

МАУДО г.Ялуторовска «Детский сад №9»

**Дидактические игры по
формированию элементарных
математических представлений.
Картотека игр.**

**Тендентник М.Н.,
воспитатель**

**г.Ялуторовск,
2017г.**




«Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира...»

Н.К.Крупская

Понятие «формирование математических способностей» является довольно сложным и комплексным. Оно состоит из взаимосвязанных и взаимообусловленных представлений о пространстве, форме, величине, времени, количестве, которые необходимы для познавательного развития ребенка. Формированию у детей математических представлений способствует использование разнообразных дидактических игр. **Дидактические игры – игры, в которых познавательная деятельность сочетается с игровой деятельностью.** С одной стороны, дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка, а с другой – игра является основным видом самостоятельной деятельности детей. А самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, ее правилам и действиям.

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекаясь, дети не замечают, что учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Для детей 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. В отличие от других видов деятельности игра содержит цель в самой себе; посторонних и отдельных задач в игре ребенок не ставит и не решает. Однако, если для воспитанника цель – в самой игре, то для взрослого, который организовывает игру, есть и другая цель – развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности.



Дидактическая игра лишь отчасти отвечает требованиям полной системности знаний: иногда это – «взрыв удивления» детей от восприятия чего-то нового, неизведанного; иногда игра – это «поиск и открытие», и всегда игра – это радость, путь детей к мечте. Наполненность обучения эмоционально-познавательным содержанием – особенность дидактической игры.

Дидактические игры

Цель: формирование элементарных математических представлений



"Что длиннее, шире?"

Цель: Освоение умения сравнивать предметы контрастных размеров по длине и ширине, использовать в речи понятия: «длинный», "длиннее", "широкий", "узкий".

Ход игры: Шум за дверью. Появляются звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Винни-Пуха. Звери спорят, у кого длиннее хвост. Винни-Пух предлагает детям помочь зверям. Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны. Каждый раз вместе с В. они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.



«Какая игрушка спрятана?»

Цель: Закрепление порядкового счета.

Ход игры: Игрушки разного размера и формы стоят на столе на одной линии. Дети смотрят на игрушки, пересчитывают их, запоминают. Один из играющих выходит из комнаты, а в его отсутствие дети прячут какую-нибудь игрушку. Вернувшийся в комнату ребенок должен вспомнить, какой по счету (а затем и по размеру) игрушки на столе не стало.



"Что изменилось?"

Цель: развить внимание и память детей.

Ход игры: Дети образуют круг. Внутри круга стоят несколько детей. По знаку воспитателя один уходит, затем, войдя, он должен определить, какие изменения произошли внутри круга. В этом варианте отгадывающий ребенок должен подсчитать, сколько детей стояло в кругу вначале, сколько осталось, и, сопоставив эти два числа, определить, сколько детей ушло из круга. Затем при повторении игры отгадывающий должен назвать имя ушедшего ребенка. А для этого требуется удержать в памяти имена всех стоящих в кругу детей и, посмотрев на оставшихся, установить, кого нет. Дальнейшее усложнение может быть таким: число детей в кругу остается то же (в пределах пяти), но изменяется их состав. Отгадывающий должен сказать, кто из детей ушел и кто встал на его место. Этот вариант требует от детей больше внимания и наблюдательности.



«Кому сколько?»

Цель: Усвоить понятие «сколько».

Ход игры: Ведущий раздает карточки с нарисованными мальчиками и девочками и их одеждой, а на стол кладет карточку с двумя девочками и спрашивает: «Сколько им надо шапочек?» Дети отвечают: «Две». Тогда ребенок, у которого на руках картинка с двумя шапочками, кладет ее рядом с карточкой, где нарисованы две девочки, и т. д. В присчитывании и отсчитывании дети упражняются в играх с мелкими игрушками. Игра состоит в том, что ребенок, получив карточку с нарисованными кружочками и сосчитав их, отсчитывает себе столько игрушек, сколько кружочков на карте. Затем карты смешиваются и снова раздаются. Дети пересчитывают на своих картах кружочки и, если их больше, чем отобрано игрушек по первой карте, решают, сколько еще надо прибавить игрушек или отнять, если кружочков меньше. Игрушек на столе должно быть много. А кружочков на маленьких карточках пять (1, 2, 3, 4, 5). Это число кружочков в карточках может несколько раз повторяться. К детям среднего дошкольного возраста предъявляются более высокие требования в овладении пространственными ориентировками.



