

# Картотека математических игр

3-4 года

Бойко Алла Константиновна

# Игра Сова

- Дети сидят в «гнездышках». Ведущий говорит – птички днем летают, а ночью спят. Иначе на них вылетит охотится Сова. Ночь наступит на число (любое число до 5). Все птички на оговоренное число должны оказаться в гнездышке. На фразу «наступило утро» птички вылетают из гнезда.
- Ведущий говорит: «наступило утро». Дети вылетают и бегают по площадке. Например, ночь наступит на число 3. Ведущий считает 1.....2.....3. Птички на счет 3 должны успеть вернуться в гнездышко, кто не успел – становится тоже совой.



# Шаги до кошки

Один игрок - кошка. Он отходит на несколько шагов от остальных ребят и говорит – сколько до меня шагов? Другой игрок должен оценить расстояние, назвать число шагов, потом пройти это количество – и дотянуться до игрока – кошки и погладить его.

Важно: когда дети шагают, помогаем им считать, наблюдаем, как меняется размер их шага в зависимости от того, какое расстояние до цели. Потом вместе рассуждаем, хватило ли шагов, надо было прошагать больше или меньше.



# Догонялки с геометрическими домиками

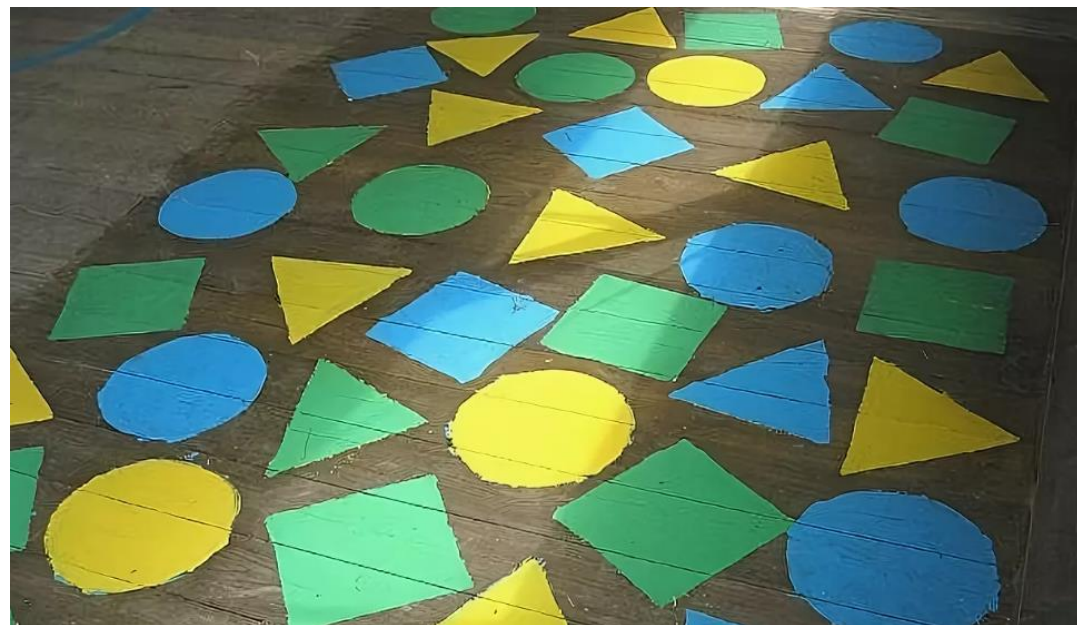
- Домик – это каким-то образом обозначенное на земле или полу место, запрыгнув на которое, игрок не может быть осален водящим.
- Домики: нарисовать мелками, выложить круги, квадраты или треугольники веревкой.
- Ведущий показывает геометрическую фигуру (можно вырезать из бумаги или взять конструктор).

Варианты игры:

- Ребенок может забежать в домик, только если назовет его форму (которую показал ведущий).
- Детям раздаются различные фигуры, и он бежит в домик, только если название фигуры ведущим и та, которая есть у него – совпали.

В качестве усложняющего элемента можно добавить цвета фигур.

