять шагов и там ищи». Найдя игрушку, ребенок должен рассказать, как он шел.

Где звенит колокольчик?

Материал. Колокольчик.

Педагог предлагает кому-либо из ребят позвенеть в колокольчик так, чтобы все видели и слышали, что колокольчик может звенеть совсем рядом – громко или далеко – тише, его почти не слышно. Один из играющих выходит из комнаты. В это время дети договариваются о том, где будет находиться ребенок с колокольчиком. Вернувшегося ребенка усаживают на стул и завязывают ему глаза. Колокольчик звенит в условном месте. Ребенок с завязанными глазами определяет, близко или далеко от него звенел колокольчик, и указывает направление, откуда раздался звук (впереди, сзади, сбоку, слева и т. д.) Игра повторяется с другим водящим.

Где правая, где левая?

Разделившись на две команды, дети выстраиваются в два ряда.

По сигналу педагога команды идут в противоположные стороны. По команде «Налево!» или «Направо!» поворачиваются в соответствующую сторону и останавливаются. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

Игра продолжается.

Угадай, что?

Дети играют парами.

Ребята в каждой паре договариваются, кто из них начнет игру. Первый ребенок придумывает рассказ-загадку, используя слова: *за, между, около, рядом, внутри*. Например: «Назови предмет. Он находится за твоей спиной, внутри шкафа, между двумя куклами». Второй ребенок поворачивается и зрительно отыскивает предмет, а затем называет его. Роли меняются, и игра продолжается.

Фигуры высшего пилотажа

Материал. Голубой лист бумаги и кружок (самолет) (на каждого ребенка).

Перед каждым ребенком на столе голубой лист бумаги и кружок (самолет). Педагог объясняет задание: «Вы, конечно, знаете о воздушных праздниках, в которых принимают участие летчики. Они показывают фигуры высшего пилотажа. И мы с вами будем сегодня летчиками. А самолетом станет кружок. Поставьте его на взлетное поле – голубой лист бумаги – внизу листа. Самолет быстро поднимается вверх, но резко падает вниз. Где находится самолет? (*Внизу*). Теперь он летит в верхний правый угол. Где теперь находится самолет?» И так далее. Дети изменяют маршрут по указаниям педагога и, отвечая на его вопросы, говорят, где находится самолет (в центре, справа и т. д.).

Усложнение. Педагог не дает направление, а отмечает, что самолет летает, летает, летает, и вдруг спрашивает: «Где находится самолет? У кого самолет находится там же?»

Часы

Дети встают в круг, руки опущены. Педагог читает стихотворение:

Тик-так, тик-так, нам часы стучать велят,

Нам часы повесили, сразу стало весело...

Как только воспитатель начинает читать четверостишие, дети сгибают руки в локтях, поднимают их вверх и в ритме стихотворения делают наклоны туловища и головы

вправо и влево. Когда стихотворение заканчивается, дети опускают руки. Важное условие: необходимо точно в ритме стиха выполнять задания. Наклоны выполняются в любую сторону.

Примечание. Стихотворение читает взрослый, дети не повторяют за ним слова, иначе у них будет нарушаться дыхание.

Встань, где я скажу

Материал. Карточки.

Дети (7–8 человек) встают в определенном порядке в соответствии с указаниями педагога. Например: «Таня, встань возле меня. Олег встанет рядом с Таней, Вася впереди Тани, Оля между Васей и Олегом, Маша встанет за Олегом».

В заключение каждому из ребят предлагается ответить на вопрос: «Где ты стоишь?» Если дети затрудняются, педагог дает образец ответа: «Я стою за Олегом и перед Таней».

Игру можно повторить с другими детьми.

Примечание. Отвечать на вопрос «Кто, где стоит?» могут дети, не принимающие участие в игре. Они также могут давать задания играющим. Педагог следит за тем, чтобы во время повторной игры дети не повторяли чье-либо месторасположение и по-разному отвечали на вопросы, используя слова: *перед, между, возле, рядом.*

Художники

Педагог предлагает детям «нарисовать картинку». Все вместе придумывают сюжет: «На даче», «В парке» и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов, используя слова: *внизу, вверху, слева, справа* и др.

