

## РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку «Сборник математических игр по формированию элементарных математических представлений для детей дошкольного возраста», воспитателя МБДОУ д/с № 9 г. Славянск-на-Кубани  
Галий Светланы Ивановны

Актуальность методической разработки «Сборник математических игр по формированию элементарных математических представлений для детей дошкольного возраста» воспитателя МБДОУ д/с № 9 Галий Светланы Ивановны заключается в том, что применение дидактических игр в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, развивают память, мышление, внимание, воображение у детей, оказывая влияние на умственное развитие ребенка дошкольного возраста.

Цель методической разработки: подбор и систематизация игровых упражнений и заданий, направленных на формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста (4-7 лет).

Задачи методической разработки: развитие у детей логико-математических представлений (представлений о математических свойствах и отношениях предметов, конкретных величинах, числах, геометрических фигурах, зависимостях и закономерностях); овладение детьми математическими способами познания действительности: счет, измерение, простейшие вычисления; развитие интеллектуально-творческих проявлений детей: находчивости, смекалки, догадки, сообразительности, стремления к поиску нестандартных решений задач; воспитание готовности к обучению в школе: развитие самостоятельности, ответственности, настойчивости в преодолении трудностей, координации движений глаз и мелкой моторики рук, умений самоконтроля и самооценки.

Ожидаемые результаты методической разработки: использование дидактических игр по формировании элементарных математических представлений дошкольного возраста стимулирует умственную активность детей дошкольного возраста, формирует основные математические представления и понятия: как счет, число, измерение, величина, геометрические фигуры, пространственные отношения, вооружают детей приемами математического мышления – сравнением, анализом, рассуждением, обобщением, умозаключением, развивают психические познавательные процессы, а значит, способствуют более успешному развитию интеллектуальных способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Методическая разработка построена на основе принципов системности, научности и доступности понятий. В результате применения данной методической разработки у детей старшего дошкольного возраста развивается логическое мышление, формируются новые знания.

Методическая разработка Галий Светланы Ивановны, воспитателя МБДОУ д/с № 9 состоит из теоретической и практической части.

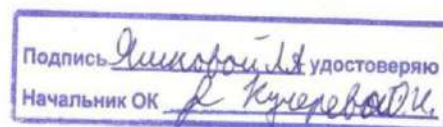
Практическая часть методической разработки представлена в виде сборника дидактических игр для детей дошкольного возраста от 4 до 7 лет

Методическое пособие «Сборник математических игр по формированию элементарных математических представлений для детей дошкольного возраста» воспитателя МБДОУ д/с № 9 Галий Светланы Ивановны, адресован педагогам дошкольных образовательных учреждений, родителям и студентам педагогических специальностей и предназначен для проведения в процессе организации совместной деятельности с детьми, во время режимных моментов. Может быть рекомендован родителям с целью совместного проведения и развития у детей элементарных математических представлений.

**Рецензент:**

Кандидат исторических наук,  
доцент кафедры  
профессиональной педагогики  
психологии и физической культуры  
Кубанского государственного  
университета  
(филиал в г.Славянск-на-Кубани)

Дата: 20.05.2022г.



Л.А. Яшкова

**СБОРНИК**  
**дидактических игр по формированию**  
**элементарных математических представлений для**  
**детей дошкольного возраста**



Авторы:  
И.А. Кондра, воспитатель МБДОУ д/с № 9;  
С.И. Галий, воспитатель МБДОУ д/с № 9

г.Славянск-на-Кубани  
2022 год

## Пояснительная записка

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».

Для детей дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира. 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.

Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми, ребенком и родителем, ребенком и педагогом начинают носить более непринужденный и эмоциональный характер.

Методические пособия могут использовать педагоги на занятиях с детьми дошкольного возраста (4-7 лет) по формированию элементарных математических представлений.

Играя и выполняя упражнения, дети постепенно:

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

Пособие рассчитано на совместную работу взрослого и ребенка.

Участие и помощь взрослого должны быть искренними, направленными на получение общего результата.

Необходимо отметить, что регулярное использование на занятиях по математике дидактических игр, 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 математические знания в повседневной жизни.

Каждая из игр по формированию элементарных математических представлений решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

Дидактические игры включаются непосредственно в содержание занятий по ФЭМП как одно из средств реализации программных задач, а также для индивидуальной работы по закреплению знаний детей во второй половине дня. Дидактические игры в структуре занятия по ФЭМП определяются возрастом детей, целью, назначением, содержанием занятия.

### **Актуальность.**

Математическое развитие ребенка - это не только умение дошкольника считать и решать арифметические задачи, это и развитие способности видеть в окружающем мире отношения, зависимости, оперировать предметами, знаками, символами.