"Что где находится?"

Цель: Упражнять в определении пространственного расположения предметов по отношению от себя "впереди", "сзади", "перед", "слева", "справа", "вверху", "внизу".

Материал: Игрушки.

Содержание: Ребенок останавливается в определенном месте комнаты и пересчитывает предметы находящиеся впереди, сзади, слева, справа.



«Снеговики»

Цель. Развитие внимания и наблюдательности у детей.

Правила игры. Нужно внимательно посмотреть на рисунок и указать, чем отличаются снеговики друг от друга. Играют двое, и выигрывает тот, кто укажет больше различий в рисунках. Первый играющий называет какое-нибудь различие, затем предоставляется слово второму и т. д. Игра кончается, когда кто-то из партнеров не сможет назвать новое отличие (ранее не отмеченное).

Начиная игру, взрослый может обратиться к ребенку примерно так:

«Вот зайчишка у реки встал на задних лапках... Перед ним снеговики с метлами и в шапках. Заяц смотрит, он притих. Лишь морковку гложет, Но что разного у них — он понять не может.

А теперь посмотри на рисунок и помоги зайчику понять, что разного у этих снеговиков. Сначала посмотри на шапки...»



«Фотосалон»

Цель: закреплять образы цифр, понимать их соответствие числу предметов; развивать память и внимание.

Оборудование: карточки с изображением цифр; раздаточный материал: набор фишек (пуговиц или мелких игрушек, карточка размером 10x15 или 15x20 см, фишки).

Ход игры: Педагог предлагает детям стать фотографами, т. е. на своей карточке-фотопластинке изображать фишками или мелкими игрушками цифры, которые «придут» в «фотосалон». За быструю и правильную фотографию можно заработать монетки (фишки).

В конце игры подводятся итоги: награждают того, кто набрал больше всех фишек, или выявляют «лучшего фотографа города».



"Раз, два, три - ищи!"

Цель: научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

Материал: Одноцветные пирамидки, с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

Содержание: Дети усаживаются на стульчики полукругом. Воспитатель раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому из них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребенок затрудняется с ответом, воспитатель предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова» Раз, два, три-ищи!" Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

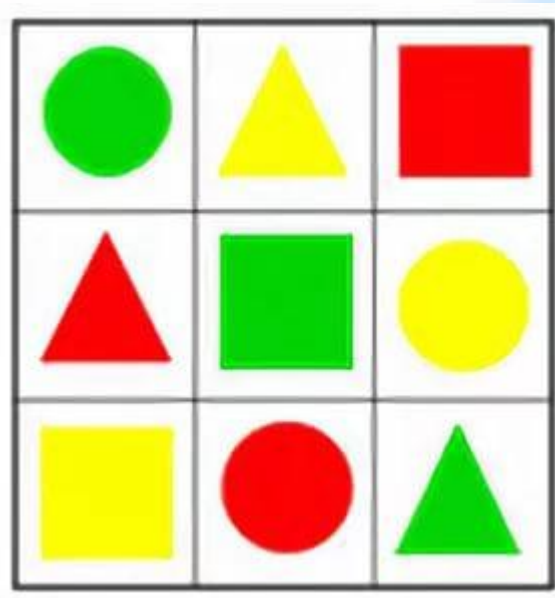


"Лото"

Цель: освоение умений выделять различные формы.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Содержание: Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпала с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

