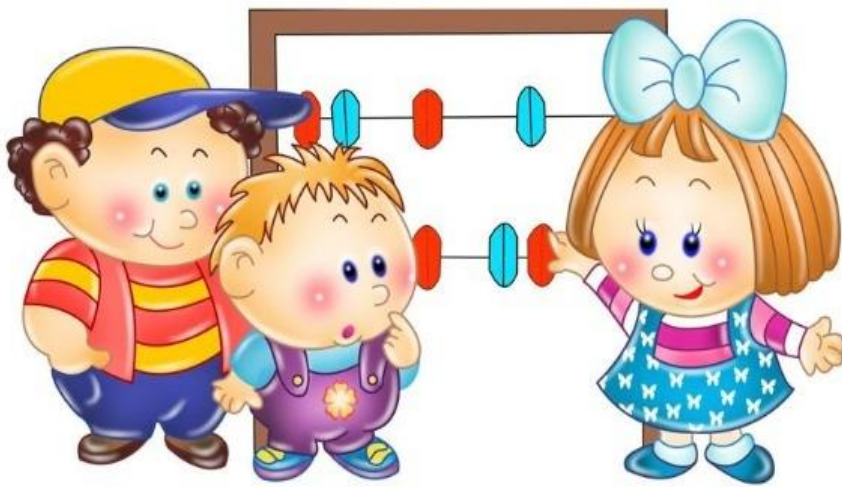


ГБДОУ д/с №70
Кировского района
Санкт-Петербурга

**Картотека дидактических игр по ФЭМП
для детей старшего дошкольного возраста**

Подготовила: воспитатель ГБДОУ №70
Слободова Елена Николаевна

Санкт-Петербург
2020 год



***Дидактические игры
по математике
для детей 6-7 лет.***



Игры с геометрическими фигурами

ИГРА «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

Цель. Упражнение в различении геометрических фигур, геометрических тел.

Ход. В мешочке находятся модели геометрических фигур. Ребёнок обследует их, ошупывает и называет фигуру, которую он хочет показать. Усложнить игру можно, если ведущий даёт задание найти в чудесном мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребёнок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был в руках у каждого ребёнка. Эта игра может проводиться также с моделями геометрических тел, с реальными предметами, имеющими чётко выраженную геометрическую форму.

ИГРА «КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ?»

Цель. Закреплять знания о геометрических фигурах, развивать память.

Правила. На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трёх и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше различных фигур, которые были на фланелеграфе. Чтобы дети не повторяли ответы товарищей, ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот, кто запомнит и назовёт больше фигур, он становится ведущим. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

ИГРА «НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ УЗОР»

Цель. Закрепление знания геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур, расположенных в ряд или по углам и центру, с разным количеством фигур по одной из сторон и т.д.

Ход. Перед детьми лежат карточки. Воспитатель показывает свою карточку (или называет, перечисляет фигуры на карточке). Дети должны найти такую же карточку и поднять её.

ИГРА «НАЙДИ СВОЙ ДОМИК»

Цель. Закрепление знания геометрических фигур, умение действовать по сигналу.

Материал: модели геометрических фигур по количеству детей, различающиеся по одному или двум признакам (цвет и размер).

Ход игры.

Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу и заданию ведущего все собираются у своего домика с изображением фигуры, можно геометрическую фигуру заменить на предмет. Затем дети меняются фигурами.

ИГРА «БУСЫ»

Цель игры: развивать зрительную память, закрепить знание геометрических фигур.

Материал: Карточки с изображением бус из геометрических фигур, пеналы с набором таких же геометрических фигур.

Ход игры.

Предложить ребёнку внимательно посмотреть из каких геометрических фигур сделаны бусы, в какой последовательности они расположены, а затем нарисовать такие же бусы на листе бумаги или выложить их не глядя на образец.

ИГРА «НАЙДИ САМ»

Цель игры: развивать зрительную память, закрепить знание геометрических фигур.

Материал: 10 спичечных коробков, склеенных между собой в форме башенки (1-й ряд 4 коробка, 2-й ряд 3 коробка, 3-й ряд 2 коробка, 4-й ряд 1 коробок), геометрические фигуры.

Ход игры.

На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, круг и коробок закрывают. Ребенку предлагают рассказать, в какую ячейку его положили. На втором этапе, в разные ячейки прячут уже 2 фигуры и т.д. На третьем этапе фигуры убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит.

