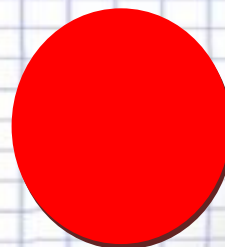




Дидактические игры

по ФЭМП

средняя группа



Воспитатель МБДОУ д/скв № 8 «Теремок»
МО Староминский район
Сапко Виктория Ивановна

«ВЕСЕЛЫЕ МАТРЕШКИ»

Цель: учить различать и сравнивать предметы по разным качествам величины.

Материал: 2 комплекта пятиместных матрешек,

2 комплекта разных по величине кружочков, башенка из полых кубов.

Ход игры:

По приглашению воспитателя дети садятся за общий стол, на котором стоит матрешка.

Воспитатель обращается к детям: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же остальные? *(смотрит вокруг, а потом берет в руки матрешку и покачивает ее)*.

Что-то там, в середине гремит! Посмотрим, что там есть? *(Снимает верхнюю половину матрешки)*.

Вот, оказывается, где они спрятались! *(Все матрешки выставляются в ряд)*. Давайте познакомимся с ними!

Воспитатель называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я-Матреша, я-Наташа, я-Даша»...

Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек *(одну матрешку берет себе воспитатель)*.

Игра начинается. Сначала матрешки гуляют, *(ходят по столу)*. Затем их зовут измерять рост.

Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают по росту, а воспитатель уточняет, какая матрешка самая маленькая *(высокая)*? Потом матрешки идут обедать.

Воспитатель ставит на стол набор кружочков *(тарелочек)* пяти вариантов величины, вызывает детей по очереди, которые подбирают для своих матрешек тарелочки соответствующей величины.

Пообедав, матрешки собираются на прогулку.

Воспитатель ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются *(матрешки захотели побегать)*.

Незаметно для детей воспитатель убирает со стола пару матрешек одного роста.

«Пора домой! - говорит воспитатель. Становитесь в пары».

Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает.

Воспитатель предлагает детям позвать матрешек по имени *(если помнят)*. Все хором просят ее вернуться.



«СПРАВА КАК СЛЕВА»

Цель: освоение умений ориентироваться на листе бумаги.

Ход игры:

Матрешки очень торопились и забыли дорисовать свои рисунки.

Нужно дорисовать их так, чтобы одна половина была похожа на другую.

Дети рисуют, а взрослый говорит: «Точка, точка, два крючочка, минус запятая - вышла рожица смешная. А если бантик и юбочка-человечек тот девчонка.

А если чубчик и штанишки, человечек тот - мальчишка». Дети рассматривают рисунки.



«ИГРА С ОБРУЧЕМ»

Цель: различение и нахождение геометрических фигур.

Ход игры:

Для игры используются 4-5 сюжетных игрушек (кукла, матрешки, корзина и т. д.), отличающиеся по величине, цвету, форме.

Дети выделяют признаки, свойственные игрушке:

- кладут в обруч те геометрические фигуры, которые обладают сходным признаком (*все красные, все большие, все круглые и т. д.*)
- вне обруча остаются фигуры, не обладающие выделенным признаком (*не круглые, не большие и т. д.*)

«ШИРОКОЕ - УЗКОЕ»

Цель: продолжить формировать представление «широкое - узкое».

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины.

При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием.

На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины).

По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них.

Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

«КАКИЕ БЫВАЮТ ФИГУРЫ»

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

Материал: Кукла.

Демонстрационный: крупные картонные фигуры - квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг.

Раздаточный: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Ход игры:

Кукла приносит фигуры.

Воспитатель показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура.

Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник.

Проводится обследование путем обведения контура пальцем.

Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла.

Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе.

Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.



«КОМУ КАКАЯ ФОРМА»

Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (овалы, круги) по форме, отвлекаясь от цвета, величины.

Материал: Большие Мишка и Матрешка.

Раздаточный: по 3 круга и овала разных цветов и размеров, по 2 больших подноса для каждого ребенка.