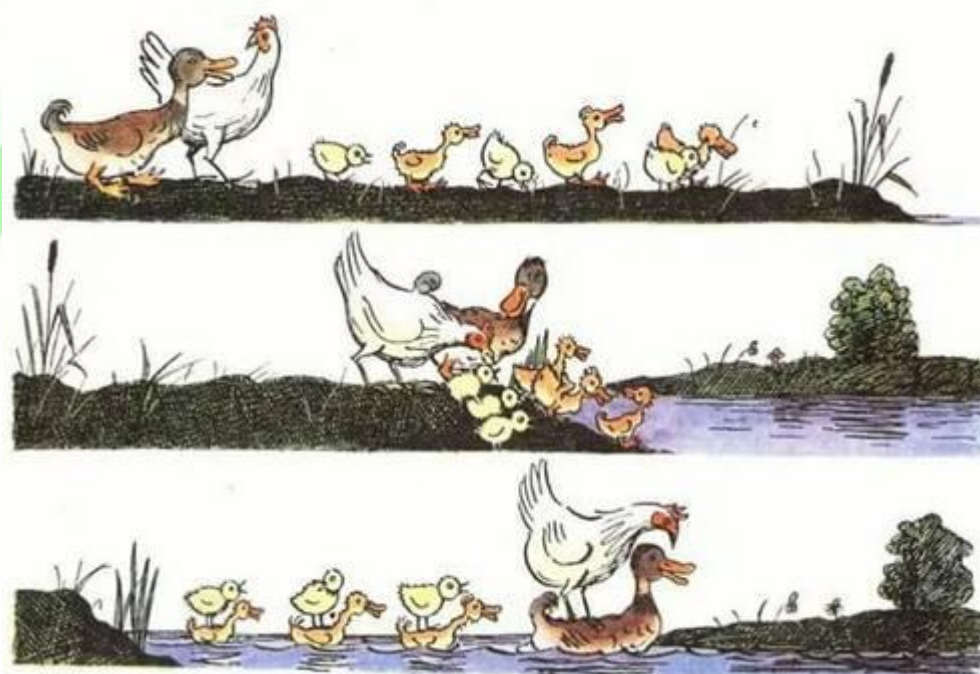


"Помоги цыплятам"

Цель: учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

Содержание: Зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят. Воспитатель выясняет с детьми: «Кто плавает по озеру? (Утка с утятами). Сколько уточек? Кто стоит на берегу? (Курочка с цыплятами). Курочка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других. Воспитатель читает стихотворение Д. Хармса:

"Речку переплыли ровно в полминутки:
Цыпленок на утенке, цыпленок на утенке,
Цыпленок на утенке, а курица на утке!"



"Кто скорее свернет ленту"

Цель: продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами "длинный", "короткий".

Содержание. Воспитатель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает, как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная» и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".



«Что в мешочке?»

Цель: Развивать способности детей называть предметы круглой и квадратной формы.

Описание: дети делятся на две команды. Каждой дается мешочек с игрушками. По сигналу взрослого один ребенок из первой команды достает из мешочка игрушки круглой формы; ребенок из второй команды достает игрушки квадратной формы. Кто-нибудь из детей каждой команды называет игрушки. Например: «Наташа достала кубик, жвачку, коробку. Они квадратной формы»; «Сереза достал шарик, мяч, Колобок- они круглой формы ».

Воспитатель с другими детьми проверяет ,все ли игрушки названной формы достали дети. Определяется команда-победитель, которая правильно выполнила задания и больше достала игрушек определенной формы.

В мешочки кладутся новые игрушки. Игра повторяется 3-4 раза.



«Поезд»

Цель: Развивать способности детей находить много предметов и один предмет в указанных местах комнаты.

Описание: Раздается гудок паровоза. Воспитатель загадывает детям загадку:

Железные избушки

Прицеплены друг к дружке.

Одна из них с трубой,

Везет всех за собой. (Поезд)

В разных местах комнаты организованы «магазины»: «Дом обуви», «Дом одежды» и т. д. При этом в подборе предметов есть ошибки. Пример, среди предметов одежды можно обнаружить пару и др. Дети отправляются в путешествие, образуя «паровоз» и «вагоны». Определяется количество паровозов, вагонов. Доехав до магазина, поезд останавливается. Дети рассказывают, куда они приехали, как узнали, куда; выясняют, все ли предметы можно назвать, например, посудой, что здесь лишнее и почему. Определяют количество предметов, сравнивают их путем сопоставления.