ИГРА «СДЕЛАЙ, КАК Я!»

Цель игры: развивать зрительную память и внимание.

Материал: счетные палочки по 6-8 штук на каждого ребёнка.

Ход игры. Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 палочек. Один, ведущий, выкладывает из 6 палочек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру. Партнер из своих палочек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество палочек постепенно увеличивается.

ИГРА С ОДНИМ ОБРУЧЕМ

Цель. Формирование понятий об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не», классификация по одному свойству.

Игровой материал. Обруч и комплект «Фигуры».

Правила. Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались внутри обруча.

Играющие поочередно кладут на соответствующее место по одной фигуре из имеющегося комплекта. Каждый ошибочный ход наказывается одним штрафным очком.

После расположения всех фигур предлагается два вопроса: Какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? Предполагаемый ответ: «Вне обруча лежат все не красные фигуры» – появляется не сразу. Некоторые дети отвечают неправильно: «Вне обруча лежат квадратные, круглые...фигуры». В таком случае необходимо обратить их внимание на то, что и внутри обруча лежат квадратные, круглые и т.д. фигуры, что в этой игре вообще форма фигур в расчёт не принимается. Важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные фигуры и никаких других там нет. Такой ответ: «Вне обруча лежат все жёлтые и зелёные фигуры» – по существу правильный. Наша цель – выразить свойства фигур, оказавшихся вне обруча, через свойство тех, которые лежат внутри него.

Можно предложить детям назвать свойство всех фигур, лежащих вне обруча с помощью одного слова. Некоторые дети догадываются: «Вне обруча лежат все не красные фигуры». Но если ребёнок не догадался, не беда. Подскажите ему этот ответ. В дальнейшем при проведении игры в различных вариантах эти трудности уже не возникают.

Если внутри обруча лежат все квадратные (или треугольные, большие, не жёлтые, не круглые) фигуры, дети без затруднения называют фигуры, лежащие вне обруча, не квадратными (не треугольными, не большими, жёлтыми, круглыми)

ИГРА С ДВУМЯ ОБРУЧАМИ.

Цель. Формирование логической операции, обозначаемой союзом «и», классификация по двум признакам.

Игровой материал. 2 обруча красного и зелёного цвета, комплект «Фигуры».

Правила. Игра имеет несколько этапов.

1) Перед началом игры необходимо выяснить, где находятся 4 области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зелёного; внутри зелёного, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области можно обвести палочкой или заострённым концом карандаша).

2) Затем один из играющих называет правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зелёного 0 все круглые.

3) В соответствии с заданным правилом играющие выполняют ходы поочередно, причём каждым ходом кладут одну из имеющихся у них фигур. Вначале некоторые дети допускают ошибки. Например, начиная заполнять внутреннюю область зелёного обруча круглыми фигурами (кругами), они располагают все фигуры, в том числе и красные круги внутри красного, но вне зелёного обруча. В результате общая часть двух обручей оказывается пустой. Другие дети сразу догадываются, что красные круги должны лежать внутри обоих обручей (внутри зелёного) потому что круглые, внутри красного – потому что красные). Если ребёнок не догадался в процессе первой подобной игры, подскажите и объясните ему. В дальнейшем он уже не будет затрудняться.

4) После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на стандартные для всех вариантов игры с двумя обручами вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зелёного, но вне красного обруча; внутри красного, но вне зелёного обруча; вне обоих обручей? Внимание детей обращают на то, что фигуры надо назвать с помощью двух свойств – цвета и формы.

Варианты игры

Внутри красного обруча	Внутри зелёного обруча
1) все квадратные фигуры	все зелёные фигуры
2) все жёлтые фигуры	все треугольные фигуры
3) все прямоугольные фигуры	все большие фигуры
4) все малые фигуры	все круглые фигуры
5) все красные фигуры	все зелёные фигуры
6) все круглые фигуры	все квадратные фигуры

В вариантах 5 и 6 общая часть обоих обручей останется пустой. Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зелёных, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных.

ИГРЫ С ПАЛОЧКАМИ.

Цель. Упражнять детей в составлении геометрических фигур на плоскости листа, анализе и обследовании их зрительно-осязательным способом

Материал: счётные палочки длиной 5 см (15 – 20 шт. на ребёнка).