Фигуры: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник





# Игра Машинки

- Дети превращаются в машинки.
- Машинки могут ездить с 3 скоростями. 1-я скорость – ребенок медленно ходит. 2-я скорость - быстрый шаг. 3-я скорость – бегаем.
- Ведущий называет скорость – дети должны внимательно слушать и изменять по команде скорость передвижения.



# Машины и числа

- Расставляем 10 машинок с наклейками – номерами по порядку.
- Говорим: «я загадал машинку, у которой соседи 3 и 5. Покажи ее».
- Начинаем играть с номерами 1-5, далее можно увеличить количество машинок до 10



# Остров

- Для игры нужны коврик - остров на каждого ребенка.
- Кто может встать на своем острове на 2 ноги? На 3 ноги? На одну ногу? Коснитесь земли на острове 5-ю точками?
- Это задача имеет множество верных решений и это необходимо отдельно подчеркнуть детям.



# Светофор

- Ведущий поднимает правую руку – дети хлопают. Левую – топают. Обе руки – дети хлопают и топают.

До игры необходимо вспомнить расположение и поднять свою правую руку, левую. Далее показать правую и левую руку у ведущего, который стоит лицом к детям.





# Геометрия из лент

- Для игры понадобится веревка или лента.
- Дети берутся руками за ленту и по команде ведущего делают из ленты геометрическую фигуру. Например, треугольник.
- Фигуры: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник



# Снежинки кружились

- Снежинки кружились, кружились и.... по 3 сцепились.
- Дети должны собраться в группы по 3 человека. Кто не успел – должен успеть сказать – «я в домике».
- Каждый раз водящий называет новое число – и дети быстро должны сформировать новые группы.
- Для разного времени года снежинки можно заменить на листики, капельки дождя или солнечные лучики.



# Волна

- Дети садятся в ряд и кладут руки на колени.
- Первый начинает волну. Хлопает по коленке и говорит «один», второй хлопает по своей коленке и говорит «два». И так далее. Доходим до 5.
- Усложнение – счет до 10. счет в обратном порядке. 5-4-3-2-1.





# Сколько спряталось ног?

- Дети (2-4 человека) встают рядышком, 2 ведущих закрывают их платком, оставляя только ноги.
- Остальные считают ноги и угадывают, а сколько детей спряталось?

Вместо ног можно показывать ладошки.

Вводим понятие - пара (1 пара ног, но 1 ребенок).





