

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД №10

**«Дидактическая игра как средство формирования  
элементарных математических представлений у  
детей дошкольного возраста»  
(методическое пособие)**



г. Армавир  
2022г.

«Дидактическая игра как средство формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста», методическое пособие.

Автор-составитель: С.В. Петрушина – воспитатель МАДОУ №10 г. Армавир, 2022 г.

**Рецензент:** И.А. Твелова – кандидат психологических наук, доцент кафедры социальной, специальной педагогики и психологии ФГБОУ ВО «АГПУ»

В пособии представлен материал по формированию элементарных математических представлений детей дошкольного возраста через дидактическую игру, имеющую практическую направленность. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми, ребенком и родителем, ребенком и педагогом. В пособии подобраны разнообразные приемы, дидактические и познавательные игры на формирование математических представлений у детей дошкольного возраста с учетом их возрастных особенностей.

Настоящее методическое пособие адресовано воспитателям дошкольных образовательных учреждений, организующих образовательную деятельность с детьми, а также родителям (законным представителям).

## Содержание

Введение	3
1. Роль дидактической игры в математическом развитии детей дошкольного возраста	4
2. Применение дидактических игр в процессе формирования математических представлений у детей дошкольного возраста	6
2.1. Использование дидактических игр математической направленности в игровых образовательных ситуациях	7
2.2. Варианты конспектов образовательной деятельности	9
2.3. Консультации для педагогов	11
2.4. Консультации для родителей	16
3. Приложение. Комплекс универсальных дидактических игр, способствующих формированию элементарных математических представлений у дошкольников	18
4. Список используемой литературы	36

## Введение

По словам В.А. Сухомлинского: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Дошкольный возраст – «благодатный» возраст, психика детей пластична, она легко дезорганизуется от тысячи причин, но также легко восстанавливается и помогает в этом взрослому игра.

Для ребят дошкольного возраста дидактическая игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Дидактическая игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, воспитатель воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом. Однако если для воспитанника цель - в самой игре, то для взрослого, организующего игру, есть и другая цель - развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности. В этом, между прочим, одно из основных противоречий игры как средства воспитания: с одной стороны - отсутствие цели в игре, а с другой - игра есть средство целенаправленного формирования личности. В наибольшей степени это проявляется в так называемых дидактических играх. Характер разрешения этого противоречия и определяет воспитательную ценность игры: если достижение дидактической цели будет осуществлено в игре как деятельности, заключающей цель в самой себе, то воспитательная ее ценность будет наиболее значимой. Если же дидактическая задача решается в игровых действиях, целью которых и для их участников является этой дидактической задачи, то воспитательная ценность игры будет минимальной. Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся.

Основной целью данного методического пособия является подбор и систематизация дидактических игр, игровых упражнений и заданий, направленных на формирование элементарных математических представлений дошкольной, для осуществления которой необходимо решение следующих задач:

- учить выделять образы цифр;
- учить соотносить количество пальцев или предметов с определенной цифрой;
- закреплять навыки последовательного счета;
- развивать зрительную память и ручную моторику, внимание и мышление;
- овладевают различными речевыми умениями и навыками.

Пособие рассчитано на совместную работу взрослого и ребенка.

Необходимо отметить, что регулярное использование дидактических игр в образовательной деятельности, направленных на развитие познавательных возможностей и способностей, расширяет математический кругозор дошкольников, способствует математическому развитию, повышает качество математической подготовленности к школе, позволяет детям более уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей их действительности и активнее использовать полученные математические знания в обучении повседневной жизни.

## *1. Роль дидактической игры в математическом развитии детей дошкольного возраста*

Математика относится к абстрактным наукам, поэтому, чтобы понять ее, необходимо развивать логическое мышление. У детей дошкольного возраста преобладает наглядно-образное мышление, т.е. основанное на уровне представлений.

Игра важна в жизни дошкольников: для них это работа, игра для детей - это обучение, игра - это серьезная форма их воспитания. С помощью игры они узнают об окружающем их большом и разнообразном мире. Применение в своей работе дидактических игр и игровых упражнений стимулирует мое общение между детьми, между детьми и младшим воспитателем, детьми и детьми, потому что в процессе игр возникает непосредственное общение, направленное на решение конкретно поставленной игровой задачи, начинают носить более эмоциональный, более непринужденный характер.

При организуя управления игрою, мною как воспитателем происходит косвенное влияние на все аспекты развития личности ребенка: сознание, чувства, поведение и волю в целом.

Эффективным средством развития математических представлений у детей является использование различных видов дидактических игр. Эти игры учат детей понимать ряд сложных математических понятий, формируют представление о соотношении чисел и разрядов, цифр и числительных, развивают ориентацию в направлениях пространства и времени, учат их делать выводы. Для ребенка интерес к дидактической игре - это гораздо больше, чем выполняемое неинтересное задание, игра привлекает его интерес, тем самым становясь стимулом для развития мышления, памяти, внимания и т.д. Игры, способствующие развитию восприятия, памяти, внимания, мышления и развитию творческих способностей, как правило, направлены на умственное развитие детей дошкольного возраста.

Дидактические игры - это одна из разновидностей игр с правилами, которые направлены на решение определенных задач в обучении детей. Они широко используются как средство образования, воспитания и развития. Разница между дидактической игрой и обычной заключается в том, что в ней обязательно участвуют все дети. Его содержание, правила и методология разработаны таким образом, что для некоторых детей дошкольного возраста, которые абсолютно не интересуются математикой, эти игры могут стать отправной точкой в возникновении интереса к математической науке. Создание игровой формы занятий осуществляется с помощью игровых ситуаций и приемов, которые выступают для детей средством стимулирования и побуждения их к математической деятельности. Дидактическая игра характеризуется наличием определенной структуры, которая определяет игру и как игровую деятельность, и как форму обучения. Можно утверждать, что игра представляет собой довольно многогранное понятие.

Дидактические игры включены мной непосредственно в содержание образовательной деятельности как одно из средств реализации программных задач. Место дидактической игры в структуре определяется возрастом детей, целью, заданием и содержанием урока. Это может быть использовано как учебное задание, упражнение, направленное на выполнение конкретной задачи формирования представлений. Дидактические игры также уместны в конце урока для того, чтобы воспроизвести, закрепить ранее изученное.

При формировании математических представлений у детей я широко использую разнообразные дидактические игровые упражнения, занимательные по форме и содержанию: с предметами, настольные печатные игры, словесные игры, игры по моделированию плоскости (Пифагор, Танграм), логические игры, шуточные задания, кроссворды, головоломки, развивающие игры.

Ценность дидактических игр заключается в том, что в процессе проведения этих игр дети во многом приобретают новые знания самостоятельно, при этом активно помогая в этом. Использование дидактических игр требует отслеживания интереса дошкольников к игре на протяжении всего урока. Если интерес отсутствует или угасает, то не рекомендуется навязывать игру детям, потому что игра в этом случае потеряет свой развивающий, дидактический, смысл; и самое ценное, что выпадет из игровой деятельности - ее эмоциональность, это может быть эмоциональная речь, поддержка отстающих, доброжелательное отношение к детям. Если есть интерес к игре, то дети занимаются с большим удовольствием, что, безусловно, положительно сказывается на усвоении детьми необходимых математических знаний. Выразительность в игре тоже важна.. Если мое общение с детьми будет безразличным, сухим и монотонным, то дети будут относиться к занятиям так же безразлично, они начнут отвлекаться во время урока. В этих случаях бывает довольно сложно поддерживать интерес детей, сохранять их желание смотреть, слушать, участвовать в игре. Когда это вообще не удастся, то дети не получают пользы от игры, это только вызовет у них усталость.

Умение быстро включиться в игру - показатель педагогического мастерства. Игра, которая интересна детям, которая доставляет им удовольствие и удовлетворение, оказывает положительное влияние на проведение последующих игр. Творческое отношение воспитателя к математическим играм, вариативность игровых действий и вопросов, индивидуализация требований к детям, повторение игр в одинаковой форме или с усложнением пробуждает интерес к математическим знаниям у дошкольников, улучшая познавательную активность, общее психическое развитие.

Дидактическая игра - это не развлечение, и не стоит рассматривать ее как занятие, доставляющее удовольствие ради удовольствия. Понятие "дидактическая игра" подчеркивает ее педагогическую направленность, это понятие отражает многообразие ее применения

## ***2. Применение дидактических игр в процессе формирования математических представлений у детей дошкольного возраста***

Реализация дидактической игры осуществляется мною в следующих режимных моментах: первая половина дня – утренние часы в режимные моменты, в непосредственно образовательной деятельности по ФЭМП, на прогулке; вторая половина дня – самостоятельная игровая деятельность детей, совместные с педагогом игры. Организация дидактических игр проводится в форме подготовки к проведению игры и непосредственно проведение самой игры.

Перед началом игры взываю детей к ней интерес, желание играть. Это достигается благодаря использованию в дидактических играх считалок, загадок, сюрпризных моментов, сговора на игру, интригующего вопроса, напоминания об игре, в которую накануне играли дети.

