



Картотека

дидактических игр
по ФЭМП
в старшей группе



№1 «Робот»

Дидактические задачи: закреплять умение ориентироваться в пространстве, четко формулировать задания.

Ход игры.

Число участников - не меньше 6-8 человек. Робот - движется только по команде и только тогда, когда задание четко сформулировано. Если Робот понял команду, он должен сказать: "Задание понял, выполняю". Когда выполнил, должен не забыть сказать: "Задание выполнил". Если задание сформулировано не четко, Робот должен сказать: "Уточните задание, я задание не понял".

Дети должны к Роботу обращаться вежливо и четко, по очереди формулировать различной сложности задания. Педагог следит за ходом игры. На роль Робота ребенок либо назначается, либо вызывается по желанию. Когда Робот выбран, он отходит в сторону или выходит за дверь. Педагог вместе с детьми определяет путь Робота (направление движения и количество шагов, например, не менее 2 и не более 5), темы вопросов. Затем дети прячут какой-либо предмет: игрушку, книги и т.д. Руководя Роботом, дети должны привести Робота к месту, где спрятан предмет.

Входит Робот, встает у двери.

Ребенок

Дорогой Робот, улыбнись и сделай, пожалуйста, 3 шага вперед

Робот

Задание понял, выполняю (улыбается, делает 3 шага вперед). Задание выполнил.

Ребенок

Уважаемый Робот, пожалуйста, прыгни на одной ножке.

Робот

Задание не понял, задание не понял...

Педагог

Уточните Ваше задание. Робот может "перегореть".

Ребенок

Извини, Робот, будь любезен, прыгни на правой ножке 4 раза вперед.

Робот

Задание понял, выполняю.

Далее Роботу могут быть даны разнообразные задания, которые придумают дети.

Например:

- Сделай столько шагов вперед, сколько раз я хлопну.

- Сделай на носочках 4 шага, поверни налево и отгадай загадку.

- Закрой глаза, сделай 2 шага вперед

Все дети по очереди дают задание Роботу.

Игра заканчивается тогда, когда Робот доходит до назначенного места и находит спрятанный предмет.

№2 «Волшебные ниточки»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: лист бархатной бумаги 15x20 см, шерстяная нитка длиной 25—30 см.

Ход игры.

1-й вариант. Дети сидят за столами. Педагог показывает число предметов одним из способов: на счетной линейке, фланелеграфе, наборном полотне, с помощью картинок или игрушек. Дети выкладывают с помощью нитки цифру, соответствующую числу.

Можно загадывать загадки про цифры. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

2-й вариант. Дети поднимают нитку за один конец над листом и произносят хором волшебные слова: «Нитка, нитка, покружись, в цифру ... превратись!» Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей.

№3 «Бегите к цифре»

Дидактические задачи: упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

Оборудование: карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

Ход игры.

Игра малой подвижности. Педагог (водящий) называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель. Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

№4 «Фотосалон»

Дидактические задачи: закреплять образы цифр, понимать их соответствие числу предметов; развивать память и внимание.

Оборудование: карточки с изображением цифр; раздаточный материал: набор фишек (пуговиц или мелких игрушек), карточка размером 10x15 или 15x20 см, фишки.

Ход игры.

Педагог предлагает детям стать фотографами, т.е. на своей карточке-фотопластинке изображать фишками или мелкими игрушками цифры, которые «придут» в «фотосалон». За быструю и правильную фотографию можно заработать монетки (фишки).

В конце игры подводятся итоги: награждают того, кто набрал больше всех фишек, или выявляют «лучшего фотографа города».

№5 «Придите ко мне»

Дидактические задачи: закреплять умение различать цифры, устанавливать их соответствие числу.

Оборудование: карточки с цифрами.

Ход игры.

Дети сидят на ковре в удобной позе. Перед ними стоит водящий (педагог) со знакомыми детям цифрами в руках; показывает играющим одну из цифр, одновременно закрывает глаза и через несколько секунд говорит: «Стоп!» За это время к нему должно выбежать соответствующее цифре количество детей. После сигнала водящий открывает глаза и вместе с играющими подводит итог, правильно ли выбежали дети, соответствует ли их число поднятой цифре.

Примечание: после слова «Стоп!» играющим нельзя двигаться.

№6 «Найди себе место»

Дидактические задачи: упражнять в умении различать цифры, определять их соответствие числу.

Оборудование: 2—5 обручей, в каждом из которых карточка с цифрой; общая сумма цифр должна равняться количеству детей в группе.

Ход игры.

Игра требует большого пространства, лучше проводить ее на ковре. Дети свободно двигаются по комнате, по сигналу каждый из них занимает место в одном из обручей. Количество детей в обруче должно соответствовать цифре внутри него.

Педагог проверяет правильность размещения детей. Если есть дети, которые не нашли себе места, нужно проговорить с ними варианты размещения внутри обручей. После этого игра продолжается: дети свободно двигаются по комнате, а педагог меняет расположение цифр в обручах.

Усложнить игру можно, если количество детей больше, чем сумма всех цифр в обручах.

№7 «Найди портрет числа»

Дидактические задачи: закрепить умение считать предметы и устанавливать, соответствие их количества определенной цифре.

Оборудование: фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; карточки с цифрами.

Ход игры.

Педагог размещает определенное число предметов или картинок на демонстрационном материале. Один из игроков берет со стола соответствующую цифру, показывает ее остальным детям и спрашивает их: «Похоже?» Зрители оценивают правильность ответа; отвечающий за правильный выбор получает в награду фишку или аплодисменты зрителей.

Для усложнения можно попросить ребенка доказать правильность своего ответа. После этого игра продолжается.

№8 «Сколько?»

Дидактические задачи: упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

Оборудование: фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; раздаточный материал — набор цифр, фишки.

Ход игры.

Педагог показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграфе, наборном полотне или счетной лесенке.

Дети пересчитывают картинки или игрушки, показывают цифру, соответствующую количеству картинок. Педагог проверяет правильность ответов у каждого ребенка. Если ребенок ошибается, то получает штрафную фишку.

В конце игры подводится итог: можно похвалить самых внимательных и умных детей, поаплодировать им.

№9 «Кривые зеркала»

Дидактические задачи: закреплять умение считать, ориентироваться в цифрах, учить находить предыдущее и последующее число.

Оборудование: демонстрационные карточки с цифрами и счетные линейки для каждого ребенка (вместо линеек можно использовать карточки произвольного размера и мелкие игрушки, геометрические фигуры или пуговицы).

Ход игры.

Педагог показывает цифру, а дети выкладывают на карточке или показывают на счетной линейке число на единицу больше или меньше данного. Например, педагог показал цифру 8, правильный ответ будет 7 или 9.

Верно ответившие дети, получают фишки, в конце игры подводится итог и награждаются победители.

Для усложнения можно заранее обговорить, какое число нужно показывать детям — меньшее или большее.

№10 «Живые цифры»

Дидактические задачи: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду,

последующего и предыдущего числа; закреплять умение уменьшать и увеличивать число на несколько единиц.

