

РЕЦЕНЗИЯ

на методический сборник

«Картотека дидактических игр для формирования элементарных математических способностей детей старшего дошкольного возраста»

Копотиловой Елены Владимировны
воспитателя МБДОУ ДС № 29 «Солнышко» г. Туапсе

Методический сборник предназначен для использования в практике работы педагогов ДОО, работающих с детьми младшего, среднего и старшего дошкольного возраста. Количество страниц – 47.

Автор аргументирует свою точку зрения на проблему формирования элементарных математических представлений дошкольников. Поскольку ведущим видом деятельности дошкольников является игра, Елена Владимировна представила систему работы по формированию элементарных математических представлений дошкольников с помощью дидактических игр. В методическом сборнике содержится описание системы работы, представлена картотека дидактических игр по определенным темам «Количество и счет», «Геометрические фигуры», «Ориентировка во времени» и т.д.

Заслуживает внимание приложение к сборнику, в котором представлены фотографии, демонстрирующие детей за игрой, схемы – задания для работы со счетными палочками. Практический интерес представляют разработанные дидактические игры с математическим содержанием, их подробным описанием для родителей воспитанников. Изучив данный материал, родители и педагоги смогут предоставить детям для самостоятельного выполнения систему увлекательных игр и упражнений с математическим содержанием.

Представленный методический сборник актуален, содержателен, включает практические рекомендации и может быть рекомендован для использования в ДОО воспитателями, специалистами и родителями воспитанников.

20.10.2022г.

Зам.зав. по УВР МБДОУ ДС № 26 «Петушок» г. Туапсе
Руководитель РМО воспитателей
городской зоны

Чиркова
Н.А.Чиркова

Подпись Чирковой Н.А. удостоверяю
Начальник
МКУ «КРО Туапсинского района»



А.В.Носко

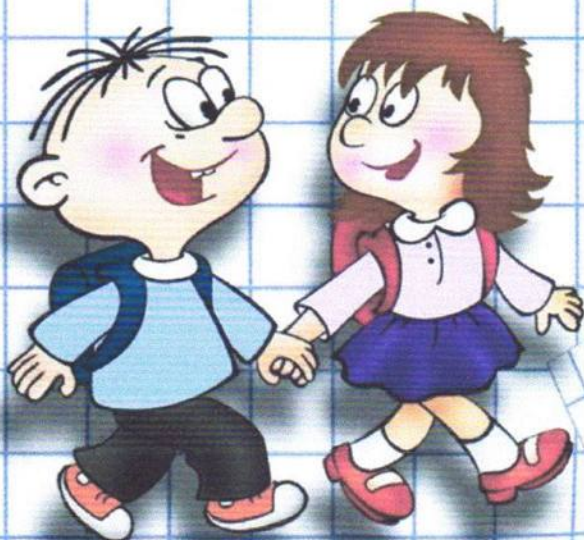
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад № 29 «Солнышко» г. Туапсе
муниципального образования Туапсинский район

Методический сборник
«Картотека дидактических игр
для формирования элементарных
математических способностей
детей старшего дошкольного
возраста»

Автор-составитель:

Копотилова

Елена Владимировна



2022г.

Содержание

Пояснительная записка	3
Картотека игр:	5
• Количество и счет	6
• Геометрические фигуры	9
• Ориентировка во времени	13
• Величина	17
• Ориентировка в пространстве	20
• Логическое мышление	28
• Задачи на смекалку	35
Список использованной литературы	37
Приложение	38

Пояснительная записка

«Дидактическая игра – это современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающей образовательной, воспитательной функциями, которые действуют в органическом единстве».

*В. Г.
Коваленко*

Математика играет огромную роль в жизни человека. Без математики невозможно полностью и адекватно описать, исследовать, понять многие явления природы и познания, но и общества, социально - экономических областей. В математику ребенок входит уже с раннего возраста. В течение всего дошкольного возраста у ребенка начинают закладываться элементарные математические представления, которые в дальнейшем будут основой для развития его интеллекта и дальнейшей учебной деятельности. Дидактическая игра делает процесс обучения более интересным и занимательным для детей. Играя, дети не замечают, что учатся, познают и запоминают новое, развивают фантазию. Потребность в игре у детей сохраняется и занимает значительное место в первые годы их обучения в школе. В играх нет реальной обусловленности обстоятельствами, пространством, временем. Дети- творцы настоящего и будущего. В этом заключается обаяние игры. Для ребят 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. Потребность в игре и желание играть у дошкольников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. 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. Игра позволяет проверить умения и знания детей, повысить интерес к математике, учит анализировать, сравнивать, подмечать закономерности, а также способствует развитию внимания, памяти и воображения. В процессе игры активизируется чувство соревнования, взаимопомощи.

В каждой игре реализуется определенная задача, совершенствуются математические представления детей. Использование дидактических игр в процессе обучения способствует повышению уровня формирования элементарных математических представлений у дошкольников. Дидактические игры используют с свободное от занятий время в индивидуальной работе с дошкольниками. Систематическая работа с детьми совершенствует общие умственные способности: логики мысли,

рассуждений и действий, смекалки и сообразительности, пространственных представлений.

В сборнике предлагаются различные игровые упражнения для формирования элементарных математических представлений для детей старшего дошкольного возраста, которые представлены в 6 разделах: количество и счёт, геометрические фигуры, ориентировка во времени, величина, ориентировка в пространстве, развитие логического мышления. Данным сборником могут пользоваться, воспитатели, родители, студенты-практиканты и другие работники образовательной организации.

КАРТОТЕКА ***ИГР***

Количество и счет

Игра «Мои первые цифры»

Цель: учить детей количественному счету до 10.

Материал: карточки-цифры 10 штук, карточки-животные 10 штук.

Ход игры. Воспитатель раздает карточки с цифрами детям (5-6 человек), карточки с животными лежат на столе. Тот, кто быстрее подберет к карточкам с цифрами карточки с разным количеством животных в соответствии с заданной цифрой, тот и выиграл.

Игра «Веселый счет»

Цель: учить детей прямому и обратному порядковому счету в пределах десяти.

Материал: карточки с изображением животных 10 штук, карточка с изображением парусника 1 штука.

Ход игры. Прочитать детям сказку «Веселый счет», где козленок поочередно считает животных. Вместе с детьми помочь козленку посчитать животных, показывая их изображение на картинках. Определить цель счета (для чего козленок считал животных). «Помочь» животным сойти на берег (упражнять в обратном счете).

Игра «Угадай, какая цифра пропущена»

Цель: определить место цифры в натуральном ряду, назвать пропущенную цифру.

Материал: фланелеграф, карточки с изображением цифр 10 штук, фишки.

Ход игры. Воспитатель на фланелеграфе выставляет карточки с изображением цифр в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущена ли какая-нибудь цифра. Дети закрывают глаза, воспитатель убирает одну карточку. После того, как дети отгадывают цифру, воспитатель возвращает ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенную цифру, воспитатель вручает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше всех фишек.

Игра «Посади бабочку на цветок»

Цель: закреплять знания о количественном счете.

Материал: десять цветов и бабочек, вырезанных из картона разного цвета.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям посадить бабочки на цветы, при этом нужно подобрать бабочку по цвету к цветку и посчитать количество бабочек и цветов на поляне.

Игра «Сварим борщ, компот, варенье»

Цель: закреплять знания о количественном счете.

Материал: карточки с изображением 3-х кастрюль, карточки с изображением овощей, фруктов и ягод.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям приготовить борщ из овощей, компот из фруктов и варенье из ягод. Дети делятся на 3 команды. Когда дети разложат карточки, воспитатель предлагает посчитать сколько овощей, фруктов или ягод в каждой кастрюле. Выигрывает команда, которая быстрее всех выполнит задание.

Усложнение. Детям сразу предлагают положить определенное количество овощей, фруктов или ягод. Н-р: в борщ положить 1 свеклу, 3 картофеля, 2 моркови, 1 перец, 2 помидора и 1 капусту.

Игра «Матрешки»

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

Материал: цветные косынки от 5 до 10.

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 стоят все матрешки и выход? за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая стала пятой». Иногда матрешки остаются на местах.

Игра «Найди свое место»

Цель: упражнять в порядковом счете, счете по осязанию.

Материал: набор карточек с цифрами, фишки.

Ход игры. Воспитатель раздает детям определенное количество фишек. Дети пересчитывают фишки в руке. Воспитатель предлагает детям найти цифру, которая соответствует количеству фишек в руке и предлагает проверить другим детям правильно ли ребята нашли свое место.

Игра «Найди свой домик»

Цель: упражнять в количественном счете.

Материал: набор карточек с цифрами, набор карточек с точками, обручи.

Ход игры. Воспитатель раскладывает обручи-домики по группе. В каждый обруч кладет определенную цифру (номер дома). У каждого ребенка карточка с кружочками. Дети гуляют по группе под музыку. По сигналу (когда закончится музыка) дети находят свой домик. Цифра номера дома должна соответствовать количеству кружочков на их карточке.

Игра «Живые цифры»

Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10.

Материал: карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

Ход игры. Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Цифры! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу и называют свое число. Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.

Игра «Магазин игрушек»

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

Материал: набор игрушек, набор цифр от 1 до 10.

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. 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.

Игра «Считай дальше!»

Цель: закреплять порядковый и обратный счет.

Материал: мяч.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч детям и называет цифру и говорит «Считай дальше!» или «Считай обратно!».

Игра «Назови соседей»

Цель: закреплять умение называть предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10.

Материал: числовой вагончик, набор карточек с цифрами.

Ход игры. Воспитатель ставит карточки, предлагает детям назвать соседей этих чисел, найти соответствующие карточки и вставить их в пустые окошки. Дети определяют какое число предыдущее, а какое последующее к названному числу.