Дидактическая игра одна из форм развития логического мышления. В процессе игры разнообразные умственные процессы активизируются и принимают произвольный характер. Применение дидактических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способны к развитию памяти, мышления, внимания, воображения у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка дошкольного возраста.

**Цель сборника:** подбор и систематизация игровых упражнений и заданий, направленных на формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста (4-7 лет).

### **Задачи сборника:**

– Развитие у детей логико-математических представлений (представлений о математических свойствах и отношениях предметов, конкретных величинах, числах, геометрических фигурах, зависимостях и закономерностях);

– Владение детьми математическими способами познания действительности: счет, измерение, простейшие вычисления;

– Развитие интеллектуально-творческих проявлений детей: находчивости, смекалки, догадки, сообразительности, стремления к поиску нестандартных решений задач;

– Воспитание готовности к обучению в школе: развитие самостоятельности, ответственности, настойчивости в преодолении трудностей, координации движений глаз и мелкой моторики рук, умений самоконтроля и самооценки.

**Ожидаемые результаты:** использование дидактических игр по формированию элементарных математических представлений дошкольного возраста стимулирует умственную активность детей дошкольного возраста, формирует основные математические представления и понятия: как счет, число, измерение, величина, геометрические фигуры, пространственные отношения, вооружают детей приемами математического мышления –

сравнением, анализом, рассуждением, обобщением, умозаключением, развивают психические познавательные процессы, а значит, способствуют более успешному развитию интеллектуальных способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Данный сборник дидактических игр адресован педагогом ДОУ, родителям и студентам педагогических специальностей (очного и заочного образования специальности «Дошкольное образование» (воспитание) и предназначен для проведения в процессе организации совместной деятельности с детьми, во время режимных моментов. Может быть рекомендован родителям с целью совместного проведения и развития у детей элементарных математических представлений, а также будет полезен студентам педагогических специальностей.

**ПРИЛОЖЕНИЕ  
К МЕТОДИЧЕСКОЙ РАЗРАБОТКЕ**

**«Сборник дидактических игр по формированию  
элементарных математических представлений для  
детей дошкольного возраста (4-7 лет)»**

## Для детей дошкольного возраста 4-5 лет

### Дидактическая игра "Раз, два, три - ищи!"

**Цель:** научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

**Материалы и оборудование:** одноцветные пирамидки (жёлтые и зелёные), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

**Правила игры:** внимательно рассмотреть полученное колечко-образец, постараться запомнить его величину и оставить колечко на стульчике. Искать колечко разрешается только по сигналу «Ищи!». Искать можно колечко любого цвета, но точно такого размера, как образец. Прежде чем показать найденное колечко группе, нужно убедиться в правильности выполнения задания (наложить его на колечко-образец).

**Ход игры:** дети усаживаются на стульчики полукругом. Воспитатель раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому из них даёт по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребёнок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить своё колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова» Раз, два, три - ищи!" Выбрав колечко, каждый ребёнок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребёнок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

### "Три медведя"

**Цель:** дети учатся дифференцировать предметы по величине, соотносить предметы учитывая их величину. Развивается способность у детей сопоставлять, сравнивать, наблюдать.

**Материалы и оборудование:** три плюшевых медведя (или трафареты) - большой, поменьше, маленький, три стула, три миски, три ложки, три кровати соответствующей величины.

**Правила игры:** участникам игры раздаются карточки с изображениями медведей. Задача ребёнка правильно по размеру предмета определить и рассказать, кому из медведей она принадлежит. Самая большая тарелка - папе - медведю, поменьше - маме-медведице, самая маленькая - медвежонку, и обратный ряд: маленькая, побольше и самая большая.

**Ход игры:** воспитатель рассказывает сказку о трёх медведях. Дети должны распределить три медведя в соответствии с величиной все предметы.



### Дидактическая игра «Сбор фруктов»

**Цель:** развивать глазомер при выборе по образцу предметов определённой величины.

**Материалы и оборудование:** яблоки образцы (вырезанные из картона) трёх величин большие, поменьше, маленькие; три корзины большая, поменьше, маленькая; дерево с подвешенными картонными яблоками такой же величины, что и образцы.

**Правила игры:** вызвать троих детей, каждому раздать по яблоку образцу и предложить им сорвать по одному такому же яблоку с дерева. Ход игры: воспитатель показывает дерево с яблоками, корзины и говорит, что маленькие яблоки надо собрать в маленькую корзиночку, а большие в большую. Одновременно вызывает троих детей, каждому даёт по яблоку образцу и предлагает им сорвать по одному такому же яблоку с дерева. Если яблоки сорваны правильно, педагог просит положить их в соответствующие корзинки. Затем задание выполняет новая группа детей. Игру можно повторить несколько раз.