В режимных моментах помогает использование игры «Назови свой автобус» (см.Приложение) Кроме того, что дети упражняются в различении квадрата, круга, прямоугольника, треугольника, они находят одинаковые по форме фигуры отличающиеся цветом и размером на маркировке стульев и столов.

Игра «найди и назови» (см.Приложение) помогает в режимные моменты быстро находить геометрически фигуры определенного размера и цвета на маркированной мебели.

Игра «Найди свой домик» (см.Приложение) схожа с игрой «Назови свой автобус» и используется мною для поддержания интереса детей, в виду того, что использование одного игрового приема может наскучить детям.

Использование игр-путешествий способствует не только развитию логического мышления, но и развитию творческих способностей, фантазии детей.

Так, к примеру для того чтобы использовать дидактическую игру «Путешествие матрешки» (см.Приложение) мы с детьми обсудили и придумали фон для этой игры. Дети выбрали цветную бумагу, вырезали основные фигуры.

Игра «Путешествие в космос» (см.Приложение) не только способствовало закреплению последовательности цифрового ряда и навыков прямого и обратного счета, но и послужило прекрасной основой для создания коллажа «Звездное небо», который был изготовлен ко дню космонавтики.

Это только малая часть реализуемых в течение года игр в данном направлении.

## **2.1. Использование дидактических игр математической направленности в игровых образовательных ситуациях**

### **Конспект ИОС**

#### **«Прогулка по городу - Математика» (средняя группа)**

Задачи: Обобщить и систематизировать знания детей по количественному и порядковому счету до 5, научить узнавать числа до 5 и соотносить их количеству предметов, различать и правильно называть известные геометрические фигуры. Продолжать знакомить детей с временем суток; Вырабатывать умение ориентирования в пространстве; Развивать логическое мышление, память, воображение; Формировать интерес к занятиям математикой, прививать умение и желание отвечать на вопросы; Вырабатывать усидчивость, умение прийти на помощь, формировать дружеские отношения в коллективе.

Демонстрационный материал: Карточки с цифрами от 1 до 5, картинки времени суток, карточки из игры «Найди пару», «Сортировщики», набор геометрических фигур, счетные палочки, два гимнастических обруча, мяч, необходимые игрушки, музыкальные заставки.

#### **Ход**

Воспитатель *в момент, когда дети находят в группе конверт обращается к детям (если дети конверт не находят, воспитатель акцентирует внимание детей на его местоположение):* Ребята, а что за конверт у вас? Как же узнать что в нем написано? (ответы детей).

Я могу прочитать его вам, если хотите. (ответы детей)

Воспитатель: Ребята, это письмо из математической страны, волшебного города - Математика. Королеве этого города, которую зовут Арифметика, нужна помощь. В её царстве все перепуталось и она просит навести там порядок.

Вот это новость! Что думаете по этому поводу? (Ответы детей)

Ну что, раз так решили, тогда поможем королеве? (Ответы детей)

Воспитатель: Хорошо. Как вы думаете, математическая страна настоящая или сказочная? (ответы детей). А как же нам туда попасть? Хотите расскажу? Чтобы перенестись в этот город необходимо крепко закрыть глазки, не подсматривать и громко сосчитать до пяти.

Воспитатель: Мы с вами попали на математическую улицу. Скажите, какие числа здесь живут (от 1 до 5). Вот только они заблудились и не могут найти своих друзей.

#### Игра «*Потерявшиеся цифры*»

Цифры пошли гулять и на улице заблудились и смешались, их необходимо выставить по порядку от 1 до 5, чтобы они нашли своих соседей и вернулись по домам.

Воспитатель: Ну что, у всех получилось правильно найти соседей? Проверим? (*хором называют цифры 1,2,3,4,5*). Я в вас не сомневалась!!

Воспитатель: Мы с вами навели порядок на улице цифр. Пойдемте дальше. Мы с вами пришли на главную площадь города, на которой собрались цифры чтобы станцевать вальс. Но вот беда они не могут решить кто с кем будет танцевать. Каждой цифре хорошо бы подобрать партнера.

#### Игра «*Партнер для цифры*»

Детей делятся на две группы, и кладут два обруча. В один обруч карточки с цифрами в другом карточки с соответствующим количеством предметов. После включения музыки дети первой группы по карточке с цифрой, а дети второй группы берут по карточке с разным количеством предметов. После того как музыка смолкнет дети становятся в пару соответствующую им по карточке.

Воспитатель: Проверим все ли цифры смогли правильно подобрать себе пару.

#### Динамическая пауза «*Посмотри и сделай*»

Смотрите, вот карточки с числом и изображением упражнений. Что говорить что нужно сделать, а вы должны сделать это упражнение столько раз, сколько значит число которое вы увидите на карточке.

- хлопки в ладоши (*карточка с цифрой 4*)
- наклоны влево (*карточка с цифрой 2*)
- прыжки на одной ножке (*карточка с цифрой 1*)
- прыжки на двух (*карточка с цифрой 3*)
- наклоны вправо (*карточка с цифрой 5*)

Воспитатель: Неприятности произошли не только с цифрами. В городской роще заколдовали геометрические фигуры, превратив их в разные вещи. Как мы можем помочь? Как думаете, что лучше сделать?

#### Игра «*Зачарованная фигура*»

На доске изображения: шоколадки, тарелки, квадратных часов, овального блюда, книги, колпака, мяча, подушки, дыни, зеркала. Дети выбирают какой формы предмет, и чтобы его расколдовать определить предмет к соответствующей группе. Раскладывают предметы по соответствующим формам и обосновывают своё решение.

Воспитатель: Умницы! Назовите какие фигуры вы расколдовали и из каких предметов?

А давайте мы сами сделаем эти фигуры из счетных палочек. Сможем? (дети выкладывают фигуры).

Воспитатель: Скажите пожалуйста, какую фигуру нельзя выложить с помощью палочек? (круг). Как вы думаете почему этого сделать невозможно? (ответы детей)

Воспитатель: А вот и центральный парк, Мы так долго ходили, давайте сядем на скамеечки и понаблюдаем.

#### Игра «*Время суток*»

Дети рассаживаются на стульчики , воспитатель берёт мяч, при получении мяча отвечают на вопрос.

Воспитатель: Бросает ребенку мяч и спрашивает:

- Сейчас утро. А потом наступит? И т.д.

Воспитатель: На нашей доске вы видите изображения времени суток. Можем мы их расставить по порядку?

Воспитатель: Вот и замок королевы Арифметики, здесь нас ждет последнее испытание. Дело в том что ее слуги попрятались от нее в этой комнате, а вы должны помочь ей их найти.

Игра **«Поиск слуг»**

Воспитатель заранее прячет игрушки в разных местах комнаты и говорит:

«Вперед пойдешь – лошадку найдешь,

Вправо пойдешь – медведя найдешь,

Влево пойдешь – юлу найдешь,

Назад пойдешь – сюрприз найдешь (*например автомобиль*)».

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?

Воспитатель: Поздравляю, вы прошли все испытания помогли навести порядок в городе. Нам пора заканчивать своё приключение Закрывайте глазки и хором считаем от 5 до 1

Воспитатель: Наша прогулка по городу математика подошла к концу. Вам понравилось? Было сложно? Расскажите друзьям о своем путешествии?

## **2.2. Варианты конспектов образовательной деятельности** **Знакомство с цифрой 5**

**Цель:** развитие познавательной деятельности посредством социо-игровой технологии.

### **Обучающие задачи:**

-Объяснить, что результат счета не зависит от величины предметов (в пределах 5).

-Учить сравнивать предметы по величине (в пределах 5), раскладывать их в убывающей и возрастающей последовательности, обозначать результаты сравнения словами: *самый большой, поменьше, еще меньше, самый маленький* (и в обратном порядке).

-Закреплять умение двигаться в заданном направлении.

### **Развивающие задачи:**

-Развивать умение самостоятельно распределяться в команды.

-Совершенствовать умение детей сотрудничать в командах.

-Развивать внимание, мышление, умение высказываться.

### **Воспитательные задачи:**

-Воспитывать дружеские взаимоотношения, желание играть в коллективе, культуру общения, умение слушать.

-Развивать коммуникативные навыки.

**Предварительная работа:** обыгрывание игровых ситуаций: «Найди столько же», «Ворота для мячей», «Делаем зарядку», «Строим дорожки», «Матрёшки гуляют», «Разложи фигуры», знакомство с геометрическими фигурами (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, цилиндр).

**Оборудование:** три непрозрачных контейнера, обозначенных цифрами 1, 2,3, в которых находятся большие и маленькие мячи, комплекты геометрических фигур одного цвета, но разного размера (5 треугольников, 5 кругов, 5 квадратов), сюрпризная коробочка с цифрой 5.