Правила: Воспитатель предлагает детям назвать известные им геометрические фигуры. После перечисления сообщает цель: «Будем составлять фигуры на столе и рассказывать о них». Даёт задания: 1) Составить квадрат и треугольник маленького размера. Вопросы для анализа: «Сколько палочек потребовалось для составления квадрата? Треугольника? Почему? Покажите стороны, углы, вершины фигур.

2) Составить маленький и большой квадраты. Вопросы для анализа: «Из скольких палочек составлена каждая сторона большого квадрата? Весь квадрат? Почему левая, правая, верхняя и нижняя стороны квадрата составлены из одного и того же количества палочек?» Можно дать задание на составление большого и маленького треугольника. Анализ выполнения задания проводится аналогично.

3) Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочки, а левая и правая – 2. После анализа детям предлагается составить любой четырёхугольник и доказать правильность выполнения задания.

Уточнение представлений детей о геометрических фигурах, их элементарных свойствах (количество углов и сторон), упражнение в составлении будут способствовать усвоению детьми способов решения головоломок первой группы. Их предлагают детям в определённой последовательности:

1. Составить 2 равных треугольника из 5 палочек.
2. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек.
3. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек.
4. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек.
5. Составить 3 равных квадрата из 10 палочек.
6. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника.
7. Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника.
8. Из 10 палочек составить 2 квадрата: большой и маленький (маленький квадрат составляется внутри большого).
9. Из 9 палочек составить 5 треугольников (4 маленьких треугольника, полеченных в результате пристроения, образуют один большой).
10. Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники 2 палочками).

Для того, чтобы решить эти задачи, нужно владеть способом пристроения, присоединения одной фигуры к другой. Впервые получив такое задание, дети пытаются составить 2 отдельных треугольника, квадрата. После ряда безуспешных попыток догадываются о необходимости пристроения к одному треугольнику, квадрату другого, для чего достаточно 2. 3 палочек.

В процессе поиска решения, воспитатель обращает внимание детей на то, что, прежде чем составлять ответ, надо подумать, как это можно сделать.

ИГРА «ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ МОЗАИКА»

Цель: закрепление у детей знаний о геометрических фигурах, формирование умения преобразовывать их, развитие воображения и творческого мышления, анализ способа расположения частей, составление фигуры, ориентируясь на образец.

Материал: карточки с изображением предметов из геометрических фигур.

Правила: Организуя игру, воспитатель заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека –девочка в платье), работа по собственному замыслу(просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры , находят сходства и различия в решении конструктивного замысла

ИГРА «ПОСМОТРИ ВОКРУГ»

Цель игры: закрепить представления о геометрических фигурах, умение находить предметы определенной формы.

Правила: Игра проводится в виде соревнования на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий (им может быть воспитатель или ребенок) предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов , не имеющих углов , и . т.д. За каждый правильный ответ играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается , что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.



Игры с цифрами и числами

ИГРА «УБИРАЕМ ЦИФРЫ»

Цель: Развитие внимания, формирование представлений о числах первого десятка.

Материал: наборы цифр от 1-10 по количеству играющих

Правила: Перед всеми детьми разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребёнок, догадавшийся, о какой цифре идёт речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6. перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 3 раза); убрать цифру, которая встречается в названии сказки про Белоснежку и т.д.

Сверяют последнюю оставшуюся цифру, тем самым определяя, правильно ли выполнялось задание всеми детьми. Про оставшуюся цифру тоже загадывают загадку.

ИГРА «СЧИТАЙ – НЕ ОШИБИСЬ!»

Цель. Помочь детям в усвоении порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счёте.

Правила. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будем считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводиться в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие.

ИГРА «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

Цель. Упражнение детей в счёте с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами.

Материал: Чудесный мешочек с двумя – тремя видами мелких игрушек, наборы цифр от 1-10 по количеству играющих, карточки с разным количеством кружков.

Правила: В чудесном мешочке находится счётный материал, два – три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько тот услышит ударов молоточка, бубна, или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают цифру, соответствующую количеству ударов. Выполнение задания проверяют все вместе. Ведущим становится другой ребенок, игра повторяется.

ИГРА «КАКОЙ ЦИФРЫ НЕ СТАЛО?»

Цель: Развитие внимания, формирование представлений о числах первого десятка.

Материал: набор цифр от 1-10

Правила: Цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8 (или она исчезла). Это неверно. Её место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

ИГРА «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?» «ИСПРАВЬ ОШИБКУ»

Цель. Закрепить умение пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой.