### «Широкое - узкое»

**Цель:** формировать представление «широкое - узкое».

**Материалы и оборудование:** ленточки широкие, одной длины, картонные полоски (широкие и узкие).

**Ход игры:** занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

## Тема 2. Геометрические фигуры

### «Подбери по величине»

**Цель:** развитие умения классифицировать геометрические фигуры по одному признаку (размер).

**Материалы и оборудование:** геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, круги и т.д.) двух размеров - большие и маленькие.

**Правила игры:** положить около маленького круга-маленькие фигуры, а около большого-большие фигуры.

**Ход игры:** педагог кладет на стол два круга. Около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга - маленькие.

### «Назови одним словом»

**Цель:** развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

**Материалы и оборудование:** геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

**Правила игры:** назвать фигуры, одним словом.

**Ход игры:** перед ребенком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребенок должен назвать фигуры, одним словом.

#### «Чудесный мешочек»

**Цель:** обследование геометрической формы предметов, упражняясь в различении форм.

**Материалы и оборудование:** непрозрачный мешок, предметы (должны соответствовать определённой теме)

**Правила игры:** ребенку предлагают засунуть руку в мешочек выбрать любую вещь и угадать вслепую, какой предмет ему «попался». Затем вытаскивают предмет из мешка и проверяют – угадал или нет.

**Ход игры:** в мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает 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.

#### «Где какие фигуры лежат»

**Цель:** ознакомление с двумя свойствами, классификацией фигур (цвету и форме).

**Материалы и оборудование:** набор фигур.

**Правила игры:** играют только 2 человека, у каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждая фигура кладется в соответствующую клеточку таблицы. За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

**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.

#### «Найди лишнюю фигуру»

**Цель:** развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять фигуру, отличную от других.

**Материалы и оборудование:** квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, цифры: «2», «3», «4», «5», «6».

**Правила игры:** найти лишнюю фигуру и назвать оставшиеся фигуры.

**Ход игры:** ребенку дается задание – найти лишнюю фигуру. (Круг, он без углов). Теперь среди оставшихся фигур найти лишнюю. (Треугольник, у остальных фигур по четыре угла). А как называются оставшиеся фигуры? (Четырехугольники). Из чисел «2», «3», «4», «5», «6» выбрать те, которые подходят к этой группе фигур. (Три четырехугольника, четыре – у каждой фигуры по четыре угла).

### Тема 3. Множество

#### «Помоги цыплятам»

**Цель:** учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

**Материалы и оборудование:** морковки, зайчики, утки, курочка, цыплята.

**Ход игры:** зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят. Воспитатель выясняет с детьми: «Кто плавает по озеру? (Утка с утятами). Сколько уток? Кто стоит на берегу? (Курочка с цыплятами). Курочка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других. В. читает стихотворение Д. Хармса: "Речку переплыли ровно в полминутки:

Цыпленок на утенке, цыпленок на утенке, цыпленок на утенке, а курица на утке!"

#### «Половинка к половинке».

**Цель:** закреплять счетные умения, продолжать учить соотносить два множества по количеству предметов.

**Материалы и оборудование:** карточки с предметами

**Правила игры:** разложить разобранные картинки изображением вверх. Возьмите одну деталь и спросите, что на ней написано. Предложите ребёнку найти не достающую половинку. Сложить все детали вместе- они должны соединиться в целое изображение.

**Ход игры:** рассмотреть карточки, разрезанные на 2 части, посчитать количество предметов на них. Предложить детям соединить части карточки так, чтобы слева и справа было одинаковое количество предметов, объяснить свой выбор.

#### «Морковки для зайчат»

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** зайчик, морковка

**Правила игры:** разложить зайчатам морковки и посчитать сколько у каждого зайчонка морковок.

**Ход игры:** ребята, к нам в гости пришли зайчики. Давайте угостим их морковками. Каждому зайчику надо дать по морковке. Зайчиков

раскладываете правой рукой слева направо, между ними оставляйте окошки. Всем зайчикам хватило морковок? Сколько зайчиков? Сколько морковок? Что надо сделать, чтобы их стало поровну? По сколько зайчиков и морковок?

#### **«Бабочки и цветы»**

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** бабочки, цветы

**Правила игры:** все дети бабочки, по сигналу каждой бабочке нужно занять цветочек, цветочки – это будут домики для бабочек.

**Ход игры:** дети, посмотрите, какие красивые бабочки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете бабочками. Наши бабочки живут на цветочках. У каждой бабочки свой домик – цветочек. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – цветочек. Бабочки, летите! Бабочки, в домик! Всем бабочкам хватило домиков? Сколько бабочек? Сколько цветочков? Их поровну? Как еще можно сказать?