Оборудование: карточки с цифрами или эмблемы цифр.

Ход игры.

Каждый ребенок надевает на себя эмблему с цифрой, т.е. превращается в соответствующее ей число. Если детей много, можно выбрать судей, которые будут оценивать правильность выполнения заданий.

Варианты заданий:

- педагог предлагает детям-«цифрам» разместиться в возрастающем (или убывающем) порядке;
- показывает число одним из способов (на карточках фланелеграфа, с помощью игрушек, и т.д.) — к судьям выходит ребенок с соответствующей цифрой;
- показывает число, а выходит ребенок с цифрой на одну единицу больше или меньше;
- показывает число, а выходят дети с цифрами-«соседями»;
- предлагает каждому числу увеличиться на одну единицу и рассказать, каким числом он станет, какой цифрой обозначится (варианты — увеличиться на 2, 3, уменьшиться на 1, 2, 3);

№11 «Телефон»

Дидактические задачи: закрепить знание порядка цифр, умение находить соседние цифры.

Ход игры.

Из картона изготавливается корпус телефонного аппарата с дырочками для цифр и трубка. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Дети выполняют следующие задания:

- выкладывают полный цифровой ряд (от 0 до 9);
- выбирают и выкладывают цифры специальных телефонных номеров (02, 03 и т.д.);
- выкладывают цифры своего домашнего телефонного номера.

№12 «Лифт»

Дидактические задачи: закреплять прямой и обратный счет до 7, закрепление основных цветов радуги, закреплять понятия «вверх», «вниз», запоминать порядковые числительные (первый, второй...)

Ход игры.

Ребенку предлагается помочь жителям поднять или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаже.

№13 «Найди свой домик»

Дидактические задачи: закреплять умение различать и называть круг и квадрат.

Оборудование: круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго – круг.

Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других – круг.

Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу, где лежит круг, а те, у кого квадрат, - к обручу с квадратом.

Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их. При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри обручей.

№14 «Отгадай»

Дидактические задачи: закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник.

Оборудование: мяч; круги, квадраты, треугольники разных цветов.

Ход игры.

Дети становятся в круг, в центре которого находится воспитатель с мячом.

Он говорит, что сейчас все будут придумывать, на что похож тот предмет, который будет показан.

Вначале воспитатель показывает желтый круг и кладет его в центр. Затем предлагает подумать и сказать, на что этот круг похож. Отвечает тот ребенок, которому воспитатель покатит мяч.

Ребенок, поймавший мяч, говорит, на что похож круг. Например, на блин, на солнце, на тарелку...

Далее педагог показывает большой красный круг. Дети фантазируют: яблоко, помидор...

В игре принимают участие все.

Для того чтобы детям был более понятен смысл игры «Отгадай», покажите им иллюстрации. Так, красный круг – помидор, желтый круг – мяч.

№15 «Поезд»

Дидактические задачи: закреплять умение составлять группы отдельных предметов, пользоваться словами – много, мало, один, закреплять порядковый счет, умение соотносить количество предметов с цифрой

Оборудование: игрушки по темам «Зоопарк», «Посуда», «Игрушки», свисток.

Ход игры.

В разных местах комнаты расставлены игрушки по темам: «Зоопарк», «Дом посуды», «Магазин игрушек». Дети, встав друг за другом, образуют «паровоз и вагоны». Сколько паровозов? Сколько вагонов? «Поезд» готов к отправлению. Раздается сигнал (свисток), и «состав» начинает движение. Подъехав к «Зоопарку», «состав» останавливается. Воспитатель спрашивает:

- Какие звери живут в зоопарке? Сколько их?

Дети должны не только назвать зверей, но и уточнить их количество. Например, один медведь, один лев, много обезьян, много зверей.

«Поезд» вновь отправляется в путь. Следующая остановка «Дом посуды». Ребята должны рассказать, какая посуда продается, сколько предметов посуды. Например, много тарелок, много чашек, одна кастрюля, одна ваза, много ложек, один чайник.

Третья остановка «Магазин игрушек». Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:

Серый байковый зверюшка, длинноушка.

Ну-ка, кто он, угадай

И морковку ему дай! (Зайка)

После ее отгадывания игра продолжается.

№16 «Найди такую же фигуру»

Дидактические задачи: закреплять умение детей различать круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал.

Оборудование: набор геометрических фигур

Ход игры.

Перед детьми на столе геометрические фигуры – круг, квадрат и треугольник, овал, прямоугольник.

Воспитатель показывает желтый круг. Ребята должны выбрать и показать точно такой же круг, а затем объяснить, почему именно его они показали. Затем воспитатель просит кого-нибудь из детей показать любую другую фигуру, остальные также должны найти и показать точно такую же. Тот ребенок, который показывал, проверяет вместе с воспитателем, правильно ли выбрали фигуры его друзья. Всегда следует уточнить, какую фигуру показал ребенок, какую и какого цвета показали остальные дети.

№17 «Догадайся, что я вижу»

Дидактические задачи: закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал.

Ход игры.

Воспитатель выбирает глазами предмет круглой формы, находящийся в комнате, и говорит детям, которые сидят по кругу:

- Отгадайте, что я вижу: оно – круглое.

Ребенок, который отгадывает первым, становится ведущим вместе с педагогом.

Затем предложите детям отгадать, что вы видите: оно – квадратное.

Затем предложите детям отгадать, что вы видите: оно – треугольное.

№18 «Чудесный мешочек»

№19 «Веселая гусеница»

Дидактические задачи: закреплять умение различать и называть круг, квадрат и треугольник.

Оборудование: квадрат большой и маленький, «чудесный мешочек» с набором геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники разной величины), мяч.

Ход игры.

Первый вариант. Воспитатель кладет на стол одну из фигур и предлагает кому-то из детей, не подглядывая, найти такую же в мешочке. Достав фигуру, ребенок называет ее.

Второй вариант. Воспитатель называет какую-нибудь геометрическую фигуру (например, треугольник). Вызванный ребенок должен на ощупь найти его в мешочке, достать и назвать. Затем фигуру убирают обратно.

После этого дети поочередно достают из мешочка круги и квадраты и называют их.

Третий вариант. Педагог предлагает одному ребенку достать из мешочка большой треугольник, а другому — маленький. После того как дети выполняют задание, необходимо уточнить, какую фигуру достал каждый ребенок, какого она цвета и какой величины.

№20 «Игра с палочками»

Дидактические задачи: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Ход игры.

Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

№21 «Бабочки и цветы»

Дидактические задачи: тренировать детей различать правую и левую руки.

Оборудование: счетные палочки в коробке (по 12 шт).

Ход игры.

Воспитатель предлагает ребятам поиграть с палочками. По сигналу они правой рукой выкладывают по одной палочке из коробки, затем, также по одной палочке, убирают обратно. При этом коробка должна стоять перпендикулярно ребенку. Одной рукой он должен держать ее, а другой откладывать палочки. Выигрывает тот, кто быстрее всех выполнит задание.

Во время игры педагог уточняет, какой рукой работал ребенок, сколько палочек на столе и сколько палочек в его руке. Это же упражнение можно сделать и левой рукой.

