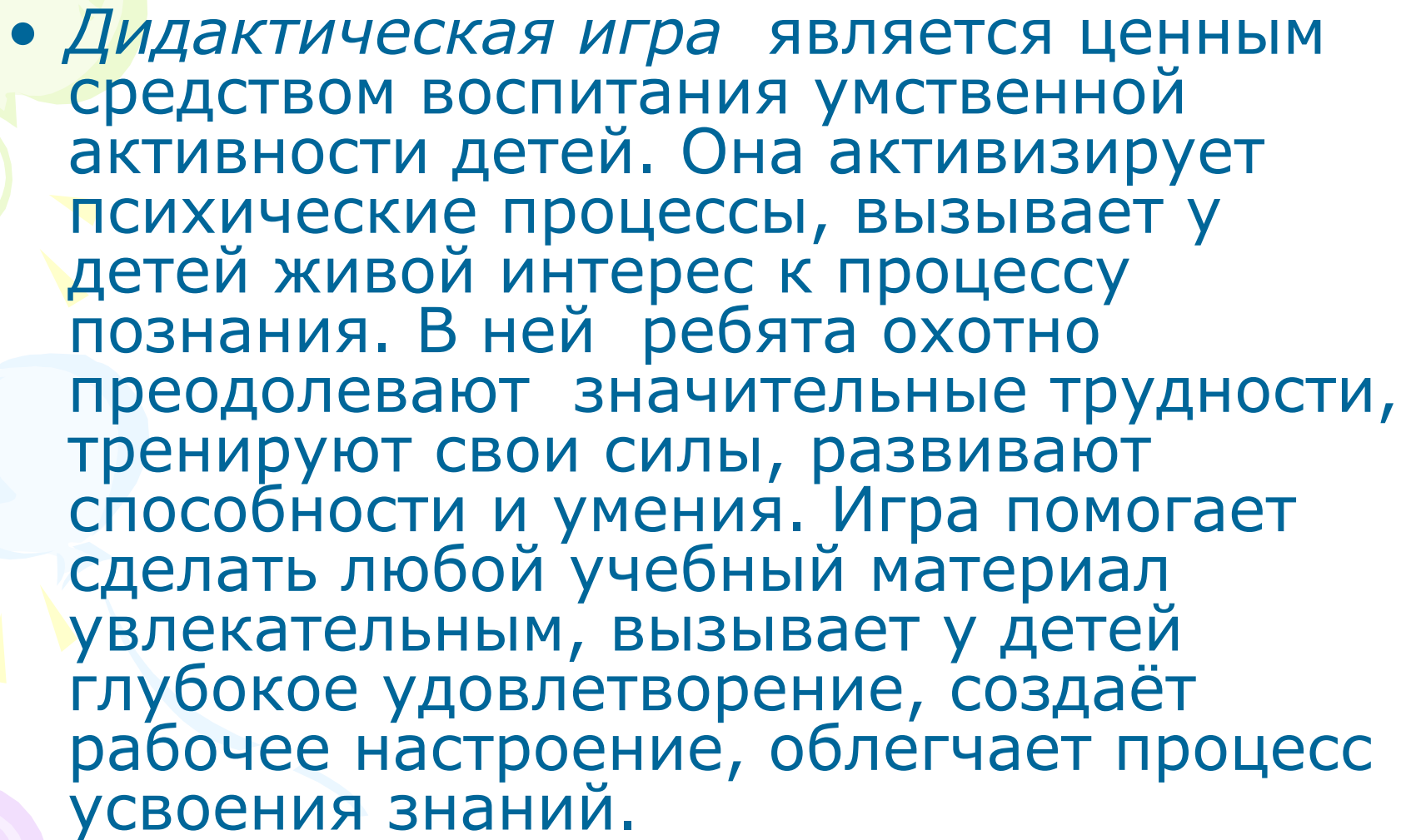
The background features several large, flowing, abstract shapes in shades of purple, green, and blue. Interspersed among these are numerous small, yellow triangular shapes, some pointing upwards and others downwards, creating a dynamic and colorful composition.