#### **«Жучки на листиках»**

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** жучки, листик(картинка)

**Правила игры:** все дети жучки, по сигналу листочек каждому жучку нужно занять свой лепесток.

**Ход игры:** дети, посмотрите, какие красивые жучки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете жучками. Наши жучки живут на листиках. У каждого жучка свой домик – листик. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – листик. Жучки, летите! Жучки, в домик! Всем жучкам хватило домиков? Сколько жучков? Сколько листиков? Их поровну? Как еще можно сказать? Жучкам очень понравилось с вами играть.

### **Тема 4. Счет**

#### **«Читаем и считаем»**

**Цель:** помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну», «столько», «сколько»; развивать умение сравнивать предметы по величине.

**Материал и оборудование:** счетные палочки.

**Правила игры:** дать установку детям, посчитать сколько зверей они услышат в сказке и выложить столько счётных палочек, сколько зверей они слышали.

**Ход игры:** читая ребенку книжку, попросить его отложить столько счетных палочек, сколько, например, было зверей в сказке. После того как сосчитали, сколько в сказке зверей, спросить, кого было больше, кого -

меньше, а кого - одинаково. Сравнить игрушки по величине: кто больше - заяка или мишка? Кто меньше? Кто такого же роста?

### **«Счетная мозаика»**

**Цели:** познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

**Материал и оборудование:** счетные палочки.

**Правила игры:** количество играющих не должно превышать 4-5 человек. Играть вместе, не мешать друг другу. Отобрать нужное количество палочек и построить из них цифру. Выигрывает тот, кто смог самостоятельно справиться с игровой задачей, правильно передать образ цифры.

**Ход игры:** вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

### **«Правильный счет»**

**Цель:** помочь усвоению порядка следования чисел натурального ряда; закреплять навыки прямого и обратного счета.

**Материал и оборудование:** мяч.

**Правила игры:** передавая мяч, каждый называет свой номер, а затем бросают мяч в рассыпную и тот, кто поймает, должен назвать свой номер.

**Ход игры:** дети встают в круг. Перед началом договариваются, в каком порядке (прямом или обратном) будут считать. Затем бросают мяч и называют число. Тот, кто поймал мяч, продолжает счет, перебрасывая мяч следующему игроку.

### **«Бабочки и цветы»**

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** бабочки, цветы

**Правила игры:** все дети бабочки, по сигналу они бегут в свои домики - на стульчики.

**Ход игры:** Дети, посмотрите, какие красивые бабочки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете бабочками. Наши бабочки живут на цветочках. У каждой бабочки свой домик - цветочек. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик - цветочек. Бабочки, летите! Бабочки, в домик! Всем бабочкам хватило домиков? Сколько бабочек? Сколько цветочков? Их поровну? Как еще можно сказать?

### **«Сколько?»**

**Цель:** упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

**Материалы и оборудование:** фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; раздаточный материал — набор цифр, фишки.

**Правила игры:** посчитать картинки и показать советующую цифру.

**Ход игры:** педагог показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграф, 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.

## Тема 5. Сравнение

### «Сравни и заполни»

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

**Материалы и оборудование:** набор геометрических фигур.

**Правила игры:** 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.

**Ход игры:** играют двое в соответствии с правилами.

### «Заполни пустые клетки»

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

**Материалы и оборудование:** геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветом.

**Правила игры:** каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с предыдущей игрой), 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.

**Ход игры:** играют двое в соответствии с правилами.

### «Дорожки»

**Цель:** развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

**Материалы и оборудование:** логические блоки, три домика (макеты или изображения домиков, или их условные обозначения).

**Правила игры:** как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например, так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

#### **Ход игры:**

##### **Вариант 1.**

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы пороссятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам.

Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.'

Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков-вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, цепочки, мостики из фигур.)

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом

Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

##### **Вариант 2.**

В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме; такие же по размеру, но другие по цвету и т.д.

При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

##### **Вариант 3.**

В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

### **Дидактическая игра «Матрешки»**

**Цель:** развитие внимания и наблюдательности у детей.

**Материалы и оборудование:** матрёшки

**Правила игры:** нужно внимательно посмотреть на рисунки и указать различия у матрешек. Так как дошкольнику трудно сравнивать сразу четыре предмета, то вначале можно провести игру по вопросам, выясняя, почему ребенок дает именно такой ответ.

**Ход игры:** одинаковые ли волосы у матрешек? Одинаковые ли платочки? Одинаковые ли ножки матрешек? Одинаковые ли у них глазки? Одинаковые ли губки? И т. д.

При повторном возвращении к игре можно предлагать указывать различия уже без вопросов.