Дидактические задачи. развивать умение сравнивать одну группу предметов с другой, определять равенство (неравенство) групп по количеству входящих в них предметов.

Оборудование: вырезанные из картона цветы.

Ход игры.

На полу на небольшом расстоянии друг от друга, один ряд под другим, лежат цветы. Их столько же, сколько детей играет. Воспитатель предлагает всем детям вообразить себя бабочками. Пусть несколько детей скажут о том, что они «бабочки».

— Сколько бабочек? Много. Полетели «бабочки». Дети, размахивая руками-

«крылышками», «летают» по комнате. По сигналу: «Бабочки садятся на цветочки!» — каждый ребенок должен встать около цветочка, лежащего на полу.

Педагог уточняет: на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка.

— Чего больше, а чего меньше: цветочков или бабочек?

— Поровну, сколько цветочков, столько и бабочек. Отдохнули «бабочки» и снова полетели.

Игра повторяется 2—3 раза. Во время игры надо положить еще 1—2 цветка, чтобы получилось не поровну. А потом спросить у детей, чего больше: цветочков или бабочек.

№22 «Куда спряталась мышка»

Дидактические задачи: закреплять умение находить предмет в пространстве, определяя его местонахождение словами: вверху, внизу, на, слева, справа.

Оборудование: мышка – игрушка.

Ход игры.

Воспитатель начинает игру с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится.

Кто это? (Мышка)

«К нам в гости прибежала мышка, она хочет с вами поиграть. Закройте глазки, а мышка в это время от вас спрячется». Ставит ее под стол, на шкаф... Дети, открыв глаза, ищут мышку. Найдя ее, ребята говорят, где она находится. Используя слова: наверху, внизу, на, слева, справа.

№23 «Три шага»

Дидактические задачи: ориентировка в пространстве, умение слушать и выполнять инструкции.

Ход игры.

Игроки разбиваются на две равные команды, встают друг за другом. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь финиша: произносят хором правила: три шага влево, три шага вправо, шаг вперед, один назад и четыре прямо.

№24 «Куда пойдешь»

Дидактические задачи: упражнять в умении двигаться в заданном направлении и определении местонахождения предмета при помощи слов: впереди, слева, справа, сзади.

Оборудование: игрушки.

Ход игры.

В комнате спрятаны игрушки. Воспитатель дает задание детям:

«Иди вперед. Остановись. Направо пойдешь – машинку найдешь, налево пойдешь – зайчика найдешь. Куда пойдешь?»

Ребенок показывает и называет направление. Идет в этом направлении и берет игрушку.

№25 «Угадай, что загадали»

Дидактические задачи: упражнять в умении двигаться в заданном направлении и определении местонахождения предмета при помощи слов: впереди, слева, справа, сзади.

Оборудование: игрушки.

Ход игры.

Первый вариант. Игрушки необходимо расположить вокруг (впереди, слева, справа, сзади) вызванного ребенка.

Воспитатель говорит, что он загадал одну из них и надо отгадать — какую. Для этого педагог предлагает определение: «Она перед тобой (за тобой, сбоку от тебя)».

Ребенок называет игрушку, находящуюся в указанном направлении.

При повторном проведении игры надо поменять местами игрушки или заменить их другими.

Второй вариант. Расположить игрушки вокруг воспитателя. Загадывать игрушку будет ребенок.

Если дети не испытывают трудностей, следует попробовать дополнительные понятия: слева, справа.

№26 Упражнение «Мы шагаем»

Дидактические задачи: закрепить понятие – длинный, короткий.

Ход игры.

Дети ходят по комнате. При команде «Короткий!» они делают короткие шаги, а при команде «Длинный!» — очень длинные шаги.

После игры воспитатель предлагает детям попеременно произносить слова «длинный — короткий».

В игру могут вноситься дополнения. Например, дети, которые физически более развиты, делают длинные (или короткие) шаги на цыпочках.

№27 Упражнение «Что длиннее»

Дидактические задачи: сравнение предметов по длине.

Оборудование: мяч.

Ход игры.

Дети образуют круг. Воспитатель стоит в центре, он катит мяч кому-нибудь из детей и говорит:

— Сапоги длинные, а ботинки... Ребенок, у которого мяч, отвечает:

— Короткие.

Катит мяч воспитателю.

— У футболки рукава короткие, а у рубашки... (длинные).

— Гольфы длинные, а носки... (короткие).

— Шорты короткие, а брюки... (длинные).

— Платье длинное, а юбка... (короткая).

— Пальто длинное, а куртка... (короткая).

№28 Упражнение «Ручеек»

Дидактические задачи: закреплять умение сравнивать предметы по ширине.

Оборудование: 2 веревки, мел.

Ход игры.

На полу – две длинные параллельные веревки. Расстояние между веревками – 40см. Воспитатель предлагает детям представить, что это ручеек. Ребята должны перепрыгнуть через него, не замочив ног. Кто оступится, попадет в воду, тот больше прыгать не сможет, сядет на травку (на ковер) и будет сушить ножки на солнышке.

Дети подходят к ручейку и перепрыгивают через него.

Когда все ребята перепрыгнут, воспитатель продолжает: «Очень редко ручеек бывает такой ровный. На самом деле он изгибается — в одном месте становится шире (раздвигает веревки), а в другом — уже (немного сдвигает их). Вот каким стал ручеек. Там, где узко, перескочить легко, а где широко — трудно. А в этом месте ручеек стал мелкий, на дне видны камешки».

Воспитатель рисует их мелом на полу и показывает, как по ним перебраться. Дети перебираются по камешкам.

«А теперь попробуем перебраться здесь, — воспитатель указывает на широкое место в ручье. — Ручей глубокий, придется построить мост».

Он ставит скамейку поперек ручья. Все дети по скамейке переходят ручей.

Заканчивая игру, воспитатель просит ребят рассказать, как они переходили через ручей в широком (или узком) месте.

Если ребенок нашел оригинальное решение, обязательно поощрите его, расскажите об этом другим детям.

№29 Упражнение «Пройди по мостику»

Дидактические задачи: закреплять умение сравнивать предметы по ширине.

Оборудование: широкая и узкая доски.

Ход игры.

Первый вариант. Воспитатель предлагает мальчикам пройти по узкому мосточку, а девочкам — по широкому.

Второй вариант. Девочки идут по узкому мосточку, а мальчики — по широкому.

Третий вариант. Воспитатель предлагает детям пройти по мосточку по их выбору, но каждый ребенок должен сказать: «Пройду по узкому (или широкому) мосточку».

Воспитатель проверяет правильность выполнения действий.

№30 У упражнение «Зеркало»

Дидактические задачи: закреплять умение сравнивать предметы по ширине.

Ход игры.

Дети образуют круг. Воспитатель предлагает им повторять движения за ним. Раздвигая руки в стороны, говорит: «шире—шире—шире—широко».

И вместе с детьми широко разводит руки в стороны. Потом начинают сравнивать: у кого шире, у кого уже. При этом говорят: «уже—уже—уже—узко».