**1 этап:** способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности.

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечание
<p>Дети заняты играми по интересам. Инструктор по физической культуре заносит контейнеры с игрушками и ставит перед детьми. Дети обращают внимание на контейнеры, подходят к воспитателю, осматривают контейнера, ощупывают, предполагают, что в них находится, обнаруживают цифры на контейнерах.</p> <p>-Ребята , мы отдавали игрушки в музыкальный зал. Сейчас их вернули в группу. Как вы считаете, что нужно сделать с игрушками?</p>	<p>-Какие вы наблюдательные! (Если угадывают) Интересные варианты (если не угадывают) -Правильно (дети могут предложить поиграть игрушками , поставить на место)</p>

**2 этап:** способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечание
<p>-Дети, как вы думаете, с чего надо начинать, что бы поставить все на место? - С какого контейнера начнем? -Почему с контейнера с цифрой 1? -Какой контейнер откроем последним?</p>	<p>-Верно (если предложат открыть контейнеры и посмотреть что там). - Я согласна с вами. -Молодцы, правильно. -Здорово. Правильная мысль.</p>

**3 этап:** способствуем реализации игрового замысла

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечание
<p>Дети открывают первый контейнер. Видят мячи. Выбирают мячи. Воспитатель уточняет: Одинаковые ли мячи по величине? Что нужно сделать ,чтобы узнать, сколько больших мячей, а сколько маленьких? -Как лучше и быстрее посчитать мячи? -Каких мячей больше? Воспитатель просит расположить мячи так, чтобы сразу было видно, что их поровну. Воспитатель уточняет способ сравнения: Как вы сравнили мячи? -Дети, куда поставим мячи? В каком направлении нужно двигаться? До какого предмета дойти?</p> <p><b>Физкультминутка.</b> Вы, наверно устали? Ну, тогда все дружно встали. Ножками потопали- раз, два, три. Ручками похлопали- раз, два, три. А теперь давайте вместе все попрыгаем на месте- раз, два, три. Повертелись- раз, два, три, Покружились-- раз, два, три,</p>	<p>-Верно. Если дети не разделятся на команды, нужно предложить имделиться в соответствии с выбранными мячами. -Молодцы. Вы внимательные и сообразительные. (Мячей поровну) - Правильно. (Разложили парами) -Согласна. (Дети называют и показывают место, где должны находиться мячи, называют направление движения). Дети выполняют движения в соответствии с текстом.</p>

<p>Дружно все остановились. А в конце ходьба на месте- это всем давно известно. Мы немножко отдохнем и опять считать начнем. Воспитатель вместе с детьми продолжает движение. Дети открывают второй контейнер с геометрическими фигурами. -Ребята, скажите, что это? Берите геометрические фигуры. -Как удобнее посчитать фигуры? Как вы думаете, сможем мы сравнить фигуры? Сколько фигур у каждой команды? Одинакового размера? Как вы определили? Обозначьте результаты сравнения словами (самый большой, большой, поменьше, ещё меньше, самый маленький и в обратном порядке). Воспитатель предлагает разложить фигуры в убывающей и возрастающей последовательности. -А что за конструкции у вас получились?!</p> <p>-Куда поставим этот контейнер? В каком направлении нужно двигаться? Дети открывают контейнер с цифрой 3. В ней лежит сюрпризная коробка . Открывают коробку и достают цифру 5. Называют цифру. Удивляются -Вот это неожиданность! Как эта цифра сегодня соответствует нашим играм. Как вы думаете, почему?</p>	<p>- Немножко отдохнули. Какие вы, умелые и ловкие! -Совершенно верно!</p> <p>-Интересные варианты. <i>Если дети не предложат правильный ответ, можно подсказать следующим образом: «Хотите раскрою секрет как это сделать? Можно разделить на команды по фигурам».</i> Дети делятся на три команды, одна команда с треугольниками, другая с кругами, третья с прямоугольниками. Молодцы. ( Если дети не сказали, что сравнивали, можно спросить: как вы сравнили фигуры (метод наложения)) <i>Дети определяют, что фигуры похожи на пирамиду, башню, елку и т.д.</i> –Как интересно! Любопытно! -Детки, вы молодцы! Правильно ответили!</p> <p>-Верно. <i>Предполагаю, что дети догадаются. Если нет, подсказать, что считали, и какой был результат.</i></p>
--	--

**4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности.**

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечание
<p>Скажите мне, ребята, чем мы занимались? Дети, скажите, вам, понравились игры?</p>	<p>-Правильно. -Я очень рада. Замечательно! Мне тоже было с вами интересно.</p>

**2.3. Консультации для педагогов**

**«Дидактические игры в формировании элементарных математических представлений у дошкольников».**

В разнообразных системах обучения игра занимает особое место. И это определяется тем, что игра близка характеру ребенка. С рождения ребенок уделяет большое внимание играм. Игра для ребенка – это не просто интересное

проведение времени, а способ подражания взрослому миру, моделирование своего поведения в обществе.

Потребность в игре и стремление играть у дошкольников необходимо использовать и направлять на решение конкретных учебных задач. Игру можно использовать средство воспитания и обучения, если ее включить в целостный педагогический процесс. Ведя игру, направляя деятельность ребенка в игре, воспитатель воздействует на все стороны развития личности: чувства, сознание, волю и поведение в целом.

В настоящее время в педагогической науке появилось целое направление - игровая педагогика, считающая игру основным методом обучения и воспитания детей дошкольного возраста. Упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) является важнейшим способом включения детей в воспитательную работу, способом обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и приемлемые условия жизни.

Часто игры сопоставляют с содержанием обучения и воспитания. В данной классификации могут быть представлены следующие виды игр:

- игры сенсорного воспитания;
- словесные игры;
- игры для знакомства с природой;
- по формированию математических представлений и др.

Иногда игры связаны с материалом:

- игры с дидактическими игрушками;
- настольные печатные игры;
- игра слов;
- псевдосюжетные игры.

Такая систематизация игр подчеркивает их ориентацию на обучение, когнитивную деятельность детей, но недостаточно раскрывает основы дидактической игры - особенности игровой деятельности детей, игровые задания, игровые действия и правила, организацию жизни детей, наставление педагога.

В основу любой игровой методики, проводимой во время обучения, должны быть заложены следующие принципы:

- актуальность дидактического материала (актуальная постановка математических задач, наглядные пособия и др.) действительно помогает детям воспринимать задания как игру, быть заинтересованным в получении желаемого результата, стремиться к наилучшему решению;

- коллективность способствует сплочению детского коллектива в группу единомышленников, в единую организацию, способную решать задачи более высокой сложности, чем те, которые доступны одному ребенку, а зачастую и более высокого уровня;

- конкурентоспособность порождает стремление выполнить задание быстрее и лучше соперника, что позволяет, с одной стороны, сократить время на выполнение задания, а с другой - добиться действительно достойного результата.

Практически любая командная игра может служить классическим примером вышеизложенных принципов в которой одна половина задает вопросы – другая на них отвечает.

Исходя из этих принципов, можно сформулировать требования к дидактическим играм, проводимым во время обучения:

- в их основе должны быть игры, уже знакомые детям. С этой целью необходимо вести наблюдение за детьми, определять их любимые игры, анализировать, в какие игры дети играют охотно, а в какие нет;

- каждая игра должна оригинальной, не похожей на предыдущие;
- нельзя принуждать играть детей в игру, которая полезна на ваш взгляд, они должны играть по собственной воле. Дети должны иметь право выбора, если игра им не нравится, иметь возможность выбрать другую игру;
- игра не урок. Игровая методика, подключающая детей к новой теме, элемент состязания, загадка, сказочное приключение и многое другое – это не только методическая грамотность педагога, но и общая работа детей на уроке. обогащенная эмоциями;
- эмоциональное состояние взрослого человека должно соответствовать той деятельности, в которой он принимает участие. В отличие от всех других методических средств игра требует от того, кто ее проводит, особого эмоционального состояния. Нужно не только суметь организовать игру, но и погрузиться в игру вместе с детьми;
- игра является диагностическим средством. Ребенок в игре неосознанно проявляет все свои лучшие и худшие качества.

Дидактические игры на формирование математических представлений можно классифицировать по следующим группам

1. Игры с числами и числами.
2. Игры - путешествия во времени.
3. Игры на ориентирование в пространстве.
4. Игры с геометрическими фигурами.
5. Игры на развитие основ логического мышления.

К играм первой группы относится изучение с детьми счета в прямом и обратном порядке. С помощью сказочного сюжета дети знакомятся с образованием чисел в пределах 10, путем сопоставления равных и неравных групп предметов. Сравниваются две группы предметов, расположенных либо на нижней, либо на верхней полосе счетной линейки. Это выполняется для того, чтобы у детей не сложилось ложного мнения о том, что большее число всегда находится на верхней дорожке, а меньшее — всегда на нижней.

Дидактические игры типа «Какого числа нет?», «Сколько?», «Путаница?», «Найди ошибку», «Убери числа», дети обучаются легко использовать числа от 0 до 10 и обосновывать свои решения или вычисления.

Дидактические игры «Загадай цифру», «Цифра, как звать тебя?», «Заполни таблицу», «Составь число», «Кто скажет, чего не хватает?» используются на уроках а также во внеурочное время для развития внимания, памяти, смекалки ребят.