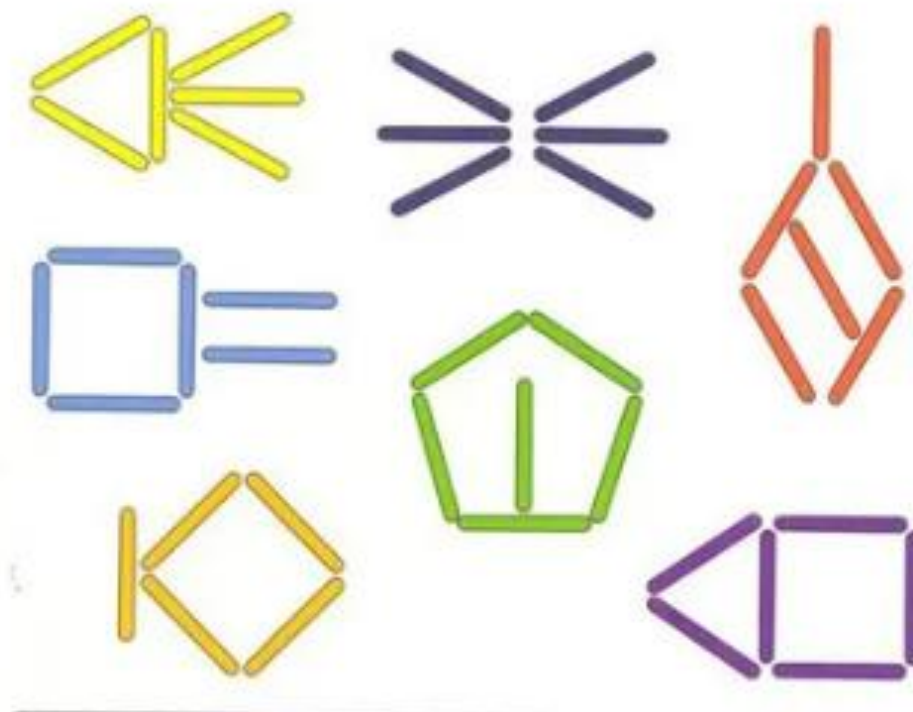
# Отгадай этаж

- Рисуем домик из 5 этажей. Ребенок загадывает сказочного персонажа и этаж, на котором он живет (например, Мальвина живет на третьем этаже).
- Дети спрашивают. На пятом? Нет. Ведущий помогает. Правильно, не на пятом. А ты нам скажи, выше или ниже?
- Ниже!
- Четвертый?
- Нет, ниже.
- Первый?
- Выше.
- Второй?
- Выше.
- Третий.
- Угадал!



# Детектив

- Выкладываются различные рисунки из 3-5 счетных палочек на другой стороне комнаты.
- Задача ребенка – пройти к рисунку, сфотографировать его глазами, вернуться на место и зарисовать.
- За 1 заход можно сфотографировать только 1 рисунок.



# Магазин

- Для игры необходимы монеты с цифрами 1, 2 и запас счетных палочек.
- Договариваемся: на монетку с цифрой 1 – меняем 1 счетную палочку. С цифрой 2 – 2 и т.п.
- Дети закрывают глаза, а ведущий раскладывает перед ними монеты. Дети открывают глаза и должны выложить перед собой нужное число палочек.
- Сколько надо дать палочек в обмен на монетки  $2+1+2$ ?



# Мяу- гав

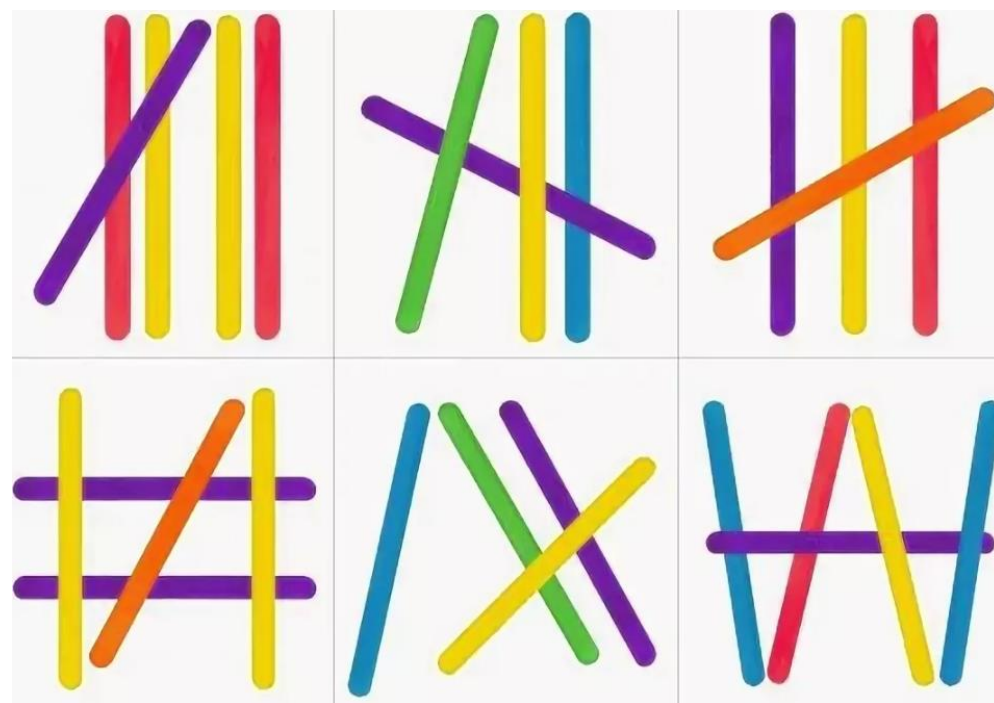
- Для игры понадобятся карточки, на которых изображены одинаковые предметы от 1 до 3). Например, из игры «лапочки». Можно сделать цветные карточки с цветными фигурами.
- Каждый игрок в свой ход открывает карточку, показывает ее всем. Если там нарисованы кошки – то он мяукает, если собаки – то лает. (если синие – то мяукает, красные – лает и т.п.).
- Если нарисованы 2 кошки, то он говорит «мяу, мяу, мяу». Если 2 собаки, то «гав, гав».
- Можно ввести другие звуки. Например «кар» или «хрю»