№31 «Два бассейна»

Дидактические задачи: закреплять умение сравнивать предметы по ширине.

Оборудование: веревки, «билеты» (узкие и широкие).

Ход игры.

На полу из строительного материала (или при помощи веревок) построены два бассейна: широкий и узкий, с выходами с одной стороны. Рядом с бассейнами — касса. Дети по очереди «покупают» в кассе билеты. Одни билеты — узкие, другие — широкие. По сигналу воспитателя они заходят с узкими билетами — в узкий бассейн, с широкими — в широкий.

Ребята имитируют движения пловцов. Затем по сигналу они выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна).

Воспитатель должен обращать внимание на то, чтобы дети входили в бассейн только по билетам и по сигналу. «Плавая», ребята не должны наталкиваться друг на друга, надо стараться быть вежливыми, уступать место своим друзьям.

№32 «Назови пропущенное слово»

Дидактические задачи: закреплять умение называть временные отрезки: утро, вечер, день, ночь.

Оборудование: мяч.

Ход игры.

Дети образуют полукруг. Воспитатель катит кому-нибудь из детей мяч. Начинает предложение, пропуская названия частей суток:

- Мы завтракаем утром, а обедаем... Дети называют пропущенное слово.

- Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой

-Днем ты обедаешь, а ужинаешь...

№33 «Рыбак и рыбки»

Дидактические задачи: сравнение двух групп предметов, закрепление образа цифр.

Оборудование: удочка, медальки с цифрами, цифры.

Ход игры.

Стулья стоят по кругу, их столько же, сколько детей. Стулья — это «камешки» на дне реки, за которыми будут прятаться «рыбки», ребенку даются медальки с цифрами до 10. Один ребенок — «рыбак». Он приходит на берег с удочкой. «Рыбки» свободно плавают. По сигналу: «Идет рыбак!» — «рыбки» уплывают и прячутся за «камешки». Ребенок должен найти свой дом.

Воспитатель говорит: «За этим камешком спряталась рыбка, и за этим камешком спряталась рыбка... Чего больше, чего меньше: рыбок или камешков?»

После ответов детей игра повторяется. Меняется количество «камешков».

№34 «Домики»

Дидактические задачи: закрепление знания состава чисел от 2 до 5.

Оборудование: домики, плоскостные человечки.

Ход игры.

Детям дается задание - «заселить дом». Но необходимо соблюдать важное правило – на каждом этаже живет такое количество жильцов, которое соответствует указанному номеру на крыше дома. Левая сторона заполнена нарисованными человечками, правая пустая. Дети сами определяют количество жильцов справа и заселяют их.

№35 «Какой игрушки не стало?»

Дидактические задачи: закрепить умение ориентироваться в пространстве, счет до 5 (10).

Ход игры.

Дети закрывают глаза, ведущий убирает игрушку. Дети открывают глаза и определяют, какой игрушки не стало. Например, не стало мяча, он был третьим справа или вторым слева.

Кто первым назовет. Детям показывают картинку, на которой в ряд изображены разнородные предметы. Договариваются, откуда ведут счет. Ведущий ударяет в молоточек, дети подсчитывают удары и находят игрушку.

№36 «КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ?»

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность.

Ход игры.

На доске произвольно расположены геометрические фигуры. Нужно их запомнить, потом назвать.

№37 «Найди такую - же»

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность.

Оборудование: геометрические фигуры разного цвета и размера.

Ход игры.

У детей – карточки с изображениями геометрических фигур. Педагог показывает свою (или перечисляет фигуры). Дети находят такую же карточку у себя.

№38 УПРАЖНЕНИЕ «ПОСМОТРИ ВОКРУГ»

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность, учить находить предметы определенной формы.

Ход игры.

Водящий описывает предмет. Детям предлагается посмотреть вокруг себя и отгадать, что задумал водящий.

№39 «Геометрическая мозаика»

Дидактические задачи: закрепления знаний детьми о геометрических фигурах, развивает воображение, учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентироваться на образец.

Ход игры. Ребенку предлагается составить фигуру.

№40 «Что изменилось?»

Дидактические задачи: закреплять умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры.

Дети запоминают, как расположены несколько предметов по отношению друг к другу на столе. Ведущий меняет один-два предмета. Дети открыв глаза, рассказывают о произошедших изменениях.

№41 «Художники»

Дидактические задачи: развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение предметов, представление об их относительности.

Ход игры.

Педагог с детьми придумывают и рисуют картину: в центре – избушка, вверху, на крыше, - труба, из которой идет дым, внизу, перед избушкой, сидит кот и т.д.

№42 «Кто раньше? Кто позже?»

Дидактические задачи: закреплять знания детей о временных представлениях: сначала, потом, до, после, раньше, позже.

Ход игры.

Инсценировка сказок с использованием иллюстраций "Репка", "Теремок", "Колобок" и др.

№43 «Светофор»

Дидактические задачи: закреплять представления детей о временах года.

Ход игры.

Педагог говорит, например, "Кончилось лето, наступила весна". Дети поднимают красный круг – сигнал остановки, ошибки исправляются и т.п.

№44 «Назови пропущенное слово»

Дидактические задачи: закреплять знания детей о частях суток, их последовательности, закреплять понятия - вчера, сегодня, завтра.

Ход игры.

Дети в кругу. Ведущий начинает фразу и бросает мяч одному из играющих: "Солнышко светит днем, а луна". Тот, кто заканчивает фразу, придумывает новую "Утром мы пришли в детский сад, а вернулись ...", "Если вчера была пятница, то сегодня ...", "Зиму сменяет весна, а весну ..." и т.п.

№45 «Положи столько же»

Дидактические задачи: закреплять умение соотносить число и количество, различать геометрические фигуры, узнавать и называть цифры.

Ход игры.

Детям предлагается положить в сумочку столько геометрических фигур, сколько показывает цифра на сумочке.

№46 «Состав фигуру»

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

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

Задания:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера.
2. Составить маленький и большой квадраты.
3. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.
4. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

№47 Упражнение «Сколько»

Дидактические задачи: развивать у детей слуховое внимание, умение действовать в соответствии с текстом, упражнять детей в счете.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям послушать стихотворение:

Вот жаворонок с нивушки

Взвился и полетел.

Вы слышите, как весело

Он песенку запел?

Три зайца от охотника

Прыжками в лес бегут,

Скорей, скорее, зайчики,

В лесу вас не найдут!

Две лодочки по озеру

Широкому плывут;

Гребцы сидят на лавочках

И весело гребут.

Четыре скачут лошади,

Во весь опор летят,

И слышно, как по камешкам

Подковы их стучат.

Воспитатель предлагает ответить на вопросы: сколько было жаворонков на нивушке, сколько зайцев пряталось от охотника, сколько лодочек плыло по озеру, сколько скакало лошадей?

№48 «Только одно свойство»

Дидактические задачи: 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. Вторым играющим 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.

№49 «Найди и назови»

Дидактические задачи: 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.

№50 «Как бывает или нет?»

