

Дидактическая игра – это игровой метод обучения, направленный на усвоение, закрепление и систематизацию знаний, овладение способами познавательной деятельности незаметным для ребенка образом (игры-занятия)

Д/игры по ФЭМП условно делят на следующие группы:

- Игры с числами и цифрами
- Игры путешествия во времени
- Игры на ориентирование в пространстве
- Игры с геометрическими фигурами
- Игры на логическое мышление

Игры с цифрами и числами

«Какой цифры не стало?»

«Путаница»

«Исправь ошибку»

«Убираем цифры»

«Назови соседей»

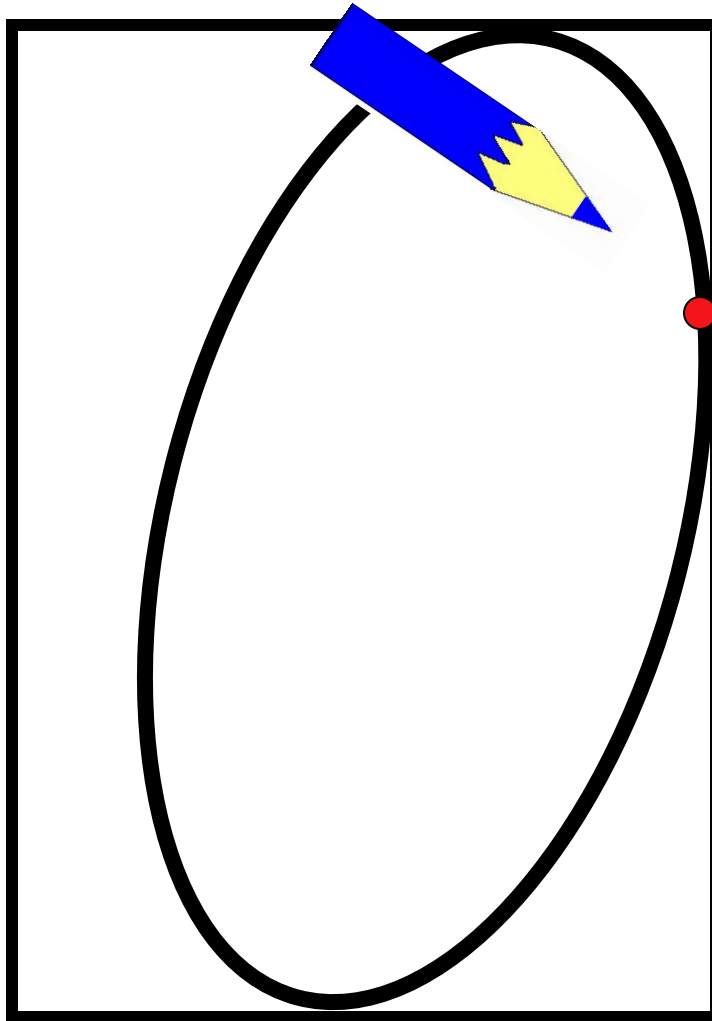
«Задумай число»

«Число, как тебя зовут»

«Составь цифру»

«Учимся писать цифру»