Игра «На птицефабрике»

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

Материал: карточки с изображением кур и цыплят, панно - «жердочка».

Ход игры. «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят 6 кур, 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. Воспитатель незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

Геометрические фигуры

Игра «Найди свой домик»

Цель: учить детей различать геометрические фигуры.

Материал: геометрические фигуры по количеству детей, обручи.

Ход игры. Дети получают по одной геометрической фигуре. Под музыку гуляют по комнате. По сигналу «Найди свой домик!» дети собираются у своего домика- обруча с изображением фигуры. Дети меняются фигурами, игра продолжается.

Усложнение. Переместить домики на другое место.

Игра «Ателье»

Цель: развитие внимания, логического мышления и зрительного восприятия, закрепление умения находить фигуру определенного размера.

Материал: заготовки одежды, набор геометрических фигур (все сделано из картона).

Ход игры. Ведущий предлагает почить одежду, найти нужную заплатку к платью, брюкам или шляпке. *Усложнение: найти одинаковые предметы по цвету или по форме заплатки.*

Игра «Архитекторы»

Цель: развитие внимания, логического мышления и зрительного восприятия, закрепление умения находить фигуру определенного размера и цвета.

Материал: набор геометрических фигур разного размера и цвета на каждого ребенка, карточки с изображением построек домиков из геометрических фигур.

Ход игры. Ведущий предлагает «построить» дома из геометрических фигур, как показано на образце. Выигрывает тот, кто первый правильно выполнил задание.

Игра «Собери бусы»

Цель: развитие внимания, логического мышления и зрительного восприятия, закрепление умения находить фигуру определенного размера и цвета.

Материал: набор геометрических фигур разного размера и цвета на каждого ребенка, карточки с изображением бус из геометрических фигур, не собранных до конца.

Ход игры. Ведущий предлагает собрать бусы до конца ниточки, повторяя последовательность геометрических фигур. Выигрывает тот, кто быстро и правильно соберет бусы.

Игра «Мастерская форм»

Цель: формировать умение воспроизводить разновидности геометрических фигур.

Материал: набор цветных палочек на каждого ребенка.

Ход игры. Ведущий предлагает выложить как можно больше разных фигур из цветных палочек за определенное время, они не должны быть одинаковые. Дети самостоятельно строят знакомые и придуманные разновидности фигур. Выигрывает тот, кто больше построит фигур.

Игра «Заполни пустые клетки»

Цель: закрепление представлений о геометрических фигурах, умений составлять и сравнивать 2 группы фигур, находить отличительные признаки.

Материал: по количеству играющих карточки- таблицы с пустыми клетками, карточки- таблицы образцы, наборы геометрических.

Ход игры. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет. Заполнить пустые клетки на другой карточке.

Игра «Расскажи про свой узор»

Цель: формировать умение владеть пространственными представлениями: слева, справа, сверху, внизу, умение различать геометрические фигуры.

*Материал: лист бумаги 15*15, набор геометрических фигур.*

Ход игры. Дети выкладывают на листе бумаги узор из геометрических фигур, затем рассказывают, 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. Дети могут работать парами, каждый составляет узор, затем меняются ковриками и рассказывают о коврике друг друга.

Игра «Найди пару»

Цель: формировать умение узнавать по описанию узор, составленный из геометрических фигур.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Назначают ведущего. Он берет одну из карточек на столе у педагога и, не показывая. Описывает ее устно. Тот, у кого такая же карточка поднимает руку. Выигравшим считается тот ребенок, который узнал карточку по словесному описанию и составил пару. Каждую карточку описывают 1 раз.

Первую карточку педагог описывает сам. В ходе игры он назначает нескольких ведущих.

Игра «Только одно свойство»

Цель: закрепить знания свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать ее.

Материал: наборы геометрических фигур на каждого ребенка.

Ход игры. Играют двое детей. Один кладет на стол любую фигуру. Вторым играющим должен положить на стол фигуру, отличающуюся только одним признаком. Так, если первый положил желтый большой треугольник, то второй желтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

Игра «Сложи фигуру»

Цель: упражнять в составлении моделей знакомых геометрических фигур.

Материал: набор геометрических фигур, фланелеграф.

Ход игры. Воспитатель помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка и предлагает ему показать все фигуры и назвать их. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2, 4 части, если правильно приложить их друг к другу, то получится, целая фигура». Выполнив задание, дети рассказывают, из какого количества частей они составили очередную фигуру.

Игра «Сломанная машина»

Цель: закреплять названия геометрических фигур, учить замечать нарушения в изображенном предмете.

Материал: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достает какой-либо части.

Ход игры. На магнитной доске строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачиваются. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет, чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.

Игра «На какую фигуру это похоже?»

Цель: умение соотносить предмет с определенной фигурой

Ход игры. Ведущий называет поочередно предметы, находящиеся в групповой комнате. Дети говорят на какую фигуру похож этот предмет. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто получит больше всех фишек.

Игра «Судоку»

Цель: учить осуществлять зрительно-мыслительный анализ способа расположения фигур.

Материал: набор геометрических фигур.

Ход игры. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто быстро и правильно заполнит все клетки.

Игра «Геометрическая мозаика»

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах, об основных цветах; формировать умение создавать образ предмета из геометрических форм; развивать память, мыслительные операции.

Материал: карточки с изображением предметов составленных из геометрических фигур разной формы и размера.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть картинку и сказать, из каких геометрических фигур составлено изображение. Сколько геометрических фигур разной формы и какого они цвета. Затем ребенок методом наложения выкладывает такую же картинку, после на столе.
Усложнение. Выложить картинку по памяти.

Дидактическая игра «Волшебные очки»

Цель: сравнение геометрических фигур с предметами, близкими по форме; нахождение среди окружающих предметов таких, которые близки по своей форме с этой фигурой.

Материал: очки, где вместо стекол прорези, соответствующие одной геометрической фигуре (квадрат, треугольник, круг, трапеция, овал, прямоугольник, пятиугольник). Набор геометрических фигур.

Ход игры. Вариант 1. Воспитатель: «Надев такие волшебные очки, можно видеть предметы той формы, которая соответствует форме «стекла». Ребенок одевает волшебные очки и называет соответствующие предметы ближнего окружения. За каждый названный предмет получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Вариант 2. Ребенок одевает очки и составляет узор только из тех геометрических фигур, которые заданы его «стеклами».

Игра «Составим сами фигуру»

Цель: развивать умение составлять предмет из геометрических фигур.

Материал: набор геометрических фигур на каждого игрока.

Ход игры. Вариант 1. На столе размещаются предметные образцы и отдельно от них различные по виду и величине геометрические фигуры. По сигналу, данному водящим, каждый участник должен выбрать те фигуры, которые ему необходимы для построения образца. Побеждает тот, кто первый сумеет составить точную копию предложенных фигур (одной из них).

Вариант 2. Воспитатель называет какой-нибудь предмет (например: дом, поезд и т. д.), а участники игры строят его с помощью имеющихся геометрических фигур, или каждый участник строит предмет по своему выбору. В последнем случае побеждает тот, кто после сигнала о начале игры успел построить самую фигуру за кратчайшее время.

Ориентировка во времени

Игра « Успей собрать! »

Цель: закреплять понятие времени, учить регулировать свою деятельность с временным интервалом.

Материал: песочные часы, «Колумбово яйцо» на каждую пару детей, карточки- картинки с заданиями.

Ход игры. Дети делятся на пары. Воспитатель раздает детям конверты с разрезными картинками, предлагает им собрать из них картинку за 3 минуты. Воспитатель проверяет, чтобы дети успели выполнить задание за определенное время.

Игра «Когда это бывает?»

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал: модель суток, картинки.

Ход игры. Воспитатель выставляет модель суток, стрелкой указывает на определенную часть суток, а дети указывают на деятельность людей, осуществляемую в это время суток. Пример вопросов: что изображено на картинке? Почему ты выбрал эту картинку? Как называется это время суток?

Игра «12 месяцев»

Цель: закрепить знания о месяцах.

Материал: мяч.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель в центре, бросает детям поочередно мяч и задает вопросы: назови первый месяц года. Ребенок бросает мяч воспитателю и отвечает на вопрос. Затем воспитатель бросает мяч другому ребенку и задает следующий вопрос: какой месяц идет после марта? Игра продолжается. Если ребенок затрудняется ответить, воспитатель спрашивает у других детей. Примерные вопросы: назови месяцы осени, 10какой месяц последний в году, какой месяц между июнем и августом, какой месяц перед маем и т.д.

Игра «Живая неделька»

Цель: закрепить знания о днях недели.

Материал: карточки с цифрами.

Ход игры. У детей карточки с цифрами от 1 до 7. Дети под музыку выполняют различные упражнения. Когда выключается музыка, дети выстраиваются в шеренгу, соответствуя порядку цифр. После построения воспитатель задает вопросы: как называется первый день недели? Какой день недели идет за вторником? Какой день недели перед пятницей? Назови выходные дни. Какой последний день недели? Какой день недели между вторником и четвергом?

Игра назови части суток»

Цель: закрепить названия частей суток.

Материал: карточки с изображением частей суток.

Ход игры. Воспитатель с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать картинки и выложить их в правильной последовательности (утро, день, вечер, ночь). Затем предлагает составить сутки и называет одну из частей, дети называют остальные и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

Игра «Подбери словечко»

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал: мяч.

Ход игры. Ведущий бросает мяч одному из играющих и задает вопрос: когда мы просыпаемся в детский сад? Ребенок бросает мяч ведущему и отвечает на вопрос. Игра продолжается. Если ребенок затрудняется ответить, отвечают другие дети.

