

Дидактические игры
по
формированию элементарных
математических представлений
в подготовительной группе

Дидактические игры по разделу «количество и счет»

«Что изменилось»

Цель: Упражнять детей в порядковом счёте.

Ход игры: Предложите детям запомнить предметы. Ребёнок закрывает глаза, в это время взрослый меняет предметы местами. Открыв глаза, ребёнок должен рассказать что изменилось. Впоследствии игру можно усложнить: менять местами не 1, а 2 или 4 предмета, менять местами все предметы.

«Отгадай моё число»

Цель: Упражнять детей в усвоении отношений порядка между числами.

Ход игры: Ведущий задумывает число, а все по очереди пытаются его отгадать. В ответ, на каждую попытку ведущий отвечает «Моё число больше или меньше». Тот, кто отгадывает число, становится ведущим.

«В какой сетке больше мячей»

Цель: упражнять в сравнении числе и в определении, какое из двух смежных чисел больше или меньше другого учить воспроизводить множество.

Содержание. В. показывает детям две сетки с мячами и предлагает им угадать, в какой из них больше мячей, если в одной 6 больших мячей, а в другой - семь маленьких. Выслушав ответы детей, предлагает проверить. «Мячи положить парами трудно, они катятся. Давайте, заменим их кружками. Маленькие мячи-маленькие кружочки, а большие мячи - большие кружочки. Сколько надо взять больших кружков? Наташа, положи на верхней полоске 6, больших кружков. Сколько надо взять маленьких кружочков? Саша, помести на нижней полоске один под один 7 маленьких кружков. Коля объясни, почему 6 меньше семи, а семь больше шести. Как сделать, чтобы кружков стало поровну?». Выясняют два способа равенства: либо убрать 1 большой мяч, либо убрать 1 маленький.

Работа с раздаточным материалом. Воспитатель ставит на стол 6 игрушек и дает детям задание: поставьте на верхнюю полоску карточки на одну игрушку меньше, чем у меня. Поставьте на нижнюю полоску на одну меньше чем у меня игрушек. Сколько игрушек вы поставили на полоску? На нижнюю? Почему? Далее числа сравниваются попарно.

Дидактические игры по разделу «величина»

«Кто больше, а кто меньше?»

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

Материал: картинка

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

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

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



Пример игрового материала.

«Магазин»

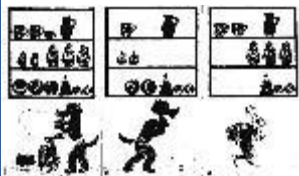
Цель: развитие наблюдательности и внимания научить различать аналогичные предметы по величине.

Материал: картинки

Игра делится на 3 этапа.

1. «Магазин». У овечки был магазин. Посмотри на полки магазина и ответь на вопросы: Сколько полок в магазине? Что находится на нижней (средней, верхней) полке? Сколько в магазине чашек (больших, маленьких)? На какой полке стоят чашки? Сколько в магазине матрешек? (больших, маленьких). На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей? (больших, маленьких). На какой полке они стоят? Что стоит слева от пирамиды? Справа от пирамиды, слева от кувшина, справа от кувшина, слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и большими мячами? Каждый день утром овечка выставляла в магазине одни и те же товары.
2. «Что купил серый волк». Однажды на Новый год в магазин явился серый волк и купил своим волчатам подарки. Посмотри внимательно. Угадай, что купил серый волк?

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



Пример игрового материала.

Решаем задачи бабушки Загадушки»

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

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

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

Дидактические игры по разделу «форма»

«Калейдоскоп»

Цель: умение подбирать объекты по образцу, ориентируясь на несколько признаков сразу.

Материал. Демонстрационный: несколько калейдоскопов; образец сложного орнамента с тремя осями симметрии, включающего элементы двух, трех цветов, двух форм; раздаточный: листы бумаги с начерченными осями, правильный шестиугольник клей, кисточки для клея, элементы для создания орнамента, аналогично образцу по 6 экземпляров каждого вида геометрических фигур.

Содержание. Воспитатель обращается к детям: «Сейчас я вам раздам калейдоскопы. Каждый посмотрит несколько раз, повернет и передаст соседу. Вы видели красивые узоры, Но в калейдоскопе узор не сохраняется, при малейшем движении он изменится. А сегодня мы сделаем картинку как в калейдоскопе, только остановившуюся». В. показывает орнамент: «Посмотрите, какой красивый, но очень сложный узор. Он состоит из разных фигур. Давайте рассмотрим, какие здесь фигуры, по каким признакам они различаются и как расположены». Педагог и дети выясняют, что узор составлен из фигур двух форм, каждая форма имеет две разновидности и три цвета. Затем В. обращает внимание на взаимное расположение фигур, на то, каждая фигура повторяется шесть раз. После этого В. предлагает детям разложить свои фигуры так же как в орнаменте-образце. Затем фигуры приклеиваются и анализируются.