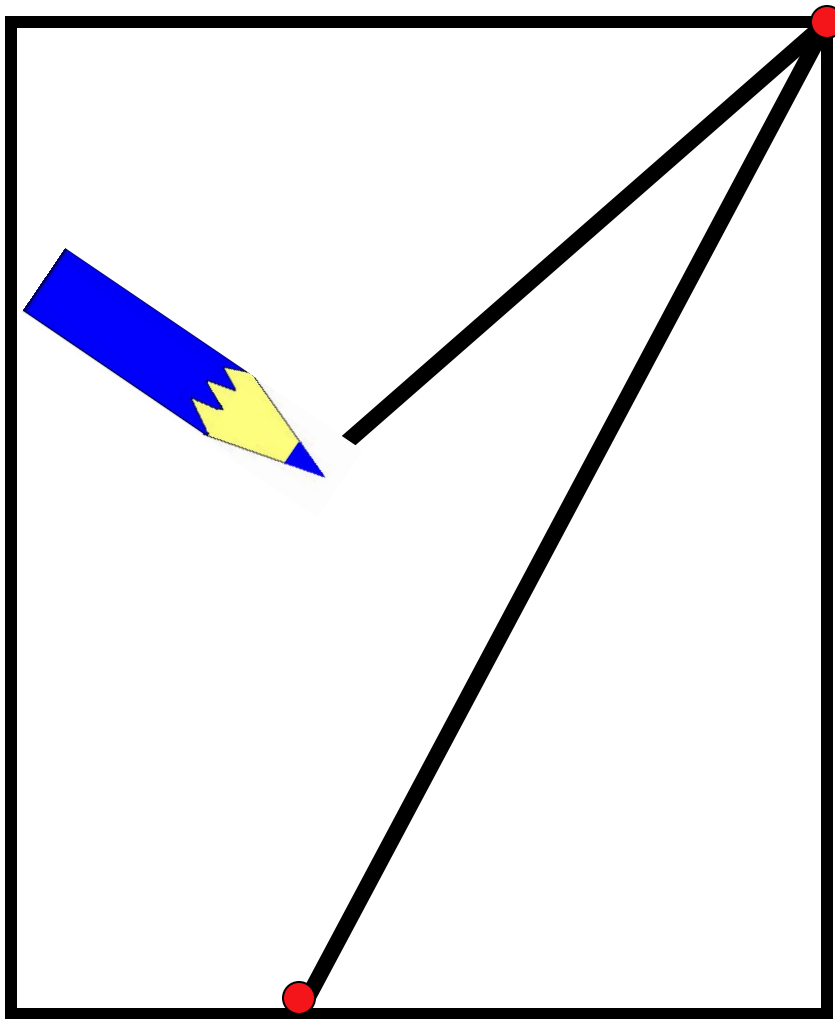
Учимся писать цифру



*Цифра вроде
буквы О-
Это ноль иль
ничего!*

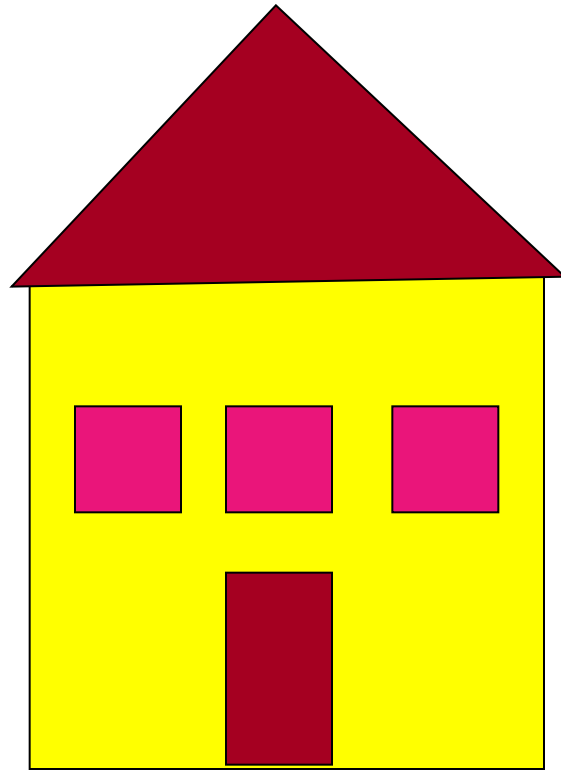


Учимся писать цифру



*Вот один , иль
единица,
Очень тонкая, как
стица!*





*Я РИСУЮ КОШКИН ДОМ:
ТРИ ОКОШКА, ДВЕРЬ С КРЫЛЬЦОМ.
НАВЕРХУ ЕЩЁ ОКНО, ЧТОБЫ НЕ БЫЛО
ТЕМНО.
ПОСЧИТАЙ ОКОШКИ В ДОМИКЕ У КОШКИ.*