Дидактические задачи: развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры.

Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот, после того как я закончу рассказ, скажет, почему так не может быть».

Примерные рассказы воспитателя:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках».

«Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» — предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям».

«Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», — сказала Света. «А я люблю купаться в реке, — сказала Люда, — мы с мамой будем ездить на речку и загорать».

№51 «ЧТО ДАЛЬШЕ?»

Дидактические задачи: закреплять знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

Ход игры.

Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем, когда приходим в детский сад. Кто ошибется, сядет на последний стул, а мы все передвинемся». Можно ввести игровой момент. Воспитатель поет песенку: «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель говорит: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. «Делали гимнастику»,— отвечает ребенок. «А потом?» (Воспитатель кладет камешек перед другим ребенком. И т.д.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее— уход домой.

Примечание. Использовать камешек в подобных играх целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому достанется камешек. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

№52 «КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

Дидактические задачи: уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры.

Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека со временем года. «А сейчас мы поиграем. Я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например, весной тает снег». Передает камешек рядом сидящему, тот вспоминает еще что-нибудь о весне. Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

№53 «Что бывает широкое?»

(ДЛИННОЕ, ВЫСОКОЕ, НИЗКОЕ, УЗКОЕ)

Дидактические задачи: уточнить представления детей о величине предметов, учить находить сходство предметов по признаку величины.

Ход игры.

Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит: «Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы с вами видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так. Я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

—Длинный, — говорит воспитатель и дает камешек рядом сидящему.

—Дорога, — отвечает тот и передает камешек соседу.

—Платье, веревка, день, шуба, — вспоминают дети.

—Широкий, — предлагает воспитатель следующее слово.

№54 «Путаница»

Дидактические задачи: формировать осознание последовательности и однонаправленности временных отрезков одного звена системы временных эталонов; продолжать вводить в активный словарь детей названия времён года.

Игровое действие: расставить карточки по порядку.

Игровое правило: составлять цепочку карточек в соответствии с последовательностью смены временных отрезков.

Материал: карточки с изображением времён года, частей суток.

Ход игры.

Ведущий расставляет карточки с изображением или схемой единиц временных эталонов, намеренно допуская ошибки. Дети исправляют ошибки, восстанавливая порядок.

№55 «Дни недели»

Дидактические задачи: закрепить знание последовательности дней недели; формировать умение перечислять их в определённом порядке.

Материал: цветные карточки (7 одинаковых по размеру, но разных по цвету карточек).

Ход игры.

Детям предлагается выполнить следующие игровые действия:

- Расставить карточки по порядку, от понедельника до воскресенья, перечисляя дни недели;
- Расставить карточки в обратном порядке от воскресенья до понедельника, перечисляя дни недели;
- Назвать и показать рабочие и выходные дни;
- Назвать и показать дни недели, начиная с любого дня;
- Назвать и показать 1-й, 4-й, 6-й и т. день недели, начиная с понедельника.

Примерный вариант цветового моделирования дней недели: понедельник – красный; вторник – оранжевый; среда – жёлтый; четверг – зелёный; пятница – голубой; суббота – синий; воскресенье – фиолетовый.

№56 «Что лишнее?»

Дидактические задачи: помочь детям в овладении качественной характеристикой временных эталонов; формировать умение выделять «кусочки времени» одного звена системы временных эталонов, обосновывая свой выбор в развёрнутом, самостоятельном высказывании.

Игровое действие: ребёнок, правильно выполнивший задание, становится ведущим.

Игровое правило: в перечне временных эталонов должен быть только один лишний «кусочек времени».

Ход игры.

Ведущий называет «кусочки времени» какого-либо звена системы временных эталонов, включая один кусочек из другого звена. Задача детей найти лишнее.

Например: ночь, день, апрель, утро, полдень (лишний – апрель, т.к. это месяц, а остальные кусочки – названия частей суток).

№5 / «Поезд времени»

Дидактические задачи: закреплять умение детей выстраивать линию развития объекта в пределах его жизни и исторического развития; развивать связную речь, активизировать в речи выражения «потом», «до», «после того как».

Игровое действие: построить «Поезд времени».

Игровое правило: вагончики выстраивать в соответствии с этапами развития объекта, начиная с его рождения.

Материал: ведущий готовит до 12 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды (например: жизнь человека от рождения и до старости).

Ход игры.

Карточки раздаются играющим. Дети выстраивают «Поезд времени».

№58 «Раньше - позже»

Дидактические задачи: помочь детям в осознании зависимости между временными эталонами, в овладении качественной характеристикой временных эталонов; упражнять в использовании предлогов «за», «перед», «до»; формировать умение связно рассказывать о развитии предложенной ситуации, используя слова «сначала», «потом», «после того как»; закрепить умение правильно употреблять глаголы прошедшего времени, составлять сложноподчинённые предложения.

Игровое действие: расставить карточки по порядку.

Игровое правило: связно объяснить своё действие.

Ход игры.

Воспитатель называет «кусочек времени». Дети выстраивают цепочку по принципу: что было раньше, ещё раньше; что будет.

Пример. Воспитатель: Зима.

Ребёнок: Перед зимой была осень, ещё раньше было лето, ещё раньше была весна; или; после зимы наступает весна, позже – лето, ещё позже – осень.

№59 «Теремок»

Дидактические задачи: закрепление понятий «внутри – снаружи».

Оборудование: игрушки – мышка, лягушка, петушок, волк.

Стоит в поле теремок-теремок
(дети ходят хоровод)

Он не низок не высок, не высок.

- Кто-кто в теремочке живет?

- Кто-кто в невысоком живет?

Там мышка-норушка живет,
(мышку поместить внутри хор)

Тесто месит, пироги печет.

- Кто-кто в теремочке живет?

- Кто-кто в невысоком живет?

Там лягушка-квакушка живет
(лягушку поместить внутрь хор)

Чисто-чисто убирает, пол метет.

- Кто-кто в теремочке живет?

- Кто-кто в невысоком живет?

Там живет голосистый петушок,
(петушка поместить внутрь хор)

Днем и ночью сторожит он теремок.

А кого мы не пустим в теремок?

От кого дверь закроем на замок?

Уходи-уйди, сердитый волк!

(оставить волка за пределами хор)

И не шелкай ты зубами шелк-шелк-шелк!

№60 Упражнение «Солнышко высоко...»

Дидактические задачи: закрепление понятий «высоко-низко», «далеко-близко».

Солнышко высоко, – дети поднимают руки вверх

А тропинка низко. – дети наклоняются вниз

Что за лесом – далеко – дети вытягивают руки вперед

Перед лесом – близко. – дети прижимают руки к груди

№62 Упражнение «Снеговик-снеговичок»

№61 Упражнение с флажками»

Дидактические задачи: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий и направлений движения.

Ход игры.

Все движения выполняются согласно тексту.

Друг за другом шагай,
Свой флажок поднимай.
Выше, выше, еще выше
Свой флажок поднимай!
Друг за другом шагай,
Свой флажок опускай.
Ниже, ниже, еще ниже
Свой флажок опускай!
А теперь остановись,
В круг лицом повернись,
Правой ручкой помаши,
Левой ручкой помаши,
И с флажками попляши!