Ход игры:

Воспитатель демонстрирует круг и овал, просит детей вспомнить названия этих фигур, показать, чем они отличаются друг от друга, обвести контуры пальчиками.

А теперь все кружочки положите на один поднос - Матрешке, все овалы да другой - Мишке.

Воспитатель наблюдает, как дети выполняют заданием, в случае затруднения, предлагает ребенку обвести фигуру пальцем и сказать, как она называется.

В конце занятия воспитатель подводит итог: «Мы сегодня научились отличать круги от овалов.

Мишка все овалы отнесет в лес, а Матрешка - заберет круги домой.

«СОБЕРЕМ БУСЫ»

Цель:

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

Оборудование:

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

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами.

Ход игры:

Воспитатель предлагает сделать бусы для новогодней елки.

Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит:

Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы?

Догадайтесь, какая бусинка следующая.

Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы.

Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки.

Затем воспитатель говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова.

Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить.

Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему.

Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.



«РАЗ, ДВА, ТРИ - ИЩИ!»

Цель: научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

Материал: Одноцветные пирамидки (желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

Ход игры:

Дети усаживаются на стульчики полукругом.

Воспитатель раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки.

Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них.

Затем вызывает детей и каждому из них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку.

Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое?

Если ребенок затрудняется с ответом, воспитатель предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины.

Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины.

Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова:

Раз, два, три-ищи!

Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике.

Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое.



«У КОГО ХВОСТ ДЛИННЕЕ?»

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

Ход игры:

Шум за дверью. Появляются звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Вини-Пуха.

Звери спорят, у кого длиннее хвост. Винни - Пух предлагает детям помочь зверям.

Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны.

Каждый раз вместе с воспитателем они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.

«КТО СКОРЕЕ СВЕРНЕТ ЛЕНТУ»

Цель:

- продолжать формировать отношение к величине, как к значимому признаку,
- обратить внимание на длину,
- знакомить со словами «длинный», «короткий».

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает, как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче.

После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами.

Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» и обобщает действия детей.

Вывод: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

«НАШ ДЕНЬ»

Цель:

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

Оборудование: Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок, картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Ход игры:

Дети сидят полукругом. Воспитатель, при помощи куклы, производит различные действия. По которым дети должны определить часть суток:

- кукла встает с постели,
- одевается, причесывается (утро),
- обедает (день) и т. д.

Затем воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер).

Педагог читает отрывок из стихотворения, Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.
Уложу ее в кровать.
Принесу ей одеяло,
Чтоб быстрее засыпала

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает.

Воспитатель показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателя.



«СОСТАВЬ ПРЕДМЕТ»

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

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

Ход игры:

Воспитатель предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур.

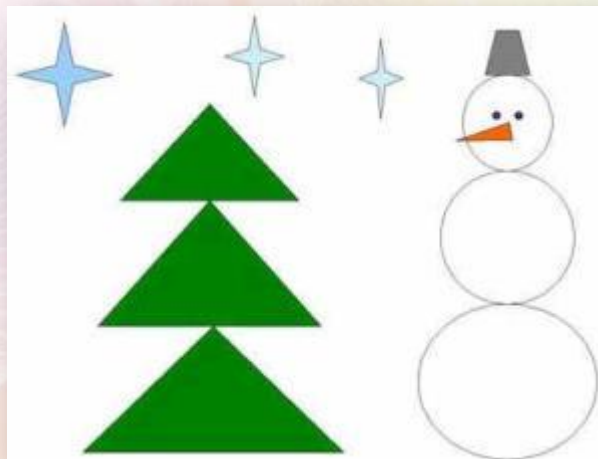
Поощряет и стимулирует действия детей.

Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?».

Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки.

Возможно объединение составленных силуэтов в единый сюжет:

- «Дом в лесу»,
- «Зимняя прогулка»,
- «Улица» и т. д.