Педагог заполняет картинку предлагаемыми детьми элементами, рисуя их мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать дом (изображение должно быть простым и узнаваемым), вверху на крыше – трубу. Перед домом лежит мяч. И так далее. В заключение можно предложить детям придумать рассказ о том, что они увидели в парке или на даче, используя слова: *слева, справа, над, между* и т. д.

Три, тринадцать, тридцать

Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга. С помощью считалки выбирается ведущий:

Раз, два, три, четыре, пять. Нам друзей не сосчитать.

А без друга в жизни туго, выходи скорей из круга.

Ведущий становится в середину круга.

Если он говорит: «Три!» – все игроки должны раскинуть руки в стороны, на слово «Тринадцать!» поднять руки вверх, на слово «Тридцать!» положить руки на пояс.

Ведущий быстро называет любое из этих трех чисел. Игроки должны выполнить соответствующее движение. Допустивший ошибку ребенок отходит на шаг назад. Выигравшими считаются дети, оставшиеся по окончании игры на первоначальном месте. Ведущий может растягивать слова, например: «Три-и-и...»

Играющим надо быть внимательными и следить за окончанием слова.

Игры на закрепление временных представлений

Назови пропущенное слово

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Ведущий начинает фразу, например: «Солнышко светит днем, а луна...», и бросает мяч одному из играющих. Тот, поймав мяч, добавляет недостающее слово. Теперь ведущим становится тот ребенок, у которого в руках мяч.

Задания могут быть разнообразными: «Утром я пришла в детский сад, а домой вернулась...», «Если за понедельником был вторник, то за четвергом...», «Если вчера была пятница, то сегодня...», «Каждое воскресенье мы ходим в кино, и вчера тоже ходили. Какой день недели сегодня?», «Зиму сменяет весна, а какое время года сменит весну?» Содержание заданий может включать понятия: части суток, времена года, месяцы, дни недели. Педагог поощряет оригинальные задания, предложенные ведущими.

Вчера, сегодня, завтра

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

В центре круга стоит педагог, у него в руках мяч. Он бросает кому-либо из ребят мяч и начинает предложение: «Мы лепили зайчика из пластилина – когда?» Ребенок, поймавший мяч, завершает фразу, отвечая на вопрос.

Примерные фразы: «Когда было занятие по физкультуре? (*Вчера.*) Когда будет музыкальное занятие? (*Завтра.*) Когда мы будем заниматься математикой? (*Сегодня.*)»

Части суток

Материал. Бумажные квадраты: желтый, красный, синий, черный; 4 обруча.

На полу на небольшом расстоянии один от другого лежат четыре обруча, внутри каждого обруча квадрат определенного цвета, обозначающий часть суток: желтый – утро, красный – день, синий – вечер, черный – ночь.

Педагог читает стихи, предлагает детям встать в обруч возле той части суток, которая была раньше (позже) той, о которой говорится в стихотворении.

Я пришел к тебе с приветом рассказать, что солнце встало.

Что оно горячим светом по листам затрепетало.

А. Фет

Случится, в солнечный денек ты в лес уйдешь поглуше.

Присядь, попробуй на пенек. Не торопись. Послушай.

Я. Аким

Ярко звезд мерцанье в синеве небес,

Месяца сиянье падает на лес.

В. Никитин

Весело сияет месяц над селом,

Белый свет сверкает синим огоньком.

В. Никитин

После выполнения задания педагог предлагает детям ответить на вопросы:

– О какой части суток говорится в каждом стихотворении?

– Как можно назвать одним словом: утро, день, вечер, ночь? (*Сутки.*)

Игра проводится несколько раз с изменением задания.

Когда это бывает?

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог спрашивает: «Знаете ли вы, когда собирают овощи или фрукты? (Когда бывает много желтых листьев? Когда появляются сосульки на крышах домов? И так далее.) А сейчас мы поиграем. Я бросаю мяч и называю время года, а тот, кто поймает мяч, отвечает, что бывает в это время года».

