

Учебно-методическое пособие

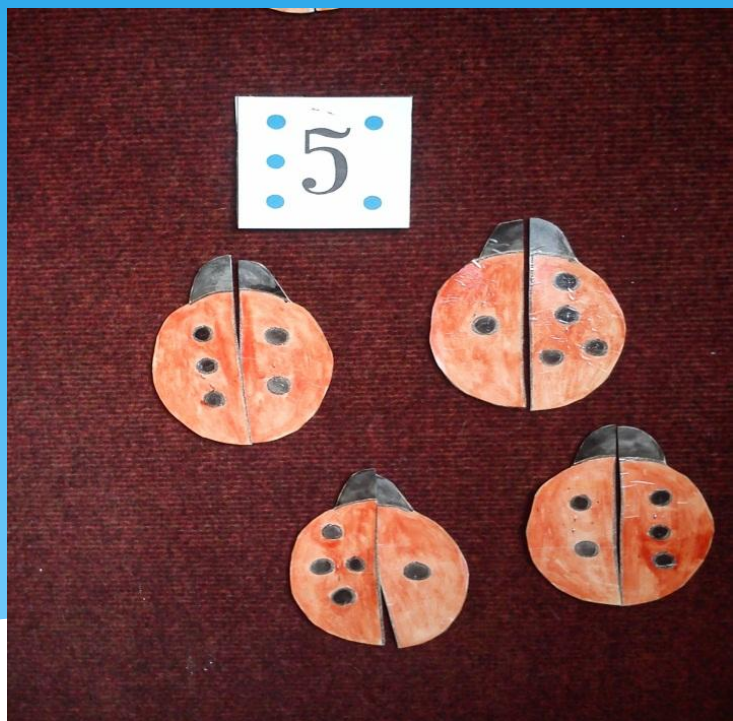


Дидактические игры на
развитие элементарных
математических
представлений



Составитель: ст. воспитатель
МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №187»
Павлова Ю.С.

Игра №1 «Божьи коровки»



Цель игры: Закреплять состав чисел в пределах 5.

В игре «Божьи коровки» нужно помочь божьим коровкам найти свои крылышки. У всех жучков есть домик с цифрой, именно столько точек будет на каждом жучке. Только вот незадача, каждому жучку нужно два крылышка, а на каждом крылышке разное количество точек, но в сумме на малыше должно оказаться именно столько точек, сколько показывает цифра на домике. Например к домику №3 подбираем крылышки с одной и двумя точками.

1-й вариант игры (лёгкий) : одно крылышко уже находится возле домика, ребёнку предлагается подобрать второе

2-й вариант (сложный): ребёнку надо подобрать оба крылышка.



Игра №2 «ДОМИНО»

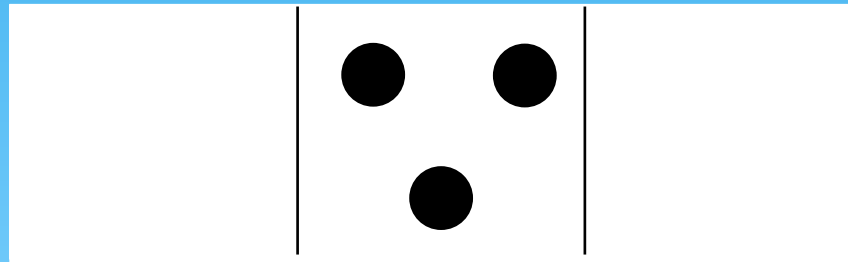


Цель игры:

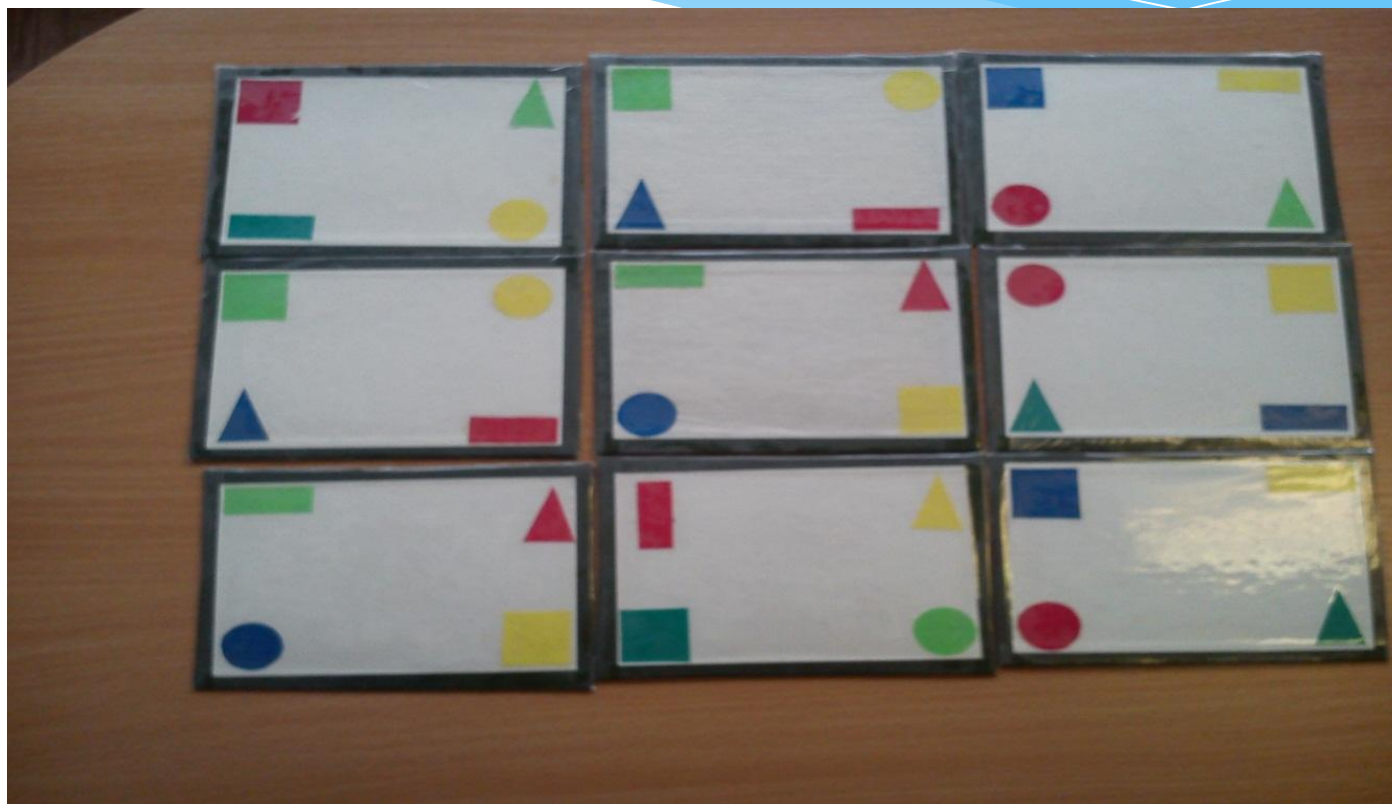
Совершенствовать навыки счёта и пересчёта предметов, ориентировка в числовом ряду, Закреплять понятия: «между», «перед», «после»

Детям предлагается подобрать и поставить подходящую карточку в середину.

Усложнённый вариант, когда ребёнку надо подобрать две карточки



Игра №3 «Геометрические фигуры»



Цель игры:

Развивать пространственную ориентировку, внимание, память.