«УКРАСИМ КОВРИК»

Цель: формировать умение группировать предметы по заданным признакам, определять количество предметов.

Оборудование: На полу два квадратных коврика, каждый из которых, расчерчен на 25 равных квадратов. В верхнем ряду каждого квадрата изображены геометрические фигуры разного цвета, круг, треугольник, квадрат

У каждого из детей три разные геометрические фигуры.

Ход игры:

Воспитатель говорит:

«Это коврик. Давайте вместе украсим его. фигуры одинаковой формы и цвета будем располагать одну под другой.

Какую фигуру положим в эту клетку? (показывает на пустую клетку в левом столбике).

После выполнения работы дети с воспитателем рассматривают украшенный коврик, отмечают однородность фигур в столбиках (цвет, форм).

Педагог уточняет:

Какие фигуры в левом столбике? (Красные треугольники).

А в правом? (Зеленые квадраты)» и т. д.

Затем дети украшают второй коврик, проявляя при этом уже большую самостоятельность.

Воспитатель задает вопросы о количестве, цвете, форме фигур, подводит детей к

выводу: «Все фигуры левого столбика - треугольники. Поэтому Вова неправильно положил круг» и т. д.



«УЗНАЙ И ЗАПОМНИ»

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

Оборудование:

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

Ход игры:

Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм.

Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы.

Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки.

После этого показывает маленькую карточку. кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку - образец.

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).



«ВОЗЬМИ СТОЛЬКО ЖЕ»

Цель: упражнять в составлении двух равных групп предметов, активизировать словарь «столько же», «поровну».

Оборудование:

- У детей таблица с тремя полосками, деленная по вертикали на три равные части.
- В левой части карточки изображены разные предметы (от 1 до 5), наборы геометрических фигур и счетных палочек.
- Силуэты домов, расположенные в разных частях комнаты (количество окон от 1 до 5).

Ход игры:

Воспитатель предлагает рассмотреть таблицы и рассказать, что на них нарисовано.

Затем дети заполняют среднюю (по вертикали) часть таблицы, берут столько же геометрических фигур, сколько предметов изображено в каждой клетке.

Воспитатель спрашивает ребенка, сколько фигур он положил, предлагает проверить правильность путем наложения.

После заполнения средней части таблицы дети подбирают карточки с соответствующим количеством изображений, раскладывают их в правой части таблицы.

Воспитатель предлагает взять карточки, подойти к домикам и распределить карточки в соответствии с количеством окон (найти домик, у которого столько же окон, сколько предметов на карточке).



«УКРАСИМ ПЛАТОК»

Цель: учить сравнивать две равные и неравные по количеству группы предметов, упражнять в ориентировке на плоскости.

Материал: «платки» (большой - для воспитателя, маленькие - для детей), набор листьев двух цветов (на каждого ребенка).

Ход игры:

Воспитатель предлагает украсить платки листочками.

Спрашивает, как можно это сделать (каждый ребенок выполняет задание самостоятельно).

Затем говорит: «Давайте теперь украсим платочки по-другому, все одинаково.

Я буду украшать свой платок, а вы - маленькие.

Верхний край украсим желтыми листочками, вот так. (Показывает).

Положите столько листьев, сколько я. Правой рукой разложите их в ряд слева направо.

А зелеными листочками украсим нижний край платка.

Возьмем столько же зеленых листьев, сколько желтых.

Добавим еще один желтый лист и поместим его на верхний край платка. Каких листочков стало больше?

Как сделать, чтобы их стало поровну?»

После проверки работ и их оценки воспитатель предлагает украсить левую и правую стороны платка листьями разного цвета.

Т. е. положить на правую сторону платка столько же листьев, сколько и на левую. (Показывает).

В заключении дети украшают все стороны платка по-своему и рассказывают об этом.



«НАЗОВИ СВОЙ АВТОБУС»

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

Ход игры:

Воспитатель ставит на некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов).