ИГРЫ ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ

**служат для знакомства детей с днями неделями,
объясняется , что каждый день недели имеет свое
название.**

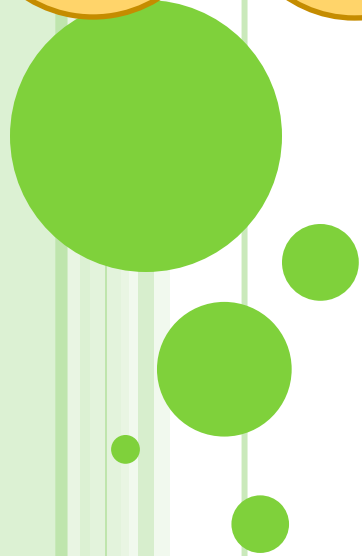
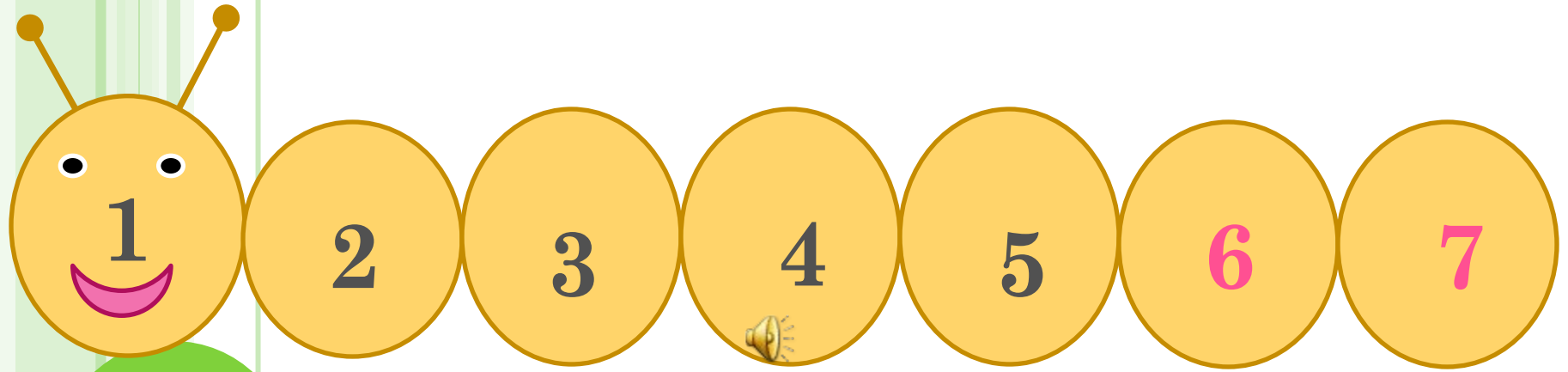