Дидактические задачи: вырабатывать умение определять у себя правую и левую руку и ногу.

Снеговик-снеговичок, топни ножками – топ-топ,
Снеговик-снеговичок, хлопни ручками – хлоп-хлоп.
Левой ножкой топ-топ, левой ручкой хлоп-хлоп,
Правой ножкой топ-топ, правой ручкой хлоп-хлоп.
(Несколько раз продолжается чередование рук и ног)
Вот такой снеговичок наш забавный старичок!

№63 «Шофер»

Идактические задачи: развивать умение ориентироваться на листе бумаги, закреплять понятия «левый верхний, левый нижний, правый верхний, правый нижний угол», «в центре» (посередине).

При желании эту игру можно провести не только за столом, но и на ковре.

Оборудование: тетрадный лист с нарисованным посередине прямоугольником-гаражом, игрушечные автомобили на каждого ребенка.

Ход игры.

Дети ставят машину «в гараж». По команде воспитателя дети перемещают машину в правый верхний, левый нижний угол и т.д. Перед началом задания целесообразно провести пальчиковое упражнение «Шофер».

Би-би-би, на машине я качу.

Би-би-би, стать шофером я хочу.

Би-би-би, я лечу во весь опор.

Би-би-би, самый лучший я шофер!

№64 «Я иду искать»

Идактические задачи: развивать умение отыскивать предмет по заданному направлению движения.

Ход игры:

Предметы могут быть действительно спрятаны, а могут быть на виду;

важно, чтобы ребенок правильно следовал инструкциям, даваемым воспитателем: дойди до большого стола и посмотри под стол, кто там? и т.п.

Постепенно они усложняются до серии инструкций с использованием счета шагов и сменой направления движения

Что любят делать мышки? Пищать, пищать, пищать!

Что любят делать зайки? Скакать, скакать, скакать!

Что любят делать птички? Летать, летать, летать!

Что любят делать дети? Играть, играть, играть!

Раз, два, три, четыре, пять! Я иду искать!

№65 Упражнение «Побежали пальчики»

Итактические задачи: развивать умение ориентироваться на листе бумаги.

Оборудование: альбомный или тетрадный лист с нарисованными ориентирами.

Здравствуй, ручка правая – постукивать по столу правой ладонью

Здравствуй, ручка левая – постукивать по столу левой ладонью

Обе вы хорошие

(поглаживать тыльные стороны ладоней)

Ловкие, умелые

(поглаживать ладони)

Озорные пальчики

(сжимать и разжимать пальцы)

У девочек и мальчиков.

(переплести пальцы в «замок»)

Их никак не удержать

Все они хотят играть

(потряхивать кистями рук)

Пусть побегают немножко

По листочку пальчики,

Только вы не ошибайтесь,

Девочки и мальчики.

Побежали в серединку –

Увидали там малинку!

В правый верхний уголок –

Увидали там цветок!

Вниз спустились, в угол левый –

Скачет там зайчонок смелый!

В левый верхний угол мчимся –

Там летит большая птица

В правый нижний уголок –

Отыскали там грибок!

Хорошо мы поиграли

(показать большие пальцы)

В десять раз умнее стали!

(раскрыть обе ладони)

Чтобы упражнение не стало заученным, следует менять ориентиры, использовать не только предметные картинки, но и геометрические фигуры, мелкие игрушки и другие предметы, тематически относящиеся к конкретному занятию. Упражнение может проводиться и без ориентиров. Указание направления зарифмовывать не обязательно

№66 Упражнение «Матрешки»

Дидактические задачи: вырабатывать умение ориентироваться в пространстве относительно себя.

Мы веселые матрешки, мы захлопали в ладошки:

Слева – хлоп, справа – хлоп, прямо – хлоп и сзади – хлоп.

Мы веселые матрешки, заплясали наши ножки:

Левой – топ и правой – топ, правой – топ и левой – топ.

Мы веселые матрешки, пляшут ручки, пляшут ножки:

Левой ножкой – топ-топ-топ, слева ручками – хлоп-хлоп,

правой ножкой – топ-топ-топ, справа ручками – хлоп-хлоп.

Чередование можно продолжить несколько раз.

№67 Упражнение «Матрешкино хозяйство»

Дидактические задачи: вырабатывать умение располагать предметы, согласно

инструкции, вырабатывать понимание понятий «внутри», «снаружи», «около», «слева от», «справа от», «спереди», «сзади».

Оборудование: игрушечный домик, матрешка, автомобиль, домашние животные .

Примерные инструкции: Вот стоит домик-домок, Красивый, как теремок.

Там матрешка живет,
Хозяйство ведет.

Вышла матрешка из домика, встала около него и смотрит, все ли в порядке. Слева машина стоит, справа собака лежит. Зашла за дом – там барашки пасутся. А это кто прыгнул в дом? Это кошка Мурка!

А еще у матрешки перед домом огород есть, там репки растут. Зашла матрешка в дом.

Все у нее хорошо, все в порядке!

Дети расставляют игрушки, согласно тексту.

Вопросы: какие игрушки находятся внутри дома, снаружи дома, слева от дома, справа от дома? и т.п.

Инструкции и предметы можно менять.

№68 Упражнение «Машина»

Дидактические задачи: развивать умение работать в тетради
слева
направо.

Оборудование: лист бумаги с обозначенной двумя
параллельными линиями
«дорогой», игрушечный автомобиль по размеру
сообразный с «дорогой».

Вот моя машина,
Завожу мотор
(упражнение для рук «завожу мотор»)
Слева направо
(правой рукой в воздухе «прочертить» несколько)
Веди ее, шофер!
(раз линию слева направо)
Слева направо,
(слева направо прокатывать машину)
Слева направо,
(по «дороге», на листе бумаги)
Слева направо
Машина идет.
Слева направо,
Слева направо,
Слева направо
Шофер ее ведет.

№69 Упражнение «Разноцветные полоски»

Дидактические задачи: закреплять умение
ориентироваться
в величине полосок,
закреплять понятия: длинный, короткий,
широкий, узкий; учить сравнивать полоски
по данным параметрам величины.

Оборудование: набор полосок красного, зеленого,
желтого и синего цвета длинных и
коротких, широких и узких.

Варианты заданий:

- 1) группировка «широкие – узкие»;
- 2) группировка «длинные – короткие»;
- 3) выделение «длинные узкие – короткие узкие», «длинные широкие – короткие широкие»;
- 4) сравнение полосок по разным параметрам величины.

№70 Упражнение «Дощечка, мостик и плот»

Дидактические задачи: закреплять умение сравнивать три объекта по ширине, развивать общую и мелкую моторику.

Оборудование: напольный набор «Строитель».

Ход игры.

Дети по лесу гуляли, гуляли,
Слушали птичек, грибы собирали.
Надо теперь им преграду пройти –
Речка, река и ручей на пути.