Вторая группа математических игр (игры с путешествиями во времени) служит для ознакомления детей с днями недели. Рассказывается, что каждый день недели имеет свое название. Для того чтобы дети лучше запоминали названия дней недели, они обозначаются разноцветными кружками. Наблюдение ведут в течение нескольких недель, отмечая каждый день соответствующим кружком. Это делается намеренно, чтобы дети имели возможность сами без чьей либо помощи прийти к выводу о том, что порядок смены дней недели постоянен. Детям сообщают, что по в названии дня недели просматривается, какой день недели считается: понедельник – первый день после окончания недели, вторник – второй день, среда – середина недели, четверг – четвертый день, пятница - пятый. После такого разговора нужно предложить игры для того, чтобы закрепить названия дней недели и их последовательность. Дети с удовольствием играют в игру «Живая неделя».

В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве. Пространственные понятия детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Задача педагога - научить детей ориентироваться в искусственно созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданным условиям. С помощью дидактических игр и упражнений дети осваивают умение определять положение предмета по отношению к себе или другим объектам. Известно много игр и упражнений, помогающих развивать пространственное ориентирование у детей: «Найди похожий», «Расскажи о своем узоре», «Ковровая мастерская», «Художник», «прогулка по квартире» и многие другие. Играя в эти и подобные игры дети приобретают навыки в использовании слов для обозначения положения объектов.

К четвертой группе относят игры для закрепления знаний о форме геометрических фигур. Детям предлагается находить в окружающих его вещах предметы в форме круга, треугольника, квадрата. Например, задают вопрос: «На какую геометрическую фигуру похожа тарелка?» (поверхность стола, листок бумаги и т.п.). Есть игра наподобие «Лото». Детям предлагаются карточки (по 3-4 штуки), на которых они ищут фигуру, похожую на ту которую показывает ведущий. После чего им предлагается назвать и рассказать, о фигуре которую они увидели.

Использование сведений из дидактических игр способствует закреплению и развитию памяти, внимания и логики у детей.

Рассмотрим пятую группу игр - развитие логического мышления. У детей дошкольного возраста начинают формироваться элементы логического мышления, то есть развивается способность рассуждать и делать собственные выводы. Существует множество дидактических игр и упражнений, влияющих на развитие творчества у детей, так как они воздействуют на воображение и способствуют развитию у детей нестандартного мышления. Это такие игры, как «Найди фигуру не похожую на другие?», «Мельница» и другие. Они направлены на тренировку мышления при выполнении действий.

Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжение ряда фигур, знаков, на нахождение цифр. Знакомство с такими играми начинается с элементарных задач на логическое мышление — цепочки узоров. В таких упражнениях происходит чередование предметов или геометрических фигур. Детям предлагается продолжить ряд или найти недостающий элемент.

Кроме того, даются задания следующего характера: продолжить цепочку, чередуя в определенной последовательности квадраты, большие и маленькие кружочки желтого и красного цвета. После того, как дети учатся выполнять такие упражнения, задачи для них усложняются. Предлагается выполнить задание, в котором необходимо чередовать предметы, учитывать как цвет, так и размер

### **Консультация для воспитателей**

#### **«Блоки Дьенеша как универсальный дидактический материал для формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста»**

«Я слышу — и забываю,  
я вижу — и я запоминаю,  
я делаю — и я понимаю».

Пословица

Развитие познавательной деятельности детей дошкольного возраста – непрерывный процесс и очень интересный. Как только ребенок появился на свет,

он с первых дней познаёт окружающий мир. Процесс познания малыша отличается от процесса познания взрослого. Взрослые познают мир умом, маленькие дети – эмоциями. Малыш, стремится в первую очередь потрогать предмет руками, языком, понюхать, постучать им, а не только рассмотреть его. Мир познания для ребёнка открывается через опыт его личных ощущений, действий.

Действия с такими объектами необходимы для сенсорного развития и развития наглядно-действенного мышления, координации руки и глаза, развития моторики. К таким объектам относятся блоки Дьенеша, это наборы объемных геометрических фигур (*круг, квадрат, треугольник, прямоугольник*), различающихся по цвету (*синий, желтый, красный*) величине (*большие и маленькие*) и по толщине (*толстые и тонкие*).

Логические блоки являются отличными помощниками на ООД по математике, развитию речи, конструированию, изобразительной деятельности (*аппликация*), а также в сюжетно-ролевых играх.

С блоками Дьенеша детей лучше знакомить со второй младшей группы.

Я предложила детям познакомиться с ними самостоятельно. В процессе знакомства с блоками дети обратили внимание, что они имеют разный цвет, форму, размер, что с ними можно играть: выстраивать дорожки, домики и многое другое. А поскольку блоки представляют собой эталоны форм, цвета они помогли в запоминании программного материала по соотношению цвета, формы, в установлении сходства и различия между предметами.

Самые первые игры с детьми 3-4 лет простые, цель которых – освоение свойств, закрепляя в речи, используя слова *«такой же», «другой»* (по форме, цвету, размеру, толщине).

Игровое упражнение *«Найди такую же фигуру»*. Предлагаю подгруппе из 3-4 детей найти такую же фигуру, как у меня.

Игровое упражнение *«Что изменилось»*. Перед детьми выкладывают 3-5 фигур. Затем предлагают детям запомнить фигуры и закрыть глаза. Воспитатель убирает одну фигуру и предлагает детям ответить, что изменилось. Можно не убирать фигуру, а поменять местами или одну убрать, а другую добавить.

Игровое упражнение *«Найди пару»*. Таблички с нарисованными геометрическими фигурами. Каждой большой фигуре нужно найти в пару маленькую. Или нарисованные маленькие, ищем большие.

Игровое упражнение *«Выложи дорожку»*. Ребенку предлагают выложить дорожку так, чтобы рядом оказались фигуры одного цвета, принцип *«домино»*. Другой вариант выкладываем так, чтобы рядом оказались фигуры разной формы.

Игровое упражнение *«Найди такой же, но другой формы (цвета, размера)»*. Детям предлагается найти такой же блок, как у меня, но другой формы, либо другого цвета. Подвижная игра *«Автомобили»*. Для игры используем таблички с условным обозначением, на которых наклеены геометрические фигуры, например: большой синий квадрат и маленький красный круг, такие же блоки лежат на столе. Дети выбирают понравившиеся фигуры (*фигура обозначает марку машины*). Пока звучит музыка, *«машины»* двигаются по площадке, по окончании музыки *«автомобили»* подъезжают к своему *«гаражу»*.

Логические игры с обручами, которые отлично развивают у детей способность логически мыслить и ориентироваться в пространстве. Перед игрой нужно объяснить ребенку основную терминологию – *«внутри»* и *«вне»* обруча.

Игровое упражнение *«Рыбки в пруду»* Предложить ребенку, по двум признакам (*например маленькие, желтые*) – рыбки, только их нужно *«запустить в пруд»* (*в обруч*), остальные остаются *«вне обруча»*.

Блоки Дьенеша интересны малышам, потому что одинаковых игр не существует, каждый день можно придумывать новые варианты игры.

Таким образом, можно сказать работа с блоками Дьенеша, не имеет границ, данная развивающая методика – это универсальный дидактический материал, позволяющий успешно формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста

#### **2.4. Консультации для родителей**

##### **«ВЕСЕЛАЯ МАТЕМАТИКА ДОМА»**

Неоценимую помощь в овладении ребенком – дошкольником элементарных математических представлений уже с 3 лет могут оказать родители. И только совместная работа детского сада и семьи может обеспечить успехи ребенка в усвоении данного раздела программы дошкольного образовательного учреждения.

Домашняя обстановка способствует раскрепощению ребенка и он усваивает учебный материал в индивидуальном для себя темпе, закрепляет знания, полученные в детском саду. Родители в свою очередь узнают многое о своем ребенке.

Поэтому можно порекомендовать некоторые математические игры и упражнения для проведения их в кругу семьи. Указанные игры доступны для ребенка младшего дошкольного возраста и не требуют длительной подготовки, изготовления сложного дидактического материала.

##### **1. Математическая игра «Подбери колеса к вагончикам»**

Цель игры: обучение различению и называнию геометрических фигур, установление соответствия между группами фигур, счет до 5.

Ход игры: ребенку предлагается подобрать соответствующие колеса — к синему вагончику красные колеса, а к красному – синие колеса. Затем необходимо посчитать колеса слева направо у каждого вагончика отдельно (вагоны и колеса можно вырезать из цветного картона за 5-10 минут).

##### **2. Математическая игра «Составь цветок»**

Цель игры: научить составлять силуэт цветка из одинаковых по форме геометрических фигур, группируя их.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку составить цветок для мамы или бабушки к празднику из геометрических фигур. При этом объясняет, что серединка цветка – круг, а лепестки – треугольники или круги. Ребенку предоставляется на выбор собрать цветок с треугольными и ли круглыми лепестками. Таким образом можно закрепить названия геометрических фигур в игре, предлагая ребенку показать нужную фигуру.

