

Картотека дидактических игр по формированию элементарных математических представлений.

Игры с цифрами и числами

«Угощение для белочки»

Цель: закрепление прямого и обратного счета в пределах 10.

Правила игры:

Педагог загадывает загадку о белке:

С ветки на ветку

Могу я летать.

Рыженький хвост

Никому не поймать.

Некогда летом

В лесу мне играть

Надо грибы

Для зимы собирать.

(Белка)

Демонстрирует картинку или игрушку белки, просит помочь белочке: собрать орехи и грибы. Дает задание собрать орешки от одного до десяти, нанизав на чурочки, а грибы от 10 до одного. Проверяет выполнение, просит ребенка назвать цифры в прямом и обратном порядке.

Усложнения: можно собирать четные числа и нечетные в прямом и обратном порядке.

«Рыбалка»

Цель: познакомить и закрепить состав чисел 6, 7 и 8.

Правила игры:

Педагог предлагает детям разложить улов рыбака по ведрам.

- Ребята, нужна ваша помощь - срочно необходимо накормить обитателей аквапарка: белый медведь съедает рыбу только 8 кг, тюлень - 6 кг, а дельфин - 7 кг. Ошибиться нельзя, будьте внимательны.

Дети выбирают карточку-рыбку с примером и раскладывают в нужное ведро (с ответом).

Педагог проверяет правильность выполнения. Можно выбрать капитана, который проверит все сложенные рыбки в ведре.

«Посади жука на цветок».

Цель: закрепить счет в пределах 10, умение соотносить цифру с количеством, знание геометрических фигур, умение считывать кодовую информацию; формировать умение двигаться в разных направлениях.

Материалы: картон (формат А4): красного цвета- 5 листов, желтого- 3 листа, белого- 4 листа; клей; цифры от 1 до 10; цветные маркеры.

Ход игры:

Чтение потешки:

Божья коровка,

Черная головка,

Улети на небо,

Принеси нам хлеба

Черного и белого,

Только не горелого.

2.Божья коровка, Черная головка,

Лети –лети за море

Там тепленько,

Здесь холодненько.

I вариант. На столе лежат ромашки с разным количеством лепестков (от 1 до 5). В руках у детей жуки с разным количеством точек на спинках. Дети считают точки и «сажаются» на цветы с таким же количеством лепестков после слов ведущего:

Жук, жук, покажись,

На цветочек ты садись!

II вариант. Количество ромашек увеличивается до 10. дальнейший ход игры –как в 1 варианте.

III вариант. На ромашках цифры от 1 до 10. количество лепестков не соответствует цифре на цветке. Надо найти ошибку. Кто быстрее найдет- победитель.

- Воспитатель показывает карточку (цвет, форма). Выбегают дети, у которых в руках жуки с соответствующим этой карточке геометрическими фигурами, и имитируют жужжание.

«Назови предыдущее и последующее число».

Цель: учить называть предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10

Материалы: карточки с изображением кругов (от 1 до 10), наборы из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

Ход: у каждого ребенка карточка с изображением кругов (от 1 до 10) и набор из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).

Педагог объясняет детям: «У каждого числа есть два соседа-числа: младшее меньше на один, оно стоит впереди и называется предыдущим числом; старшее больше на один, оно стоит впереди и называется последующим числом. Рассмотрите свои карточки и определите соседей своего числа».

Дети находят предыдущее и последующие числа к изображенному на карточке числу кругов и закрывают пустые квадраты карточкой с определенным количеством кругов.

После выполнения задания дети объясняют: какое число предыдущее и последующее к обозначенному числу у них на карточке и почему эти числа стали соседями.

«Сосчитай правильно».

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал: карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание. Дети, становятся в ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

Игры с геометрическими фигурами

«Конструктор»

Цель: формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

Игровой материал. Разноцветные фигуры.

Правила игры. Взять из набора треугольники, квадраты, прямоугольники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры фигур, изображенных на странице. После построения каждого предмета сосчитать, сколько потребовалось фигур каждого вида.

Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат,

Из них построил домик.

