

# Картотека математических игр

5-6 лет

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 10/20). Все птички на число, которое стоит ПЕРЕД оговоренным, 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 7. Значит в гнездышке птички должны оказаться на число (?) Ответ детей - 6. Ведущий считает 1....2.....6..7. Птички на счет 6 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.

Ведущий может спросить: Сколько до меня обычных шагов? Сколько до меня гигантских шагов? Сколько до меня шагов – лилипутов?



# 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 резать 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.

Дети могут объединяться парой и сложить из своих фигур другую фигуру. Например, из 2 треугольников – квадрат. Или 2 квадратов – прямоугольник.

Фигуры: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, овал, ромб, шестиугольник.



# Радуга

Для игры нужны тарелки – медальки цветов радуги. «Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан».

Дети надевают медальки и по команде Ведущего: «Дождь» разбегаются по площадке. Команда «Радуга». Дети собираются в ряд, который образует радугу.

Если детей много, можно выдать 2-3 комплекта медалек. Это усложнит задачу, так как ребенку придется проверять, есть ли в ряду цвет, как у него самого.

Варианты «дождика». Сильный – прыгаем на 2 ногах. Слабый – прыгаем на 1 ноге.



# Мяч и числа

- Для игры нужны медаль с числами от 1 до 10.
- Дети выбирают себе медали. Встают в круг. Кидают мячик, называя свое число и число игрока, которому передают мяч. «Один – семь», -говорит первый игрок и отдает мяч тому, у кого число 7. Тот быстро называет свое число и передает мяч дальше: «Семь – девять».
- Игра должна проходить в хорошем темпе.
- Усложнение: Игру начинает игрок с самый большим числом и дальше мяч можно передавать только в порядке уменьшения. Можно использовать комплект медалек от 1 до 20.



# Соседи

- Для игры нужны медаль с числами от 1 до 10. Дети выбирают себе медали. Встают в ряд по порядку. Каждый называет свое число соседей.
- Ведущий: «Я загадал того, у кого соседи 7 и 9.»
- Игрок, кого загадали выходит из ряда: «Я!» и становится ведущим. Если другие игроки догадались раньше, то ведущий не меняется.
- Усложнение: Ведущий называет число, а выйти из ряда должны соседи.



# 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.
- Усложнение: Можно на свой остров позвать друга в гости и выполнять задание ведущего парой - тройкой.





# Летел лебедь

- Все становятся в круг, и соединяют руки: ладонь правой руки каждого игрока должна быть "поверх" ладони игрока справа. На ладони левой руки каждого игрока сверху должна лежать ладонь соседа слева.
- Далее игроки по очереди хлопают по рукам соседа (правой рукой по ладони соседа слева) и произносят считалку (каждое слово следующий игрок):
- Летел лебедь  
По синему небу  
Читал газету  
Под номером...
- Тот игрок, на котором считалка заканчивалась, называет любое число. Дальше "хлопанье" продолжается, но называются цифры - Один-Два-Три-Четыре-Пять и так далее, до нужного «ключевого» числа.
- Игрок, называющий "ключевое" число, при хлопанье должен ударить по ладони соседа. Задача соседа - отдернуть руку ДО того, как по ней ударили, но не раньше, чем произносится число.



# Летели дракончики

- Дети встают в круг (аналогично игре «Летел лебедь»).
- Летели дракончики,  
Ели пончики.  
Сколько пончиков  
Съели дракончики?
- Начинаем обратный счет (от 10,  
от 20).
- При назывании последнего числа  
тот, чья рука на данный момент  
оказалась под ударом, должен  
как можно быстрее убрать ее,  
чтобы хлопок не достиг цели.



# 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.

Усложнение: девочки выполняют движения, которые показывает правая рука, мальчики – левая. Все дети – обе руки.



# 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.
- Можно надеть детям медали с числами от 1 до 5, но встать в таком порядке: 1, 4, 2, 5, 3. Если передавать ленту от первого ко второму, от второго к третьему и так далее до пяти. А потом снова к первому, то получится звездочка.

Фигуры: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, овал, ромб, шестиугольник.



# 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.



# Жмурки

- Водящий встает в центр круга. Глаза завязаны. Все игроки «считаются», называя цифры по порядку. Например от 1 до 10. либо от 1 до 20.
- Водящий называет число от 1 до 20, три раза крутится вокруг своей оси. Идет из центра к хороводу и «салит» участника. Тот должен назвать свое число. Исходя из этого, ведущий должен пойти в нужную сторону и найти на ощупь того, кого загадал.