##### **3. Игра- упражнение «Назови похожий предмет»**

Цель игры: развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

Ход игры: взрослый просит ребенка назвать предметы, похожие на разные геометрические фигуры, например, «Найди, что похоже на квадрат» или найди все круглые предметы... В такую игру легко можно играть в путешествии или по пути домой.

##### **4. Математическая игра «Что стоит у нас в квартире»**

Цель игры: развивать умение ориентироваться в пространстве; логическое мышление, творческое воображение; связную речь, самоконтроль развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

Ход игры: предварительно нужно рассмотреть последовательно интерьер комнаты, квартиры. Затем можно попросить ребенка рассказать, что находится в каждой комнате. Если он затрудняется или называет не все предметы, помогите ему наводящими вопросами.

Хотелось бы напомнить Вам, уважаемые родители, о необходимости поддерживать инициативу ребенка и находить 10-15 минут ежедневно для совместной игровой деятельности. Необходимо постоянно оценивать успехи ребенка, а при неудачах одобряйте его усилия и стремления. Важно привить ребёнку веру в свои силы. Хвалите его, ни в коем случае не ругайте за допущенные ошибки, а только показывайте, как их исправить, как улучшить результат, поощряйте поиск решения. Дети эмоционально отзывчивы, поэтому если Вы сейчас не настроены на игру, то лучше отложите занятие. Игровое общение должно быть интересным для всех участников игры.

Играйте с ребенком с удовольствием!

### **Консультация для родителей**

#### **«Формирование математических способностей у детей дошкольного возраста в процессе дидактической игры»**

Законы математики встречаются повсеместно в окружающем мире. «Сколько ножек у жука?», «Кто раньше отцветает, ромашка или тюльпан?», «Кто быстрее тигр или антилопа?», - эти вопросы ребенка заставляют задуматься. Знакомясь с разнообразием окружающего мира, явлениями природы, флорой и фауной, детям необходимо овладеть приемами вычисления, математическими действиями. Математика устанавливает отношения между событиями, предметами, систематизирует предметы и явления. Она помогает ускорить процесс овладения языком, вводит в лексикон ребенка новые слова. Потребность государства в технически грамотных кадрах и эволюция технического прогресса, ставят математику как науку на одно из первых мест. Уважаемые родители! Окружающая среда заставит вашего ребенка научиться считать, решать задачи, находить ответы, используя правила сложения и вычитания. Он давно начал заниматься математикой, даже не задумываясь об этом. Ведь дети учатся считать, начиная с себя. Сколько у них рук, глаз, ушей. Узнав сколько, ищут сходство с мамой и папой. Трансформируют в игру процесс изучения математики. Но не всякая игра имеет воспитательное значение, а лишь та, которая принимает характер познавательной деятельности, являясь дидактической.

Предложите ребенку сосчитать его игрушки, вместе посчитайте овощи для борща или фрукты для компота.

Попросите помочь накрыть на стол и пересчитать тарелки и столовые приборы для каждого члена семьи. Например, Валя, накрывая на стол, произносит: «Одна тарелка для папы, одна для мамы, одна для Сени и одна для меня. Стало быть всего четыре тарелки».

Научите ребенка сравнению. С его помощью вы можете объединять предметы в группы по размеру, цвету, весу, форме, длине. Для сравнения предметов, например, по размеру, их необходимо расположить в порядке от большего к меньшему или наоборот. Можно предложить ребенку сравнить размер изюма в каше, размеры одежды членов семьи, собрать конструктор.

По дороге в детский сад или домой обратите внимание на деревья (ниже-выше, тоньше-толще). Во время рисования поговорите с ним о длине карандашей, сопоставьте их по длине, пусть ребенок в процессе игры, употребляет такие слова, как длинный-короткий, широкий-узкий (например шнурок), высокий-низкий (человек, дерево); толще-тоньше (ветка, кусок хлеба). Используйте игрушки разного размера (кубики, куклы, машинки), палочки разной длины и толщины, карандаши, кусочки веревки, нитки, полоски бумаги, ленточки. Важно, чтобы дети умели использовать эти слова, потому что все чаще перед школой они употребляют большие-маленькие. Ребенок должен использовать правильные слова для сравнения размеров в школе.

На прогулке спросите, сколько на его взгляд воробьев, деревьев, сколько шагов до качелей? Какое дерево ближе к нам? Какое дальше? Какой дом самый высокий? (сравнение). Умение использовать сравнения прекрасно развивает мышление и воображение ребенка.

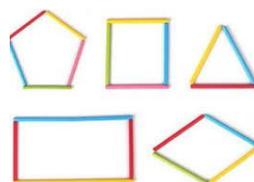
Дети учатся не только считать, но и ориентироваться в пространстве и времени. Обратите на это внимание в своей повседневной жизни. Спросите ребенка, что он видит слева, справа от него, впереди и сзади. Акцентируйте внимание на то, когда происходят интересующие его события, применяя слова: вчера, сегодня, завтра (что случилось сегодня, что произошло вчера и что ожидается завтра). Называя день недели, поинтересуйтесь у него; а какой будет завтра, какой был позавчера. Называя текущий месяц, акцентируйте внимание на праздники или знаменательные даты в этом месяце, если они есть. Поиграйте в игру «Разыщи конфету». Спрячьте лакомство и произнесите «Раз, два, три - найди!» Ребенок приступает к поиску а взрослый руководит используя слова «на», «за», «между», «в». Обнаружив лакомство ребенок объясняет, где была конфета, используя слова эти же слова.

Так, в ближайшем окружении, пожертвовав немного времени, можно познакомить ребенка со многими математическими понятиями, способствовать их лучшему усвоению, поддержанию и развитию интереса к математике.

*Удачи вам и вашим детям, дорогие родители!!!*

### ***Приложение. Комплекс универсальных дидактических игр, способствующих формированию элементарных математических представлений у дошкольников***

#### **Составление геометрических фигур из палочек**



**Цель:** упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

**Материал:** счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

#### **Задания**

Составить 2 равных треугольника из 5 палочек

Составить 2 равных квадрата из 7 палочек

Составить 3 равных треугольника из 7 палочек

Составить 4 равных треугольника из 9 палочек  
Составить 3 равных квадрата из 10 палочек  
Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника  
Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника  
Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники)  
Составить квадрат и треугольник маленького размера  
Составить маленький и большой квадраты  
Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.  
Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

### **Сложи квадрат**

**Цель:** развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых задач.

**Материал:** 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

### **Задания**

Разложить кусочки квадратов по цвету

По номерам

Сложить из кусочков целый квадрат

Придумать новые квадратики.

### **Дидактические игры с цифрами.**



### **Игра «Весёлый счёт»**

**Цель:** Учить детей прямому и обратному порядковому счёту в пределах десяти.

**Материал:** Карточки с изображением животных – 10 шт., карточка с изображением парусника – 1 шт.

### **Ход игры:**

Прочитать детям рассказ «Весёлый счёт», где козлёнок поочерёдно считает животных. Вместе с детьми помочь козлёнку посчитать животных, показывая их картинки. Определить цель счёта (для чего считал козлёнок животных). Помочь животным сойти на берег (упражнять детей в обратном счёте).

### **Домино «Весёлая зарядка»**

**Цель:** Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

**Материал:** карточки – фишки

### **Ход игры:**

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

### **Домино «Белоснежка и семь гномов»**

**Цель:** Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

**Материал:** карточки – фишки

#### **Ход игры:**

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

### **Игра «Мои первые цифры»**

**Цель:** Учить детей количественному счёту до 18

**Материал:** карточки – цифры – 18 шт., карточки – животные - 18 шт.

#### **Ход игры:**

Воспитатель раздаёт карточки с цифрами детям (5 – 6 чел.), карточки с животными лежат на столе. Тот, кто быстрее подберёт к карточкам цифрам, карточки с разным количеством животных в соответствии с заданной цифрой, тот и выиграл.

### **Игра «Живые числа»**

**Цель:** упражнять в счете (прямом и обратном) в пределах 10.

**Материал.** Карточки с нарисованными на них кружками от 1 до 10.

#### **Ход игры:**

Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!»- они строятся в шеренгу, называя свое число. (Один, два, три и т. д.).

Дети меняются карточками. И игра продолжается.

Вариант игры. «Числа» строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку.

### **Игра «Сосчитай и назови»**

**Цель:** упражнять в счете на слух.

#### **Ход игры:**

Воспитатель . предлагает детям считать на слух звуки. Он напоминает, что делать это надо, не пропуская ни одного звука и не забегая вперед («Внимательно слушайте, сколько раз ударит молоточек»). Извлекают (2-10) звуков. Всего дают 2-3 гадания. Далее В. объясняет новое задание: «Теперь считать звуки будем с закрытыми глазами. Когда сосчитаете звуки, откройте глаза, молча отсчитайте столько же игрушек и поставьте их в ряд». В. отстукивает от 2 до 10 раз. Дети выполняют задание. Отвечают на вопрос: «Сколько игрушек вы поставили и почему?»

