

# Игры

## ФЭМП. Конструирование

Дидактический материал:

Цифры, знаки сравнения, книжки «считалки», пособие окошечки, геометрические фигуры, схемы.

# Состав числа

- Цель: формировать предпосылки к учебной деятельности
- Задачи: закрепить умение. определять состав числа из двух меньших чисел
- Материал: цифры, карточки с окошечками
- Ход игры
- Вставь числа так, чтобы при их сложении получилось заданное число.



7

$$0 + 7 = \square$$

$$7 + 0 = 7$$

$$1 + 6 = \square$$

$$6 + \square = 7$$

$$2 + 5 = \square$$

$$5 + \square = 7$$

$$3 + 4 = \square$$

$$4 + \square = 7$$



10

$$0 + 10 = \square$$

$$10 + \square = 10$$

$$1 + 9 = \square$$

$$9 + \square = 10$$

$$2 + 8 = \square$$

$$8 + \square = 10$$

$$3 + 7 = \square$$

$$7 + \square = 10$$

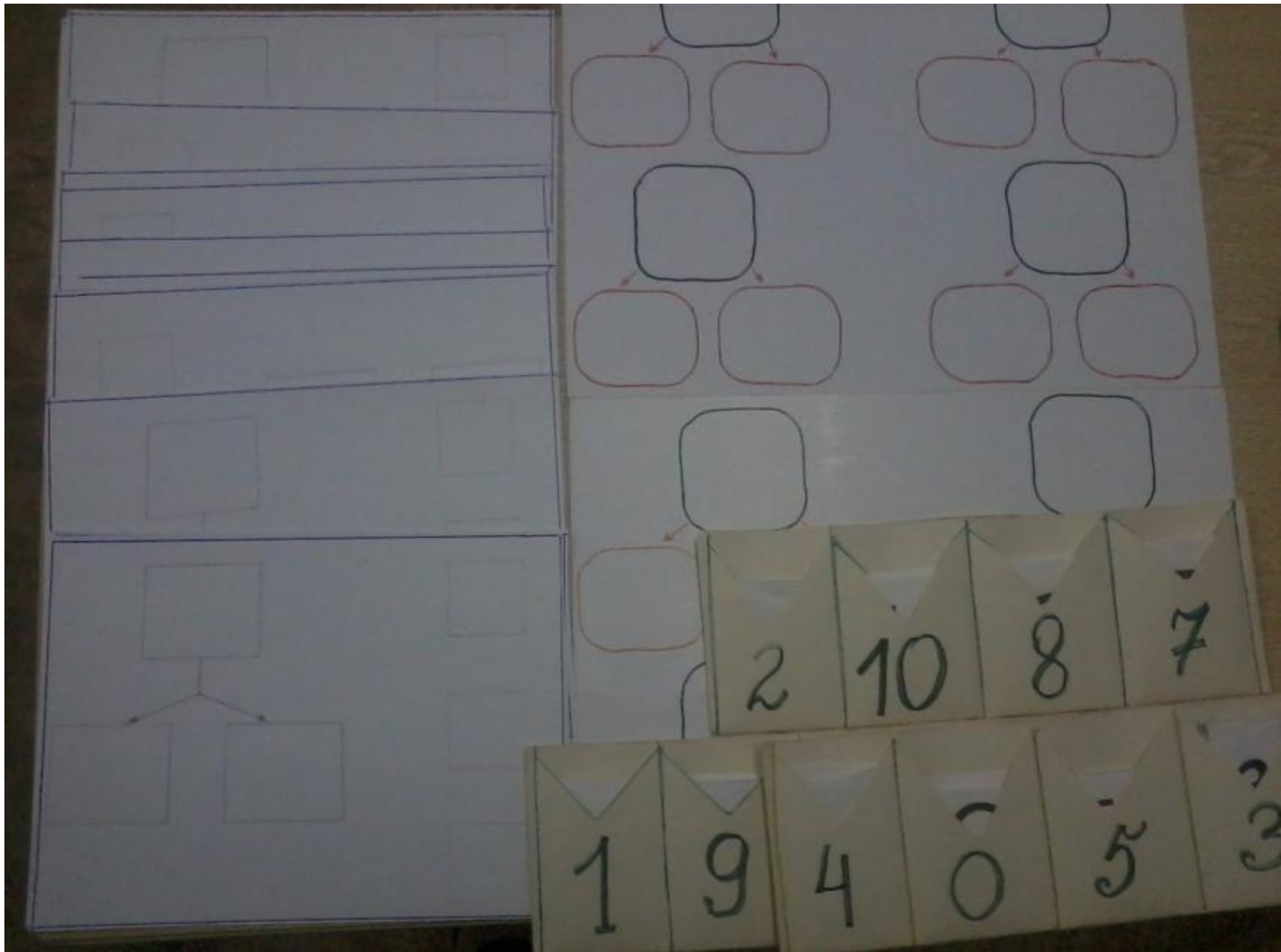
$$4 + 6 = 10$$

$$6 + \square = 10$$

$$5 + 5 = \square$$



# СОСТАВ ЦИФРА



# Считалка

- Цель: формирование познавательных действий, предпосылок к учебной деятельности.
- Задачи: закрепить математические навыки сложения, вычитания и сравнения, а так же для решения элементарных задачи.
