**Играем вместе**

**«Считай дальше!»**

Цель игры: упражнять детей в счёте до 10 от названного числа, упражнять в обратном счёте.

Взрослый бросает ребёнку мяч и называет любое число от 1 до 9. Поймав мяч, ребёнок продолжает счёт до 10 (или считает от названного числа в обратную сторону) и бросает мяч обратно.

Основное правило игры: продолжать счёт, не называя то число, которое уже названо.

**«Угадай сколько?»**

Цель игры: упражнять детей в умении ориентироваться на взаимообратные отношения между числами.

Для игры нужны мелкие предметы, которые лежат в коробочке. Один из играющих достаёт несколько предметов и, закрыв их ладонью или бумагой, спрашивает: «Сколько пуговиц, если их больше четырёх, но меньше шести?» Второй играющий называет число. Если оно названо правильно, ему даётся одна пуговица, и он получает право доставать предметы из коробки.

Правило игры: если ошибся тот, кто доставал предметы из коробки, он должен отложить одну из выигранных пуговиц (штраф). После игры сравнивают количество набранных пуговиц и определяют победителя

**«Сколько не хватает?»**

Цель игры: упражнять детей в умении составлять заданное число из двух меньших чисел.

Для игры нужны шашки. Один играющий берёт несколько белых шашек (от одного до девяти) и называет какое-либо число. Второй играющий берёт столько чёрных шашек, сколько требуется для того, чтобы получилось названное число. Если количество шашек выбрано правильно ,право брать белые шашки получает второй играющий.

Основное правило игры: тот, кто неправильно набрал чёрные шашки, пропускает свой ход (право выбора белых шашек).

**«Придумай задачу»**

Цель игры: упражнять детей в умении придумывать задачу по числовым данным.

Двое играющих одновременно бросают кубик, на каждой грани которого расположены точки (точки можно заменить цифрами). В соответствии с количеством точек на верхних гранях кубиков каждый играющий должен придумать задачу (один игрок – на сложение, второй – на вычитание). Каждый играющий решает не свою задачу, а задачу партнёра. Правильно составленная задача оценивается фишкой. После игры подсчитывают фишки и определяют победителя.

.