Материал: Несколько групп предметных картинок, цифры от 1-10.

Правила: Несколько групп предметных картинок размещают на фланелеграфе или доске, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, а сам меняет цифры местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушая соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют её разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют или убирают предметы, т.е. изменяют количество предметов в группах.

ИГРА «ПУГОВИЦЫ»

Игра предназначена для детей в возрасте от пяти лет. Играть могут двое детей.

Цель игры: развивать память и внимание дошкольников; учить способам запоминания предметов.

Материалы: два одинаковых набора пуговиц, вырезанных из картона кругов и изображением отверстий от 1-10 (по одному для каждого играющего), причём ни одна пуговица внутри набора не повторяется. Количество пуговиц из набора зависит от уровня сложности игры: чем сложнее игра, тем больше их используется. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого взяли эти пуговицы. У каждого играющего должно быть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделённый на КЛЕТКИ. Чем сложнее игра, тем больше должно содержаться клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле, которое содержит четыре или шесть клеток

Ход игры: Начинающий игру выставляет на своём поле три пуговицы из имеющегося у него набора пуговиц. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая пуговица лежит, после чего первый игрок накрывает своё поле платком или листом бумаги, а второй должен выбрать из своего набора пуговиц необходимые и расставить их соответствующим образом на своём игровом поле. Затем первый игрок открывает своё игровое поле, и оба проверяют правильность выполнения задания. Игра усложняется с увеличением пуговиц.

ИГРА «СОСЧИТАЙ ПРАВИЛЬНО»

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

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

Ход игры: Дети встают в круг, 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 «5», «6», «7» и т. д., а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц, показывают ее. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

ИГРА «ЖИВЫЕ ЦИФРЫ»

Цель: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа; закреплять умение уменьшать и увеличивать число на несколько единиц.

Материал: карточки с цифрами или эмблемы цифр.

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

Варианты заданий:

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

ИГРА «ГУСЕНИЦА»

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

Материал: Из картона изготавливаются карточки на них изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

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

ИГРА «КОТОРОЙ ИГРУШКИ НЕ СТАЛО?»

Цель: Упражнять в нахождении спрятанного предмета путём запоминания его местоположения, закрепление порядкового счёта.

Материал: 10 разнородных игрушек.

Ход игры: Ведущий выставляет игрушки в ряд. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, и которой по счёту игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший становится ведущим

ИГРА «КТО ПЕРВЫЙ НАЗОВЁТ»

Цель. Развитие умения пересчитывать предметы в разных направлениях и умение считать на слух.

Материал: Карточки с изображёнными предметами в пределах 10.

Ход. Детям показывают картинку, на которой в ряд (слева направо или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Ведущий договаривается, откуда начинать пересчёт предметов: слева, справа, сверху, снизу. Ударяет молоточком несколько раз. Дети должны подсчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовёт игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

ИГРА «УГАДАЙКА»

Цель: умение отгадывать задуманную цифру при помощи вопросов.

Материал: коробочки из-под йогурта или пластмассовые чашечки. На каждой чашечке наклеены цифры от 1-10; игрушки из киндер-сюрприза, которые помещаются в чашку.

Ход игры: В эту игру играют вдвоем. Поставьте чашки вверх дном. Игрок отворачивается, а ведущий в это время прячет игрушку в одну из чашек. Игрок должен угадать под чашкой с какой цифрой спрятана игрушка. Он задаёт вопросы ведущему. Например: игрушка спрятана под чашкой с цифрой 5. Игрок спрашивает: "Под второй? ". - "Нет, больше", «больше цифры 6?» - нет, меньше, «между цифрами 4 и 6?»- да. Это цифра 5. (Вопросы могут быть разные). Проверяет, забирает игрушку себе и становится ведущим. Игра повторяется с другой игрушкой.



Игры на ориентировку во времени

ИГРА «ЧТО ДАЛЬШЕ?»

Цель: Закреплять знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня.

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

Воспитатель говорит: «Мы пришли в детский сад. А что было потом?»

Передает камешек кому-либо из играющих. «Делали гимнастику»,— отвечает ребенок. «А потом?» (Воспитатель кладет камешек перед другим ребенком. И т.д. Игра продолжается, пока дети не назовут последнее— уход домой.

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

ИГРА «ПОДБЕРИ КАРТИНКУ»

Цель: формирование временных представлений (утро, день, вечер, ночь), ознакомление с моделью суток.