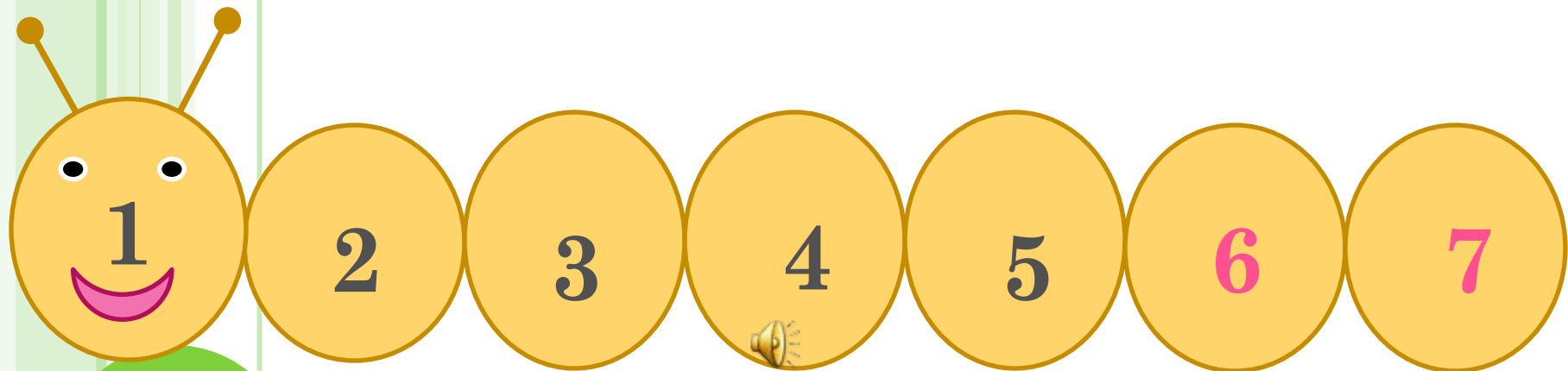
ДНИ



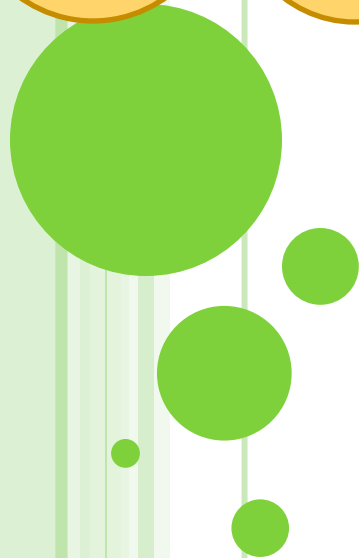
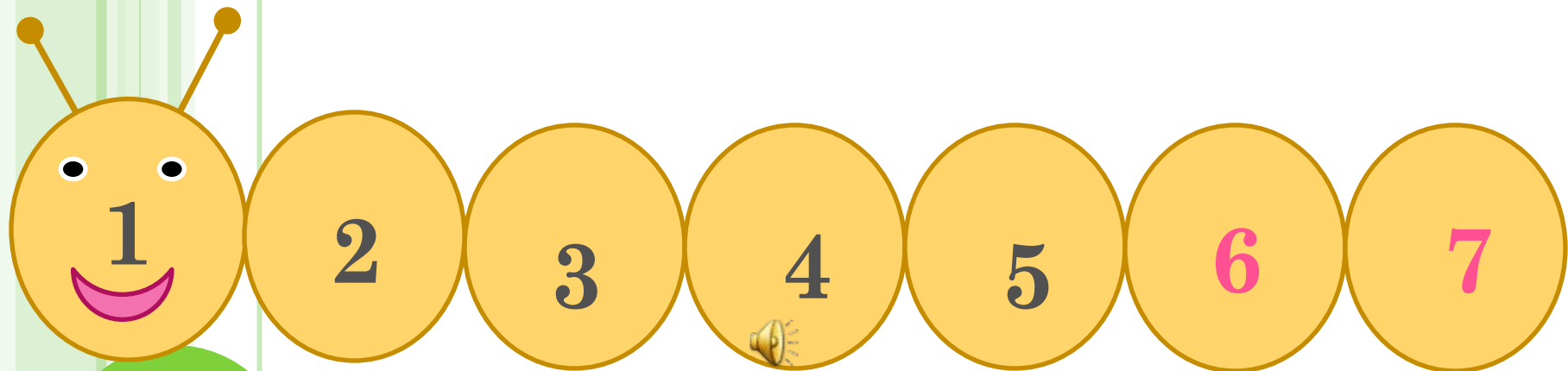
НЕДЕ