- Материал : книжки – считалки

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 1$$





6	=	4	+	5

# Число и знак сбежали

- Цель: формирование познавательных действий, предпосылок к учебной деятельности.
- Задачи: применять усвоенные навыки и умения для решения новой задачи.
- Материал: цифры, знаки сравнения и карточки с примерами и числами для сравнения.



# Число и знак сбежали

- Ход игры
- Воспитатель предлагает детям помочь Незнайке в решении примеров. В процессе обсуждения выясняется, что из примеров сбежали числа и надо подумать и вернуть беглецов. А так же, знаки больше или меньше между цифрами.

$$\begin{array}{l}
 7 - 7 = 5 \\
 6 + 1 = 9 \\
 9 - 9 = 10 \\
 4 + 6 = 8 \\
 5 + 3 = 10
 \end{array}$$

$$\begin{array}{l}
 7 - 3 = 4 \\
 9 + 0 = 9 \\
 5 + 2 = 7 \\
 6 - 1 = 5 \\
 8 + 2 = 10
 \end{array}$$

4 0 5 3 7 8 10 2 4 9 6

$$\begin{array}{l}
 5 + 2 = 7 \\
 7 - 3 = 3 \\
 8 + 2 = 10 \\
 8 + 1 = 9 \\
 8 - 1 = 1
 \end{array}$$

$$\begin{array}{l}
 6 + 2 = 8 \\
 3 + 3 = 6 \\
 1 + 1 = 1
 \end{array}$$

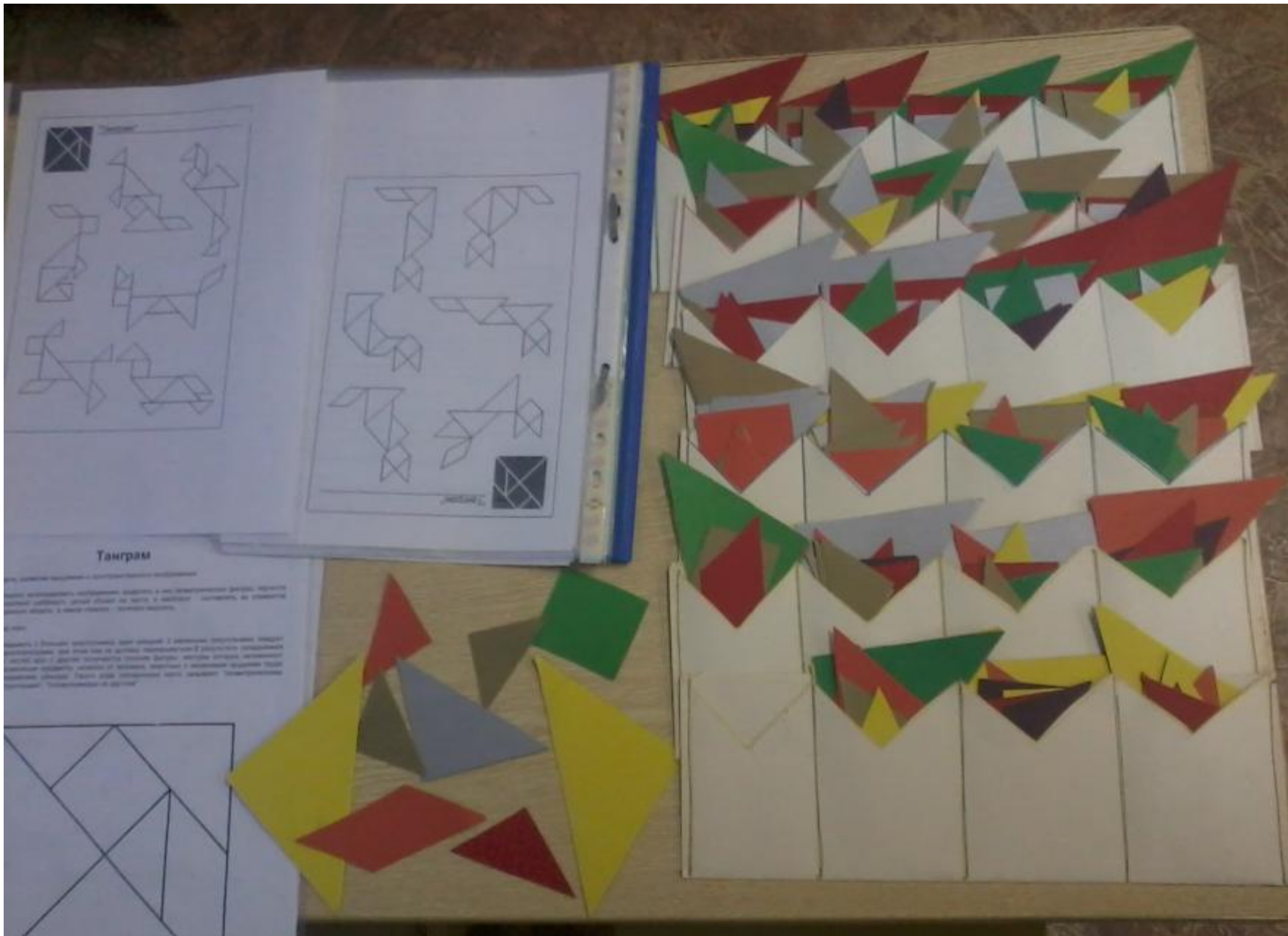
# Игра – головоломка «Танграм»