Например, педагог произносит: «Весна», а ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Появились проталинки». Стоящие слева и справа от него ребята добавляют, что еще может быть в это время года: «День становится длиннее», «Птицы прилетают».

Мяч возвращается к педагогу, и игра продолжается.

Живая неделя

Материал. Карточки с цифрами от 1 до 7.

1-й вариант. Карточки с цифрами от 1 до 7 перемешивают и раскладывают на столе изображениями вниз. Каждый ребенок берет одну карточку. Дети выстраиваются в шеренгу по порядку в соответствии с цифрами на карточках. Они – дни недели. Первый ребенок делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Второй ребенок делает шаг вперед и говорит: «Я – вторник. Какой день следующий?» И так далее. Дети, не участвующие в игре, могут давать задания «дням недели»:

– Вторник, назови выходные дни.

– Среда, в какие дни недели мы не ходим в детский сад? И так далее.

2-й вариант. Дети распределяются на команды по семь человек. У каждой команды свой стол, на котором лежат карточки определенного цвета с цифрами от 1 до 7 изображением вниз.

Дети бегают по комнате. По сигналу педагога подбегают к своему столу, берут по одной карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой и цветом карточки. Дети, которые остались без карточек, дают задания «дням недели»: - Выйдут вперед и назовут себя дни недели, которые идут перед пятницей (после вторника; между средой и воскресеньем и т. д.).

Или: – Седьмой день, назови себя и скажи, в каких сказках встречается число семь.

– Третий день недели, назови себя и вспомни пословицы с числом три.

Усложнение. «Недели» выстраиваются от любого дня недели.

Лови, бросай, дни недели называй

Материал. Карточки

Дети встают в круг. С помощью считалки выбирают ведущего:

Раз-два, раз-два, раз-два-три, вслед за мною говори.

В понедельник, вторник среду в гости к бабушке поеду,

А в четверг и пятницу дрожжи к дому катятся,

За субботой – воскресенье, в этот день дают печенье,

Раз-два, раз-два, раз-два-три, всю считалку повтори.

Ведущий бросает мяч и называет любой день недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй – вторник». Ребенок, поймав мяч, называет три дня подряд: «Среда, четверг, пятница...» и бросает мяч со словами: «Я начну – ... (называет любой день недели)». Игра продолжается.

Какое слово подходит?

Воспитатель задает детям различные вопросы, например: «Месяц зимы – это... (перечисляет ряд любимых месяцев, но среди них должен быть зимний месяц) – октябрь, сентябрь, ноябрь, февраль». Дети, услышав название зимнего месяца, отвечают: «Февраль».

Вопросы: – Время года – это... (утро, вечер, день, осень)?

– Месяц лета – это... (апрель, март, май, июнь)?

– Время суток – это... (зима, лето, осень, ночь)?

– Месяц осени – это... (июнь, июль, август, сентябрь)?

Двенадцать месяцев

Материал. Карточки с цифрами от 1 до 12.

На столе лежат карточки с цифрами от 1 до 12 изображениями вниз.

Играющие берут по одной карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрами на карточках. Каждый ребенок – один из двенадцати месяцев.

Педагог задает вопросы:

– Первый месяц года, как тебя зовут? Второй?

– Июнь, между какими месяцами ты находишься?

– Октябрь, ты какой месяц по счету в году?

Карточки возвращаются на стол, перемешиваются, игра повторяется.

Усложнение. Педагог задает «месяцам» вопросы:

– Апрель, в каких сказках встречается твой месяц?

– Сентябрь, назови сказку, в которой встречается твое время года.

– Февраль, вспомни пословицу о своем времени года.

– Декабрь, придумай загадку о своем времени года.

Круглый год

Материал. Карточки

Дети встают в полукруг. С помощью считалки выбирают ведущего:

В круг широкий, вижу я, встали все мои друзья.

Я для вас, мои дружки, затеваю пирожки.

Быстро нужно их испечь. Ты пойдешь, истопишь печь.

Ведущий бросает одному из играющих мяч и спрашивает: «Январь – какой месяц по счету в году?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает на вопрос. Если ответ верный, то он становится ведущим и задает свой вопрос играющим. (Взрослый помогает в выборе и формулировке разнообразных вопросов.)