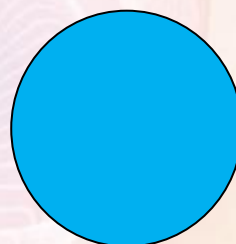
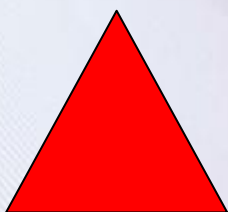
Дети садятся в автобусы (становится в 3 колонны за стульями).

Педагог-кондуктор раздает им билеты. На каждом билете такая же фигура как на автобусе.

На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами.

На сигнал «В автобус» дети находят свои автобус и становятся друг за другом.

Игру повторяют 2-3 раза.



«МИШКА СПРЯТАЛСЯ»

Цель:

- развивать зрительное внимание и запоминание,
- учить последовательно, осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.

Материал: Игрушка Мишка

Ход игры:

Педагог показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно найти место, где спрятаться.

Педагог ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается возле отдельных предметов:

Вот шкаф. Он большой, мишка, наверное, не залезет. Это полка, в ней много книг мишке будет тесно. Наконец находит подходящее место - обязательно открытое, расположенное на уровне глаз ребенка.

Педагог сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти игрушку. Если ребенок затрудняется выполнить задание, он помогает вспомнить, куда они шли, чтобы спрятать мишку, просит снова вспомнить этот путь.

При повторном проведении игры мишку прячут в другое место и комнату обходят по другой стороне. Можно также сменить и игрушку.

Когда дети научатся быстро, находить предметы, расположенные на уровне их роста, можно усложнить задание - спрятать предмет на высоте выше или ниже уровня глаз,

В этом случае следует обратить внимание детей, что мишка хочет высоко (низко) спрятаться, чтобы его было труднее найти.

Во время поиска игрушки, педагог предлагает им посмотреть вверх (вниз).



«ЕЖИК»

Цель:

- учить соотносить предметы по величине,
- выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия;
- закреплять значение слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

Оборудование: Картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин.

Ход игры:

Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей: папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять, и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева.

(Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить их перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине).

Вдруг папа еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь».

Побежали в лес, - предложила мама ежиха. - Спрячемся под елкой.

Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас ребята есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому, какой зонтик подходит. (Смотрит, используют ли дети принцип сопоставления предметов по величине). «Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками. И они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он дал один зонтик папе-ежу, а другой - маме-ежихе; следующего ребенка - почему маленьким ежатам дал другие зонтики.



«ИЩИ И НАХОДИ»

Цель:

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

Оборудование: Игрушки разных форм.

Ход игры:

Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется.

Дети приносят предметы, кладут их на стол педагога, садятся на места.

Педагог рассматривает с ними принесенные предметы, оценивает результат выполнения задания.

Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.



«КАРТИНА»

Цель:

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

Оборудование:

Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса земли, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица),

Листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносики, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по количеству детей.

Ход игры:

Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он - на большом листе, закрепленном на доске, а они - маленькие на своих листах бумаги.

Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает педагог.

Затем педагог раздает детям материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полоску земли, наверху солнце и т. д. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать каждый элемент и правильно расположить его на бумаге.

В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ).

По окончании педагог сравнивает детские работы со своей, обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов:

Мальчик вышел на улицу. Посмотрел - внизу земля, наверху - небо.

На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево.

Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево - с другой стороны. На дереве сидит птица.

«КУДА ИДЕТ ЗАЙКА?»

Цель: Закреплять знание названия форм, предусмотренных программой, осуществлять выбор форм по ее названию, последовательно передвигать предмет по намеченному пути.

Оборудование:

Три небольших кубика, на гранях даны изображения геометрических форм:

- на одном - треугольники и круги;
- на другом - треугольники, овалы, крути и прямоугольники;
- на третьем - круг, овал, прямоугольник, квадрат, треугольник, шестигранник),
- три картонных листа с изображением схемы пути, где ориентирами служат геометрические формы, пластмассовая фигурка зайчика (мишки, собачки и т. п.).