Примерные вопросы: мы пришли в детский сад утром, а вернулись когда? Когда светит луна? Когда светит солнце? Когда мы обедаем? Когда мы ужинаем? Когда завтракаем? В какое время суток мы делаем зарядку? И т.д.

Игра «Когда это бывает?»

Цель: упражнять в различении времени суток.

Материал: карточки с изображением картинок из жизни, относящиеся к определенному времени суток.

Ход игры. Детям раздаются карточки. Воспитатель предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например вечер. Дети, у которых соответствующее изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер. За правильный ответ и хорошо составленный рассказ ребенок получает фишку.

Игра «Кто работает рано утром?»

Это игра-путешествие. Она начинается с чтения стихотворения Б. Яковлева из книги «Утро, вечер, день ночь».

Если звонко за окном защебечут птицы,

Если так светло кругом,

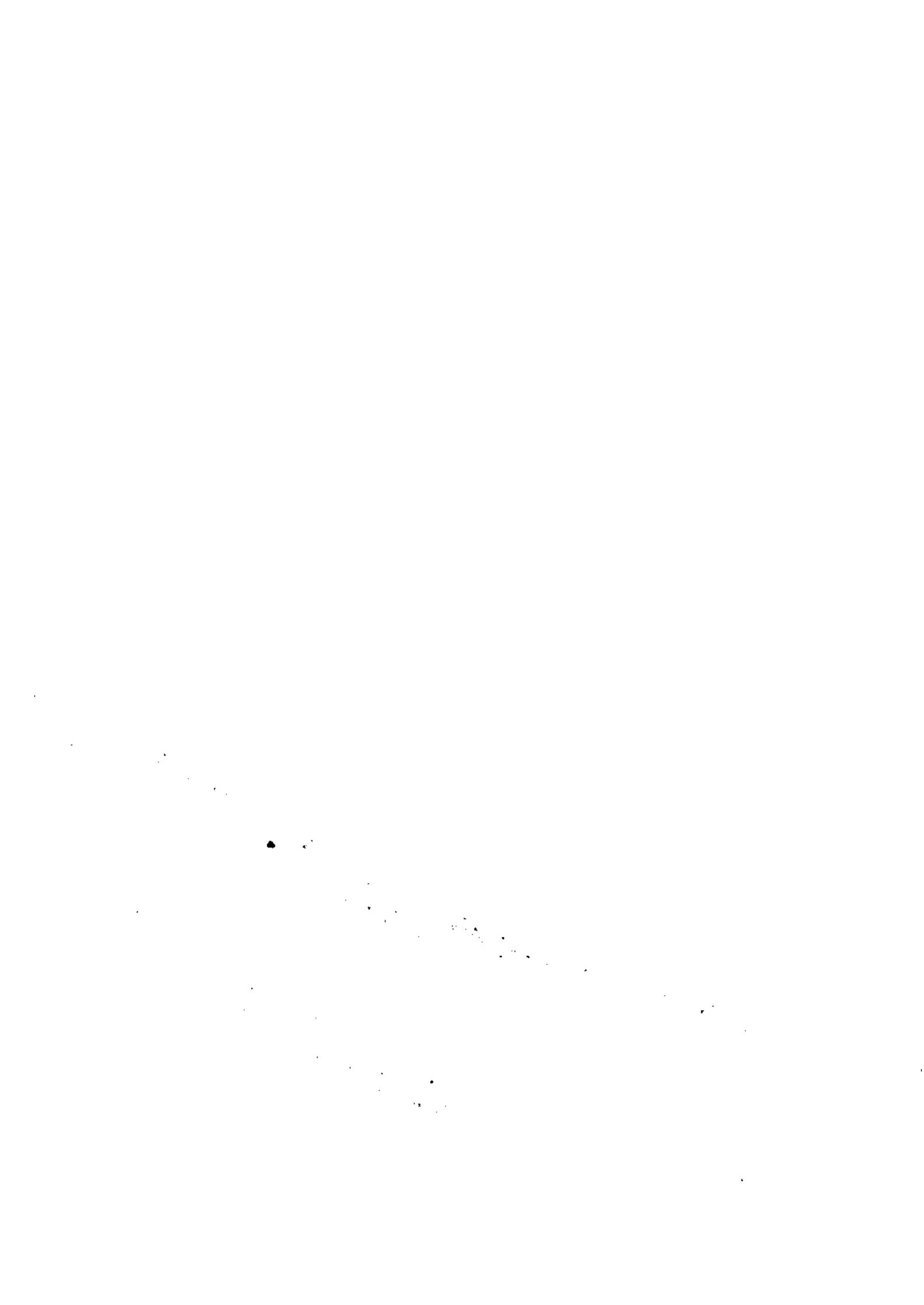
Что тебе не спится,

Если радио у вас вдруг заговорило,

Это значит, что сейчас

Утро наступило.

Воспитатель: «Теперь мы будем с вами путешествовать и смотреть, кто и как работает рано утром». Взрослый помогает вспомнить ребенку, кто раньше всех начинает работать (дворник, водители общественного транспорта и т. д.) Вспомнить вместе с детьми, что делают дети и взрослые рано утром.



Игра «Части суток»

Цель: упражнять в различении частей суток.

Материал: картинки с изображением частей суток, 4 больших обруча-домика.

Ход игры. На полу 4 больших обруча-домика, каждый из которых соответствует одной части суток. В каждом домике картинка одной части суток. Дети гуляют по группе, воспитатель читает стихотворение, а затем подает сигнал «Вечер». Дети подбегают к домику с картинкой вечер.

Величина

Игра «Хватит ли?»

Цель: учить видеть равенство или неравенство групп предметов разного размера. Подвести к понятию, что число не зависит от размера.

Материал: картинки с изображением зайчиков, белочек разного размера, орехов и морковок.

Ход игры. Воспитатель предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли морковок зайчикам? Орехов белочкам?». Дети считают количество зайчиков и количество морковок, сравнивают их число, затем прикладывают морковки к зайчикам независимо от размера. Выяснив равенство или неравенство числа зверей в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний. Аналогично «угощают» белочек.

Игра «Палочки в ряд»

Цель: закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

Материал: палочки Кьюзнера.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по высоте». Предупреждает, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестанавливать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд»- поясняет воспитатель.

Игра «Сломанная лестница»

Цель: учить замечать нарушения в равномерности нарастания величины.

*Материал: 10 прямоугольников, величина большого 10*15, меньшего- 1*15. Каждый последующий ниже предыдущего на 1 см. Фланелеграф.*

Ход игры. На фланелеграфе строится лестница. Затем все дети, кроме одного ведущего, отворачиваются. Ведущий вынимает одну ступеньку и сдвигает остальные. Кто раньше других укажет, где лестница «сломана», становится ведущим. Если при первом проведении игры дети допускают ошибки, то можно использовать мерку. Если легко справляются с задачей, можно вынуть 2 ступеньки в разных местах.

Игра «Новогодние елочки»

Цель: учить детей пользоваться меркой для определения высоты (одного из параметров высоты)

Материал: 5 наборов: в каждом наборе 5 елочек высотой 5, 10, 15, 20, 25 см (елки могут быть изготовлены из картона на подставках). Узкие картонные полоски той же длины.

Ход игры. На нескольких столиках вперемешку стоят елочки. Воспитатель предлагает детям поехать в лес за елочками и раздает им мерки. Дети

должны подобрать елочки по мерки. Мерить надо, поставив мерку рядом с елочкой. Если у них вверх совпал, значит это нужная елочка. Каждый ребенок подбирает нужную ему елочку. Если ребенок ошибся, то возвращается и подбирает другую елочку. В заключении обыгрывается поездка по городу и доставка елок по местам.

Игра «Подбери коробки»

Цель: учить сопоставлять предметы по длине, ширине и высоте.

Материал: набор коробок разной величины по 2-3 штуки одного размера.

Ход игры. Дети внимательно рассматривают коробки. Воспитатель объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку длинные и короткие, узкие и широкие, высокие и низкие. Сейчас поучимся подбирать коробки, подходящие по размеру. Я буду вызывать по 3 человека, каждому дам коробку, вы расскажите какой длины, ширины и высоты ваша коробка. По команде «Подбери коробку такой же ширины, как ваша!» (высоты, длины). Вы подбираете коробку. Кто первый правильно сделал выбор, тот выиграл. В заключении можно предложить детям построить коробки в ряд (от самой высокой до самой низкой, от самой узкой до самой короткой и т. д.)

Игра «Зайцы и морковь»

Цель: закреплять умение соотносить предметы по величине.

Материал: 3 корзины, набор морковок по 10 штук разного размера.

Ход игры. Дети делятся на 3 группы. Воспитатель предлагает детям – зайцам собрать морковки в 3 корзины. 1 группа собирает «на грядке» самые маленькие морковки в самую маленькую корзину, 2 группа средние морковки в среднюю корзину, а 3 группа детей в самую большую. По сигналу зайцы собирают морковки. Выигрывает та группа, которая первая правильно выполнит задание. В заключении воспитатель предлагает посчитать морковь в корзинах и сравнить их количество.

Игра «Назови скорей»

Цель: закрепить представления о величине.

Материал: фишки.

Ход игры. Воспитатель: «предметы, которые нас окружают бывают разной величины: большие и маленькие, короткие и длинные, низкие и высокие, широкие и узкие. Я буду называть признак предмета, а вы должны подобрать как можно больше слов к этому признаку. За каждое слово вы получите фишку. Выиграет тот, кто наберет больше фишек» Воспитатель говорит «широкая», а дети называют слова: дорога, улица, лента, речка... Аналогично: длинный (день, путь, шарф...).

Игра «Что шире, что уже?»

Цель: упражнять в сравнении предметов по длине, ширине.

Материал: по 7 полосок разной длины и ширины на каждого ребенка.