Из имеющегося набора «Строитель» дети должны построить дощечку через ручей, мост через речку и плот для переправы через реку и пройти по ним. Самая узкая дощечка, мост пошире, плот самый широкий.

№1 «ДОМИКИ»

Дидактические задачи: закреплять умение подбирать парные по величине объекты.

Оборудование: разноцветные прямоугольники и вырезанные изображения животных.

Ход игры.

Варианты заданий: зрительно определить, кому какой дом принадлежит; наложить на каждое животное соответствующий по размеру прямоугольник; вспомнить; какое животное находится под конкретным прямоугольником.

№72 «Огород»

Дидактические задачи: закреплять умение сравнивать 3 множества объектов, учить определять самое большое и самое маленькое в количественном отношении множество, добиваться понимание относительности количественной характеристики множества.

Оборудование: рассыпанные по ковру 6 репок, 5 огурцов и 4 морковки (количество овощей выбрано произвольно).

Дети ходят хороводом вокруг рассыпанных овощей:

То, что мы весной сажали,
То, что летом поливали,
То, что осенью собрали
Урожаем мы назвали.

Наберем-ка овощей для салата и для щей!

По заданию воспитателя дети собирают овощи в разные кучки. Вопросы:

- какие овощи собрали;
- сколько групп овощей получилось;
- как узнать, каких овощей больше, меньше;
- каких овощей больше (меньше) всего;
- Каких овощей больше, чем..., но меньше, чем... и т.п.

№73 Упражнение «Посчитай, сравни, проверь»

Дидактические задачи: закреплять умение сравнивать множества с помощью подсчета их элементов, осуществлять проверку своих действий.

Оборудование: наглядный картинный материал, счетный материал, геометрические фигуры.

Дети пересчитывают элементы данных множеств (элементы множеств расположены в произвольном порядке) и сравнивают количественный состав множеств, проверка осуществляется способом приложения «один к одному».

№74 «Кто первый соберет фигуры»

Дидактические задачи: закрепление знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

Оборудование: рассыпанные на ковре геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы).

Ход игры.

Каждому из играющих воспитатель дает персональное задание по собиранию конкретных фигур. Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры.

№75 Упражнение «Дети по лесу гуляют»

Дидактические задачи: закрепление умений выделять круги (квадраты, овалы, прямоугольники, треугольники) среди множества геометрических фигур.

Оборудование: рассыпанные по ковру геометрические фигуры.

Ход игры.

Выбирается водящий, исполняющий роль медведя. Дети собирают круги, которые образуют грибы, не трогая остальные фигуры. Воспитатель читает текст:

Дети по лесу гуляют и грибочки собирают,
За корягой мишка спит и на деток не глядит.
Дети, не шумите, мишку не будите.
Вдруг проснулся медведь и как начал реветь!
Дети, дети убегайте, но грибочки не теряйте!

№76 Упражнение «Наряжаем елку»

Дидактические задачи: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий, соблюдая логическую последовательность. Дети украшают нарисованную елку геометрическими фигурами, выкладывают гирлянду.

Усложненный вариант: воспитатель демонстрирует на доске или наборном полотне разные варианты гирлянд. Дети должны определить, к какому варианту подходит имеющийся у них набор фигур, выстроить последовательность и продолжить ее.

Елочка, елочка, вот она какая!
Елочка-иголочка, красивая, большая!
Мы нарядим елочку снизу до макушки,
Мы повесим шарики, бусы и хлопушки,
И гирлянды – раз, два, три,
Ну-ка, елочка, гори!

№77 Упражнение «Три медведя»

Дидактические задачи: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий.

Три медведя шли домой, (Дети ходят как медведи)
Папа был большой-большой. (Руки поднять высоко)
Мама с ним поменьше ростом, (Руки опустить.)
А сынишка, просто крошка. (Присесть)
Очень маленький он был,
С погремушкой ходил (Имитация)
Динь-Динь-Динь.

№78 Упражнение «Беги к тому, что назову»

Дидактические задачи: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению заданий, закреплять понятия.

Раз, два, три – к длинной (короткой) лавочке беги!

Раз, два, три - к широкой (узкой) ленточке беги!

Раз, два, три – к большой (маленькой) пирамидке беги! И т.д.

Называть можно любой предмет, любой величины.

№19 Упражнение «Собери картошку»

Дидактические задачи: закрепление умений выделять круги (квадраты, овалы, прямоугольники, треугольники) среди множества геометрических фигур.

Оборудование: рассыпанные по ковру геометрические фигуры.

На полу лежат геометрические фигуры – круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы.

Детям нужно разобрать картошку. Круги в большое ведро.

Треугольники – в маленькое ведро. Квадраты – в корзину.

Игра начинается по команде: «Раз, два, три, картошку собери!»

Правила: В руки можно брать только одну фигуру.

Варианты: Картошка может быть разного размера.

№81 «На что похоже?»

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность.

Ход игры.

Игра с мячом. Дети стоят по кругу. Ведущий в центре круга.

Ведущий бросает игроку мяч и задает вопрос.

Вы послушайте, ребята,

Во что будем мы играть.

Я сейчас задам вопросы,

А кто-то будет отвечать!

1. Солнце в небе, какую фигуру напоминает? (круг)

2. А окно на что похоже? (квадрат)

3. Когда ты строишь дом, какую фигуру кладешь вместо крыши? (треугольник)

4. Если к двери подойдешь, какую фигуру вспомнишь? (прямоугольник)

5. Когда мячик ты берешь, какую форму вспоминаешь? (шар)

6. Подзорная труба на что похожа? (цилиндр)

7. Без какой фигуры нельзя построить дом из конструктора? (куб)

Любой предмет, окружающий ребенка имеет форму, поэтому вопросов может быть очень много.

Правила: Отвечать нужно, бросая мяч воспитателю.

Варианты: 1. Вопросы можно задавать в обратном порядке: на что похож квадрат, круг, прямоугольник, треугольник,

пар, куб, цилиндр.

№82 «Найди себе пару»

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность, действовать по сигналу.

Оборудование: парные фигуры по количеству детей.

Ход игры.

Дети выбирают геометрические фигуры.

Под музыку, дети выполняют движения, соответственно тексту.

Как фигуры хороши!

Свободные

движения под музыку

Так и пляшут от души.

Квадраты затопали,

Дети топают

ногами

А круги захлопали.

Хлопки

Посмотрите, треугольник

Как углами завертел.

Повороты

туловища вправо, влево

И затопав, и захлопав,

Дети топают и

хлопают.

С прямоугольником запел:

Тра-та-та, тра-та-та,

Прыжки вокруг

себя.

Вот так пляска! Красота!

Музыка закончилась.

Раз-два-три! Себе пару ищи!

Дети находят

пару своей фигуре.

№83 Упражнение «Веселый танец»

1. Руку правую вперед, а потом ее назад,
А потом еще вперед и немного потрясем.

Мы танцуем стоя в круге, поворачиваясь в круге,
И в ладоши хлопаем вот так – хлоп, хлоп.