# Сложи картинку

- Каждому игроку понадобится 5 палочек. На группу нужен запас картинок из 5 палочек.
- Каждый из детей берет 1 карточку, и все складывают картинку.
- Усложнение: сложи картинку, а потом нарисуй ее.



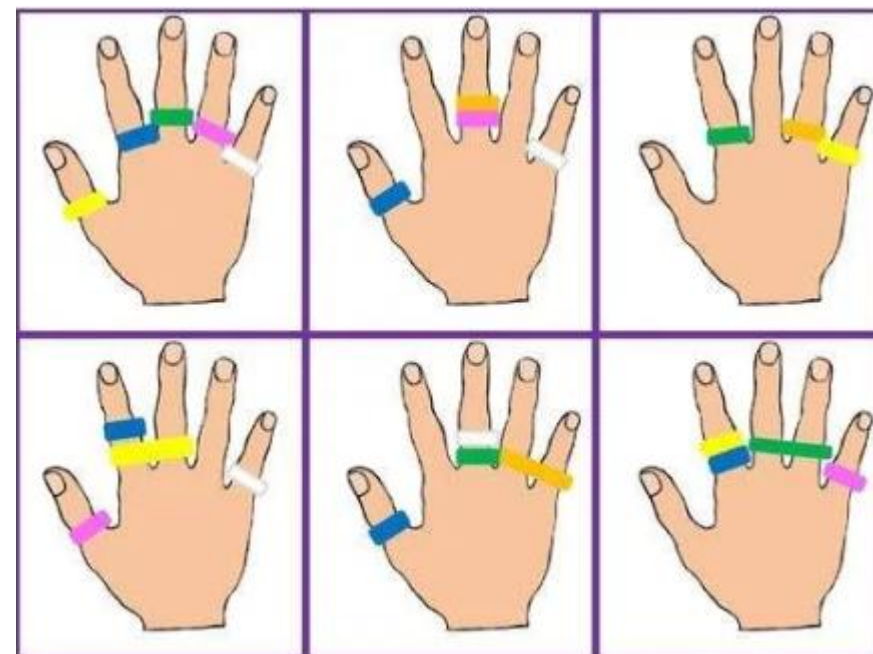
# Птичка в клетке

- На доске рисуют квадрат  $3 \times 3$  клетки. Магнит для передвижения.
- В начале игры птичка находится в центре клетки. Ведущий командует: вверх, вправо, вниз, вниз, влево....
- Игроки двигают птичку по клетке и должны сказать «стоп», если птичка вылетела за границы клетки.
- Усложнение: квадратик  $4 \times 4$ ,  $5 \times 5$ .



# Колечки

- Нам необходимы цветные резинки. 3-4 цветов.
- Ведущий надевает резинки на пальцы. Задача детей – посмотреть и повторить узор на своей ладошке.
- В процессе игры повторяем названия пальцев и цвета.
- Усложнение: 1 резинку можно надеть на 2 пальца, 2 резинки на 1 палец. Рассказать, какие цвета резинок на какие пальцы надеты.



# Паровозик

- Дети встают в паровозик. Последний ребенок загадывает число и шепотом говорит его ведущему.
- Далее впереди стоящему ребенку последний вагончик стучит по спинке столько раз (рисует столько точек), какое число загадано. Следующий игрок передает число, которое он понял – впереди стоящему таким же образом. Первый ребенок в паровозике называет число, которое ему передали.
- Усложнение: Можно стучать, можно рисовать точки, можно рисовать саму цифру.





# Последовательность

- Понадобятся природные материалы. Шишки, листики, камушки.
- Ведущий выкладывает последовательность, дети повторяют за ним.
- Ведущим может быть каждый ребенок.
- Можно использовать любой счетный материал, усложнять последовательность новыми формами и цветом.