ЛИ

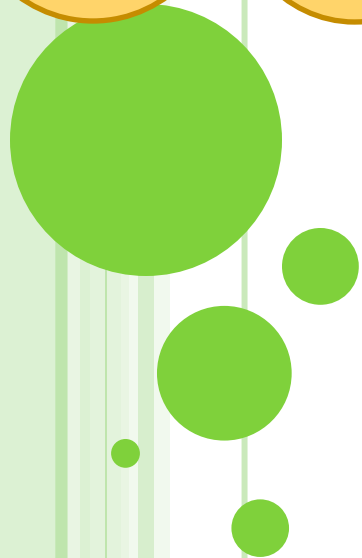
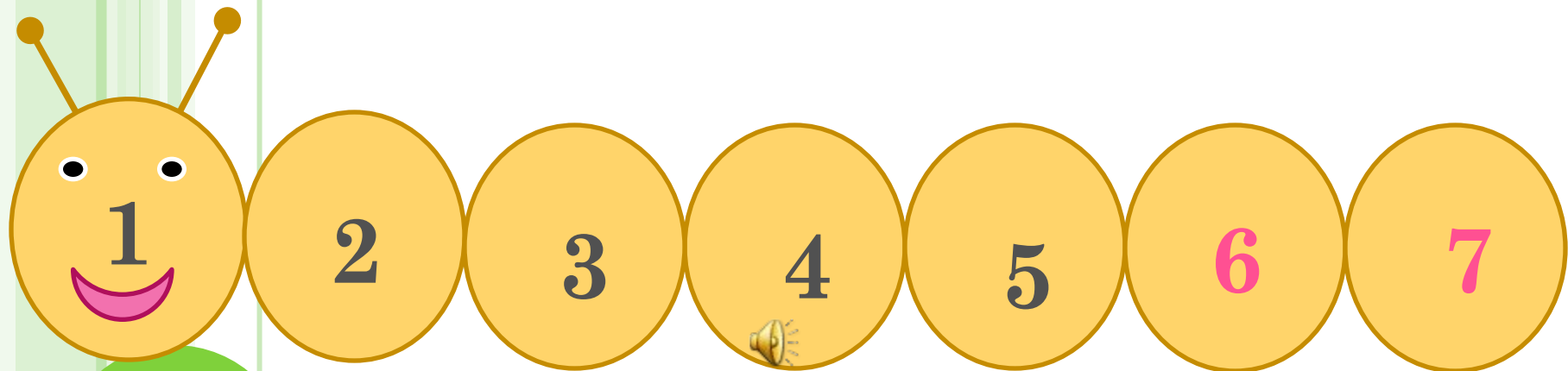




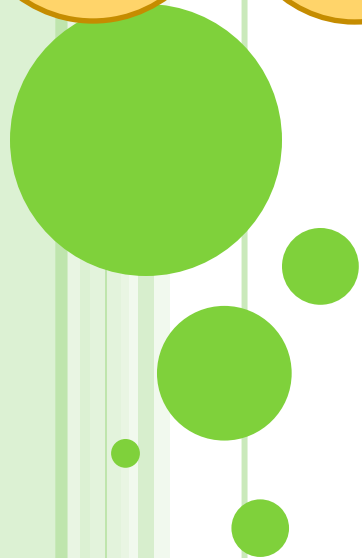
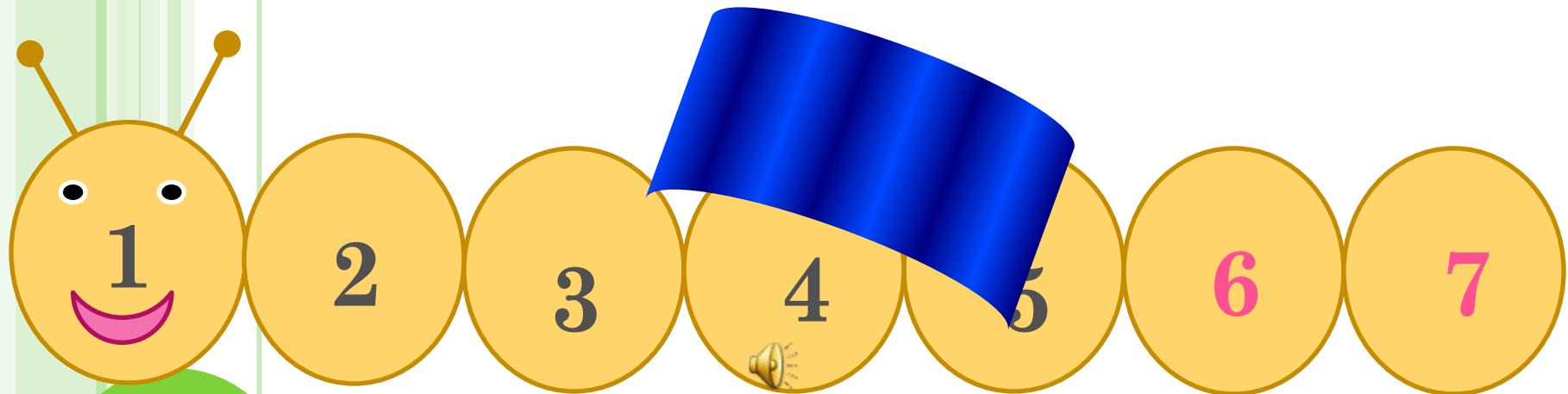
ПОНЕДЕЛЬНИК