И этому я очень рад:
Теперь живет там гномик.
Квадрат, прямоугольник, круг,
Еще прямоугольник и два круга...
И будет очень рад мой друг:
Машину ведь построил я для друга.
Я взял три треугольника
И палочку-иглочку.
Их положил легонько я
И получил вдруг елочку.
Вначале выбери два круга-колеса,
А между ними помести-ка треугольник.
Из палок сделай руль.
И что за чудеса — Велосипед стоит.
Теперь катайся, школьник!

«Сравни и заполни»

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

Игровой материал. Набор геометрических фигур.

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

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

«Почини одеяло»

Цель: знакомство с геометрическими фигурами. Составление геометрических фигур из данных.

Игровой материал. Фигуры.

Правила 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 Шушара в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитай, сколько дыр стало в одеяле. Теперь возьми свои фигуры и помоги Буратино починить одеяло.

«Мастерим геометрические фигуры» (геометрическая форма)

Цель: развивать умение конструировать геометрические фигуры по словесному описанию и перечислению характерных свойств.

Материалы: наборы счетных палочек, веревочки (шнурки)

Ход: педагог читает стихи, а дети делают геометрические фигуры из веревочек и счетных палочек.

Жили-были два брата:

Треугольник с квадратом.

Старший – квадратный,
Добродушный, приятный.

Младший – треугольный,
Вечно недовольный.

Тот кричит ему:

- Смотри,

Ты полней меня и шире,

У меня углов лишь три,

У тебя же их четыре.

Дети из счетных палочек моделируют квадраты и треугольники, затем называют фигуры.

Но настала ночь, и к брату,

Натыкаясь на углы,

Младший лезет воровато

Срезать старшему углы.

Уходя, сказал:

- Приятных

Я желаю тебе снов!

Спать ложился ты квадратом,

А проснешься без углов!

Воспитатель уточняет у детей, какая фигура получится, если у квадрата срезать углы. (Круг). Дети делают круги из веревочек.

Но наутро младший брат

Страшной мести был не рад.

Поглядел – нет квадрата.

Онемел... Стоит без слов.

Вот так месть. Теперь у брата

Восемь новеньких углов!

Дети составляют восьмиугольник. Затем называют все сделанные геометрические фигуры.

Игры путешествие во времени

«Времена года»

Цель: закреплять представления о временах года и месяцах осени.

Материалы: модель времени года.

Ход: воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времена года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый.

Педагог спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.)

Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяцы осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Педагог показывает месяцы на модели.

«Когда деревья надевают этот наряд?»

Цель: формирование знаний о сезонных изменениях в природе.

Материал: картинки с изображением деревьев в разное время года.

Педагог демонстрирует карточку с цветным изображением деревьев в разное время года, читает отрывок из стихотворения и спрашивает, в какое время года это происходит в природе.

Варианты:

- у каждого ребенка табличка с названием времени года; когда педагог показывает иллюстрацию с изображением определенного пейзажа, дети поднимают соответствующую карточку.

«Домики времён года»

Цель: закреплять представления о временах года и сезонных изменениях в природе, о порядке следования времён года, закреплять названия месяцев.

Материалы: 4 домика разного цвета (красный-лето, желтый - осень, синий – зима, зелёный – весна), картинки: 4 девочки в разноцветных платьях (времена года), картинки с изображением природы (по месяцам), предметные картинки.

Ход игры: педагог показывает детям (ребёнку) домики и рассказывает, что в каждом из них живет определенное время года. Дети определяют (по цвету), в каком домике, какое время года живёт. Затем домики

раскладываются по порядку времён года. Дети называют месяцы каждого времени года по порядку, подбирают соответствующие картинки и вставляют их в окошечки. Педагог показывает детям изображения предметов и предлагает определить, в какое время года используются эти предметы и почему. Дети объясняют свой выбор и вставляют картинки в окошечки домов.

Примечание: домики раздаются детям, каждый ребенок должен назвать время года, его месяцы и подобрать нужные картинки к своему времени года.

«Составь неделю»

Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели.

Материалы: два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Ход: дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до 7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю: первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1 (понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и т.д. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.

Дети под музыку по заданию педагога выполняют различные движения, а по ее окончанию строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и т.д.

Игра повторяется 2-3 раза.

После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.

«Когда это бывает?»