Материал: разноцветный круг, картинки, характеризующие действия в определенную часть суток.

Ход: педагог предлагает детям ознакомиться с моделью и привлекает внимание к разделенному на части и окрашенному в разные цвета кругу, затем он побуждает детей правильно расположить картинки, соответственно каждой части суток, объясняя свое решение.

ИГРА «КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

Цель: уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры: 1 вариант. Воспитатель спрашивает детей, знают ли они, когда собирают овощи, фрукты, когда бывает много желтых листьев и т. д. Ответы детей показывают, в какой мере они соотносят те или иные явления и труд человека со временем года. «А сейчас мы поиграем. Я буду называть время года, а вы будете отвечать, что бывает в это время и что делают люди. Например, я скажу: «Весна» — и положу камешек Вове, Вова быстро вспомнит и скажет, что бывает весной. Например, весной тает снег». Передает камешек рядом сидящему, тот вспоминает еще что-нибудь о весне. Когда все дети усвоят правила, можно начинать игру. Если кто-то не может ответить, воспитатель помогает ему вопросами.

2 вариант:

Материал: 4 серии предметных и сюжетных картинок по временам года, изображающих сезонные изменения в неживой природе, растительном и животном мире, труде и быте людей

Всем играющим педагог раздает по 4 квадрата разного цвета, каждый цвет обозначает определенное время года, например: желтый — осень, синий — зима, зеленый — весна, красный — лето.

Педагог (или ребенок) поднимает картинку с изображением какого-либо сезонного явления (например, листопада). Дети должны быстро поднять квадрат соответствующего цвета (желтый). За быстрый и правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

3 вариант:

Цель: уточнить знания детей о различных сезонных изменениях в природе; развивать внимание, быстроту мышления.

Материал: 4 серии предметных и сюжетных картинок по временам года, изображающих сезонные изменения в неживой природе, растительном и животном мире, труде и быте людей

Ход игры: Всем играющим педагог раздает по 4 квадрата разного цвета, каждый цвет обозначает определенное время года, например: желтый — осень, синий — зима, зеленый — весна, красный — лето.

Педагог (или ребенок) поднимает картинку с изображением какого-либо сезонного явления (например, листопада). Дети должны быстро поднять квадрат

соответствующего цвета (желтый). За быстрый и правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Примечание. Может быть использован и другой вариант игры (игра проводится с группой детей), заключающийся в выполнении детьми следующих заданий:

- 1) устроить выставку картин на тему «Зима — лето», «Весна — осень» (отобрать картинки и рассказать, почему ты отобрал эти картинки);
- 2) устроить выставку картин на тему «Зима — весна», «Лето — осень»;
- 3) не называя картинку, рассказать так, чтобы все поняли, какое время года на ней нарисовано.

Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание (быстро «устроит» выставку и хорошо расскажет).

ИГРА «ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Цель – учить исключать лишний предмет из ряда, объяснять принцип исключения.

Материал: картинки из д/пос. «Времена года»

Ход игры: Педагог показывает детям 4 картинки, 3 из них подходят к определенному времени года, а 1 не подходит. Дети должны определить, что не подходит и объяснить, почему не подходит.

На доске 4 картинки (времена года) расположены не последовательно (зима, осень, весна, лето) на одной из картинок допущена нелепица например (зимой растут грибы). Дети должны определить последовательность времен года, и какая картинка лишняя.

ИГРА С МЯЧОМ «ЧТО ЗА ЧЕМ?»

Цель: закрепление последовательности времён года.

Материал: мяч.

Ход игры: Играющие встают в круг. Педагог стоит в центре круга, он бросает по очереди мяч детям. Бросая, задает вопрос, ребенок, отвечая, бросает мяч обратно. Варианты вопросов: Зима, а за нею? Весна, а за нею? Лето, а за ним? Осень, а за ней? Сколько времён года? Назови первый месяц осени и т.д.

ИГРА «ПУТАНИЦА»

Цель: Формировать осознание последовательности и однонаправленности временных отрезков одного звена системы временных эталонов.

Материал: карточки с изображением времён года, частей суток, дней недели.

Ход игры. Ведущий расставляет карточки с изображением или схемой единиц временных эталонов, намеренно допуская ошибки. Дети исправляют ошибки, восстанавливая порядок. Ведущим может быть ребёнок, первый нашедший ошибку.

ИГРА «ЖИВАЯ НЕДЕЛЯ»

Цель. Усвоение последовательности дней недели.