### **Игра «Встань на место»**

**Цель:** упражнять детей - в счете в пределах 10.

#### **Ход игры:**

Педагог говорит: «Сейчас мы поучимся подбирать карточки, на которых нарисовано поровну разных предметов» и предлагает сосчитать, сколько предметов нарисовано у них на карточке. Далее объясняет задание: «Я буду называть числа, дети выходят, встанут в ряд и покажут всем свои карточки, назовут, сколько предметов у них нарисовано. Вопросы: «Поскольку предметов у них нарисовано?» и т. д.

### **Игра «Подбери игрушку»**

**Цель:** упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его учить находить равное количество игрушек.

#### **Ход игры:**

Воспитатель объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько игрушек, сколько он скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Витя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором-3, на третьем-4, на четвертом-5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно ли выполнено задание.

### **Игра «Какое число рядом»**

**Цель:** упражнять в определении последующего и предыдущего числа к названному. Материал. Мяч.

#### **Ход игры:**

Дети становятся в круг, в центре его - водящий. Он бросает мяч кому-нибудь и говорит любое число. Поймавший мяч называет предыдущее или последующее число. Если ребенок ошибся, все хором называют это число.

### **Игра «Матрешки»**

**Цель:** упражнять в порядковом счете» развивать внимание, память.

Материал. Цветные косынки (красны, желтая, зеленая: и т. д от 6 до 10 штук

#### **Ход игры:**

Выбирается водящий. Дети повязывают косынки и становятся в ряд-это матрешки. Они пересчитываются вслух по порядку: «Первая, вторая, третья» и т. д. Водящий запоминает, на каком месте стоит каждая матрешками выходит за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая матрешка стада пятой». Иногда матрешки могут оставаться на своих местах. Игра повторяется несколько раз.

### **Игра «Путаница»**

**Цель.** Закрепить знания цифр. Развивать наблюдательность, внимание.

#### **Ход игры**

Цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

### **Игра «Какой цифры не стало?»**

**Цель.** Закрепить знания детьми цифр, умение называть соседней числа. Развивать память, внимание.

#### **Ход игры**

Убираются одна - две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно.

Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

### **Игра «Убираем цифры»**

**Цель.** Закрепить знания детьми цифр, умение называть соседней числа. Развивать память, внимание.

#### **Ход игры**

Перед всеми на столах разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавший, о какой цифре

идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 3 раза); убрать цифру и т.д. Сверяют последнюю оставшуюся цифру, тем самым определяя, правильно ли выполнялось задание всеми детьми. Про оставшуюся цифру тоже загадывают загадку.

### **Игры «Что изменилось?», «Исправь ошибку»**

**Цель.** Закрепит умение пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Развивать внимание, память.

#### **Ход игры**

Способствуют закреплению умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Несколько групп предметов размещают на доске, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, а сам меняет местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют ее разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют или убирают предметы, т.е. изменяют количество предметов в группах. Тот, кто работает у доски, сопровождает свои действия объяснением. Если он хорошо справился с заданием (найти и исправить ошибку), то он становится ведущим.

### **Игра «Сколько»**

**Цель.** Упражнять детей в счёте. Развивать слух, внимание.

#### **Ход игры**

Упражняет детей в счете. На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. Сидит девица в темнице, а коса на улице» Играющие догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают сколько

морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4. Кто быстрее поднял цифру становится ведущим. Вместо загадок можно давать описание предмета. Например,: «Это животное ласковое и доброе, оно не разговаривает, но знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько».

### **Игра «Считай - не ошибись! »**

**Цель.** Закрепить порядок следования чисел натурального ряда, упражнять в прямом и обратном счёте. Развивать мышление, внимание.

#### **Ход игры**

помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше.

Игра должна проводиться в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как большему количеству детей принять в ней участие.

### **Игра «Которой игрушки не стало?».**

**Цель.** Закрепить порядковый счёт предметов, понятие «сколько». Развивать внимание, память.

### **Ход игры**

Ведущий выставляет несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший становится ведущим

### **Игра «Кто первый назовет?».**

Цель. Закрепить счёт. Развивать память, внимание.

### **Ход игры**

Детям показывают картинку, на которой в ряд (слева на право или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Ведущий договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, снизу, сверху. Ударяет молоточком несколько раз. Дети должны подсчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

### **Игра «Войди в избушку»**

Цель: Совершенствовать практические умения составлять числа из двух меньших; осуществлять поисковые действия.

### **Ход игры**

В каждой избушке лежат золотые монеты с номерами: в первой – 6, во второй – 7, в третьей – 9шт. Для того, чтобы войти в избушку и забрать монеты, надо открыть дверь. А дверь открывается хитро: надо нажать на обе «педали» столько раз, сколько показывает номер на избушке.

**Задание:** - Посмотри на рисунок и выбери избушку, в которую ты хочешь зайти. Закрась возле неё столько следов, сколько раз ты нажмёшь сначала на левую педаль, а затем на правую. Проверь готова ли дверь открыться. Можно ли было нажать правой и левой педалью другое количество раз?

А теперь войди в другие избушки.

### **Игра. «Назови соседей».**

Цель: Закрепить знания детей о последовательности цифрового ряда. Закрепить навыки прямого и обратного счёта в пределах 10.

### **Ход игры**

Ребёнок выбирает карточку с вагончиком, называет цифры, находит пропущенное число на маленькой карточке и закрывает пустое окошко. Использует слова: между, справа, слева, перед, после, за.

II. Игра в группе от 2 человек. Водящий показывает большую карточку и просит назвать пропущенное число. Например: «Какое число стоит между числами 4 и 6?», или «Какое число будет следующим в ряду 5, 6...?» Игроки выбирают нужную карточку и показывают ее водящему. Задание можно сделать более интересным внося элемент соревнования. Кто быстрее покажет или назовет недостающее число?

### **Игра «Посчитай птичек»**

Цель: показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

### **Ход игры**

Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок(снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6

синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше: 6 или 5? Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

### **Дидактические игры – путешествия**

#### **Путешествие матрешек**

**Цель:** Закрепить знания детей: счет, сравнение, ориентирование в пространстве.

**Раздаточный материал** "Дидактическая поляна" **Заготовки матрешек(шаблоны)**

Положите перед собой листы картона. Что изображено на них? Река, мост, цветы, лодка, елочка, куст с ягодами. Вот сюда то и отправятся наши матрешки. Сначала вышла в путь одна матрешка. Она решила пойти вперед и рассмотреть все как следует. Возьмите одну матрешку в руки и поставьте ее перед мостом. Дальше матрешка решила перейти на другой берег реки. Поставьте матрешку на мост. Вот перешла матрешка по мостику и остановилась за ним. Поставьте матрешку за мостиком. Подошла матрешка к елочке и решила отдохнуть в ее тени. Поставьте матрешку под елочкой. А рядом с елочкой что растет? Куст с ягодами. Посмотрела матрешка на елочку, потом на кустик и решила их сравнить. Какая елочка, а какой кустик?

(Елочка высокая, а кустик низкий). А вокруг – красота! Сколько елочек? (Д: одна). А сколько цветочков? (Д: Много). Сколько кустиков? (Д: Один). А сколько ягод на кустике? (Д: Много). Ну что же, пора звать подружек. Матрешки-сестрички, идите все сюда. Дети, поставьте матрешек на травку. Решили матрешки сесть в лодочку и поплыть по реке. Посадите матрешек в лодочку. Все матрешки поместились? Сколько всего матрешек село в лодку? (Д: Пять). Вот и закончилось путешествие матрешек. Вернулись все они домой.

#### **«Путешествие в космос»**

**Цель:** Закрепить знания детей о последовательности цифрового ряда. Закрепить навыки прямого и обратного счёта в пределах 10.

#### **Ход игры**

Сегодня мы полетим в космос. На полу два обруча так, что образуется три отдельных области пересечения.

Воспитатель: Внутри красного облака захотели жить все красные звёзды, внутри оранжевого – все круглые. В области пересечения двух облаков поселятся звёзды, обладающие признаками: цветом красные, формой круглые.

- Какие звёзды лежат вне обоих облаков? (Все звёзды – не красные и не круглые: синие, жёлтые, треугольные, квадратные, овальные).

- Сосчитайте сколько звёзд внутри красного облака? Ответы детей: 10

Воспитатель: Сосчитайте сколько звёзд в области пересечения? Ответы детей: 9

Воспитатель: Каких звёзд больше и насколько? (на 1)

Сосчитайте сколько звёзд внутри оранжевого облака? (9)

Каких звёзд меньше и насколько?

**Игра «Живая неделя».**

Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

### **Ход игры**

Семь детей у доски построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит, второй ребенок и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит, второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся.

Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например от вторника до вторника.

### **Игры «Наш день», «Когда это бывает?».**

Цель: создавать условия для формирования познавательной активности детей.

### **Ход игры**

Детям раздаются карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток, распорядку дня. Воспитатель предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например, вечер. Дети, у которых есть соответствующее изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер. За правильный хорошо составленный рассказ ребенок получает фишку.