# Четные и нечетные

- Каждому игроку надевается медаль с числом. Игроки делятся на 2 команды. Четные и нечетные. Определяются домики команд.
- Ведущий встает между командами и называет например,  $1+3$ . Если ответ четный, то нечетная команда остается стоять, а четная убегает в свой домик.



# Волна

- Дети садятся в ряд и кладут руки на оба колена.
- Первый начинает волну. Хлопает по одной коленке и говорит «один», по второй - «два». Второй игрок хлопает «три» и «четыре». И так далее. Считаем до 10.

Усложнение: счет до 20, обратный счет.

Первое число называем громко, второе – тихо.





# Сколько спряталось ног?

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

Вместо ног можно показывать ладошки, более старшим считать пальцы (ладошки). Сколько спряталось детей, если видно 25 пальцев?



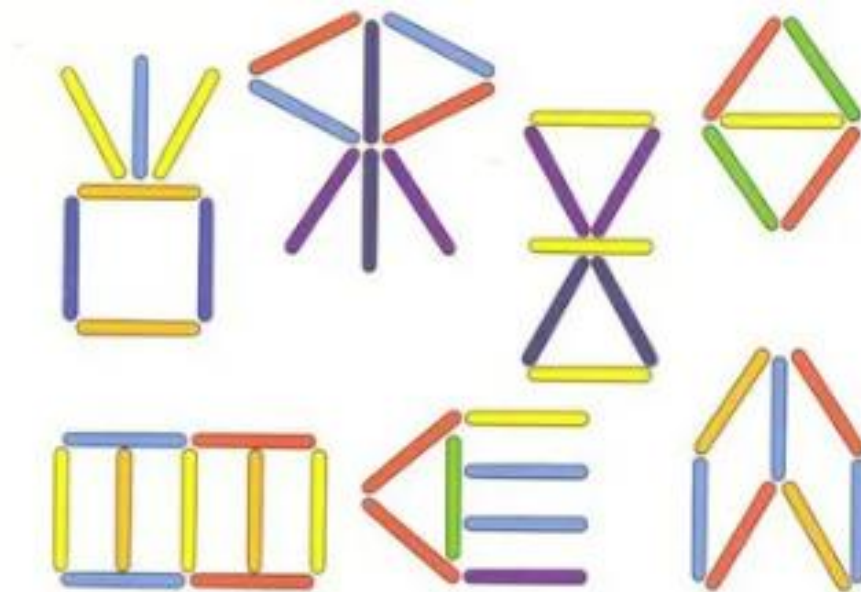
# Отгадай этаж

- Рисуем домик из 10 этажей (или выкладываем из тарелочек). Ребенок загадывает сказочного персонажа и этаж, на котором он живет (например, Мальвина живет на 6 этаже).
- Дети спрашивают. На 10? Нет. Ведущий помогает. Правильно, не на десятом. А ты нам скажи, выше или ниже?
- Ниже!
- Четвертый?
- Выше.
- 9?
- Ниже!
- 6!
- Угадал!
- Важно. Не торопиться научить детей способу отгадывания. Важнее, чтобы они сами нащупали этот принцип самостоятельно.
- С детьми старше можно домик рисовать выше. Например, 20 этажей.



# Детектив

- Выкладываются различные рисунки из 3-8 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.
- Усложнение:
- Узор может быть геометрическим, без ассоциации.
- Используем листок в клетку. Вводим понятие масштаб: 2 клетки – это 1 палочка.



# Магазин

- Выбираем игрушки (картинки), которые будем продавать в магазине и счетный материал.
- Дети получают по 10-15 «монет» - счетных палочек. Рядом с каждой игрушкой написана цена. Игрушки могут быть дорогие и дешевые.
- Ребенок идет в магазин, выбирает покупку. Необходимо понять, хватит ли денег на 2-3 игрушки? Какие игрушки выбрать?
- Усложнение: можно объединиться и купить вместе 1 игрушку, если осталось мало монет.



# Мяу – гав

- Дети встают в ряд и закрывают глаза.
- Если ведущий говорит «мяу», они должны сделать шаг вперед. Если «мяу-мяу-мяу» – то три шага вперед.
- Если «гав» – то шаг назад. Если «гав-гав» – 2 шага назад.
- Усложнение: «хрю» – шаг влево. «кар» – шаг вправо.