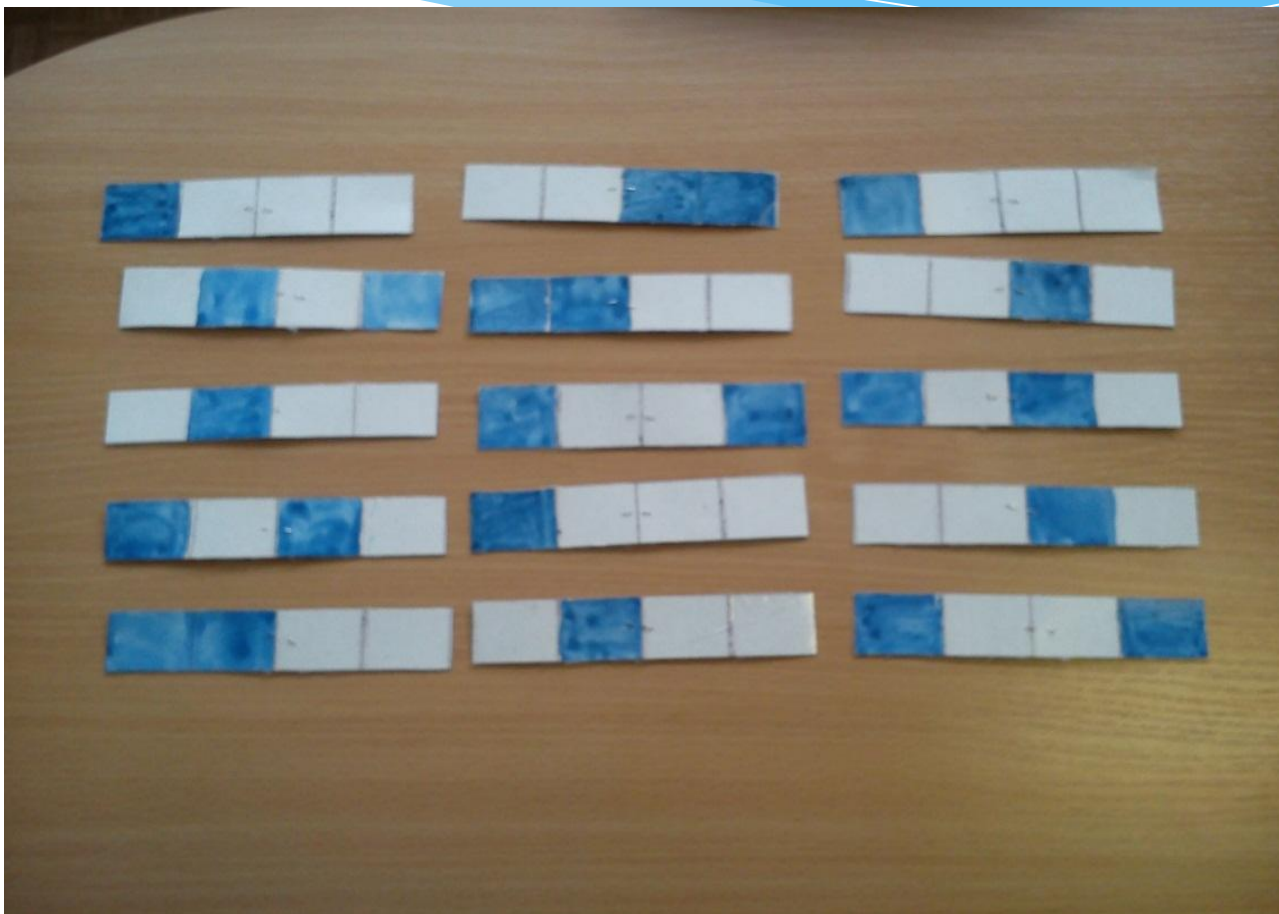
Задание № 1: Найди среди картинок одинаковые.

Задание № 2: Из оставшихся картинок (у которых не оказалось пары) выбери одну, которая тебе нравится. Расскажи, какая фигура находится в верхнем правом углу, какая в нижнем левом и т.д.

Задание № 3: Переверни карточку и нарисуй фигуры также, как на картинке. (лёгкий вариант – без учёта цвета, сложный – с цветом)

Игра №4

«Найди одинаковые карточки»



Цель игры: Развивать внимание, наблюдательность. Закреплять порядковый счёт

Ход игры: Ребёнку предлагается найти одинаковые карточки. После того как ребёнок собрал все пары, предлагается назвать по нескольким карточкам: какие по счёту квадраты синего цвета.