Ход. Семь детей у доски построились и пересчитались по порядку. Первый ребёнок слева делает шаг вперёд и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит второй ребёнок и говорит: «Я – вторник. Какой день следующий?»

Вся группа даёт задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самыми разными: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т.д. Назови все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся.

Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например, от вторника до вторника.

ИГРА «НАЗОВИ СКОРЕЙ»

Цель: формирование знаний о днях недели.

Материал: мяч.

Ход игры: Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Он бросает мяч кому-либо из детей и говорит: «Какой день недели перед четвергом? Ребенок, поймавший мяч, отвечает «Среда». Теперь он становится ведущим и задает вопрос: «Какой день недели был вчера?» (Назови дни недели после вторника. Назови день недели между средой и пятницей).

ИГРА «ЧТО ВЫ ДЕЛАЛИ?»

Цель: определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток.

Ход игры: Выбирается один ведущий ребенок. Педагог говорит ему задание: «Покажи, что ты делал утром». Ребёнок изображает действие, но не называет его. Остальные дети угадывают.

ИГРА «КАКОЕ СЛОВО ПОДХОДИТ?»

Цель: развитие временных представлений у детей дошкольного возраста.

Ход игры: Педагог задаёт детям разные вопросы, например: «Месяц зимы – (перечисляет ряд любых месяцев, но среди них должен быть зимний месяц) – октябрь, ноябрь, сентябрь, февраль».

Дети отвечают: «Февраль».

Месяц лета ... (апрель, май, март, июнь).

Месяц весны ... (январь, декабрь, февраль, март).

Время года ... (март, апрель, вечер, зима).

Части суток... (лето, май, апрель, ночь)

ИГРА «ВРЕМЕНА ГОДА, МЕСЯЦЫ»

Цель: закрепление названий и последовательности времен года, месяцев по сезонам.

Ход игры: Ребенок раскладывает 4 картинки (времена года) по порядку и называет их. Затем подбирает к каждому времени года по 3 маленьких картинки (месяцы), называет их.

ИГРА «12 МЕСЯЦЕВ»

Цель игры: закреплять знания детей о временах года, месяцах их основных признаках. Развивать мышление, речь, память.

Материал: круг разделён на 4 части, обозначающие времена года;

12 частей круга. Каждое время года имеет определённый цвет, а каждый месяц - определённый оттенок выбранного цвета (*от светлого до тёмного*). На карточках (*частях круга*) приклеены картинки, изображающие основные признаки каждого месяца. Для детей, умеющих читать, прилагаются карточки с названиями месяцев

Ход игры: Предложить ребёнку собрать из 3-х частей загаданное время года, или из всех частей - 12 месяцев, которые нужно разложить на соответствующие части круга.

ИГРА «В КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА НУЖНЫ ЭТИ ПРЕДМЕТЫ»

Цель: закреплять представления о временах года и сезонных изменениях в природе.

Материал: сюжетные картинки с изображением времён года, предметные картинки.

Ход игры: Педагог показывает детям изображения времён года и предметов и предлагает определить, в какое время года используются эти предметы и почему.

игра по ознакомлению дошкольников с часами "Часы"

Цель: Учить детей определять время на часах.

Задачи: Уточнять и развивать у детей временные представления.

Материал: На каждого ребёнка картонные часы с крутящимися стрелками.

Ход игры: 1. Воспитатель предлагает детям поставить маленькую стрелку часов на цифру 1, а большую стрелку часов на 12. Сколько времени на часах? Вариантов много.

2. Воспитатель ставит перед детьми задачу-загадку: (дети устанавливают время по словам воспитателя) В 7.00 час. мама привела в детский сад Полину. В 8.00 час. завтрак. В 9.00 час. началось занятие по музыке. Через 20 минут Дети вернулись в группу. У кого на часах какое время?

ИГРА «ЧАСЫ И ВРЕМЯ»

Цель: закреплять умения ориентироваться во времени, определять время по часам с точностью до пяти минут и закрепить понятия "ровно час", "половина часа", "четверть часа" и "час без четверти", "раньше", "позже". Развитие речи, памяти, внимания, умения слушать.

Материал: крупный макет часов, картинки часов с разным показателем времени.

Ход игры: педагог просит внимательно рассмотреть картинки на карточках, определить, сколько времени на них показывают часы. Затем просит детей поставить стрелки на модели так, чтобы время совпадало.