Ход игры. Воспитатель предлагает взять детям полоски, положить их перед собой и задает вопросы: «Сколько всего полосок? Что можно сказать об их

размере? Покажите самую длинную (короткую, узкую, широкую) полоску. Как разложить по порядку полоски от самой короткой до самой длинной? (Каждый раз надо брать самую короткую из оставшихся). Положите полоски по порядку от самой длинной. В каком порядке вы положили полоски? Которая по счету самая длинная полоска? (короткая?). На котором по счету месте оказалась узкая полоска? (широкая?). Разложите полоски по порядку от самой узкой до самой широкой. Которая по счету узкая (широкая) полоска? Которая по счету самая длинная (короткая) полоска?

Игра «Матрешки идут по грибы»

Цель: закрепить умение строить ряд по величине, устанавливать соответствие 2-х рядов, находить пропущенный элемент ряда.

Материал: фланелеграф, 7 матрешек из картона (от 5 см до 17 см), корзиночки (высотой от 2 см до 9 см).

Ход игры. Воспитатель: «Матрешки - это сестрички. Они собираются в лес по грибы. Первой пойдет самая старшая: она самая высокая, за ней пойдет самая старшая из оставшихся и так все по росту», вызывает ребенка, который на фланелеграфе строит матрешек по росту (в горизонтальный ряд). Воспитатель вызывает детей по одному, чтобы закончить последовательный ряд.

Воспитатель: «Им надо дать корзиночки, в которые они будут собирать грибы». Вызывает ребенка, дает ему 6 корзиночек, спрятав одну из них (только не первую и не последнюю), и предлагает расставить их в ряд под матрешками, чтобы матрешки их разобрали. Ребенок строит второй ряд и замечает, что одной матрешке не хватило корзиночки. Дети находят, в каком месте ряда самый большой разрыв в величине корзиночки. Вызванный ребенок расставляет корзиночки под матрешками, чтобы матрешки их разобрали. Одна остается без корзиночки. Воспитатель дает недостающую корзиночку, и ребенок ставит ее на место.

Игра «Магазин»

Цель: развитие наблюдательности и внимания, научить различать аналогичные предметы по величине.

Материал: панно с тремя полосками – «полками», картинки игрушек, вырезанные из картона.

Ход игры: сначала детям задаются вопросы: сколько полок в магазине? Что находится на верхней, нижней, средней полке? Что на какой полке стоит? Что стоит слева, справа, посередине? Какие предметы одинаковые по размеру? Какие предметы больше, а какие меньше? Дети закрывают глаза. Затем воспитатель говорит, что приходила лиса и купила подарки своим лисятам, убирает 3-4 предмета и спрашивает у детей: что купила лиса? Дети

называют предметы, которых не стало на полке. Воспитатель снова просит детей закрыть глаза и говорит, что на второй день пришла медведица и купила подарки своим медвежатам. Открыв глаза, дети отгадывают, что купила медведица

Ориентировка в пространстве

Игра «Найди дорогу к мишке»

Цель: закреплять умение двигаться в заданном направлении.

Материал: конверт с рисунком- планом, игрушки, расставленные по группе в соответствии с планом.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям рассмотреть план. Откуда они должны начать свое путешествие и куда должны прийти. По пути от предмета к предмету дети определяют следующее направление. Правильность пути определяют по рисунку. Задание считается выполненным, если дети дошли до мишки.

Игра «Отгадай- где...?»

Цель: учить находить местоположение предметов, находящихся «слева», «справа», «сзади», «впереди».

Ход игры. Воспитатель предлагает детям встать в круг на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади и впереди них. Воспитатель задает вопросы: кто стоит справа от тебя? Что находится сзади и т.д. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных фишек у каждого ребенка.

Игра «Путешествие»

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве.

Материал: стрелки, вырезанные из картона синего, красного и зеленого цвета.

Ход игры. Воспитатель обозначает направление на полу групповой комнаты стрелка; разного цвета, а ребенку говорит: «Сначала иди туда, куда указывает красная стрелка, потом поверни туда, куда указывает синяя, затем пройди три шага и там ищи». Задания могут быть любые как одному ребенку, так и всей группе детей.

Игра «Художники»

Цель: ориентировка на листе бумаги.

Материал: лист бумаги, цветные карандаши на каждого ребенка

Ход игры. Воспитатель предлагает детям стать художниками и нарисовать картину. Затем дети рассказывают о своей картине: что находится посередине, что в верхнем правом углу, что внизу и т. д. Вариант. Воспитатель говорит, что нужно нарисовать. Например: в центре домик, справа от домика- дерево, в левом верхнем углу –солнце, слева от домика цветок и т. д. (Рисунок должен быть простым).

Игра «Найди свое 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: «Максим подойди ко мне, Игорь, встань так, чтобы Максим был сзади тебя. Лера встань перед Ариной» 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.

Игра «Кто быстрее найдет?»

Цель: упражнять детей в нахождении предмета по описанию.

Ход игры. Ведущий описывает предмет и место его нахождения. Дети угадывают, что это за предмет и называют его. Например: Этот предмет находится справа от двери, между столом и полкой, он круглой формы, желтого цвета. Кто первый назовет предмет, получает фишку. Ребенок, который угадает о чем идет речь, становится ведущим.

Игра «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет»

Цель: формировать умение передвигаться в заданном направлении и считать шаги.

Ход игры. Воспитатель объясняет задание: «Будем учиться идти в нужном направлении и считать шаги. Поиграем в игру» Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет». Я заранее спрятала игрушки. Сейчас буду вызывать одному и говорить, в каком направлении надо идти? и сколько шагов сделать, чтобы найти игрушку. Если вы будете точно выполнять мою команду, то придете правильно». Педагог вызывает ребенка и предлагает: «Сделай 6 шагов вперед, поверни налево, сделай 4 шага и найди игрушку». Одному ребенку можно поручить назвать игрушку и описать ее форму, всем детям - назвать предмет такой же формы (задание делят по частям), вызывают 5-6 детей.

Игра «Аэродром»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться на листе бумаги.

Материал: на каждого ребенка лист бумаги и один треугольник.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям стать летчиками. «Треугольники будут вашими самолетами, а лист бумаги – аэродром, я буду диспетчером,»- говорит воспитатель. Самолеты летают, воспитатель дает команду: «Самолеты приземлиться в правом верхнем углу, на взлет, приземлиться в середине аэродрома» и т. д. Воспитатель следит, чтобы дети правильно выполняли задание, если видит, что ребенок ошибся, то просит проверить себя, правильно ли он приземлился.

Игра «Будь внимательным!»

Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости.

Материал: 2 таблицы, на которых посередине нарисована 1 фигура и вокруг нее (вверху, внизу, справа, слева), по одной фигуре, лист бумаги, конверт с

моделями геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал).

Ход игры. Воспитатель вывешивает таблицу с геометрическими фигурами и объясняет задание: «Внимательно рассмотрите таблицу, запомните, как расположены фигуры и разместите свои фигуры на листе точно так же. Чтобы хорошо все запомнить, надо рассмотреть таблицу в следующем порядке: сначала назвать фигуру, расположенную посередине, затем вверху и внизу, справа и слева. Кто хочет рассказать, как расположены фигуры? После этого воспитатель поворачивает таблицу обратной стороной к детям. Выполнив задание, дети рассказывают, как они разложили фигуры, сверяют результат своей работы с образцом, исправляют ошибки. Могут быть даны аналогичные задания.

Игра «Найди гараж машины»

Цель: развитие пространственных представлений.

Материал: карточки с изображением машин и дорогами к гаражам, перепутанные дороги.

Ход игры. Воспитатель говорит, что ночью произошла авария, отключили свет. Нужно помочь машинам найти свой гараж и узнать какого цвета гараж для синей машины, а какого цвета для красной?

Игра «Помоги зайчонку найти дорогу к маме»

Цель: развитие пространственных представлений.

Материал: карточка с изображением домика, зайчонка и много дорог.

Ход игры. Воспитатель начинает игру с рассказа: зайчонок пошел один гулять в лес. Он прыгал за бабочками, скакал от одного цветочка к другому и не заметил, как наступил вечер. Он увидел три дороги и не знает, по какой ему нужно идти. Помоги ему найти дорогу к дому.

Игра «Украсим коврики для гномов»

Цель: развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку.

Материал: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям украсить «коврики для гномов». На мольберте проводит линии от угла к углу и называет их направлениями, в середине ставит точку и говорит, что это центр коврика, который помогает расположить рисунок ровно. Показывает несколько вариантов украшения ковриков. Затем предлагает детям украсить коврики с помощью цветных точек, клеточек и линий.

Игра «Поможем Элли вернуться домой»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью плана.

Материал: альбомный лист с изображением плана, 5 конвертов с заданиями.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну и предлагает помочь им. С детьми рассматривает план возвращения и обращает внимание,

что на плане путь Элли обозначен цифрами. На плане цифра 1, а в группе конверт с цифрой 1, в котором задание на счет. Выполнив задание, дети находят конверт с цифрой 2 и выполняют задание.

Когда задание выполнено, дети рисуют стрелку на плане, определив ее направление от цифры 1. Аналогично дети выполняют последовательно задания и рисуют стрелки с цифрами 3, 4 и 5. Дорога найдена, когда все задания выполнены.

Игра «Заполни клеточки»

Цель: учить детей осуществлять зрительно –мыслительный анализ расположения фигур.

Материал: набор геометрических фигур, таблички с изображением фигур, часть которых не заполнена.

Ход игры. Воспитатель предлагает рассмотреть свои таблицы, найти закономерность и расположить геометрические фигуры в пустые клетки. Выигрывает тот, кто быстро и правильно заполнит пустые клетки.

Игра «Запомни и расположи»

Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости.

