**«Собери в корзину»**

**Цель.** Закрепить умение детей группировать предметы.

**Игровой материал.** Природный материал, корзинки.

**Правила игры.** На полу лежит природный материал. Дети делятся на 2 – 3 команды. У каждой команды своя корзинка. По сигналу участники игры собирают в свою корзину однородные предметы. Победит та команда, которая соберет все, ни разу не нарушив правила. Брать рукой только один предмет.

**«Где правая, где левая?»**

**Цель.** Закрепить умение ориентироваться в пространстве.

**Правила игры.** Разделившись на две команды, дети выстраиваются в два ряда. По сигналу команды идут в противоположные стороны. По команде «налево» или «направо» играющие поворачиваются в соответствующую сторону и останавливаются. Воспитатель уточняет, в какую сторону ребята повернулись. Кто ошибся, выходит из игры.

Игра продолжается.

**«Игра с яблоками»**

**Цель.** Закрепить умение соотносить количество с цифрой.

**Игровой материал.** Яблоки, цифры, обручи.

**Правила игры.** На полу лежат обручи на большом расстоянии друг от друга, в них цифры.

На «подносе - дереве» - яблоки двух цветов.

Воспитатель спрашивает у детей, какое сейчас время года и какие изменения произошли в природе.

- Сейчас мы поиграем с яблоками. Вы будете бегать под музыку. Как только она остановится, вы возьмете по одному яблоку. В яблоках есть семечки, посчитайте, сколько их, и встаньте возле той цифры, которая соответствует количеству семечек.

**«Найди кусочек сыра»**

**Цель.** Учить детей по сигналу находить себе «норку».

**Игровой материал.** Обручи, кубики, цифры.

**Правила игры.** На полу лежат три обруча на большом расстоянии друг от друга. Это норки мышек. Внутри каждого обруча кубики: в первом – пять кубиков, во втором – шесть, в третьем – семь кубиков.

- Это норки (показываю на обручи). А вы все – мышки. В каждой норке поместится столько мышек, сколько в ней кусочков сыра. Вы будет играть под музыку. Как только она остановится, мышки разбегутся по норкам за кусочком сыра. Каждая мышка может съесть один кусочек.

**Линия усложнения.** Положить в обручи карточки с кружками. Сколько кружков, столько и «мышек» возле «норки».

**«Кто больше принесет»**

**Цель.** Закрепить умение соотносить геометрическую фигуру с предметом по сигналу.

**Игровой материал.** Предметы разной формы.

**Правила игры.** Дети делятся на две команды и выстраиваются друг за другом. На противоположной стороне комнаты на двух стульях лежат предметы разной формы. У каждой команды свой стул. Дети, рассчитавшись по порядку, выясняют, в какой команде больше человек.

По сигналу один из играющих должен добежать до стула, взять с подноса предмет круглой формы, принести его и положить на стул, стоящий рядом. Только после этого может бежать другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока дети не принесут все игрушки круглой формы. Выигрывает та команда, которая не допустила ошибок при выполнении задания.

**Линия усложнения.** Одна команда приносит предметы треугольной формы, другая – прямоугольной. Правила те же.

**«Какая команда быстрее соберется»**

**Цель.** Развивать внимание. Закрепить умение выстраиваться по сигналу в колоны по порядку цифр.

**Игровой материал.** Цифры от 1 до 7.

**Правила игры.** На столах лежат перевернутые цифры от 1 до 7. На одном столе – красные цифры, на другом – желтые.

Воспитатель предлагает детям договориться, кто в какой команде будет играть.

Дети бегают по группе под звуки бубна. Как только удары бубна перестанут звучать, команды берут со стола цифры и выстраиваются по порядку в две колонны.

Дети, которые остались без цифр, дают задания игрокам другой команды. Задания могут быть самые различные, например, такие

* Пусть тот, у кого цифра три, присядет 5 раз;
* Пусть тот, у кого цифра пять, назовет число на одну единицу меньше;
* Пусть тот, у кого цифра семь, топнет ногой 2 раза.

**Линия усложнения**. играет вся группа. Все цифры перевернуты и лежат на одном столе. Дети бегают под звуки бубна. Как только удары перестанут звучать, дети берут по одной цифре и выстраиваются в две колонны.

**«Что изменилось»**

**Цель.** Развивать внимание детей.

**Правила игры.** Дети образуют круг. Внутри него 5-6 человек. С помощью считалки выбирается ведущий.

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять.

« Что нам делать, как нам быть?

Надо зайчика ловить!»

Снова будем мы считать:

«Раз, два, три, четыре, пять!»

Посмотрев на детей, которые стоят внутри круга, ведущий выходит из него. В это время нарушается порядок внутри круга. По сигналу ведущий входит в круг и определяет, какие изменения произошли внутри него. При повторном проведении игры отгадывающий должен назвать имя ушедшего ребенка. Для этого требуется удерживать в памяти всех стоящих в кругу, установить, кого нет.

**Усложнение.** Поставить в круг ребенка, которого ранее в нем не было.

**«Найди пару»**

**Цель.** Закрепить умение соотносить цифру с количеством.

**Игровой материал.** Цифры и карточки с таким же количеством точек.

**Правила игры.** Дети по желанию делятся на две команды. У каждой свой стол, на одном столе в беспорядке лежат перевернутые цифры, на другом – карточки с таким же количеством точек.

Дети бегают по комнате. По сигналу берут карточки со столов и отыскивают свою пару, т.е. к каждой карточке подбирают цифру, соответствующую количеству точек на карточке.