1-й лист.

Внизу - начальный пункт движения, от которого вправо и влево отходят два пути.

На равном расстоянии от начальной точки находятся ориентиры, с одной стороны - круг,

с другой - треугольник.

На следующей точке ориентиры меняются: там, где был треугольник, становится круг, и наоборот.

Эти ориентиры расположены около конечной цели. В конце одного пути дано изображение детского сада, другого - изображение заюшкиной избушки.



2-й лист.

Изображение построено по тому же типу, но в одном месте каждая линия пути раздваивается.

Таким образом, в конце пути оказывается уже не два пункта назначения, а четыре: детский сад, заюшкина избушка, дерево, елочка

3-й лист.

Та же схема пути, как и на втором листе, но в качестве ориентиров используются все шесть форм.

По мере усвоения игры, когда дети научатся последовательно проходить путь по ориентирам и правильно соотносить форму на игровом кубике с формой на листе, можно сделать новый кубик, наклеив на него другие формы, например, трапецию и т. д.

Можно изменить изображение на листе - сделать три дорожки и т. д.

Педагог играет: вместе с детьми.

Он показывает 1-й лист и говорит: «Зайку можно провести к домику или в детский сад.

К домику он пройдет по этой дорожке. Посмотрите внимательно!

На ней расположены формы: сначала вот такая - круг, потом - треугольник.

В детский сад зайка пойдет по этой дорожке. Здесь сначала находятся треугольник, потом - круг.

Если зайка придет домой, он поиграет на бубне, а если в детский сад - попляшет с детьми.

Дорогу нам покажет вот этот кубик». Педагог бросает кубик, смотрит, какая наверху форма, и дает посмотреть детям.

Ставит фигурку зайчика в начало пути и ведет его к той форме, которая выпала на кубике.

Если это круг - ведет налево, проводит по дорожке, обращая внимание, что нужно искать близлежащую форму, нельзя перескакивать.

Потом бросает кубик второй раз. Если снова выпадает круг, зайке придется стоять на месте.

А если выпадает треугольник, он продолжает путь и проходит по дорожке к домику.

Зайка радуется, благодарит, берет бубен, играет.

В том случае, когда зайка проходит в детский сад, он приглашает всех детей поплясать с ним.

При повторном проведении игры фигуркой действует ребенок.

«СОБЕРИ ЯГОДКИ»

Цель:

- различие равенства и неравенства групп предметов путем подкладывания одного предмета под другой.
- умение сравнивать предметы контрастных размеров.
- развитие памяти, внимания, логического мышления, творческого воображения.

Материал:

Вини-Пух, карточки с двумя полосками, корзина, счетный материал, карандаши, тетради, карты-таблицы.

Ход игры:

Вини-Пух приходит с корзиной, имитирует сбор, ягод и говорит при этом:

Одну ягодку беру,
На вторую смотрю,
Третью примечаю,
А четвертая мерещится.

Вини-Пух здоровается с детьми, хочет с ними поиграть.

Вини-Пух на каждый зеленый листик накладывает красную ягодку, но при этом иногда ошибается.

Дети исправляют его ошибки. Затем воспитатель снимает каждую ягодку с листика и кладет на нижнюю полоску под листик; обращает внимание детей на расположение и соотношение ягод и листиков, их количество.



«ПОМОГИ ЦЫПЛЯТАМ»

Цель: учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

Ход игры:

Зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят.

Воспитатель выясняет с детьми:

1. Кто плавает по озеру? (Утка с утятами).
2. Сколько уток?
3. Кто стоит на берегу? (Куричка с цыплятами).
4. Куричка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но не умеют плавать.
5. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят).

Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят.

Считают количество тех и других.

Воспитатель читает стихотворение:

Речку переплыли
Ровно в полминутки
Цыпленок на утенке,
Цыпленок на утенке,
Цыпленок на утенке,
А курица на утке.