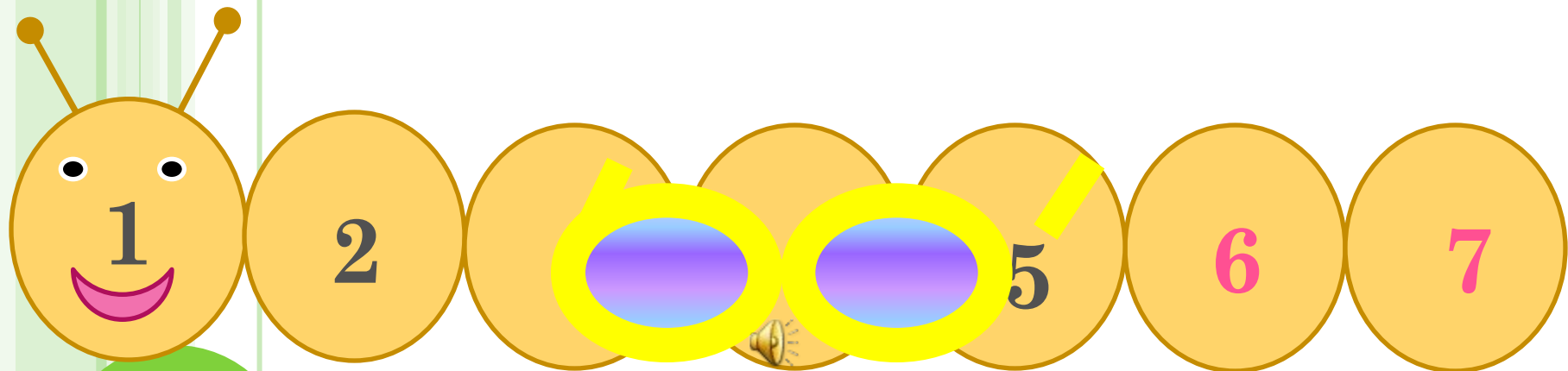
ВТОРНИК



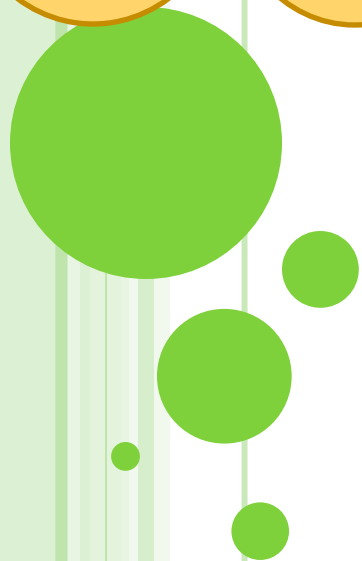
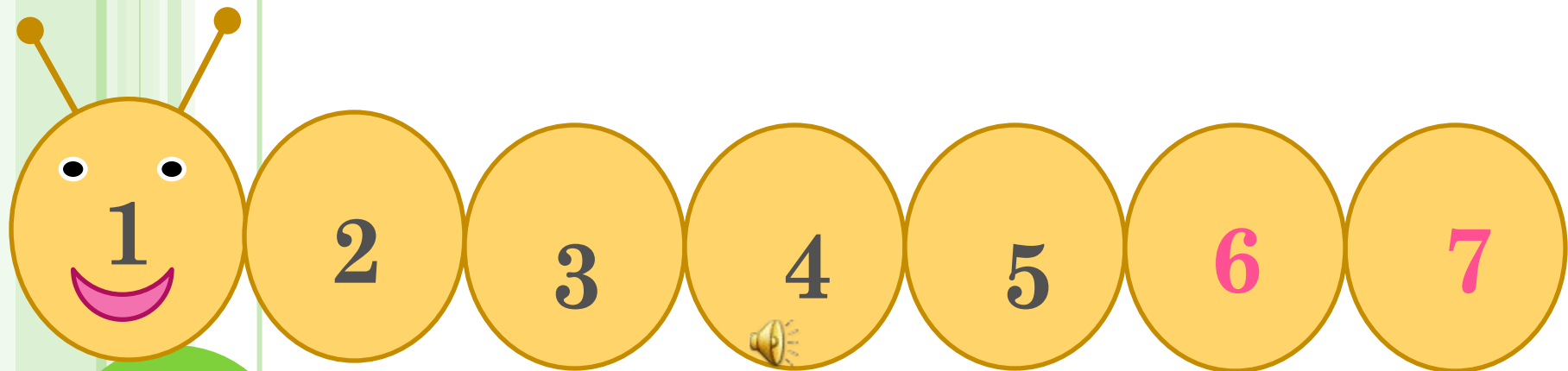
СРЕДА