Материал: образец у воспитателя - заполненная таблица. На каждого играющего ребенка таблица, на которой фигура, расположенная в центре, а остальные клетки пустые.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям рассмотреть образец воспитателя. Задает вопросы: какая фигура находится в центре таблицы? Какая слева, справа, внизу, вверху от центра? Какая фигура в правом верхнем углу, в левом нижнем? После того, как дети рассмотрят таблицу, воспитатель переворачивает образец и предлагает восстановить свои таблицы. Выигрывает тот, кто быстро и правильно заполнит свою таблицу.

Игра «Найди парную картинку»

Цель: ориентировка на листе бумаги.

Материал: парные картинки из 4 -6 штук.

Ход игры. Воспитатель на доске в ряд вывешивает картинки. На столе лежат перевернутые парные к ним картинки. Воспитатель вызывает одного ребенка, предлагает ему взять одну карточку со стола, рассмотреть, назвать какие фигуры на ней изображены, найти пару на доске, ребенок располагает пару под аналогичной карточкой. Воспитатель может вызвать другого ребенка, не дожидаясь пока первый найдет пару.

Игра «Путешествие по комнате»

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве: «слева», «справа», «вперед», «назад».

Материал: игрушка Буратино.

Ход игры. Буратино с помощью ведущего дает детям задания : «Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Если дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество направлений должно быть не более двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направлений можно увеличить. Например: «Пройди пять шагов вперед, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо и иди до конца, отступи влево один шаг».

Игра «Колокольчик»

Цель: развитие пространственных представлений.

Материал: колокольчик.

Ход игры. Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Воспитатель (ведущий) отходит в любую сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен угадать откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

Игра «Найди свое место»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентировки.

Материал: картинки, обозначающие каждого играющего.

Ход игры. Все играющие собираются на ковре. На столе лежат перевернутые карточки. Воспитатель дает каждому инструкцию, по которой ребенок находит свое место, а карточка даст возможность отыскать, самому проверить правильность выбора. Например: «Даша, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Коля, подойди к столу, который находится между шкафом и столом, где сидит Даша и присядь слева за столом. Игра продолжается пока все играющие не займут свои места.

Игра «Что изменилось?»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Материал: игрушки.

Ход игры. Перед детьми на столе в 2 - 3 ряда расположены игрушки, по 3 – 4 в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез козленок, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

Игра «Найди магнит»

Цель: развитие пространственных представлений.

Материал: магнитная доска, магниты.

Ход игры. Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

Игра «Дружные ребята»

Цель: развитие пространственных представлений.

Ход игры. Дети стоят на ковре в рассыпную. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

Игра «Волшебная палочка»

Цель: развитие пространственных представлений.

Ход игры. Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Воспитатель говорит, что она фея и при взмахе волшебной палочки ребята будут превращаться в разных животных и насекомых. Например: «Сейчас вы превратились в лягушку, прыгните 3 шага вперед». Затем воспитатель взмахивает «волшебной» палочкой и «превращает» детей в муравьев, которые должны пройти 5 муравьиных шагов вправо и т.д.

Игра «Угадай, где?»

Цель: развитие пространственных представлений, ориентировка на листе бумаги.

Материал: лист бумаги с изображенными в хаотичном порядке предметами.

Ход игры. Для игры используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1: воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить:

- что изображено справа от него,
- что нарисовано под ним,
- что находится сверху справа от заданного предмета, и т.п.

Вариант 2: воспитатель просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находится:

- в правом верхнем углу,
- вдоль нижней стороны листа,
- в центре листа, и т.п.

Игра «Лабиринт»

Цель: развитие пространственных представлений.

Материал: лист бумаги с изображением лабиринта.

Ход игры. Воспитатель раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например: «Вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: воспитатель этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.

Игра «Геометрический диктант»

Цель: развитие пространственных представлений.

Материал: лист бумаги, набор геометрических фигур.

Ход игры. Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения:

Вариант 1: у воспитателя заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту;

Вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

Игра «Уборка в комнате»

Цель: развитие пространственных представлений.

Ход игры. Вариант 1. Воспитатель сообщает детям, что в группу пришли необычные картины и предлагает детям с ними поиграть, но с картин все предметы и мебель смыло дождем. Воспитатель предлагает детям вернуть предметы на места в соответствии инструкцией. Например: в центр комнаты поставить стол, справа от него поставить стул, под столом положить коврик, на стол поставить вазу, слева поставить кровать, над кроватью повесить картину, справа от картины повесить часы. Затем, воспитатель спрашивает у каждого ребенка, куда он расположил тот или иной предмет.

Вариант 2. Воспитатель предлагает детям самостоятельно расположить предметы на картине. Воспитатель предлагает каждому ребенку описать координаты того места в комнате или координаты того предмета, которые ему нравятся больше всего. Далее те дети, которые выбрали один и тот же

предмет или место, могут объединиться и рассказать остальным, почему это место или предмет им нравится больше всего.

Логическое мышление

Игра «Волшебные палочки»

Цель: развивать логическое мышление.

Материал: набор счетных палочек на каждого ребенка.

Ход игры. Воспитатель показывает детям свой набор счетных палочек и говорит, что они у нее волшебные. Ваши палочки тоже станут волшебными, если вы выполните задания:

Выкладывание фигур из определенного количества палочек (см. приложение)

1. сложи из 7 палочек 3 треугольника;
2. сложи из 7 палочек 2 квадрата;
3. сложить из 10 палочек 3 квадрата в два ряда;
4. сложи из 9 палочек 2 одинаковых квадрата и 4 равных треугольника;
5. сложи из 10 палочек 2 квадрата: большой и маленький;
6. сложи 4 равных треугольника из 9 палочек.
7. сложи квадрат и два равных треугольника из 5 палочек.
8. сложи квадрат и 4 равных треугольника из 9 палочек.
9. сложи из 9 палочек 5 треугольников;
10. сложи из 8 палочек 1 квадрат и 2 равных треугольника;
11. сложить из 6 палочек треугольник с равными сторонами, а затем положите еще 3 палочки так, чтобы стало 5 треугольников;
12. сложить из 9 палочек квадрат и прямоугольник;
13. сложи из 7 палочек домик с трубой;
14. сложи лесенку из 7 палочек;
15. сложи кораблик из 7 палочек;
16. сложи грибочек из 4 палочек.

Преобразование заданной фигуры путем перекладывания определенного количества палочек (см. приложение)

1. как из квадрата, переложив 1 палочку построить стульчик;
2. из 6 палочек составь домик. Переложи 2 палочки так, чтобы получился флажок;
3. выложите из палочек фигуру, возьмите 1 палочку и разбейте ее на треугольник и прямоугольник;
4. выложите из палочек прямоугольник, разбейте прямоугольник так, чтобы в нем было 4 одинаковых квадрата и один прямоугольник;
5. в фигуре переложите 2 палочки так, чтобы получилось 3 равных треугольника;
6. переложите 2 палочки, чтобы осталось 4 квадрата;
7. переложите 3 палочки так, чтобы получился 1 квадрат. Найдите несколько решений

8. переложите 3 палочки так, чтобы из 4 одинаковых квадратов стало 3 таких же квадрата
9. в фигуре, состоящей из 4 одинаковых квадратов и отрезка, их соединяющего, переложите 2 палочки так, чтобы получилось 5 одинаковых квадратов;
10. из 12 палочек выложите 6 равных треугольников;
11. переложите 3 палочки, чтобы получился домик;
12. составьте такую стрелку, переложите 4 палочки так, чтобы получилось 4 равных треугольника;
13. выложите домик, переложите 1 палочку так, чтобы домик смотрел в другую сторону

Игра «Волшебный карандаш»

Цель: развивать мышление, воображение.

Материал: лист с изображением геометрических фигур.

Ход игры. Воспитатель говорит детям, что у каждого из них на столе лежит лист бумаги с геометрической фигурой и «волшебный» карандаш и предлагает нарисовать как можно больше предметов из этих фигур. Выигрывает тот, кто больше всех нарисует предметов.

Игра «Составь орнамент»

Цель: развивать логическое мышление, способность к анализу.

Материал: 5 групп геометрических фигур, вырезанных из картона, отличающихся по цвету и размеру, лист бумаги.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям выложить орнамент из геометрических фигур. Задание можно давать по образцу, под диктовку или по собственному замыслу. Затем несколько ребят по желанию могут рассказать о своем орнаменте.

Игра «Угадай, что я загадала»

Цель: развивать мышление.

Материал: 10 кругов разного цвета и размера.

Ход игры. Воспитатель выкладывает на столе 10 кругов и предлагает детям угадать тот круг, который она загадала. Отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше.

- Этот круг больше красного? (Да)
- Он больше синего? (Да)
- Он больше желтого? (Нет)
- Это зеленый круг? (Да)

Игра «Кто быстрее?»

Цель: развивать логическое мышление.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, 2 деревянных предмета, 4 имени девочки, 3 имени

мальчика, 2 названия дерева, 3 диких животных, 4 домашних животных, 3 названия цветов и т. п. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Игра «Что бывает...?»

Цель: развивать логическое мышление.

Ход игры. Воспитатель задает вопросы, за каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Воспитатель дает возможность ответить всем желающим детям, но ответы не должны повторяться. Примерные вопросы:

- Что бывает большим? (Дом, мяч, радость, гора и т.п.)
- Что бывает узким? (Лента, дорога, тропа, улица и т.п.)
- Что бывает желтым (белым, черным...)?
- Что бывает высоким (низким)?
- Что бывает длинным (коротким)?

Игра «Разложи фигуры»

Цель: развивать логическое мышление.

Материал: лист бумаги, разделенный на 6 прямоугольников. В первом прямоугольнике нарисованы фигуры треугольник, квадрат и круг.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям расположить такие фигуры в других прямоугольниках, но так, чтобы они все лежали так, чтобы рисунок не повторялся.