Приемы руководства игрой разнообразны. Дети включаются в отгадывание названий предметов, загадок, составление описательных рассказов, определения названия предметов.



«Угости зверей»

Цель: Развивать способности детей группировать предметы, определять их количества.

Описание: Воспитатель рассматривает вместе с детьми обстановку и объясняет задание: «Тот, кого я назову, подойдет к столу и расскажет, какие игрушки на нем стоят и сколько их». (Вызывает 4 детей.) Важно, чтобы ребенок, называя предметы, указывал их количество. («Много белочек и один зайчик».) Далее педагог говорит: «Сейчас мы угостим зверей. У нас много зверей, надо их всех угостить. Каждому мишке надо положить по одной конфете, каждой белочке дать по одному ореху, а каждому зайчику что нужно положить?»

Воспитатель напоминает детям прием приложения. Для выполнения задания он по очереди вызывает к каждому столу по одному ребенку. Выполнив задание, малыш рассказывает, что сделал.

В заключение организуется проверка усвоения знаний. («Всех ли зверей угостили?») Вызванные дети подходят к одному из столов и рассказывают, что на нем стоит.



«Бегите к цифре»

Цель: упражнять в запоминании и различении цифр, умения ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

Оборудование: карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

Ход игры: Игра малой подвижности. Педагог (водящий) называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель.

Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

0 Ноль	1 Один	2 Два	3 Три	4 Четыре	5 Пять
6 Шесть	7 Семь	8 Восемь	9 Девять	10 Десять	

«Волшебные ниточки»

Цель: закрепить знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

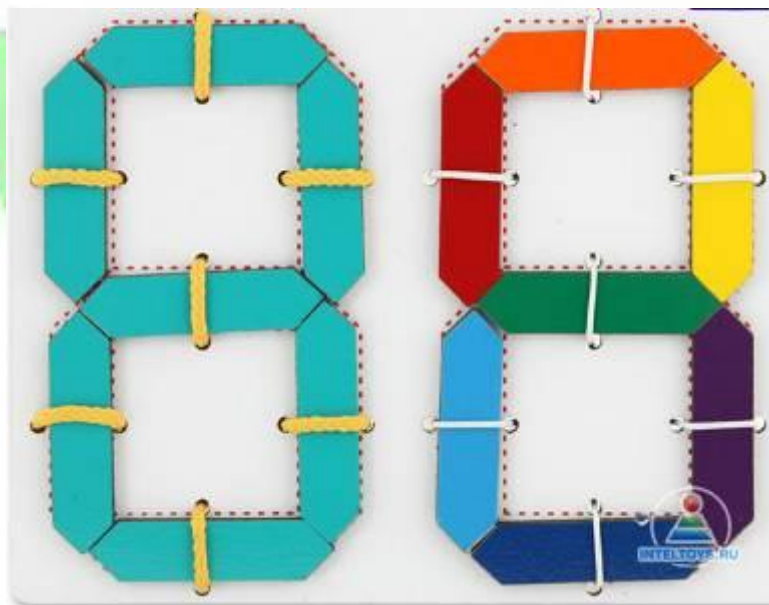
Оборудование: лист бархатной бумаги 15x20 см, шерстяная нитка длиной 25—30 см.

Ход игры:

1-й вариант. Дети сидят за столами. Педагог показывает число предметов одним из способов: на счетной линейке, фланелеграфе, наборном полотне, с помощью картинок или игрушек. Дети выкладывают с помощью нитки цифру, соответствующую числу.

Можно загадывать загадки про цифры. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

2-й вариант. Дети поднимают нитку за один конец над листом и произносят хором волшебные слова: «Нитка, нитка, покружись, в цифру ... превратись!» Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей.



«Веселая гусеница»

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

Ход игры: Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

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



A decorative graphic on the left side of the slide features three balloons: a light green one at the top, a light blue one in the middle, and a light purple one at the bottom. Each balloon is attached to a thin, wavy streamer that extends downwards. Small, yellow, triangular shapes are scattered around the balloons, resembling confetti or light rays.

***Спасибо за внимание!
Надеюсь вам
понравилось.***