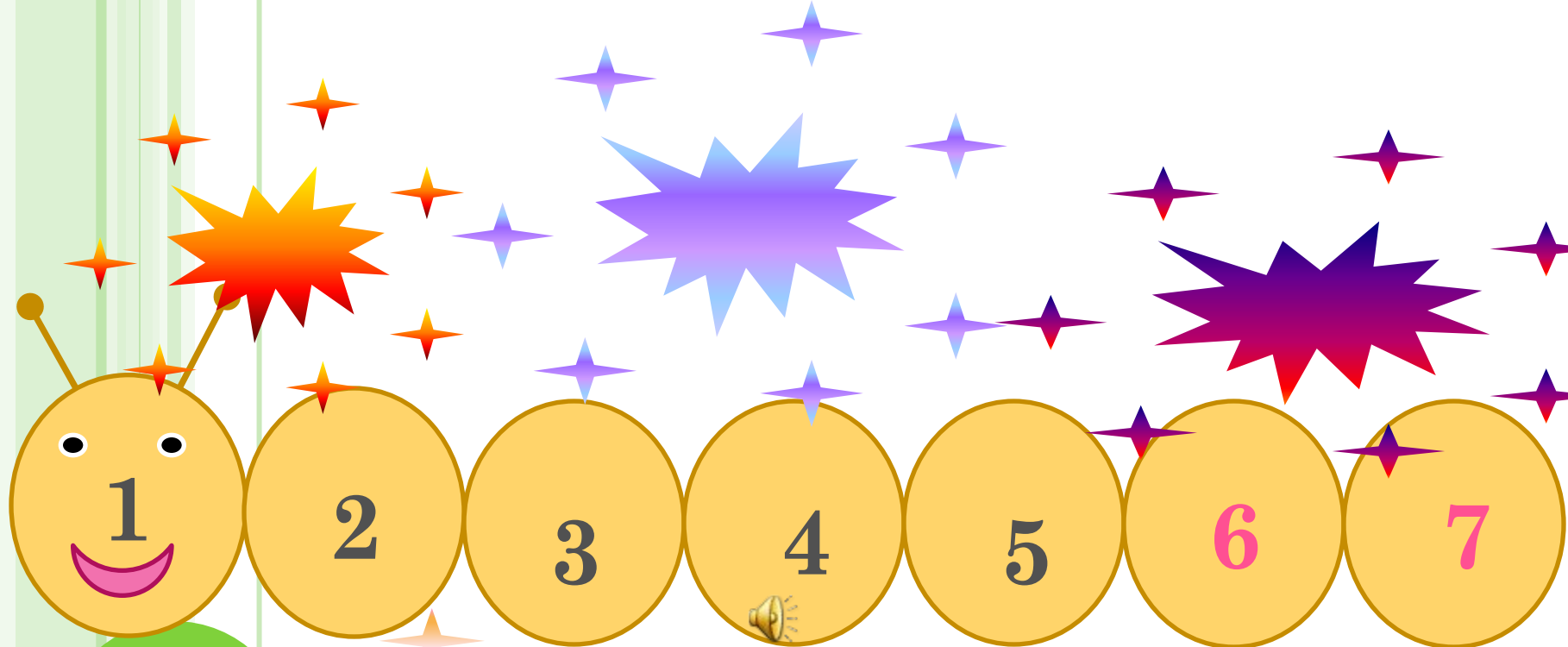
ЧЕТВЕРГ



ПЯТНИЦА



СУББОТА



ВОСКРЕСЕНЬЕ

ИГРЫ НА ОРИЕНТИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ

«Найди игрушку»

«Расскажи про свой узор»

«Путешествие по комнате»

«Где я сяду»

«Что изменилось»

«Что справа»

«Назови соседей»



ИГРЫ С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ

«Лото»

«Геометрическая мозаика»

«Собери фигуру(человека, животного и т.д.)»