(Дети выполняют движения соответственно тексту)

Руки вверх все ура-ура! (Сойтись в круг)

Руки вниз все ура-ура! (Разойтись из круга)

Руки вверх все ура-ура!

Мы танцуем дружно весело поем!

В каждом новом куплете меняется часть тела: Рука правая,
левая. Нога правая левая Ухо правое, левое. Плечо правое,
левое и т.д.

№84 «Рассольник»

Дидактические задачи: учить выбирать только заданное количество предметов, следовать инструкции.

Варианты заданий:

«Рассольник» - согласно тексту, дети выбирают из общего количества овощей заданное:

Очень рад сегодня кролик,

Будет он варить рассольник.

Надо: 3 морковки, луку 2 головки

И соленый огурец; кто нашел их – молодец!

№85 Упражнение «Бабочка»

Дидактические задачи: развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение.

Оборудование: яркая крупная бабочка у педагога.

Видишь, бабочка летает.

(дети рассматривают яркую бабочку, которую держит педагог)

Мы за ней понаблюдаем

Влево бабочка летит,

(педагог отводит руку с бабочкой в левую от детей)

Влево нам смотреть велит.

(сторону, дети следят за ней только глазами)

Вправо полетела,

(аналогично в правую сторону)

Вправо посмотрели.

Вот она взлетела выше,

(посмотреть вверх)

Опустилась вдруг пониже.

(посмотреть вниз)

Если мы закроем глазки,

(дети закрывают глаза)

Ее увидим, словно в сказке.

Яркая, воздушная,

Ветерку послушная,

С нами долго не сидела,

№86 Упражнение «Осенний листок»

Дидактические задачи: развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение.

Оборудование: оранжевый листок на каждого ребенка.

На листочек я смотрю,
Влево глазки я веду,
Вправо глазки я веду,
Вверх смотрю и вниз смотрю.
Сильно глазки закрываю
И тихонько открываю,
Вдаль я на листок смотрю:
- Здравствуй, осень, – говорю.

(дети открывают глаза и наблюдают за полетом

Бабочки)

Упорхнула, улетела.

№87 «Назови свой автобус»

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

Ход игры.

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 колонны за стульями. Педагог-кондуктор раздает им билеты). На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят свои автобус и становятся друг за другом.

№88 «Узнай цифру на ощупь»

Дидактические задачи: упражнять в различении цифр на ощупь.

Оборудование: цифры.

Предлагаются цифры в виде карточки, где контуры цифр могут быть выпуклыми или, наоборот, обозначены желобками, шершавые цифры или гладкие знаки, наклеенные на шершавую бумагу. Дошкольник обследует и угадывает цифру на ощупь.

№89 «Сделай цифру»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: пластилин, кубики, счетные палочки.

Предлагается выложить цифры из кружочков, палочек, кубиков, треугольников, мозаики, вылепить из пластилина, глины, сделать “вкусные цифры. Можно вырезать цифры из бархатной или простой бумаги, старых газет или журналов, ткани и наклеить их.

№90 Упражнение «Раскрась цифру»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: трафарет, цветные карандаши, бумага.

Ход.

Дается контурное изображение для штриховки или раскрашивания, или трафареты для обведения цифры и ее последующего раскрашивания, или штриховки.

№91 Упражнение «Рисуем и угадываем»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр.

Взрослый рисует пальцем цифру в воздухе, а ребенок угадывает ее, затем они меняются ролями.

№92 Упражнение «Преврати цифру в смешную фигурку»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, развивать мелкую моторику рук, развивать воображение. Путем дорисовывания или прорисовывания цифры превращаются в “человечков”, “зверюшек” или другие смешные фигурки.

№93 «Нарисуй столько же»

Дидактические задачи: закреплять умение различать цифры, устанавливать их соответствие их количества определенной цифре.

Ребенок рисует (раскрашивает, наклеивает) столько предметов, сколько показывает цифра.

№94 Упражнение «Выполни движение»

Дидактические задачи: развивать слуховое внимание, закреплять умение различать цифры, упражнять в счете.

Взрослый предлагает (присесть, подпрыгнуть) ребенку столько раз, сколько указывает цифра.

№95 Упражнение «Правильно ли это?»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, упражнять в счете, нахождений соответствующей цифры.

Демонстрируются две карточки, ребенку надо определить, соответствует ли изображение цифры на одной карточке количеству кружков, треугольников или предметов на другой карточке.

№96 Упражнение «Найди такую же»

Дидактические задачи: упражнять в запоминании и различении цифр.

На листе бумаги изображены цифры, отличающиеся цветом, размером, формой. Надо найти, отвлекаясь от несущественных признаков, одинаковые цифры.

№97 Упражнение «Пронумеруй предметы»

Дидактические задачи: закрепить знание порядкового счета, умение находить недостающие цифры.

Предлагается рисунок, на котором нужно восстановить последовательность в нумерации. “Выпадать” из нумерации могут сначала 1—2 цифры, а потом больше.

№98 Упражнение «Наклей цифры»

Дидактические задачи: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Предлагается наклеить цифры по порядку, пронумеровав этажи в многоэтажном доме, стулья в ряду и т.д.

№99 Упражнение «Какая цифра убежала?»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, развивать зрительное восприятие.

Ребенок рассматривает карточки с цифрами и запоминает их. Взрослый меняет их местами. Ребенок указывает, что изменилось. Если какая-либо карточка убирается, ребенок угадывает, какой цифры не стало.

№100 Упражнение «Что перепуталось»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, развивать зрительное восприятие.

На столе карточки с цифрами перевернуты “вверх ногами” или “вниз головой”, или даны в “зеркальном” отражении. Ребенок должен вернуть цифру в правильное положение.

№101 «Числовые фигуры»

Дидактические задачи: закреплять умение считать, ориентироваться в цифрах, упражнять в счете.

Детям раздаются карточки — «числовые фигуры». Это — «деньги». Цены на игрушки обозначены цифрами. «Купить» игрушку в «магазине» можно, если «числовая» фигура соответствует «ценнику» — цифре, указанной на карточке. Усложнение: «продавец» может дать «сдачу», а «покупатель» заплатить за игрушку несколькими карточками — «числовыми фигурами».

№102 Упражнение «Соедини точки»

Дидактические задачи: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду.

Ребенку предлагается соединить точки в порядке, обозначенном цифрами. Если допущена ошибка, то предметное изображение (корабль, дом и т. д.) не получится.

№103 Упражнение «Раскрась меня»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, развивать мелкую моторику рук.

На листе бумаги пронумерованы участки, которые необходимо окрасить в определенный цвет.

Например: цифру 1 — красным карандашом, 2 — синим, 3 — желтым и т. д. Если нет ошибки в сочетании «цифра — цвет», то получится предметное изображение, закодированное художником.

№104 Упражнение «Цифроград»

Дидактические задачи: закрепить знания об образе цифр, понимать их соответствие числу предметов, развивать мелкую моторику рук.

Дети с помощью трафаретов цифр рисуют «Цифроград». Каждую цифру, кроме нуля, украшают цветами (цифра «1» — один цветок, цифра «2» — два цветка и т. д.).