Игра №5

«Цветик-семицветик»



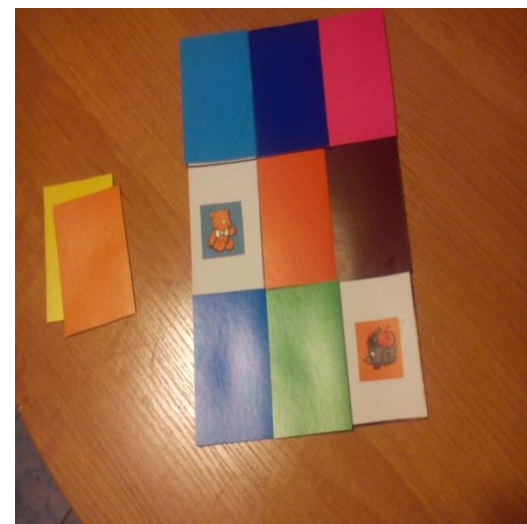
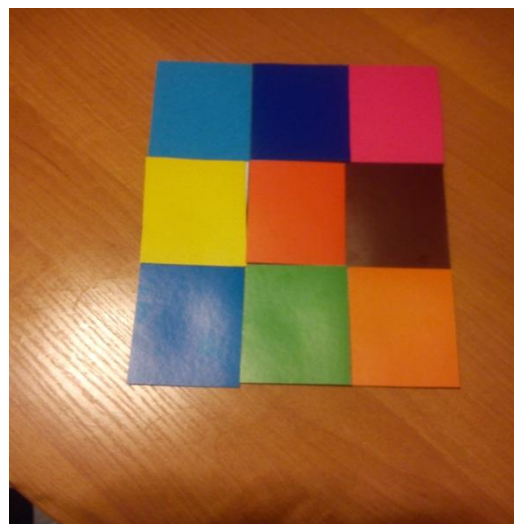
Цель игры: Формирование временных представлений

Вариант№1: Цветок разбирается на лепестки, которые раздаются детям. «Нам надо собрать цветок, но поставить свой лепесток на место сможет только тот, кто назовёт признак весны».

Вариант№2: (для читающих детей) На лепесточках написаны признаки весны. Возьмите по одному лепестку и прочитайте признак весны. Дети читают и собирают цветок. Потом педагог предлагает вспомнить, какой признак весны на красном лепестке, на зелёном

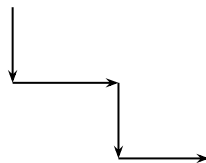
Вариант№3: Цветок «Неделька» (из семи лепестков) можно использовать для формирования представлений о днях недели. Для не читающих детей на лепестках может быть изображено количество точек, соответствующее дню недели. Для читающих – названия дней недели. Каждый день дети отрывают по одному лепестку и называют сегодняшний день недели.

Игра №6 «Чей домик?»



Цель: развитие пространственных представлений

- * Вариант №1: Картинки закрыты цветными «дверями». Ребёнку предлагается поставить фишку в верхний левый угол, и передвигать её следуя указанию: две клеточки вправо, одна вниз и одна влево. Открой дверь и посмотри, кто там спрятался.
- * Вариант №2: Ребёнку предлагается схема, по которой он должен пройти к нужной двери и открыть её, чтобы узнать кто там спрятался.



Вариант №3: Ребёнку предлагаются разные варианты открытия дверей:

Открой дверь в верхнем правом углу

Открой дверь в центре

Открой вторую дверь в нижнем ряду

Открой не оранжевую, не жёлтую, и не фиолетовую дверь.

Открой дверь, которая находится в среднем ряду слева.

Когда ребёнок открыл все двери, ему предлагается опять их закрыть, следуя словесной инструкции: «Спрячь ёжика за жёлтой дверью...» и т.

д.

Когда все двери закрыты, педагог просит ребёнка вспомнить, кто где живёт.



Спасибо за внимание!