## Тема 6. Число

### Дидактическая игра: «Отгадай число»

**Цель:** способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; помочь закрепить навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

**Материалы и оборудование:** числовой ряд.

**Правила игры:** загадать число, так чтобы остальные догадались.

**Ход игры:** спросить, например, какое число больше трех, но меньше пяти; какое число меньше трех, но больше единицы и т.д. Задумать, например, число в пределах десяти и попросить ребенка отгадать его. Ребенок называет разные числа, а воспитатель говорит больше или меньше задуманного названное число. Затем можно поменяться с ребенком ролями.

### Дидактическая игра «Счетная мозаика»

**Цель:** познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

**Материалы и оборудование:** счетные палочки.

**Правила игры:** загадать число или букву, а игроки должны выложить из счетных палочек соответствующую цифру или букву.

**Ход игры:** вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

### Дидактическая игра: «Много-мало»

**Цель:** помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

**Материалы и оборудование:** карточки разного цвета

**Правила игры:** положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет-7, а красных -5. Спросить каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 2 красные карточки. Что теперь можно сказать?

**Ход игры:** попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало.



### «Живые числа»

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

**Материал и оборудование:** карточки с цифрами от 1 до 10.

**Правила игры:** раздаются карточки, выбирается водящий. По сигналу нужно построиться в прямом или обратном порядке (как задаст водящий).

**Ход игры:** дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по группе. 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.

### «Сосчитай правильно»

**Цель:** упражнять в счете предметов по осязанию.

**Материал и оборудование:** карточки с пуговицами от 1 до 10.

**Правила игры:** каждому раздать карточки, которые передают друг другу. По сигналу «Стоп» - перестают передавать.

**Ход игры:** ведущий раздает детям по одной карточке. По сигналу дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «*Стоп!*» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа, а дети, у которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее. (*считать пуговицы можно только за спиной*).

## Тема 7. Ориентировка во времени

### «Наш день»

**Цель:** закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

**Материал и оборудование:** кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д.; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

**Правила игры:** с помощью игрушки показать различные действия, связанными с временем суток, остальные должны догадаться, какое время суток продемонстрирован.

**Ход игры:** дети сидят полукругом. Педагог при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем В. называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения Петрушиной: Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала.

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Педагог показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками В.

### **«Назови пропущенное слово»**

**Цель:** активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.

**Материалы и оборудование:** мяч.

**Правила игры:** катая друг другу мяч, продолжить предложение, связанное с временем суток (например: днем ты обедаешь, а ужинаешь....)

**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 ...

### **«Когда это бывает»**

**Цель:** учить называть временные отрезки: утро, день, вечер, ночь.

**Материалы и оборудование:** картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени.

**Правила игры:** рассмотреть картинки, и рассказать о признаке данного времени суток.

**Ход игры:** с детьми рассматривают картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени. Иллюстрации должны быть такими, чтобы на них были явно видны признаки, характерные для данного отрезка времени. Воспитатель выясняет, что делают дети (взрослые), нарисованные на картинке, когда они это делают. Предлагает вопросы: «А ты что делал утром? Днем?» Или: «А ты когда играешь? Гуляешь? Спишь?» Затем дети подбирают картинки, на которых нарисовано то, что делают дети или взрослые, например, утром, днем или вечером.

### **«Что ты сейчас делаешь?»**

**Цель:** активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.

**Материалы и оборудование:** картинки с временами суток

**Правила игры:** загадать определенный отрезок суток, остальные должны догадаться о каком времени суток идет речь. И наоборот загадать определенное время суток, а остальные должны рассказать, что делают в это время суток.

**Ход игры:** педагог называет отрезок времени и перечисляет соответствующие ему виды деятельности детей: «Сейчас утро. Мы сделали гимнастику, умылись и теперь будем завтракать». Или: «Мы уже позавтракали, позанимались. Сейчас уже день. Скоро будем обедать». Ребенка спрашивают, например: «Сейчас утро. Что ты делаешь утром? Когда ты встаешь?» И т. п. Постепенно слова утро, день, вечер, ночь наполняются

конкретным содержанием, приобретают эмоциональную окраску. Дети начинают ими пользоваться в своей речи.

### **«Что за чем?»**

**Цель игры:** формирование представлений о последовательности частей суток.

**Материалы и оборудование:** мяч.

**Правила игры:** бросая мяч, спросить, что за чем? (например: стул, а что за ним? День, а что за ним?)

**Ход игры:** дети образуют круг. Воспитатель в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос: - Утро. А за ним? (Поймавший отвечает на него – день, и бросает мяч воспитателю. т.д.