Игра «Заполни таблицу»

Цель: развивать логическое мышление.

Материал: таблица, разделенная на 6 частей, геометрические фигуры квадраты, круги и треугольники по 3 штуки на каждого ребенка.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям заполнить таблицу, разложив фигуры, чтобы в каждой строке и каждом столбце все фигуры были разными. Дает подсказку, что фигуры можно выложить тремя разными способами.

Игра «Разноцветные шары»

Цель: развивать логическое мышление.

Материал: лист бумаги, на котором нарисованы в ряд 4 шарика, 1-й, 3-й и 4-й – одинаковые по размеру, 2-й больше остальных.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям закрасить маленькие шарики так, чтобы большой шарик был между синим и желтым, а желтый рядом с зеленым.

Игра «Собери картинку»

Цель: упражнять детей в выкладывании изображений из геометрических фигур, используя схемы.

Материал: набор геометрических фигур на каждого ребенка, схемы изображений.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям выложить изображение с помощью геометрических фигур, используя схемы. После выполнения задания задает ребенку вопросы: из каких фигур ты составил машину? Сколько фигур тебе потребовалось для этой ракеты? Сколько здесь одинаковых фигур? Сколько фигур желтого цвета? И т.д.

Игра «Найди лишнюю фигуру»

Цель: развивать логическое мышление.

Материал: набор геометрических фигур разного цвета и разного размера.

Ход игры. Воспитатель выкладывает в ряд 5 кругов разного цвета и размера и один квадрат. Предлагает детям назвать фигуры, которые они видят, затем определить какая лишняя фигура. После ответа ребенок объясняет свой выбор. Затем выкладывает в ряд все круги и предлагает разделить их на две группы (по размеру). В следующем задании можно выложить фигуры двух – трех цветов и предлагает разделить на группы (по цвету). Игра продолжается. Воспитатель может давать фишки за правильные ответы.

Игра «На что похожа?»

Цель: развивать логическое мышление.

Материал: набор геометрических фигур 2-х размеров. Карточки с изображением предметов 2-х размеров (яблоки, крыши, столы, тарелки, окна), похожих на фигуры двух размеров.

Ход игры. Воспитатель предлагает рассмотреть карточки с изображением предметов, просит подобрать фигуру, похожую на большое красное яблоко (большой красный круг), затем подобрать фигуру, похожую на зеленую крышу (маленький зеленый треугольник) и т.д. Выигрывает тот, кто первый выполнит задание.

Игра «Танграм»

Цель: научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям выложить изображение из набора геометрических фигур строго по образцу, используя весь комплект деталей целиком.

Игра «Коврик-головоломка "Круги"»

Цель: развитие пространственного логического мышления, воображения.

Ход игры. Вариант 1. Задания для одного игрока:

- перечисляем цвета каждой детали;
- выстраиваем детали в ряд таким образом, чтобы, например, все желтые части смотрели вверх;
- ищем одинаковые детали;
- даем ребенку две детали и просим собрать из них, например, желтый кружочек;

- просим ребенка собрать из деталей как можно больше, например, желтых кругов;
- построить пирамидку из деталей в определенном порядке по заданию воспитателя. Вариант 2. Играют несколько игроков.
- Раздаем детали поровну и играем в домино - выкладываем детали в одну линию таким образом, чтобы цвета в прикладываемых деталях совпадали.
- Играем в странные "крестики-нолики" - дети по очереди выкладывают детали по правилам головоломки. Побеждает тот, кто последним выложил деталь.

Игра «Математический кроссворд».

Цель: способствовать развитию логического мышления, памяти; закреплять знания о составе числа.

Материал: таблица – кроссворд на каждого играющего.

Ход игры. Ребёнку даётся таблица - кроссворд с примерами, на котором пропущено число или знак. Воспитатель предлагает детям заполнить пропущенные клетки. Выигрывает тот, кто первым выполнит задание.

Игра «Найди варианты»

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность.

Материал: карточки с изображением 6 кругов.

Ход игры. Воспитатель предлагает закрасить круги таким образом, чтобы закрашенных и незакрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Выигрывает тот, кто найдет наибольшее количество решений.

Игра «Цепочка примеров»

Цель: способствовать развитию логического мышления, памяти; закреплять знания о составе числа.

Материал: карточка с примерами, где пропущены цифры и знаки.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям заполнить пустые клетки в карточке. Обращает внимание, что в пустые клетки нужно вписывать не только цифры, но и знаки. Выигрывает тот, кто первый выполнит задание.

Игра «Собери геометрическую фигуру из частей»

Цель: упражнять в составлении геометрической фигуры из частей.

Материал: деревянная платформа с рамками разной формы, детали – вкладыши.

Ход игры. Воспитатель предлагает выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку, как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

Игра «Волшебный круг»

Цель: развивать у детей логическое мышление, комбинаторные способности, практические и умственные действия.

Материал: круг из 10 частей: 4 равных треугольника, остальные части, попарно равны между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон у них имеет закругление.

Ход игры. На каждого ребёнка раздаётся один круг (10 частей). Используются все 10 частей. Плотнo соединив детали друг к другу, дети составляют различные изображения человечков, птиц, ракеты и другие фигуры.

Игра «Учимся, играем»(см. приложение)

Цель: закреплять знания детей по формированию элементарных математических представлений: состав числа в пределах 20, значения «больше», «меньше», «одинаково», прямой и обратный счет в пределах 10, счет парами, знания о геометрических фигурах, понятия целое, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$ части целого, понятия «вверху», «внизу», «между», «под», «над», «на», «за» и т.д.

Ход игры. - Составь число 10, 20 разными способами;

- посчитай количество шишек на елке;
- сколько зеленых шишек;
- сколько коричневых шишек;
- каких шишек больше;
- каких шишек меньше;
- как можно сказать о количестве шишек на елке;
- собери гусеницу, чтобы она ползла к елочке и «построй» цифры от 1 до 10;
- собери гусеницу, чтобы она ползла к домику и «построй» цифры в обратном порядке от 10 до 1;
- Посчитай по порядку
- Посчитай в обратном порядке от 10 до 1
- Собери цветок из лепестков
- Посчитай лепестки и подбери серединку для него
- Сколько пар лепестков у цветка?
- Поставь другую серединку и подбери количество лепестков
- Собери домик из геометрических фигур
- Сколько геометрических фигур?
- Посчитай сколько прямоугольников в изображении домика
- Сколько треугольников использовали для домика?
- Каких фигур больше, меньше и на сколько?
- Сколько всего бабочек летает на полянке?
- Найди двух одинаковых бабочек и соедини их.
- Сколько пар бабочек получилось?
- Из каких фигур состоит солнышко?
- Сколько лучиков – треугольников на солнышке?

- Покажи $\frac{1}{2}$ часть солнышка
- Покажи $\frac{1}{2}$ часть солнышка
- Покажи $\frac{2}{4}$ части солнышка
- Где сидит божья коровка?
- Посади ее под (над, сверху, внизу) заборчиком
- Посади справа (слева) от цветка
- Посади божью коровку на что-нибудь треугольное

Задачи на смекалку

1. Росло 4 березы. На каждой березе по 2 большой ветки и по 4 маленьких. На каждой ветке по 4 яблока. Сколько яблок на березах? (Ни одного. На березе не растут яблоки)
2. Если курица стоит на одной ноге, весит 2 кг. Сколько она будет весить кг, если будет стоять на двух ногах? (2 кг)
3. Тройка лошадей пробежала 5 км. Сколько пробежала каждая лошадь? (5 км)
4. Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (2)
5. У трех братьев по одной сестре. Сколько всего детей в семье? (4)
6. На столе стояло 3 стакана с ягодами. Петя съел один стакан ягод и поставил его на стол. Сколько стаканов стоит на столе? (3)
7. В вазе лежала одна конфета. К вечеру ее не стало. Кто ее взял, если в комнате были: кошка, рыбы в аквариуме и бабушка? (бабушка)
8. У одного человека спросили: «Сколько у него детей?». Он ответил: «У меня 6 сыновей, у каждого есть сестра». Сколько у него детей? (7)
9. По небу летели птицы: воробей, стрекоза, ласточка и оса? Сколько всего летело птиц? (2)
10. Два друга играли в шашки 2 часа. Сколько играл каждый? (2)
11. Сколько ушей у трех малышей? (6)
12. В комнате стояло 10 стульев. На них сидели 10 мальчиков. Зашли 10 девочек и им всем хватило места. Как это могло случиться? (Уступили место)
13. У бабушки Маши внучка Даша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько внушек у бабушки? (1)
14. Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц, ответ скорей? (5, остальные рыбы)
15. В каждом из 4 углов сидела кошка. Напротив каждой сидит 3 кошки. Сколько кошек сидело в комнате? (4)
16. Сколько лап у 2 медвежат? (8)
17. Шла женщина в Москву. Навстречу ей шли три мужика, у каждого из них по мешку, в каждом по коту? Сколько живых существ шло в Москву? (1)
18. Три мальчика шли по дороге и нашли 3 рубля. Сколько бы нашел каждый, если бы шел один? (3)
19. Если съесть одну сливу, что останется? (Косточка)
20. Три человека ждали поезд 3 часа. Сколько времени ждал каждый? (3 часа)
21. На столе лежало 4 яблока. Одно разделили пополам. Сколько яблок на столе? (4)
22. Надо разделить 5 яблок между пятью девочками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине. Как это сделать? (Одна девочка должна взять яблоко с корзиной)
23. У животного 2 правые ноги, 2 левые, 2 передние, 2 задние. Сколько всего ног у животного? (4)

