A decorative border of colorful crayons surrounds the central text. The crayons are in various colors including orange, green, yellow, blue, purple, pink, and light blue, arranged in a circular pattern around the text.

**«Формирование элементарных
математических представлений
дошкольников
посредством использования
дидактических игр»**

Дидактические игры

- ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ
- НАСТОЛЬНО – ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ
- СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ



Классификация дидактических игр по ФЭМП:

- На различение геометрическими формами
- На ориентировку в пространстве
- На развитие логического мышления
- На различение величины
- Ориентировку по времени
- На различение цвета

Игры на количество и счет

Задачи:

- Развивать общие представления о множестве: умение формировать множества по заданным основаниям, видеть составные части множества, в которых предметы отличаются определенными признаками.
- Совершенствовать навыки количественного и порядкового счета.
- Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда (7 больше 6 на 1, а 6 меньше 7 на 1), умение увеличивать и уменьшать каждое число на 1.
- Учить называть числа в прямом и обратном порядке (устный счет), последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число.

«Назови соседей»

«Исправь ошибку»

«Путаница»

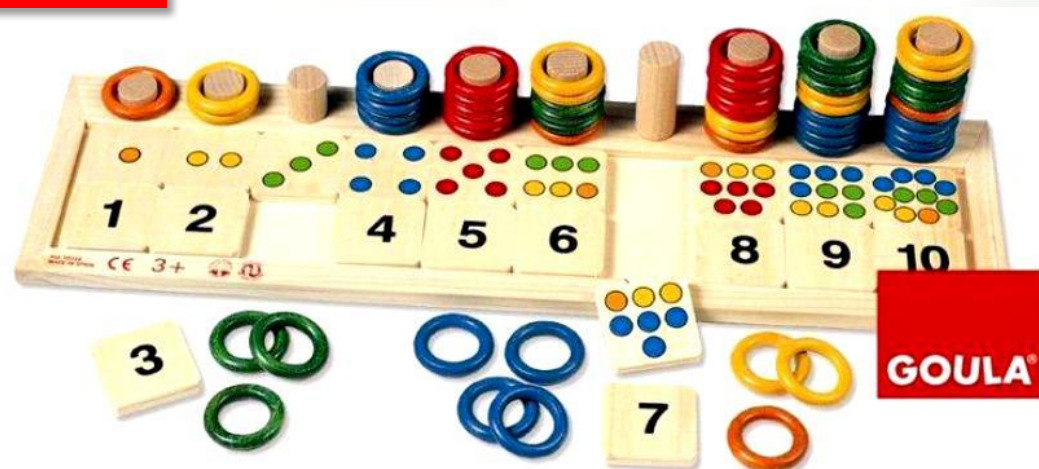
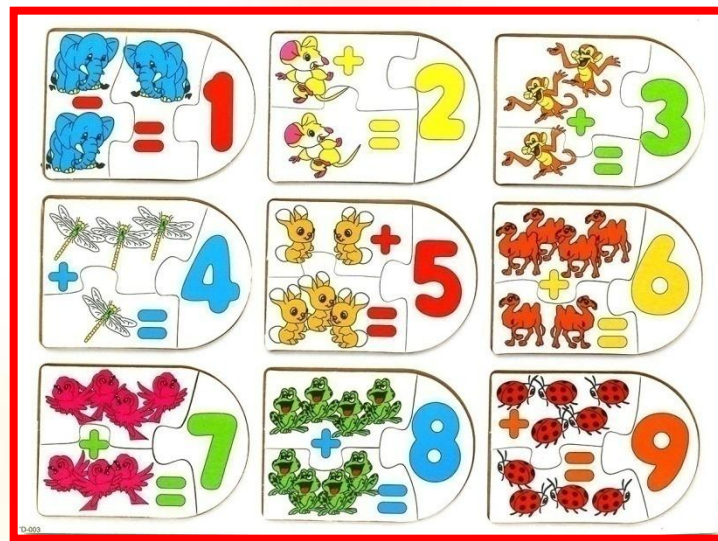
«Убираем цифру»

«Кто первый назовет?»

«Считай – не ошибись»

«Которой игрушки не стало?»

Игры на количество и счет



Игры на величину

Задачи:

- Учить детей сравнивать предметы по величине (размер, длина, высота, ширина), используя слова: шире – уже, длиннее - короче, выше - ниже, больше – меньше.
- устанавливать соотношение целого и части, размера частей; находить части целого и целое по известным частям.
- Учить путем наложения и на «глаз» сравнивать контрастные предметы.
- Развивать умение анализировать, сравнивать, классифицировать предметы по величине.

«Больше - меньше»

«Большой - маленький»

«Мой размер»

«Разложи по размеру»

«Чудесный мешочек»

Игры на ориентировку в пространстве

Задачи:

- Помочь детям овладеть пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу, далеко, близко.
- Научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию.
- Упражнять детей в овладении умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.
- Учить ориентироваться на ограниченной территории (лист бумаги, страница тетради, книги); располагать предметы и их изображения в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение (, в левом верхнем (правом нижнем) углу, перед, за, между, рядом и др.).

«Найди похожую»
«Мастерская ковров»
«Отгадай, кто где стоит?»
«Расскажи про свой узор»
«Найди игрушку»
«Путешествие по комнате»

Игры на ориентировку во времени

Задачи:

- Помочь детям овладеть временными представлениями: вчера, сегодня, завтра.
- Научить детей ориентироваться во временах года, днях недели, времени суток.
- Научить определять и называть временные понятия.

Игры – путешествия во времени
«Живая неделя»
«Наш день»
«Когда это бывает?»

Игры с геометрическими фигурами

Задачи:

- Учить распознавать фигуры независимо от их пространственного положения, изображать, располагать на плоскости, упорядочивать по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам.
- Конструировать фигуры по словесному описанию и перечислению их характерных свойств; составлять тематические композиции из фигур по собственному замыслу.
- Анализировать форму предметов в целом и отдельных их частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, представлению.

«Какие бывают фигуры?»

«Геометрическая мозаика»

«Продолжи узор»

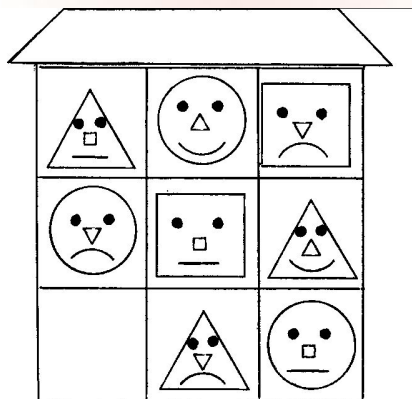
«Найди свой домик»

«Найди предмет такой же формы»

Игры на развитие логического мышления

Задачи:

- Развивать умение применять доступные способы познания (сравнение, измерение, классификация и др.)
- Учить детей обобщать предметы по признакам и находить отличия между предметами.
- Учить детей выполнять действия по заданию, алгоритму.



« Сложи узор»
«Блоки Дьенеша»
«Палочки Кюизинера»
«Танграм»
«Колумбово яйцо»
«Дары Фребеля»
«Волшебный круг»