## **Тема 8. Ориентировка в пространстве**

### **«Кто где»**

**Цель:** учить различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посередине, справа, слева, внизу, вверху).

**Материалы и оборудование:** игрушки.

**Правила игры:** расставить игрушки, спросить, что находится впереди, позади, рядом, далеко и т. д.

**Ход игры:** расставить игрушки в разных местах комнаты. Спросить ребенка, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т. д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т. д.

### **«Спрячем и найдем»**

**Цель:** учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

**Материалы и оборудование:** разные игрушки.

**Правила игры:** спрятать игрушку, при ее поиске говорить, что за, перед, справа, слева от предмета.

**Ход игры:**

Вариант 1.

Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что они сейчас спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрятать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например, «Делай как я». Через некоторое время предлагает найти игрушку. Фиксирует результат: «Игрушка была на полке». В следующий раз прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда дети научатся находить игрушку,

расположенную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

Вариант 2.

Игрушку прячут дети, а находит ее педагог, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны освоить последовательность поиска как способ ориентирования в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в котором движется и предметы, встречающиеся у него на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх - наверху нет, посмотрю вниз - внизу нет. Пойду дальше» и т. п.

### «Зайчики-мячики»

**Цель:** формирование умения ориентироваться на листе бумаги: находить пространственные положения: сверху, внизу, справа, слева; формирование умения сравнивать группы предметов по количеству (без счета), отвечать на вопросы «Чего больше?», «Чего меньше?» выражениями «столько, сколько», «больше», «меньше», «поровну».

**Материалы и оборудование:** 3 карточки, по-разному разделенные на клетки; 6 изображений мячей: один большой, два немного меньше, три самых маленьких.

**Правила игры:** надо «показать» игру зайчиков с мячиками, положив мячики в клетки около зайчиков, согласно инструкции взрослого.

**Ход игры:** взрослый рассказывает о том, что зайчик (зайчики) захотел(и) поиграть с мячиком (мячиками). Предлагает ребенку подобрать мячик (мячики) соответствующей величины: большой зайчик — большой мячик. Спрашивает: «Чего больше? Чего меньше?» Побуждает к ответу выражениями «столько, сколько», «больше», «меньше», «поровну». Рассказывает о том, как зайчик (зайчики) играл(и) с мячиком (мячиками): подбрасывал(и) его (их) вверх, вниз, бросал(и) вправо, влево. Дети показывают то место, куда попадали мячики: кладут мяч (мячики) сверху, внизу, справа, слева от зайчика (зайчиков).

### Дидактическая игра «Мальчики»

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

**Материалы и оборудование:** картинки, палочки Дьёныша.

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

**Ход игры:** Как зовут мальчиков?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми палочку (указку) и покажи, кого как зовут, если: Сева — самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша —

самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

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

## Для детей дошкольного возраста 5-7 лет

### Геометрические фигуры

#### «Чудесный мешочек»

**Цель:** способствовать закреплению названий геометрических фигур, умения определять их на ощупь.

**Материалы:** мешочек, геометрические фигуры разного цвета и размера (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, ромб, трапеция, четырёхугольники)

**Ход игры:** у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её рассказывают все об этой фигуре. Например: это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета.

#### «Подбери предмет к геометрической фигуре»

**Цель:** формировать умение сопоставлять геометрическую фигуру с формой предмета.

**Материалы:** геометрические фигуры, подборка предметов разной формы.

**Ход игры:** дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Воспитатель катит мяч по кругу. Ребенок, к которому подкатился мяч, выходит, воспитатель называет геометрическую фигуру, ребёнок находит её и предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается: если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.

#### «Подбери фигуру»

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

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

**Ход игры:** сначала воспитатель 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».

#### **«Чиним одеяло»**

**Цель:** продолжать знакомить с геометрическими фигурами. Составление геометрических фигур из данных деталей.

**Ход игры:** с помощью фигур закрыть белые «отверстия». Игру можно построить в виде рассказа. «Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое красное одеяло. Однажды Буратино ушел в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушера в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитай, сколько дыр прогрызла крыса? Теперь возьмите фигуры и помогите Буратино починить одеяло».

#### **«Подбери фигуру»**

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

**Ход игры:** у каждого ребенка карточки, на которых нарисованы прямоугольник, квадрат и треугольник, цвет и форма варьируются. 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».

#### **«Магазин и геометрия»**

**Цель:** тренировка в распознавании основных геометрических фигур, совершенствование коммуникативных качеств.

**Ход игры.** На столе располагаются предметы различной формы, выставленные на «продажу». Каждый воспитанник – покупатель получает карточку – чек, на которой нарисована фигура: круг, треугольник, квадрат или прямоугольник. Он может приобрести любую вещь при условии, что форма товара соответствует рисунку на карточке. Безошибочно сделав выбор и доказав его ребенок получает покупку.