«Кто быстрее найдет предмет?»

Цель: упражнять в определении формы предметов и в соотнесении формы с геометрическим образцом.

Материал. Модели геометрических фигур, предметы разной формы.

Содержание. На полочки подставки В. ставит по 2-3 модели геометрических фигур, на столе размещает предметы разной формы и обращается к детям «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет предмет указанной формы «Кто хочет назвать фигуры, которые стоят на полочках? Посмотрите, какие предметы находятся у меня на столе? Послушайте, как мы будем играть. Я буду вызывать по одному человеку из каждого ряда, и говорить, какой формы предмет надо найти. Тот, кто первый найдет подходящий предмет, и поместить его рядом с фигурой, получит фишку. Правила игры: если взял предмет, заменять его нельзя. В конце игры В. спрашивает: «Какие предметы стоят рядом с треугольником (квадратом и др.). Чем они все похожи?»

«Разноцветные фигуры»

Цель: развивать умение классифицировать предмету по цвету, форме, размеру, объединять в группы.

Содержание. В.: «Посмотрите на эти фигуры, их нужно разделить на группы по разным признакам. Чем отличаются фигуры друг от друга? (Цветом, формой, величиной). На сколько групп можно разделить фигуры? (На 2 группы: 5 красных фигур, 5 зеленых). На сколько групп по форме можно разделить фигуры? (На 3 группы: 3 квадрата, 5 кругов, 2 треугольника). Как еще можно разделить фигуры? (По наличию углов: 5 фигур - без углов, это круги; 5 фигур с углами - это квадраты и треугольники). По какому признаку еще не делили фигуры? (По размеру). На сколько групп разделите фигуры по размеру? (На 2 группы: 8 маленьких фигур, 2-больших).

Дидактические игры по разделу «ориентировка в пространстве»

«Сделай так, как я скажу»

Цель: Закрепить пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах. Развитие внимания, моторики.

Оборудование: У детей геометрические фигуры и лист бумаги, у воспитателя такие же фигуры, но большего размера.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям положить лист бумаги перед собой. Дальше задает задание. Например, круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, верху – круг, внизу – прямоугольник.

Выигрывает тот, кто правильно разложил все фигуры.

«Подбери детали к одежде»

Цель: Закрепить умение ориентироваться на плоскости. Расширять знания о видах одежды. Пополнять словарный запас новыми названиями элементов одежды.

Оборудование: Изображения одежды и ее элементов (например: карманы, пуговицы, воротнички, манжеты и т. д.).

Ход игры: Детям предлагают подобрать пуговицы, карманы, воротнички по цвету платья и рассказать, где они расположены на предметах одежды (вверху, внизу, справа, слева, впереди).

«Разноцветные трапеции»

Цель: Игра проводится индивидуально или с подгруппой детей из двух детей. **Программное содержание:** закреплять умение ориентироваться на микроплоскости (фланелеграф, лист бумаги) и обозначать в речи пространственные направления, формировать элемент учебной деятельности. **Материал:** фланелеграф, 6 трапеций разного цвета. **Ход игры.** Дети рассматривают изображения цветных трапеций, называют их, отвечая на вопрос тифлопедагога: «Где расположена трапеция красного цвета?» «Какого цвета трапеция находится в правом верхнем (левом нижнем) углу?» и

Дидактические игры по разделу «ориентировка во времени»

«Составь неделю»

Цель: Закреплять умение последовательно называть дни недели.

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

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

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

Игра повторяется 2-3 раза.

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

В конце игры подсчитывается количество звездочек и определяется победитель.

«Успей вовремя»

Цель: Продолжать закреплять понятие времени.

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

Воспитывать любознательность.

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

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

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

«Сыщики»

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве; двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками — указателями направления движения (вперед, назад, налево, направо и т. п.).

Игровая задача: найти игрушки и вернуть их на своё место.

Игровое правило: действовать в соответствии с заданной инструкции.

Игровое действие: взаимодействовать с игрушками.

Содержание. Воспитатель сообщает ребенку, что ночью в группе произошел переполох и все игрушки спрятались. Воспитатель предлагает ребенку поиграть в сыщика, найти игрушки по названным ориентирам, в соответствии с которыми ребенок движется к цели (т.е. к месту, где спрятана игрушка) и вернуть их на свои место. Ребенку предлагается, например, дойти до шкафа, повернуть направо, найти дорожку, дойти до поворота, повернуться налево и там искать спрятанную игрушку.