### **Игра « Кто работает рано утром?»**

Цель: создавать условия для формирования познавательной активности детей.

### **Ход игры**

Игра начинается чтением стихотворения Б. Яковлева из книги «Утро, вечер, день, ночь»

Если звонко за окном   защебечут птицы,  
Если так светло кругом, что тебе не спится,  
Если радио у вас вдруг заговорило,  
Это значит, что сейчас   утро наступило.

Взрослый: « Теперь мы с тобой будем вместе путешествовать и смотреть, кто и как работает утром».

Взрослый помогает ребёнку вспомнить, кто раньше всех начинает работать (дворник, водители общественного транспорта и т.д.)

Вспомните вместе с ребёнком, а что делают утром дети и взрослые. Закончит путешествие можно чтением стихотворения Б. Яковлева или обобщением того, что происходит рано утром.

### **Игра «Вчера, сегодня, завтра**

Цель: развивать умения детей ориентироваться во времени, закреплять понятия «вчера», «сегодня», «завтра».

### **Ход игры**

Взрослый и ребёнок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребёнку и говорит короткую фразу.

Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому. Например: Мы лепили (вчера). На прогулку идём (сегодня) и т.д.

### **Игра «Про вчерашний день»**

Цель: создавать условия для формирования познавательной активности детей. Показать детям, как необходимо беречь время.

### **Ход игры**

Жил-был мальчик по имени Сережа. На столе у него стояли часы-будильник, на стене висел толстый и очень важный отрывной календарь. Часы вечно куда-то спешили, стрелки никогда не стояли на месте и всегда приговаривали: «Тик-так, тик-так - береги время, упустишь - не догонишь». Молчаливый календарь свысока посматривал на часы-будильники, ведь он показывал не часы и минуты, а дни. Но однажды - и календарь не выдержал и заговорил:

-Эх, Сережа, Сережа! Уже второе ноября, воскресенье, уже подходят к концу эти сутки, а ты еще уроки не сделал. ...

-Так-так, - сказали часы. - Подходят к концу вечер, а ты все бегаешь и бегаешь. Время летит, его не догонишь, его упустил. Сережа только отмахнулся от надоедливых часов и толстого календаря.

Делать уроки Сережа стал тогда, когда за окном наступила темнота. Ничего не видно. Глаза слипаются. Буквы по страницам бегают, как черные муравьи. Положил Сережа голову на стол, а часы ему говорят:

-Тик-так, тик-так. Сколько часов потерял, прогулял. Посмотри на календарь, скоро воскресенье уйдет, и ты его больше никогда не вернешь. Посмотрел Сережа на календарь, а на листке уже не второе число, а третье, и не воскресенье, а понедельник.

-Целые сутки потерял, - говорит календарь, целый день.

-Не беда. Что потеряно, то найти можно, - отвечает Сережа.

-А вот походи, поищи вчерашний день, посмотрим, найдешь ты его или нет.

-И попробую, - ответил Сережа.

Только он это сказал, как что-то его подняло, закружило, и оказался он на улице. Осмотрелся Сережа и видит - подъемный кран тащит кверху стену с дверью и окнами, новый дом растет все выше и выше, и строители поднимаются все выше и выше. Работа у них так и спорится. Ни на что не обращают внимание рабочие, спешат дом построить для других людей. Закинул Сережа голову и как закричит:

-Дяденьки, видать ли вам сверху, куда вчерашний день ушел?

-Вчерашний день? - спрашивают строители. - А зачем тебе вчерашний день?

-Уроки сделать не успел. - Ответил Сережа.

-Плохо твое дело, - говорят строители. Мы вчерашний день еще вчера обогнали, а завтрашний сегодня обгоняем.

«Вот чудеса,, - думает Сережа. - Как можно завтрашний день обогнать, если он еще не пришел?» И вдруг видит - мама идет.

-Мама, где бы мне вчерашний день найти? Понимаешь, я его как-то нечаянно потерял. Только ты не беспокойся, мамочка, я его обязательно найду.

-Вряд ли ты его найдешь, - ответила мама.

Вчерашнего дня уже нет, а есть от него только след в делах человека

### Дидактические игры на тему: « Ориентировка в пространстве».



**Игра «Отгадай, кто где стоит».**

**ЦЕЛЬ:** научить детей ориентироваться в пространстве.

**Ход игры**

Перед детьми – несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т.д. гра «Что изменилось?».

На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

### **Игра « Найди похожую».**

Цель. Развитие пространственных представлений.

#### **Ход игры**

Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, а за ним- мартышка, последним мишка» или «В середине- большой чайник, справа от него- голубая чашка, слева - розовая чашка.

### **Игра «Художник».**

Цель: развития ориентировки в пространстве, закрепления терминов, определяющих пространственное расположение предметов, дает представление об их относительности.

#### **Ход игры**

Проводится с группой или подгруппой детей. Роль ведущего выполняет воспитатель. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть большим и узнаваемым), вверху, - на крыше дома трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот.

В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа от, за, перед, между, около, рядом и т. д.

### **Игра « Найди игрушку».**

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

#### **Ход игры**

«Ночью, когда в группе никого не было- говорит воспитатель, к нам прилетел Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал, как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина.

Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево, приседает и за шторой находит игрушку.

### **Игра « Путешествие по комнате».**

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

### **Ход игры**

Буратино с помощью ведущего дает детям задания: «Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество направлений должно быть не больше двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направления можно увеличить. Например: «Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг». В развитии пространственных ориентировок, кроме специальных игр и заданий по математике, особую роль играют подвижные игры, физкультурные упражнения, музыкальные занятия, занятия по изобразительной деятельности, различные режимные моменты (одевание, раздевание, дежурства), бытовая ориентировка детей не только в своей групповой комнате, но и в помещении всего детского сада.

### **Игра «Что справа»**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки, активизировать в речи детей слова «вверху», «внизу», «справа», «слева».

### **Ход игры**

Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

### **Игра «На плоту»**

**Цель:** развивать у детей сообразительность, быстроту мышления. Закрепить парно – противоположные значения слов, обозначающих пространственные признаки предметов.

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

### **Игра «Магазин»**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки, активизировать в речи детей слова «вверху», «внизу», «справа», «слева».

### **Ход игры**

В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинакового набора картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

### **Игра «Отгадай – где...»**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки, активизировать в речи детей слова слева, справа, сзади, впереди.

### **Ход игры**

Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За

каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.

#### **Игра «Где я сяду»**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки, активизировать в речи детей слова

#### **Ход игры**

Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевёрнутые карточки (это может быть личный бэйджик ребёнка, парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

#### **Игра «Что изменилось?»**

**Цель:** развивать внимание и кратковременную память детей ;учить целенаправленно запоминать информацию

#### **Ход игры**

Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза. Ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

В роли ведущего может быть, как воспитатель, так и ребёнок.

#### **Игра «Новоселье»**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки, активизировать в речи детей слова

#### **Ход игры**

В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

#### **Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь»**

**Цель:** закреплять навыки ориентировки, активизировать в речи детей слова

#### **Ход игры**

Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

#### **Игра «Новая походка»**

**ЦЕЛЬ:** научить детей ориентироваться в пространстве.

#### **Ход игры**

Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по-особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

#### **Игра «Назови соседей»**

**Цель:** закреплять умение ориентироваться на листе , развивает воображение.

#### **Ход игры**

Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов. Воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить: - что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

#### **Игра «Я еду на машине»**

**Цель:** Учить детей воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу.

#### **Ход игры**

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедem по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедem в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

#### **Игра «Расскажи про свой узор»**

**Цель:** учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, 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. Вверху и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

#### **Игра «Встань на место»**

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

#### **Ход игры**

В. 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.

#### **Игра «Не ошибись»**

**Цель:** упражнять детей в количественном и порядковом счете.

**Материал.** На каждого ребенка полоска плотной бумаги, разделенная на 10 квадратов. 10 маленьких карточек, равных величине квадрата на полоске бумаги, с изображенными на них кружочками от 1 до 10.

#### **Ход игры**

Дети кладут перед собой полоски бумаги и маленькие карточки. Ведущий называет какое-нибудь число, а дети должны найти карточку, на которой столько же кружков, и положить ее на соответствующий номер квадрата. Ведущий может называть числа от 1 до 10 в произвольном порядке. В результате игры все маленькие карточки должны быть расположены по порядку от 1 до 10. Вместо названия числа ведущий может ударять в бубен.

### **Дидактические игры на тему «Геометрические фигуры»**

#### **Игра «Чудесный мешочек»**

Цель упражняться в различении форм геометрических фигур осязая не глядя.

#### **Ход игры**

В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, осязывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее.

Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

#### **Игра «Найди такой же»**

Цель. Развитие пространственных представлений, память, внимание.

#### **Ход игры**

Перед детьми лежат карточки, на которых изображены три- четыре различные геометрические фигуры. Воспитатель показывает свою карточку (или называет, перечисляет Фигуры на карточке).

Дети должны найти такую же карточку и поднять ее.