Дополнение: игрокам раздаются маленькие карточки поровну. Задание: разложить карточки по порядку.

Игры на ориентировку в пространстве и на плоскости листа.

ИГРА «УГАДАЙ, ГДЕ СТОИТ»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями.

Материал: предметные игрушки.

Ход игры: Перед детьми — несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. В. предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы, перед куклой и т. д.

ИГРА «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Цель: Закреплять умение находить изменения между предметами, расположенными ряд, путём запоминания их исходного положения; использовать в речи предлоги *перед, за, между, слева, справа*.

Материал: предметные игрушки.

Ход игры: На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла перед медведем, а теперь стоит за медведем.

ИГРА «КУДА СПРЯТАЛАСЬ МЫШКА?»

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

Материал: мышка – игрушка.

Ход игры: Воспитатель начинает игру с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится.

Кто это? (Мышка)

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

ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГРУППЕ»

Цель: закрепить умение двигаться от исходной точки в разных направлениях в соответствии с указанными обозначениями на кубиках.

Материал: 2 пластмассовых кубика: на одном на каждой его стороне наклеены стрелки, обозначающие направление движения, на другом наклеены круги, на каждой стороне разное их количество, обозначающие шаги, которые необходимо пройти.

Ход игры: Дети садятся полукругом. При помощи считалки выбирается первый участник путешествия. Он бросает по очереди кубики и определяет направление движения и количество шагов, которое должен сделать. От исходной точки он начинает движение. По окончании движения кладёт на место остановки другой круг, от которого следующий участник будет начинать движение. Ребёнок передаёт кубики следующему, по своему выбору. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пойдут свой маршрут.

ИГРА «ЛИНИИ И ТОЧКИ»

Цель: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. развивать внимание, мыслительные операции, воображение.

Материалы: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши.

Ход игры: Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз, называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.

ИГРА «ПО ТРИ В ТРЁХ»

Цель: Развитие внимания; ориентировка на листе бумаги в клетку.

Материал: Карточки с тремя квадратами, разделёнными на 4 части с расположенному в них кругами (по одному кругу в каждом квадрате), карточки с пустыми квадратами по количеству детей.

Ход. Педагог предлагает детям в течении 3 – 5 секунд запомнить расположение кружочков в трёх квадратах и затем воспроизвести их на заранее подготовленных квадратах.

ИГРА «РАЗНОЦВЕТНЫЕ ПОЛОСКИ»

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

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

Варианты заданий:

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

ИГРА «ЧТО БЫВАЕТ ШИРОКОЕ?»

(ДЛИННОЕ, ВЫСОКОЕ, НИЗКОЕ, УЗКОЕ)

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

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

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

- Дорога, — отвечает тот и передает камешек соседу.
- Платье, веревка, день, шуба, — вспоминают дети.

—Широкий, — предлагает воспитатель следующее слово и т.д.

ИГРА «СТРОИМ БАШНЮ ПО ПРАВИЛАМ»

Цель: Учить детей соотносить количество и цвет кругов на карточке с постройкой объёмной башни из стаканчиков. Развивать память.

Материал: Пластиковые стаканчики с наклеенным с боку разноцветным кругом, карточки – схемы постройки башни.

Правила. Играют 2-3 человека. Ведущий - архитектор. Он делает заказ на постройку башни и показывает карточку, на которой кругами, схематично показано какого цвета, и в каком ряду должен находиться элемент башни. Строители запоминают (карточка убирается), и выполняют постройку в соответствии с «заказом». После того, как башня будет построена, проверяется её соответствие с карточкой.

ИГРА «НАЙДИ САМУЮ КОРОТКУЮ (ДЛИННУЮ) ДОРОЖКУ»

Цель: закреплении темы «Измерение длины условной меркой».

Материал: «планы местности»: рисунки, где изображён домик и три линии к нему, прямая и две ломаные, условные мерки из картона. Части «ломаных» дорожек должны соответствовать по длине условной мерке, прямая дорожка должна содержать мерку целое число раз.

Ход игры: К детям приходит Красная Шапочка, которая просит их о помощи. Её бабушка переехала в новый дом, а к нему ведут три дороги. Красная Шапочка просит ребят измерить их и найти самую короткую. Дети выполняют задание, измеряя дорожки и обозначая число вместившихся условных мерок точками на каждой дорожке. Сообща приходят к выводу: прямая дорожка самая короткая.