24. Мельник пришел на мельницу, в каждом углу стояло 3 мешка, на каждом мешке сидело по 3 кошки, у каждой кошки было по 3 котенка. Сколько всего ног на мельнице? (2 ноги, у кошки лапы)
25. Сестра старше брата на 5 лет. На сколько будет старше сестра брата через 5 лет? (На 5, ведь брат тоже растет)
26. Отец с ребенком катались на велосипедах. Колес было 5. Как это могло быть? (Один велосипед был трехколесный)
27. В люстре горело 5 лампочек, две погасли. Сколько лампочек осталось в люстре? (5)
28. На груше выросло 5 яблок, а на елке только 2. Сколько всего выросло яблок? (Ни одного, на груше и на елке яблоки не растут)
29. Два сына и два отца купили билеты в кино. Сколько билетов купили всего? (3)
30. Яйцо варится 3 минуты. Сколько времени понадобится, чтобы сварить 5 яиц в одной кастрюле? (3 минуты)
31. Мальчик сыпал одновременно 3 кучки песка, а потом высыпал туда еще 2 кучки. Сколько кучек песка стало? (Одна, большая)
32. Мама купила детям 3 шарфа и 6 варежек. Сколько всего детей у мамы? (3)
33. Маяк то потухнет, то погаснет. Сколько времени горит маяк? (Он и не горел)
34. В поле работало 5 тракторов. Два сломались, остановились. Сколько тракторов в поле? (5)

Список использованной литературы

1. CD-ROM. Практическая энциклопедия дошкольного работника. Формирование элементарных математических представлений. Подготовительная к школе группа детского сада. – М.: Гостехиздат, 2017. - 912 с.
2. CD-ROM. Практическая энциклопедия дошкольного работника. Формирование элементарных математических представлений. Старшая группа детского сада. ФГОС. - Москва: Огни, 2017. - 951 с.
3. Вохринцева, С.В. Поиграй и сосчитай. Корзинка. Демонстрационный материал для развития элементарных математических представлений / С.В. Вохринцева. - М.: Страна Фантазий, 2017. - 749 с.
4. Колесникова Е. В. Математические ступеньки. Программа развития математических представлений у дошкольников / Е.В. Колесникова. - М.: Сфера, 2015. - 112 с.
5. Колесникова, Е.В. Математические ступеньки. Программа развития математических представлений у дошкольников. ФГОС / Колесникова Елена Владимировна. - М.: Сфера, 2018. - 384 с.
6. Коротовских, Л.Н. Планы-конспекты занятий по развитию математических представлений у детей дошкольного возраста / Л.Н. Коротовских. - М.: Детство-Пресс, 2018. - 853 с.
7. Нищева, Н.В. Играйка 10. Считайка. Игры для развития математических представлений у старших дошкольников / Н.В. Нищева. - М.: Детство-Пресс, 2015. - 790 с.
8. Новикова И.М. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3-7 лет [Электронный ресурс]: практическое пособие / И.М. Новикова, Л.И. Тихонова. – Москва: Мозаика-Синтез, 2011. – 96 с.
9. Помораева И.А. Занятия по формированию элементарных математических представлений в старшей группе детского сада / И.А. Помораева, В.А. Позина. - М.: Мозаика-Синтез, 2018. - 944 с.
10. Шевелев К.В. Программа «Формирование элементарных математических представлений у дошкольников». ФГОС ДО / К.В. Шевелев. - М.: Ювента, 2015. - 691 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ



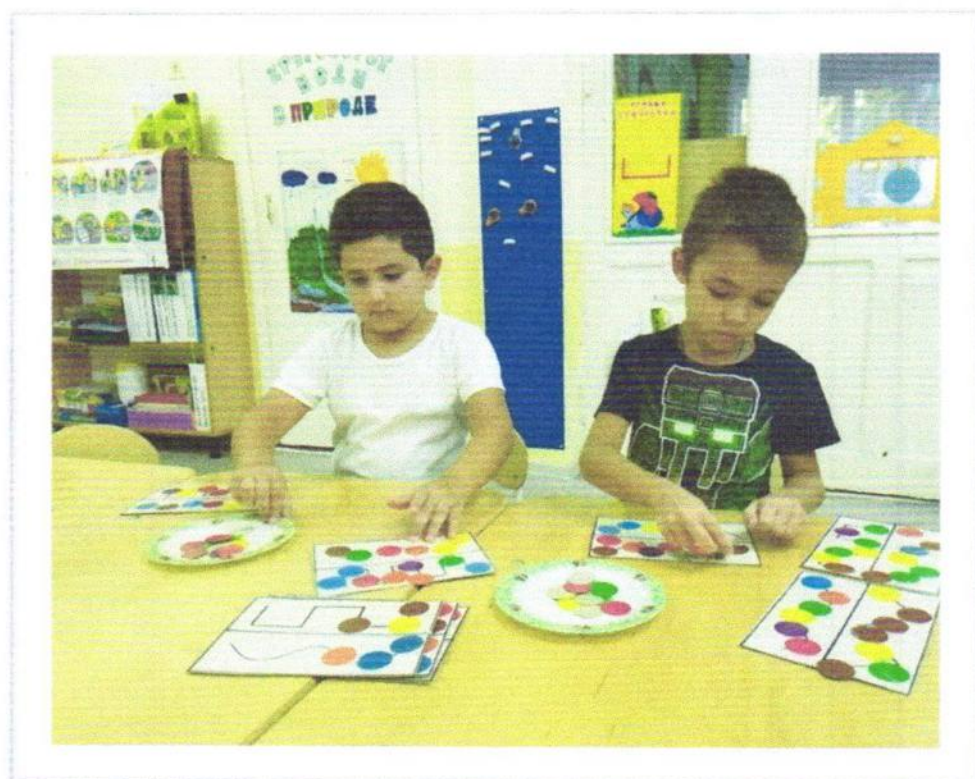
«Накроем стол»



«Сделай цифру»



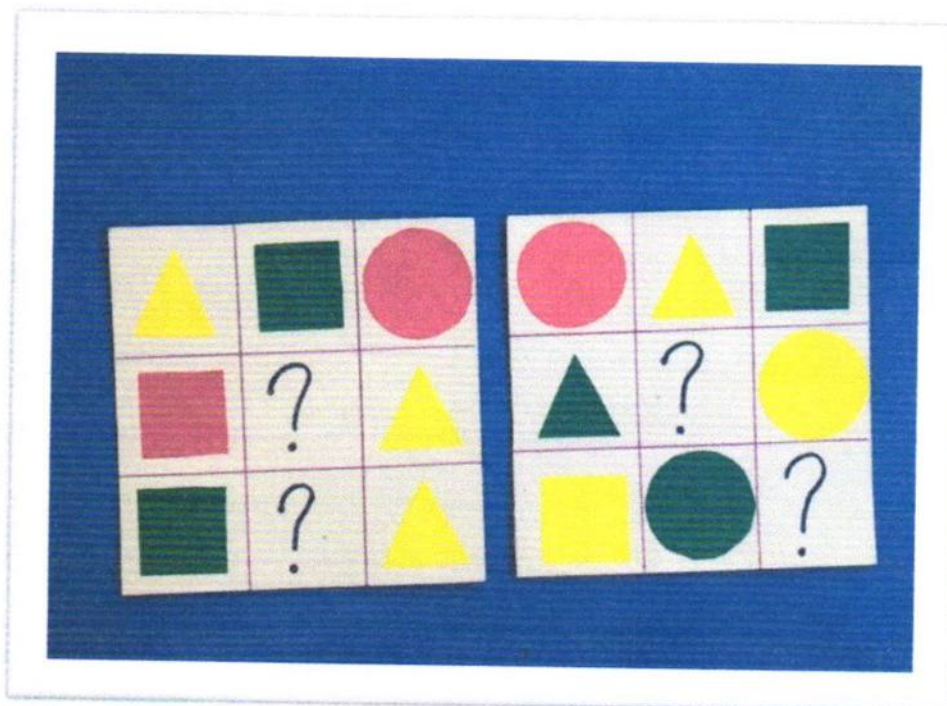
Выложи фигуру из палочек



«Собери бусы»



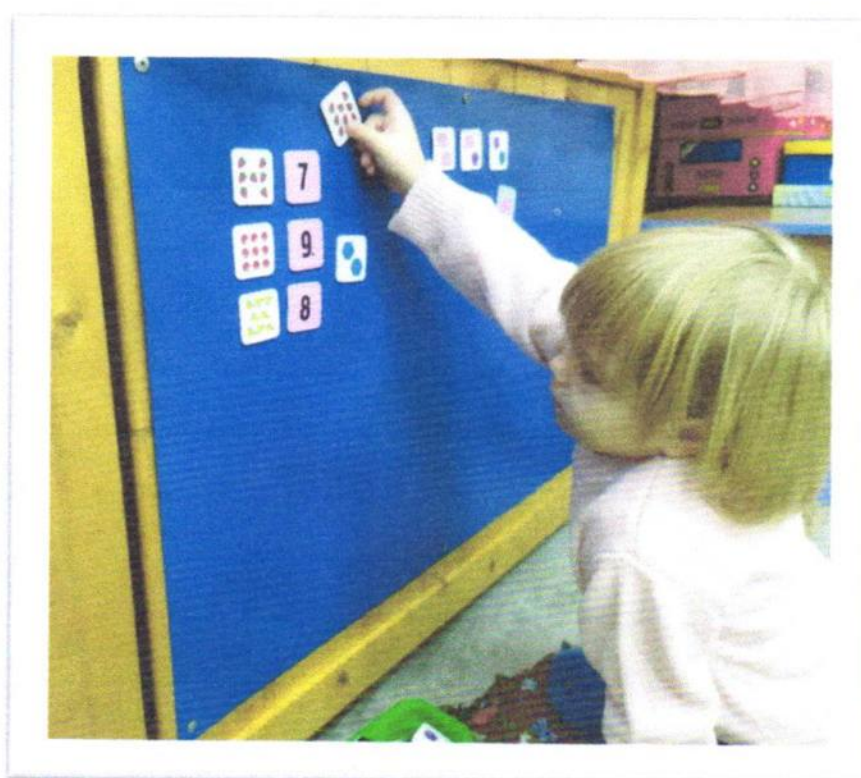
«Играем, учимся»