«СОБЕРИ ФИГУРУ»

Цель: учить вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает:

1. Какого цвета палочки?
2. По сколку палочек каждого цвета?

Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные фигуры.

После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки.

Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру.

Педагог обращает внимание на то, что палочки расположены по-разному, но их поровну - по 4

Как доказать, что палочек поровну?

Дети раскладывают палочки рядами одну под другой.

«РАССКАЖИ ПРО СВОЙ УЗОР»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, сверху, внизу.

Ход игры:

У каждого ребенка картинка (коврик с узором).

Дети должны рассказать, как расположены элементы узора:

В правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу - квадрат.

В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг.

Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию.

Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы.

Сверху и внизу - волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА»

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

Ход игры:

По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика.

Это «вчера», «сегодня», «завтра».

В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения.

По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было ... вчера!»

Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

«СТАНЬ НА МЕСТО»

Цель:

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

Ход игры:

Воспитатель по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать:

Сережа подойди ко мне,

Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя.

Вера встань перед Ирой» и т. д.

Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит.

Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

«ГДЕ ФИГУРА»

Цель:

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

Ход игры:

Воспитатель объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем сверху, внизу, слева, справа».

Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает.

Следующему ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа.

Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось.

Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры.

Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.

«ЧАСТИ СУТОК»

Цель: упражнять детей в различении частей суток.

Материал: картинки: утро, день, вечер, ночь.

Ход игры:

Воспитатель чертит на полу 4 больших домика, каждый из которых, соответствует одной части суток.

Позади каждого домика закрепляется соответствующая картинка.

Дети выстраиваются в шеренгу лицом к домикам.

Воспитатель читает соответствующий отрывок, из - какого - либо стихотворения, а затем подает сигнал, Отрывок должен характеризовать часть суток, тогда игра будет проходить занимательнее и интереснее.



«СДЕЛАЙ СТОЛЬКО ЖЕ ДВИЖЕНИЙ»

Цель: упражнять в воспроизведении определенного количества движений.

Ход игры:

Воспитатель строит детей в 2 шеренги друг против друга и объясняет задание:

Вы будете выполнять столько движений, сколько предметов нарисовано на карточке, которую я покажу. Считать надо молча. Сначала выполнять движения будут дети, стоящие в этой шеренге, а дети из другой шеренги будут их проверять, а потом наоборот.

Каждой шеренге дают по 2 задания. Предлагают выполнить несложные упражнения.

«СЛОЖИ ДОЩЕЧКИ»

Цель:

- упражнять в умении строить последовательный ряд по ширине,
- упорядочивать ряд в 2-х направлениях: по убыванию и возрастанию.

Материал: 10 дощечек разной ширины от 1 до 10 см. Можно использовать картонки.

Ход игры:

Участвующие делятся на 2 группы.

Каждая подгруппа получает набор дощечек. Оба набора помещаются на 2 столах.

Дети двух подгрупп сидят на стульях с одной стороны стола.

С другой сторон столов расставляются свободные скамейки.

Обе подгруппы детей должны выстроить дощечки в ряд (одна по убывающей ширине, другая по возрастающей). По очереди один ребенок подходит к столу и ставит в ряд 1 дощечку.

При выполнении задания исключаются пробы и перемещения. Затем дети сравнивают.

Определяют, какая подгруппа справилась с заданием правильно.

«ДЕНЬ И НОЧЬ»

Цель: закреплять знания детей о частях суток.

Ход игры:

Посередине площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м. обе стороны от них - линии домов. Играющих делят на две команды. Их ставят у своих линий и поворачивают лицом к домам.

Определяется название команд «день» и «ночь». Воспитатель стоит у средней По его команде «День!» или «Ночь!»- игроки названной команды убегают в дом, а противники их догоняют. Осаленных пересчитывают и отпускают.

Команды снова выстраиваются у средних линий, а воспитатель подает сигнал.

Источник: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika/2012/05/11/kartoteka-didakticheskikh-igr-po-femp>