- Цель: развивать логическое мышление и пространственное воображение.
- Задачи: анализировать изображение, выделять в них геометрические фигуры, визуально делить объект на части, и наоборот составлять из элементов модели, развивать моторику.

# Игра – головоломка «Танграм»

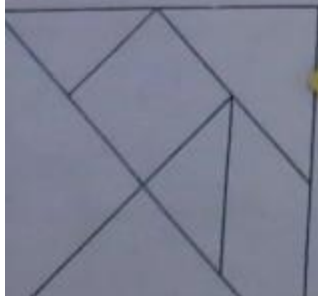
- Материал: 2 больших, 1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм, карточки – образцы.
- Ход игры
- Плотно присоединяя друг другу геометрические фигуры, дети составляют конструкции по образцам и по собственному замыслу.





**Танграм**

Танграм - это древний китайский головоломка, состоящая из семи геометрических фигур, которые можно сложить, чтобы образовать различные фигуры. В зависимости от количества фигур, можно сложить различные фигуры: человека, животных, предметы и т.д. Танграм - это древняя китайская головоломка, состоящая из семи геометрических фигур, которые можно сложить, чтобы образовать различные фигуры. В зависимости от количества фигур, можно сложить различные фигуры: человека, животных, предметы и т.д.



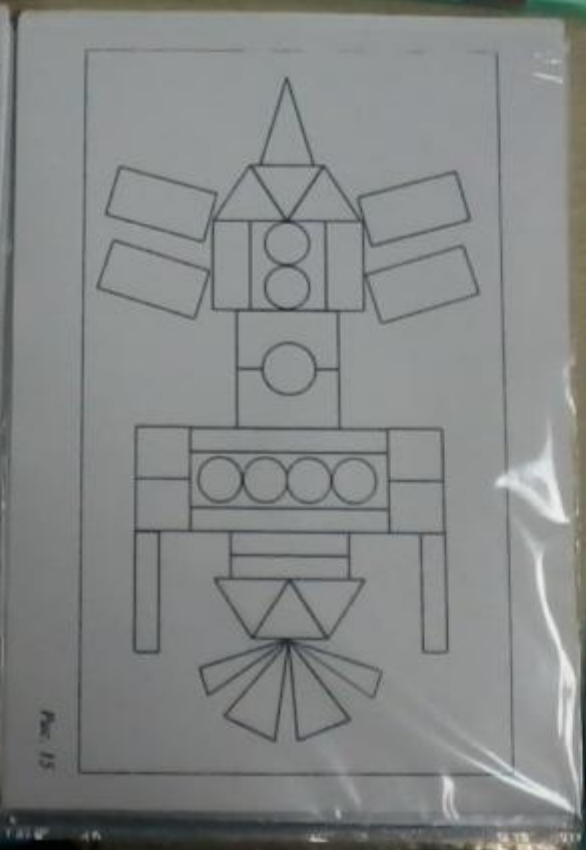


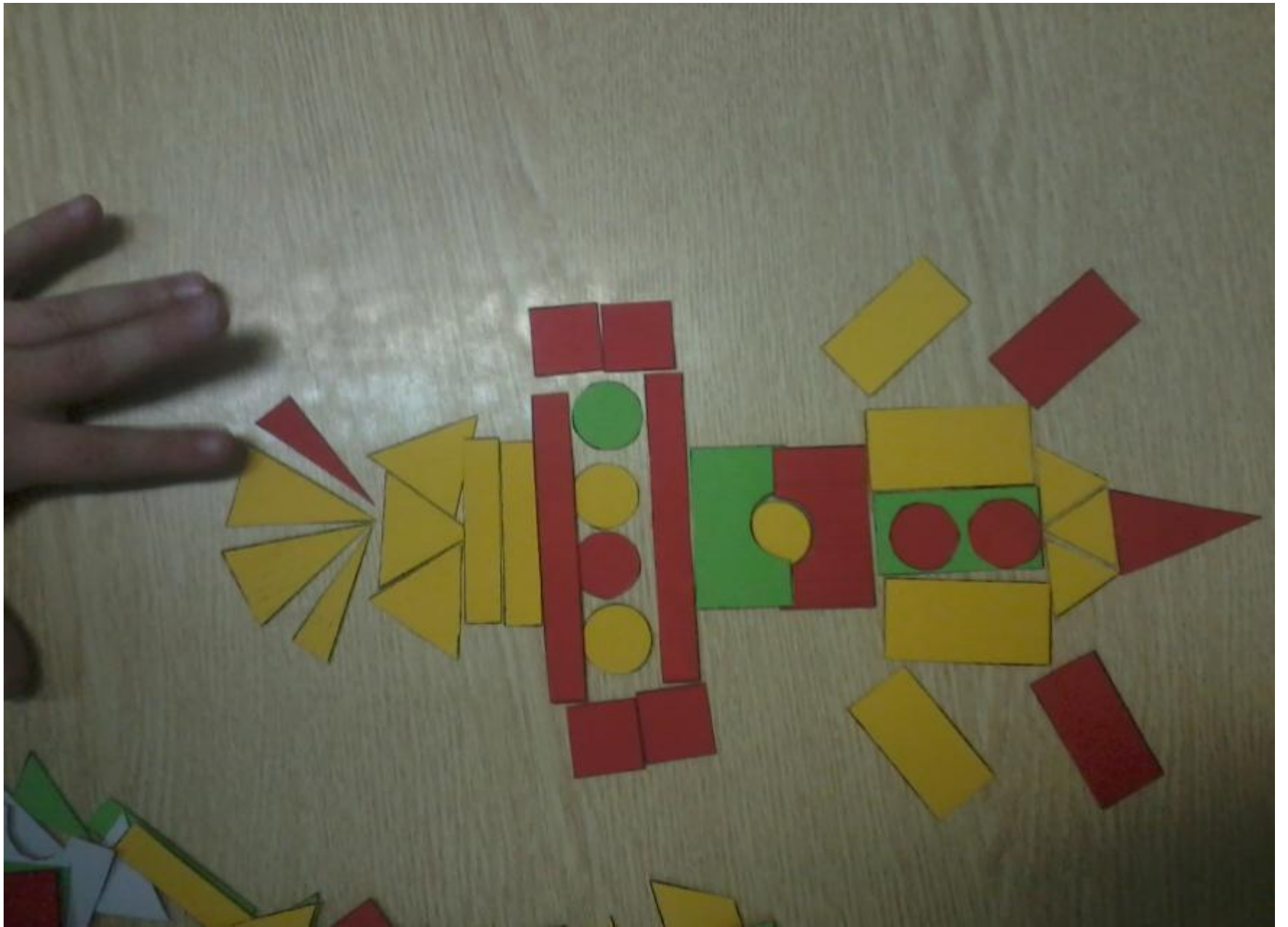
# Сконструируй летательный аппарат

- Цель: развитие пространственного и математического мышления.
- Задачи: развивать конструкторские навыки, умения моделировать на плоскости.
- Материал: разнообразные геометрические фигуры, вырезанные детьми и их родителями.

# Сконструируй летательный аппарат

- Ход игры
- Детям предлагается сконструировать летательный аппарат для полёта на Луну по предложенной схеме, а затем построить модель по своему замыслу.





Спасибо за  
просмотр!