«Геометрический диктант»

«Нарисуй фигуру»

«Угадай геометрическую фигуру»

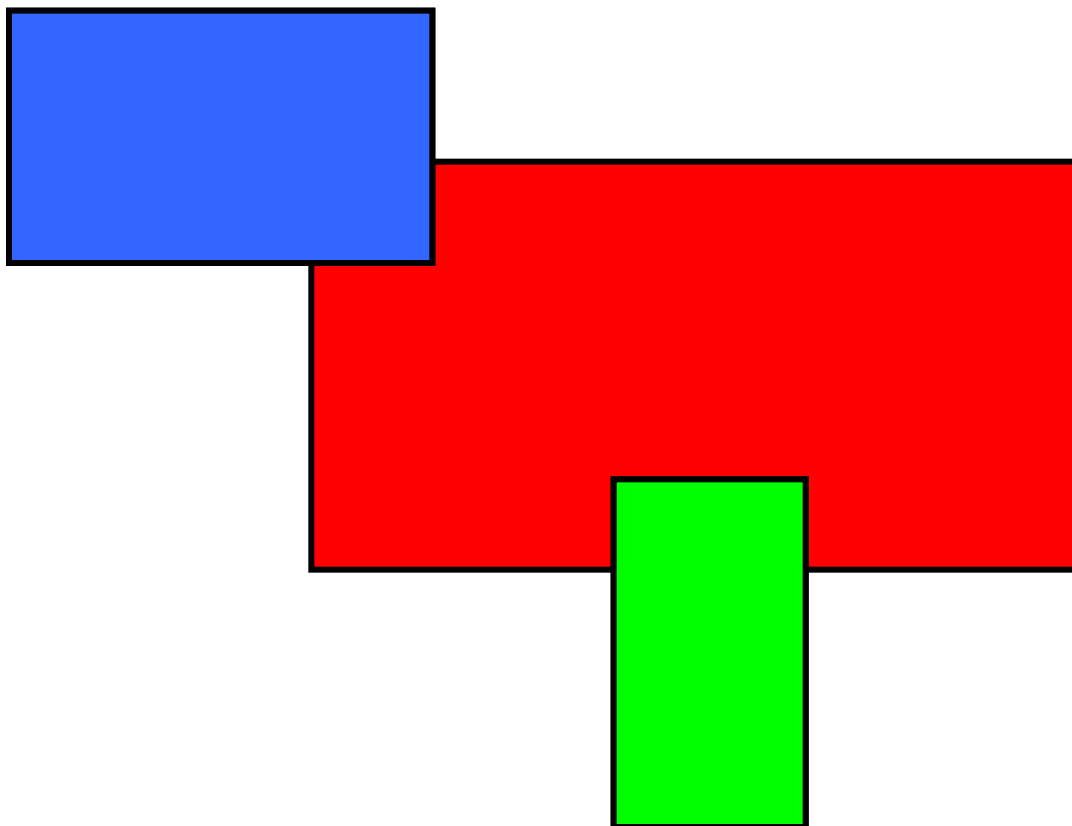
«На что похоже?»

«Порисуем»



ПОРисуЕМ! В течение некоторого времени ребенок должен запомнить рисунок. После чего

САМОСТОЯТЕЛЬНО НАРИСОВАТЬ ТО, ЧТО ЗАПОМНИЛ ●



ИГРЫ НА ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

«Найди нестандартную фигуру»

«Чем отличаются?»»

«Мельница»

«Продолжи ряд»

«Найди пропущенный элемент»

«Найди 10 отличий»



Найди 10 отличий