Вопросы: – Каким месяцем заканчивается год?

– Назови осенние месяцы. Назови зимние месяцы.

– Какой месяц после октября?

– Назови месяц между маем и июлем.

– Назови самые длинные месяцы года.

– В каком месяце твой день рождения? День рождения твоей мамы?

– В каком месяце твой любимый праздник?

– Сколько месяцев в году? Какой праздник бывает в январе?

Игровое оборудование

1. *Канатная дорога* (для закрепления чисел в пределах 10). Прикрепите к толстому канату или веревке на расстоянии детского шага один от другого 10 кругов или квадратов, на которых с одной стороны цифрами, а с другой стороны точками обозначены числа от 1 до 10.)
2. *Математические мешочки* (для метания). Сшейте мешочки из плотной ткани 3–4 цветов и заполните их любым наполнителем (вес мешочка 200–250 г).
3. *Стручки гороха*. Из ткани зеленого, фисташкового и охристого цветов, сложенной в два слоя, вырежьте стручки гороха (больше натуральной величины). Прострочите их на машинке, оставив отверстие, чтобы вложить туда фасолинки (от 1 до 10 шт.), и зашейте отверстие. Перебирая (двигая) фасолины пальцами, дети смогут определить их количество.
4. *Яблоки*. Из непрозрачной ткани желтого, зеленого, красного цветов вырежьте с помощью шаблона по 10 яблок каждого цвета. Вложите в каждое яблоко между слоями ткани «фасолинки» (от 1 до 10 шт.). Получится по 10 яблок каждого цвета. С ними дети будут играть, упражняясь в развитии мелкой моторики и счета.
5. *Математический набор*: цифры и геометрические фигуры.
6. *Игровой куб*, на гранях которого изображены цифры от 1 до 6.
7. *Карточки с кружками* в количестве от 1 до 10.
8. *Цифры*.

Логические задачи - это упражнения, которые развивают мышление, умение думать, улавливать связь между понятиями. Такие задачи учат детей связывать причину и последствия, учат угадывать результат.

Задачи - шутки на сообразительность и смекалку

1. Кто быстрее плавает утенок или цыпленок?
2. Кто быстрее долетит до цветка бабочка или гусеница?
3. На одном берегу утята на другом - цыплята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет до острова?
4. Над лесом летели три рыбки. Две приземлились. Сколько улетело?
5. Катится по столу колесо: один угол у него красный, другой зеленый, третий желтый. Когда колесо докатится до края стола, какой цвет мы увидим?
6. По морю плыл большой, красивый паровоз. На палубе было много людей. Всем было хорошо. Как звали капитана?
7. Летели два крокодила. Один красный, другой синий. Кто быстрее долетит?
8. У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько у мамы детей?
9. Что едят крокодилы на северном полюсе?
10. Собачка Жучка сказала, что видела на горке Сашу, Петю, Катю. Сколько детей видела собачка?
11. На столе лежало 2 яблока. Одно разрезали. Сколько стало яблок?
12. На каком языке будут разговаривать между собой немецкая и шотландская овчарки?
13. Сколько цыплят вывел петух, если он снес 5 яиц?
14. На столе лежало 2 яблока и 2 груши. Сколько овощей на столе?
15. Плывут два цыпленка, один лапками гребет, другой крылышками. Который быстрее доплывет?
16. Упали два горшка железный и глиняный. Каких осколков будет больше?
17. Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?
18. Сели на воду 3 воробья. Один улетел, сколько осталось?
19. Кто громче замычит петух или корова?
20. Как лучше и быстрее сорвать арбуз с дерева?

Большое значение при развитии мышления, воображения, восприятия и других психологических процессов имеют загадки. При знакомстве с числами можно предлагать детям разгадывать такие загадки, в которых упоминаются те или иные числительные.