Материал: иллюстрации деятельности людей в разные части суток.

Педагог показывает иллюстрацию и задает вопросы: что делает мальчик? Какая это часть суток? Как догадался? И т. д.

Варианты:

- иллюстрации, связанные с временами года. Вопросы: в какое время года нужны эти предметы? (Лыжи, сачок, зонтик, скакалка и т. д.) По каким признакам вы определили это время года?

«Сутки»

Цель: определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток, закрепление названий частей суток, их последовательности.

Материалы: 4 картинки с изображением ночи, утра, дня и вечера.

Ход игры: ребенок вместе с педагогом рассматривает картинки и определяет, что на них изображено. После этого взрослый просит ребенка выбрать картинку с изображением ночи и положить ее перед собой. Остальные картинки переворачиваются изображением вниз. Педагог начинает рассказ: «Ночь прошла, светает, на небе появилось солнышко. Что наступило?» (Утро). Ребенку предлагается выбрать картинку с изображением утра и положить ее на картинку с иллюстрацией ночи. Далее рассказ продолжается: «Солнце поднялось высоко, все ярко освещено, стало теплее. Что наступило?» Ответив на вопрос, ребенок находит картинку с изображением дня и кладет ее сверху. Затем педагог говорит: «День прошел, солнце опускается за горизонт, темнеет. Что наступило?» После ответа на вопрос ребенок берет картинку с изображением вечера и кладет ее на другие картинки. После этого педагог задает последний вопрос: «Вечер прошел, что наступает за ним?» Если ребенок не может ответить на вопрос, ему предлагается рассмотреть картинки и догадаться, что наступает следом за вечером.

«Вчера, сегодня, завтра»

Цель: познакомить детей с понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».

Материалы: разноцветные полоски, подборка стихотворений.

Ход игры: педагог объясняет, что каждый день, кроме своего названия, имеет ещё другое имя (вчера, сегодня, завтра).

День, который наступил – называется сегодня.

День, который уже закончился – вчера.

А день, который ещё только будет – завтра.

Обозначаем цветом (полоски): сегодня – синий, вчера-голубой, завтра-фиолетовый.

Сначала закрепляем цветовое обозначение: педагог называет понятия, дети показывают соответствующую полоску.

Затем педагог читает стихотворение, дети определяют, о каком дне говорится в стихотворении (вчера, сегодня, завтра) и показывают соответствующую полоску.

Игры на ориентировку в пространстве

«Разговор по телефону»

Цель: развитие пространственных представлений.

Игровой материал. Палочка (указка).

Правила игры. Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышканорушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

«Где чей домик?»

Цель: учить детей сравнить числа, упражнять в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Игровой материал: набор карточек с числами.

Правила игры: педагог является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

Игры на логическое мышление

«Найди варианты»

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением 6 кругов.

Описание: ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрасенных и не закрасенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.

«Волшебники»

Цель: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

Описание: детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

«Собери цветок»

Цель: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

Описание: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д.). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

«Логические концовки»

Цель: развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

Описание: детям предлагается закончить предложения:

- Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
- Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
- Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
- Если два больше одного, то один... (меньше двух).
- Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
- Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
- Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
- Если правая рука справа, то левая... (слева).
- Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

«Орнамент»

Цель: развивать логическое мышление, способность к анализу.

Игровой материал и наглядные пособия: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

Описание: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».

«Полезно - вредно»

Цель: развивать мышление, воображение, умение анализировать.

Описание: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например, если идет дождь — это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но, если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут согнуться от переизбытка влаги.

«Что я загадала?»

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 кругов разного цвета и размера.

Описание: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например,

— Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

— Это зеленый круг? (Да.)

«Посади цветы»

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевинки.

Описание: предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевинкой, на прямоугольную - все большие цветы.

Вопросы: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

«Группируем по признакам»

Цель: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

Описание: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например, апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

«Все, что летает»

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: несколько картинок с различными предметами.

Описание: предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например, все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, и т. п.

«Из чего сделано»

Цель: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

Описание: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например, дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

«Что бывает...»

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)
- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)
- Что бывает низким (высоким)?
- Что бывает красным (белым, желтым)?
- Что бывает длинным (коротким)?