#### **«Хватит ли?»**

**Цель:** учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

**Ход игры:** В. предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как

проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство ж неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

### **«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.

### **«Найди пару»**

Цель: закрепление знания геометрических фигур.

Ход игры: Детям предлагается найти валенки с одинаковым геометрическим рисунком.

### **«Сложи целое из частей»**

Цель: Учить складывать геометрические фигуры из отдельных частей; развивать у детей глазомер, координацию движений. Воспитывать сметливость.

Ход игры:

1. Рассмотреть геометрические фигуры (образцы), назвать их.
2. По заданию воспитателя складывать целые фигуры из отдельных частей.
3. Самостоятельные игры: а) кто составит больше фигур за определенное время; б) у кого красивее узор из геометрических фигур.

Оборудование: Плоские геометрические фигуры, их части (разного цвета), фишки.

### **«Выставка форм»**

Цель: закрепление представлений о геометрических фигурах, развитие мелкой моторики.

Материал: счетные палочки, толстые шерстяные нитки, геометрические фигуры - образцы, вырезанные из картона.

Ход игры: Дети соревнуются в выкладывании различных геометрических фигур: прямоугольников, различной длины и ширины, треугольников с разной длиной сторон и величиной углов - из палочек, кругов и овалов - из ниток. Побеждает тот, кто сделает больше разнообразных фигур. Аккуратность тоже учитывается.

## Счёт

### «Живые числа»

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

**Материалы:** 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.

### «Собери фигуру»

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

**Материалы:** счётные палочки.

**Ход игры:** воспитатель 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.

### «Подбери игрушку»

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

**Материалы:** игрушки группы.

**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.

### «Матрешки»

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

**Материалы:** цветные косынки (красны, желтая, зеленая, синяя до 10 шт)

**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 матрешка и выходит за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось.

### **«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 называния числа ведущий может ударять в бубен.

### **«Живые числа»**

**Цель:** упражнять в счете (прямом и обратном) в пределах 9.

**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.

### **«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.

### **«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.

### **«На птицефабрике»**

**Цель:** упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

**Ход игры:** «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

### **«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.

### **«Встань на место»**

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

**Ход игры:** Воспитатель 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.

### **«Кто быстрее найдет»**

**Цель:** упражнять в соотношении предметов по форме с геометрическими образцами и в обобщении предметов по форме.

**Ход игры:** Детям предлагают сесть за столы. Одного ребенка просят назвать фигуры стоящие на подставке. В. говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Я буду называть по одному человеку, и говорить какой предмет надо найти. Выигрывает тот, кто первым найдет предмет, поместит его рядом с фигурой такой же формы». Вызывает сразу 4 ребенка.

Дети называют выбранный предмет и описывают его форму. В. задает вопросы: «Как ты догадался, что зеркало круглое? Овальное?» и т. д.

В заключение В. задает вопросы: Что стоит рядом с кругом? (квадратом и пр.). Сколько всего предметов? Какой формы эти предметы? Чем все они похожи? Сколько их?

### **«Прогулка в сад»**

**Цель:** познакомить детей с образованием числа 8 и считать до 8.

**Материал:** Наборное полотно, цветные изображения 8 больших, 8 маленьких яблок картинки, на которых нарисовано 6 и 5, 4 и 4 предмета.

**Ход игры:** На наборном полотне в один ряд на некотором расстоянии друг от друга размещаются цветные изображения 6 больших яблок, 7 маленьких яблок. В. задает вопросы: «Что можно сказать о величине яблок? Каких яблок больше (меньше)? Как проверить?» Один ребенок считает большие яблоки, другой маенькие. Что нужно сделать, чтобы сразу стало видно, каких яблок больше, каких меньше? Затем вызывает ребенка и предлагает ему найти поместить маленькие яблоки под большими, точно одно под другим, и объяснить, какое число больше, какое меньше. В. уточняет ответы детей: «Правильно, теперь хорошо видно, что 7 больше чем 6. Где 7 яблок, 1 лишнее. Маленьких яблок больше (показывает 1 лишнее яблоко), а там, где 6, 1 яблока не хватает. Значит 6 меньше 7, а 7 больше 6.

Демонстрируют оба способа установления равенства, количество яблок доводят до 7. В. подчеркивает, что яблоки разного размера, но стало их поровну. - По 7. Далее педагог показывает детям способ образования числа 8, используя те же приемы, что и при образовании числа 6 и 7.

## **Ориентировка в пространстве**

### **«День и ночь»**

**Цель:** закреплять знания детей о частях суток.

**Ход игры:** Посередине площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м. обе стороны от них - линии домов. Играющих делят на две команды. Их ставят у своих линий и поворачивают лицом к домам. Определяется название команд «день» и «ночь». Воспитатель стоит у средней линии. Он ведущий. По его команде «День!» или «Ночь!»- игроки названной команды убегают в дом, а противники их догоняют. Осаленных пересчитывают и отпускают. Команды снова выстраиваются у средних линий, а В. подает сигнал.

