

Игра «Найди свой домик»

Ход игры: Воспитатель раскладывает обручи и большие геометрические фигуры в них в разных местах группы. Каждому играющему раздаются маленькие геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник). После этого детям предлагается «погулять» по группе. По сигналу воспитателя дети находят домик, сравнивая свою фигуру с той, что находится в домике. Игра повторяется несколько раз, при этом воспитатель меняет фигуры в домиках.

Игра «Найди пару»

Ход игры: Воспитатель раздает каждому играющему по одной перчатке (из бумаги черного цвета). На каждой изображен узор из разных геометрических фигур одного цвета, но разного цвета на каждой перчатке. Дети должны найти свою группу.

Игра «Залатай коврик»

Цель игры: расширять представление о геометрических фигурах, учить соотносить размер и форму фигур, закреплять знания о цвете, развивать моторику пальцев рук.

Ход игры: вложить в коврики «заплатки» нужного размера, формы и цвета.



Игра «Обезьянка»

Цель игры: развивать внимание, наблюдательность, учить воспроизводить образец конструкции.

Ход игры: рассадив детей, педагог раздает им по 2 кирпичика (2*4*8см) из строительного набора. Воспитатель спрашивает:

- Сколько кирпичиков у каждого?
- Два предмета - это пара. Какого цвета пара у Тани? У Вовы?
- У кого пара одного и того же цвета?
- У кого пара разного цвета?
- Сейчас я буду составлять различные комбинации из двух кирпичиков. Вы должны быстро повторять мою композицию на своих кирпичиках.

Игра «Найди фигуру»

Цель игры: учить детей различать геометрические фигуры, сравнивать фигуры, развивать долговременную память.

Ход игры: рассмотреть геометрические формы – круг, треугольник, квадрат. Отсчитав вслух (или отхлопав) до 5, отыскать среди своих фигур ту, которую педагог, показав, перевернул изображением вниз.

Упражнение можно повторять, используя набор карточек. Дети ищут фигуру по памяти. Задание усложняется числом фигур, увеличенных до 4-5 штук.

Игра «Найди и назови»

Цель игры: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определенного размера, цвета: развитие внимания, быстроты реакции.

Ход игры: на столе раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Воспитатель говорит «Кто нашёл большой круг?», «Кто нашёл большой квадрат?» и т.д. Ребёнок, правильно и быстро показавший фигуру, берёт её себе.

Игра «Мастерская ковров»


Цель игры: освоение умения классифицировать множества по двум свойствам: цвет и форма, размер и форма.

Ход игры: дети по описанию выбирают «ковры» для жителей города Геометрических фигур. Красные фигуры хотели бы такой ковер: в середине квадрат, снизу прямоугольник, сверху три треугольника, слева - один треугольник, справа - два треугольника. Можно предложить детям самим нарисовать ковры.

Игра "Из каких фигур сложены предметы?"

Цель: Учить различать геометрические фигуры по форме, путём сопоставления элементарных фигур; узнавание знакомых форм в рисунке.

Ход игры: Рассмотрите рисунок и назовите все фигуры, из которых они сложены.



Методика ознакомления с объёмными геометрическими фигурами Методика обучения Наглядный материал

Модели объёмных геометрических фигур (демонстрационные и раздаточные): куба, шара, цилиндра, конуса, пирамиды, призмы, параллелепипеда.

Строительный материал, конструкторы «Лего».

Объёмные предметы с ярко выраженной формой: шара — мяч, апельсин; куба — кубик, коробка; цилиндра — банка, стакан; конуса — колпак; пирамиды — пакет молока старого образца; призмы — пенал; параллелепипеда — мыло и др.

В средней группе знакомим с объёмными геометрическими фигурами на основе сравнения их между собой и сравнения их с плоскими фигурами.


Последовательность обучения:

- 1) рассматривание и называние;
- 2) обследование осязательно-двигательным путем и словесное описание фигуры;
- 3) разнообразные действия с моделями (катать, ставить и др.) для выявления существенных свойств;
- 4) упражнение в группировке, выкладывание сериационных рядов.



Фрагмент:

- Что это? (Шарик.)
- Эта форма называется *шар*. Повторите.
- Какой он? (Гладкий.)
- Что с ним можно делать? (Катать.)
- Покатайте, поиграйте.
- Можно ли из шариков построить башенку? Попробуйте.
- А это что? (Кубик.)
- Эта форма называется *куб*. Повторите.
- Что с ним можно делать? (Строить.)
- Постройте башню.
- Можно ли куб покатать? Попробуйте.
- Почему куб не катится? (Мешают углы.)
- *У куба есть углы*. Покажите, посчитайте.
- *У куба есть грани*. Покажите, посчитайте.
- Какой формы грани куба? (Формы квадрата или квадратной.)

- 
- Эта форма называется *цилиндр*. Повторите.
 - Попробуйте его покатать.
 - Попробуйте построить башню из цилиндров.
 - *Цилиндр может катиться, как шар, и из цилиндров можно строить, как из кубов.*
 - Какой формы основание цилиндра? (Формы круга или круглое.)
 - Есть ли у цилиндра углы? Грани?...

Замечание: аналогично знакомим с другими фигурами в процессе действия с ними, выявляя их свойства.

Только после усвоения объемных моделей предлагаем картинки с их изображением, учим узнавать объемные формы на рисунках.

Полезно использовать картинки с плоскими и объемными геометрическими фигурами для узнавания своего шкафчика.

«Послушный — непослушный» (Куб — послушный, поставим — стоит, не двигается; шар — непослушный, поставим — качается; цилиндр — так поставим, послушный, стоит, как куб, так положим — непослушный, качается, как шар);

«Чего не стало?», «Что изменилось?», «Найди пару»;

«Магазин» (Монетами являются модели геометрических фигур такой же формы, как товар: куб — коробка, шар — мячик и др.).