#### **Игра «Кто больше увидит? »**

Цель. развитие пространственных представлений, память, внимание.

#### **Ход игры**

На доске в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на фланелеграфе. Что бы дети не повторяли ответы товарищей ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур он становится ведущим. Продолжая игру ведущий меняет количество фигур

#### **Игра «Посмотри вокруг »**

Цель: закрепить представления о геометрических фигурах, учить находить предметы определенной формы.

#### **Ход игры**

Игра проводится в виде соревнования на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий (им может быть воспитатель или ребенок) предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов, не имеющих углов, и т.д. За каждый правильный ответ играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

#### **Игра «Геометрическая мозаика »**

Цель: закрепить у детей знания о геометрических фигурах, формирует умение преобразовывать их, развивает воображение и творческое мышление, учит анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентироваться на образец.

#### **Ход игры**

Организуя игру, воспитатель заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека – девочка в платье), работа по собственному замыслу ( просто человека). Каждая команда получает

одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

#### **Игра «Найди свой домик».**

Цель: упражнять в умении называть и различать геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, закрепить знания о геометрических фигурах

#### **Ход игры**

Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу ведущего все собираются у своего домика с изображением фигуры. Усложнить игру можно переместив домик. Детей учат видеть геометрическую форму в окружающих предметах: мяч, арбуз-шар, тарелка, блюдце- обруч- круг ,крышка стола, стена, пол, потолок, окно-прямоугольник, платок –квадрат; косынка-треугольник; стакан- цилиндр;

#### **Игра «Помоги Чебурашке найти и исправить ошибку».**

Цель: упражнять в умении называть и различать геометрические фигуры.

#### **Ход игры**

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Чебурашке (или любой другой игрушке).

Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

#### **Игра «Только одно свойство»**

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её

#### **Ход игры**

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

#### **Игра «Найди и назови»**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

#### **Ход игры.**

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

#### **Игра «Назови геометрическую фигуру»**

Цель. Учить зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры ( круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал)

Материал. Таблицы с геометрическими фигурами. На каждой таблице контурные изображения двух-трёх фигур в разных положениях и сочетаниях.

#### **Ход**

#### **игры.**

Игра проводится с одной таблицей. Остальные можно закрыть чистым листом

бумаги. Взрослый предлагает внимательно рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, назвать их. На одном занятии можно показать ребёнку 2- 3 таблицы.

#### **Игра «Сравни и заполни»**

Цель. Умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

Материал. Набор геометрических фигур.

#### **Ход игры**

Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

#### **Игра «Заполни пустые клетки»**

Цель. Закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Материал. Геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

#### **Ход игры**

Играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с игрой 7), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

#### **Игра «Где, какие фигуры лежат»**

Цель. Ознакомление с классификацией фигур по двум свойствам (цвету и форме).

Материал: Набор фигур.

#### **Ход игры**

Играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

#### **Игра «Подбери фигуру»**

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.

Материал: у каждого ребенка карточки, на которых нарисованы прямоугольник, квадрат и треугольник, цвет и форма варьируются.

#### **Ход игры.**

Сначала В. предлагает обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом он предъявляет таблицу, на которой нарисованы эти же фигуры, но другого цвета и размера, чем у детей, и, указывая на одну из фигур, говорит: «У меня большой желтый треугольник, а у вас?» И т. д. Вызывает 2-3 детей, просит их назвать цвет и размер (большой, маленький своей фигуры данного вида). «У меня маленький синий квадрат».

### **Игра «Назови свой автобус»**

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

#### **Ход игры**

В. 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 автобусы и становятся друг за другом. Игру повторяют 2-3 раза.

### **Игра «Собери фигуру»**

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

#### **Ход игры**

В. предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает: «Какого цвета палочки? 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.

### **Игра «Только одно свойство»**

**Цель:** закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

#### **Ход игры.**

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

### **Игра «Найди и назови»**

**Цель:** закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

#### **Ход игры:**

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

### **Игра «Геометрическая мозаика»**

**Цель:** Развивать воображение, знакомить детей с геометрическими фигурами (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат).

**Материал:** плоские геометрические фигуры разной величины.

#### **Ход игры**

С помощью воспитателя дети выкладывают из геометрических фигур различные узоры на полосе, квадрате, прямоугольнике.

### **Игра «Закрой двери в домиках»**

**Цель:** обучение выделению параметров предметов, сравнению предметов путём наложения.

**Материал:** карточки с изображением домиков для трёх поросят карточки - двери, одинаковой высоты, но разной ширины

### **Ход игры:**

Детям рассказывают, что в домиках живут поросята, а двери открыты. Надо помочь поросятам надёжно спрятаться от волка в домиках, закрыв двери. Дети подбирают каждому из домиков соответствующую дверь.

### **Игра «Кто, где живёт»**

**Цель:** Знакомить детей с пятью геометрическими формами и их названиями. Обучать приёму обследования формы – обведение пальцем фигуры.

**Материал:** картонные – круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Пять карточек с изображением птиц в каждой геометрической фигуре той же величины (гнёздышке)

### **Ход игры:**

Вместе с детьми поочерёдно рассмотреть фигуры в следующем порядке: круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Особенно фиксируется внимание на углах и пропорциях фигур (овал и прямоугольник – вытянутые). Детям раздаются карточки с изображением птиц в гнёздышках. Птичек надо уложить спать, т. е. разложить все геометрические фигуры на карточки так, чтобы они совпали с нарисованными

## **Дидактические игры, упражнения на логическое мышление.**

### **Упражнение 1**

**Материал:** набор фигур - пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький), маленький красный квадрат).

**Задание:** "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат) Объясни почему. (Все остальные - круги) "

### **Упражнение 2**

**Материал:** тот же, что к упражнению 1, но без квадрата.

**Задание:** "Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру)".

### **Упражнение 3**

**Материал:** тот же и карточки с цифрами 2 и 3.

**Задание:** "Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.) Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга) "

### **Упражнение 4**

**Материал:** тот же и дидактический набор (набор пластиковых фигурок: цветные квадраты, круги и треугольники).

**Задание:** "Вспомни, какого цвета был квадрат, который мы убрали? (Красного.) Открой коробочку "Дидактический набор". Найди красный квадрат. Какого цвета еще есть квадраты? Возьми столько квадратов, сколько кругов (см. упражнения 2, 3). Сколько квадратов? (Пять.) Можно сложить из них один большой квадрат? (Нет.) Добавь столько квадратов, сколько нужно. Сколько ты добавил квадратов? (Четыре.) Сколько их теперь? (Девять.)"

### **Упражнение 5**

**Материал:** изображения двух яблок маленькое желтое и большое красное. У ребенка набор фигур: треугольник синий, квадрат красный, круг маленький зеленый, круг большой желтый, треугольник красный, квадрат желтый.

**Задание:** "Найди среди своих фигур похожую на яблоко". Взрослый по очереди предлагает рассмотреть каждое изображение яблока. Ребенок подбирает похожую фигуру, выбирая основание для сравнения: цвет, форма. "Какую фигурку можно назвать похожей на оба яблока? (Круги. Они похожи на яблоки формой.)"

## Упражнение 6

Материал: тот же и набор карточек с цифрами от 1 до 9.

Задание: "Отложи направо все желтые фигуры. Какое число подходит к этой группе? Почему 2? (Две фигуры.) Какую другую группу можно подобрать к этому числу? (Треугольник синий и красный - их два; две красные фигуры, два круга; два квадрата - разбираются все варианты.)". Ребенок составляет группы, с помощью рамки-трафарета зарисовывает и закрашивает их, затем подписывает под каждой группой цифру 2. "Возьми все синие фигуры. Сколько их? (Одна.) Сколько здесь всего цветов? (Четыре.) Фигур? (Шесть.)"

### Используемая литература:

1. Бантикова С. Геометрические игры //Дошкольное воспитание - 2013 - №1 - с.60-66.
2. Бурцева И.В. Дидактические игры для детей среднего возраста. //Дошкольная педагогика -2013 -№ 3-с.63.
3. Галанов А.С. «Развивающие игры для детей от рождения до школы» 2014г.
4. Давидчук А., Селихова Л. «Дидактическая игра – средство развития дошкольников 3 – 7 лет». Изд. «Сфера» 2015 год.
5. Звонкин А. К. Малыши и математика -| МЦНМО.,2020г
6. Прокофьева А.Г. 100 развивающих игр для детей. – М.: ООО ТД «Издательство Мир книги» 2008г.
7. Помораева И.А, Позина В.А. «Формирование элементарных математических представлений» старшая группа. Изд. «Мозаика-Синтез» 2016 год.
8. Сорокина А.И.Дидактические игры в детском саду.-М.,2013г.
9. Стасова Л.П. Развивающие математические игры – занятия в ДОУ. – Воронеж, 2008г. Бурцева
10. Щербакова Е.И. «Знакомимся с математикой». Изд. «Вентана – Граф» 2015 год.
11. Сычева Г.Е. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников. – Москва.: 2016г.