Математические загадки:

- 4 крыла, а не бабочка. Крыльями машет, а ни с места. Что это такое? (ветряная мельница.)
- Имеет 4 зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. Что это? (вилка.)
- На четырех ногах стою, ходить же вовсе не могу? (Стол.)
- 5 братцев: годами они равные, ростом разные? (Пальцы.)
- Для пяти мальчиков – пятеро чуланчиков, а выход один? (Перчатка.)
- 8 ног, как 8 рук, вышивают шелком круг. Мастер в шелке знает толк. Покупайте, мухи, шелк! (паук.)

Для формирования пространственных представлений:

Вверху зелено, внизу красно, в землю вросло (морковь.)

Рядышком двое стоят, направо – налево глядят. Только друг другу совсем им не видно, это, должно быть, им очень обидно (глаза.)

Занимательные математические вопросы способствуют развитию у детей смекалки и находчивости, учат детей анализировать, выделять главное, сравнивать.

У бабушки Даши есть внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (одна внучка Маша.)

Горело 7 свечей. 2 свечи погасили. Сколько свечей осталось? (7.)

Над рекой летели птицы: голубь, щука, две синицы. Сколько птиц, ответь скорей. (3.) и др.

При формировании пространственных и временных представлений помогают логические концовки.

Если Саша вышел из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши.)

Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры.)

Если правая рука справа, то левая... (слева.)

Если стол выше стула, то стул... (ниже стола.)

Математические задачи в стихотворной форме:

Ежик по лесу шел,

На обед грибы нашел:

2 – под березой,

1 – у осины.

Сколько их будет

В плетеной корзине?

Под кустами у реки

Жили майские жуки:

Дочка, сын, отец и мать.

Кто их сможет сосчитать?

В снег упал Сережка,

А за ним Алешка.

А за ним Маринка,

А за ней Иринка.

А потом упал Игнат.

Сколько было всех ребят?

Задания на сообразительность

В море плавало 9 пароходов. 2 парохода пристали к пристани. Сколько пароходов в море? (9 пароходов.)

Шли 7 братьев, у каждого брата по одной сестре. Сколько шло человек? (8 человек.)

Из какой посуды нельзя ничего съесть? (Из пустой.)

У животного 2 правые ноги, 2 левые ноги, 2 ноги спереди, 2 сзади. Сколько ног у животного? (4 ноги.)

Сколько орехов в пустом стакане? (Стакан пустой, значит, в нем ничего нет.)

По морю плыли 9 акул. Они увидели косяк рыб и нырнули и глубину. Сколько акул плавало в море? (9 акул, только они нырнули.)

В вазе — 3 тюльпана и 7 нарциссов. Сколько тюльпанов вазе? (В вазе было 3 тюльпана.)

7 мальчиков расчистили по одной дорожке в саду. Сколько дорожек расчистили мальчики? (7 дорожек.)

2 брата нарисовали по 2 рисунка в подарок дедушке. Сколько рисунков получил дедушка? (4 рисунка.)

Сестра и брат получили по 4 яблока. Сестра съела 3 яблока, брат — 2 яблока. У кого яблок осталось больше? (У того, кто съел меньше.)

Бабушка вязала внукам шарфы и варежки. Всего она связала 3 шарфа и 6 варежек. Сколько внуков было у бабушки? (3 внука — объяснить ответ.)

Из-под ворот видно 8 кошачьих лап. Сколько кошек во дворе? (Во дворе 4 кошки — объяснить ответ на наглядном материале.)

Из дупла выглядывало 8 беличьих хвостов. Сколько бельчат сидело в дупле? (8 бельчат — объяснить.)

Карандаш разрезали на 3 части. Сколько сделали разрезов? (Сделали 2 разреза.)

Веревку разрезали в 5 местах. Сколько частей получилось! (Получилось 6 частей.)

Дедка, бабушка, внучка, Жучка, кошка и мышка тянули-тянули и наконец, вытянули репку. Сколько глаз увидело репку? (12 глаз.)

Дети собрали в парке осенний букет. В нем было 5 кленовых, 4 березовых, 2 дубовых, 1 осиновый лист. Со скольких разных деревьев были листья в букете? (С 4 деревьев.)

Шли 3 поросенка. Один — впереди двух, один — между двумя, а один — позади двух.

Как шли поросята? (Друг за другом.)