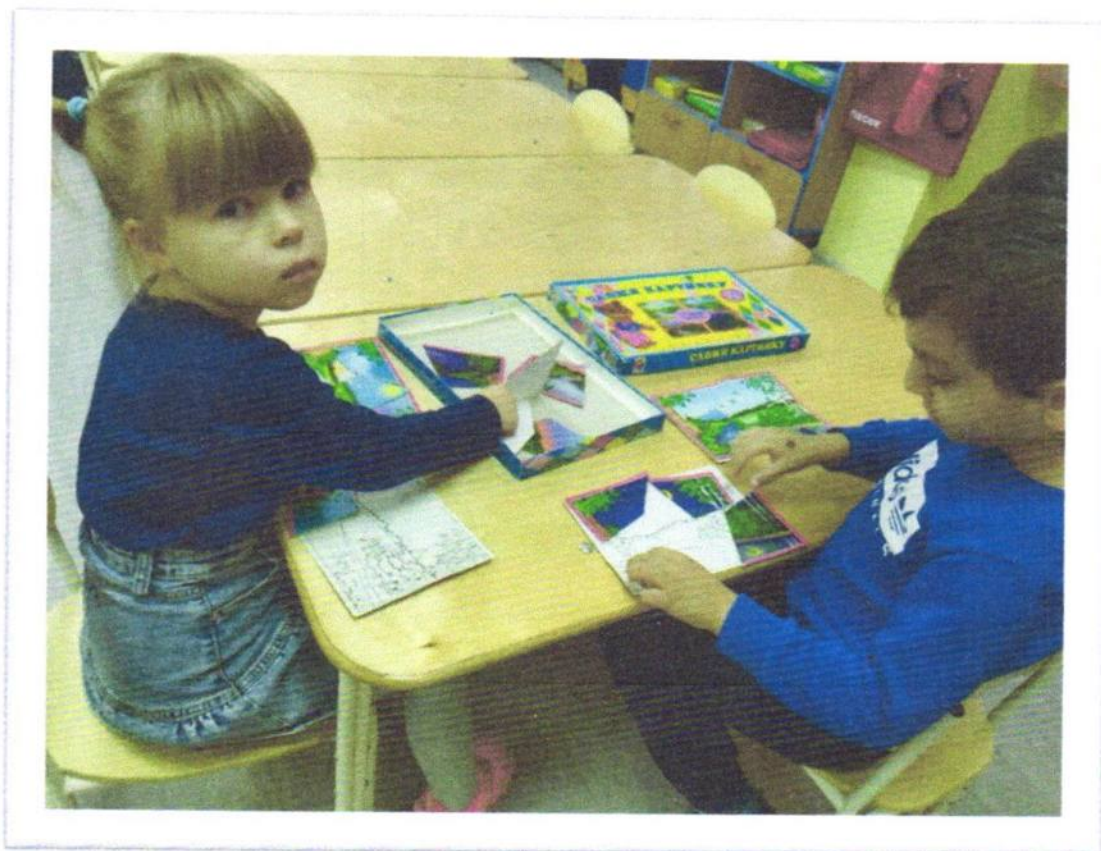
«Заполни таблицу»



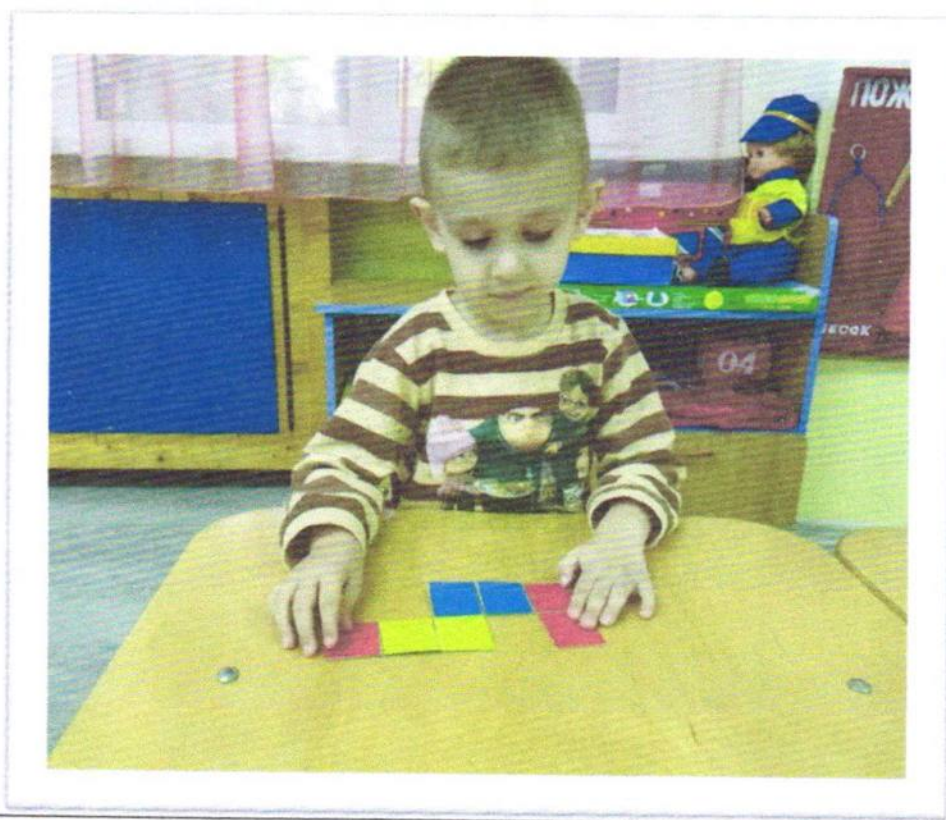
Геометрическая мозаика



«Подбери цифру»



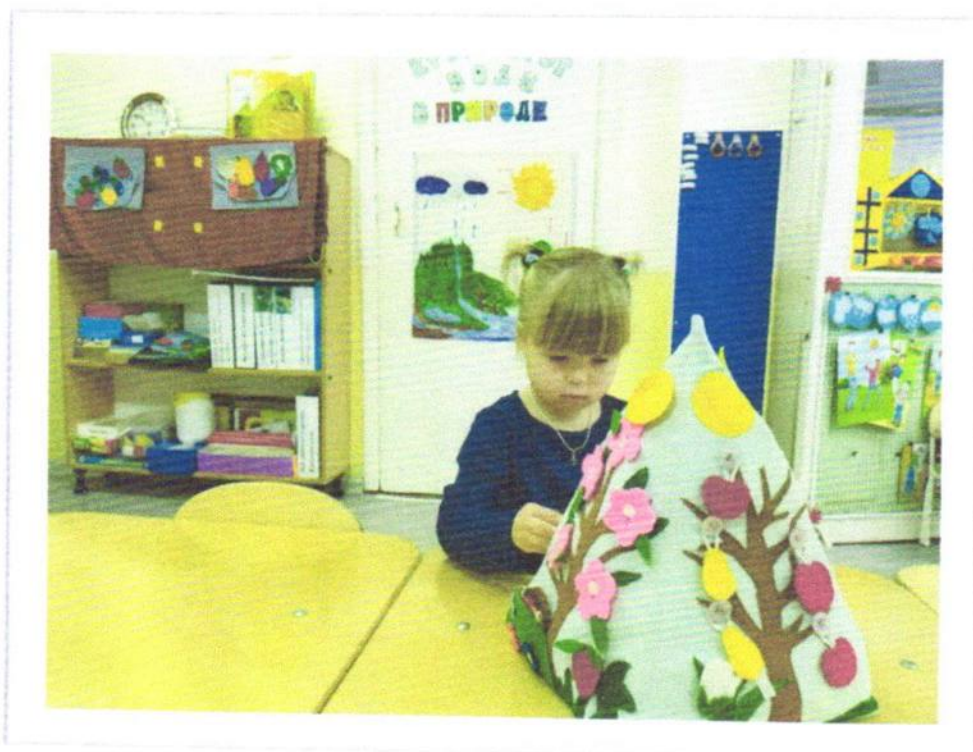
Сложи картинку «Время суток»



Работа с флексагоном

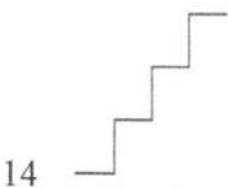
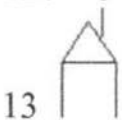
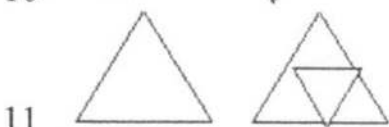
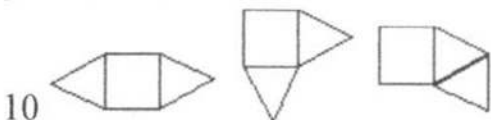
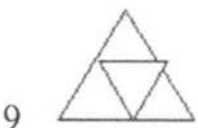
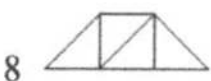
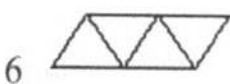
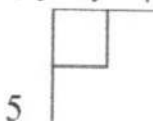
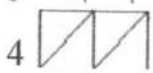
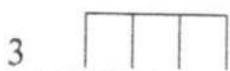
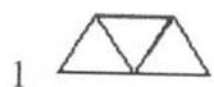


«Домино цифры»



«Времена года»

Выкладывание фигур из определенного количества палочек



Преобразование заданной фигуры путем перекладывания определенного количества палочек