Вариант №2. Перед подачей сигнала В. предлагает детям повторить за ним разнообразные физические упражнения, затем неожиданно подает сигнал.

Вариант № 3. Ведущий - один из детей. Он подбрасывает картонный круг, одна сторона которого окрашена в черный цвет, другая - в белый. И, в зависимости от того, какой стороной он упадет, командует: «День!», «Ночь!».

### **«Машины»**

**Цель:** закрепить знания детей и последовательности чисел в пределах 10.

**Материал.** Рули трех цветов (красный, желтый, синий) по количеству детей, на рулях номера машин -изображение числа кружков 1-10. Три круга того же цвета - для стоянок машин.

**Ход игры:** Игра проводится в виде соревнования. Стулья с цветными кругами обозначают стоянки машин. Детям дают рули - каждой колонне одного цвета. По сигналу все бегут по групповой комнате. По сигналу «Машины! На стоянку!»- все «едут» в свой гараж, т. е. дети с красными рулями, едут в гараж, обозначенный красным кругом, и т. д. Машины выстраиваются в колонну по порядку номеров. Начиная с первого, В. проверяет порядок номеров, игра продолжается.

### **«Встань на место»**

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

**Ход игры:** воспитатель 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.

### **«Где фигура»**

**Цель:** закреплять умения и навыки правильно, называть фигуры и их пространственное расположение: посередине, вверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур.

**Материалы:** геометрические фигуры, фланелеграф.

**Ход игры:** воспитатель объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.

### **«Найди игрушку»**

**Цель:** закрепить пространственные представления детей.

**Материалы:** конверт, спрятанная в группе игрушка.

**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 он написал, как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом, пойти прямо и т. д.»

### **«Сделай так, как я скажу»**

**Цель:** закрепить пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах.

**Материалы:** у детей конверты с набором геометрических фигур лист бумаги; у воспитателя набор таких же геометрических фигур, но большего размера.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, сверху – круг, внизу – прямоугольник. Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

## **Ориентировка во времени**

### **«Части суток»**

**Цель:** упражнять детей в различении частей суток.

**Материалы:** картинки: утро, день, вечер, ночь.

**Ход игры:** воспитатель чертит на полу 4 больших домика, каждый из которых соответствует одной части суток. Позади каждого домика закрепляется соответствующая картинка. Дети выстраиваются в шеренгу лицом к домикам. Воспитатель читает соответствующий отрывок, из какого - либо стихотворения, а затем подает сигнал. Отрывок должен характеризовать часть суток, тогда игра будет проходить занимательнее и интереснее. По сигналу дети встают в тот дом, о котором идет речь.

1. Утром мы во двор идем, Листья сыплются дождем, Под ногами шелестят, И летят, летят, летят...	2. Случится в солнечный денек  Ты в лес уйдешь поглуше Присядь попробуй на пенек Не торопись ... Послушай...
3. Вот уж вечер. Роса блестит на крапиве. Я стою на дороге, Прислонившись к иве...	4. Плакали ночью желтые клены: Вспомнили клены, Как были зелены...

### **«Назови скорей»**

**Цель:** усвоение последовательности недели.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Он бросает кому-либо мяч и говорит: «Какой день недели перед

четвергом?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Среда». Теперь он становится ведущим, бросает мяч и спрашивает: «Какой день был вчера?» и т. д.

### **«Вчера, сегодня, завтра»**

**Цель:** закреплять понятия - вчера, сегодня, завтра.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры:** дети становятся в круг. Воспитатель бросает мяч кому-то из детей и говорит: «Мы играли в мяч ...» Ребёнок заканчивает фразу, отвечая на вопрос «когда?». Например: «Мы пойдём гулять в лес...(завтра); новогодний праздник был...(вчера); и т.д.

### **«Наоборот»**

**Цель:** Закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

**Ход игры:** Воспитатель произносит слово, смысл которого связан с представлением о времени, а дети подбирают слово, обозначающее другое время дня, обычно в контрастном значении. Например, утро — вечер, завтра — вчера, быстро — медленно, рано — поздно и т. п.

## Список литературы

- Арапова – Пискарева Н.А. Формирование элементарных математических представлений в детском саду – М., Мозаика – Синтез, 2008
- Колесникова Е.В. Математика для дошкольников 6 – 7 лет. – М., Гном – пресс, 2000
- В.П.Новикова Математика в детском саду 6-7 лет, Москва 2015;
- Примерная основная образовательная программа дошкольного образования одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 20 мая 2015 г. № 2/15)