**Использование
дидактических игр и
упражнений для
формирования элементарных
математических
представлений у детей
старшего дошкольного
возраста**

**Выполнила : Шамрина Нина
Николаевна**

- 
- *Дидактическая игра* является ценным средством воспитания умственной активности детей. Она активизирует психические процессы, вызывает у детей живой интерес к процессу познания. В ней ребята охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, создаёт рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

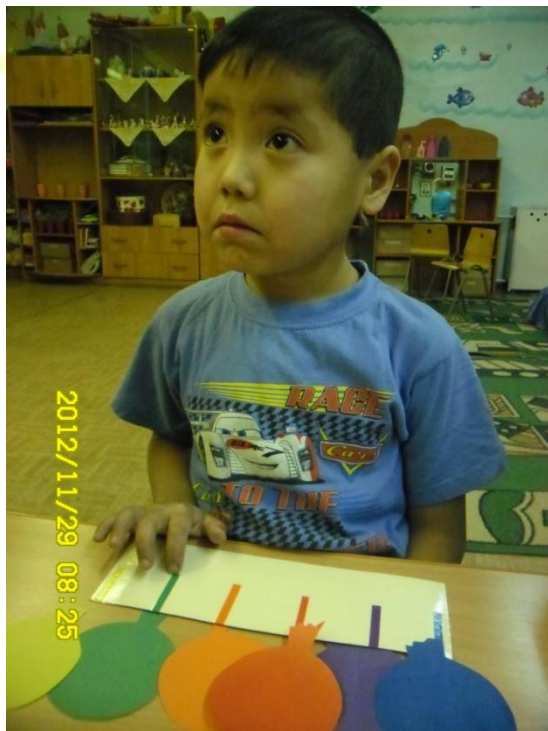
ИГРА: «БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ»

Цели: развивать внимание, память, речь, учить правильному употреблению окончаний существительных в единственном и во множественном числе.

ХОД ИГРЫ.

Раздать детям карточки с изображением взрослых детёнышей. Дети должны подобрать к взрослому животному одного или несколько детёнышей.





ИГРА: «ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ».

Цели: развивать цветовое и слуховое восприятие, внимание.

ХОД ИГРЫ. Улетели воздушные шарики. Помогите вернуть их, но так, чтобы цвета шариков и ниточек совпадали.

УСТНЫЙ СЧЁТ. Считаем от 2 до 8, от 3 до 10...

Цели: развиваем внимание, память, учить порядковому счету в пределах 10.



ИГРА: «НАЙДИ ПАРУ».

Цели: закрепить знания о свойствах предметов, учить находить отличительные признаки сходства и различия, объединять предметы в группы по общему признаку, развивать внимание, память, мышление, цветовое восприятие, закрепить названия одежды, обуви, посуды.

Ход игры. Дети должны найти пару. Например, два сапога находят по размеру или по цвету (по усмотрению педагога).



ИГРА: «ВЕСЁЛОЕ САФАРИ».

Цели: способствует развитию структуры логического мышления, внимания, цветового восприятия и мелкой моторики рук, учит самостоятельно подбирать пару. Развивающая игра с пазловыми элементами, но при этом сохраняется форма и принцип традиционного домино. В финале игры надо построить забавный лабиринт с любимыми героями.





ИГРА: «ЗАВЯЖИ ШНУРОК».

Цели: учить правильно завязывать шнурок, развивать память, внимание, мелкую моторику рук, воспитывать и прививать самостоятельность.

Ход игры. Сначала ребёнок с помощью педагога выполняет необходимые действия, затем старается выполнить всё самостоятельно.

ИГРА: «ВЕСЁЛЫЕ КАРАНДАШИ».

Цели: учить соотносить определённые цвета к данным предметам, развивать внимание, память, мышление, наблюдательность, активизировать в речи детей прилагательные.

Ход игры. Ребёнок берёт предметную картинку, рассматривает её, называет цвета и находит соответствующие карандашики .

Например, на картинке нарисован пингвин, его раскрасили тремя цветами: чёрным, белым и красным. Ребенок находит пазл, где нарисованы три карандаша – чёрный, белый, красный. При этом он должен употребить прилагательные в нужном падеже.



ИГРА: «ВЕСЁЛЫЙ ЧЕЛОВЕЧЕК».

Цели: развивать внимание, логическое мышление, изобретательность.

Ход игры. Из геометрических фигур (большой овал, восемь одинаковых овалов среднего размера, два маленьких овала, один круг) на поверхности стола выкладывается силуэт человека.

Ребёнку даются различные задания по изменению силуэта путём перемещения составляющих его геометрических фигур:

пусть человек поднимет левую руку

человек должен отставить в сторону правую ногу;

человек побежал.

Ребенок самостоятельно продумывает способы изменения силуэта, развивая при этом также и умение изображать фигуры в движении.

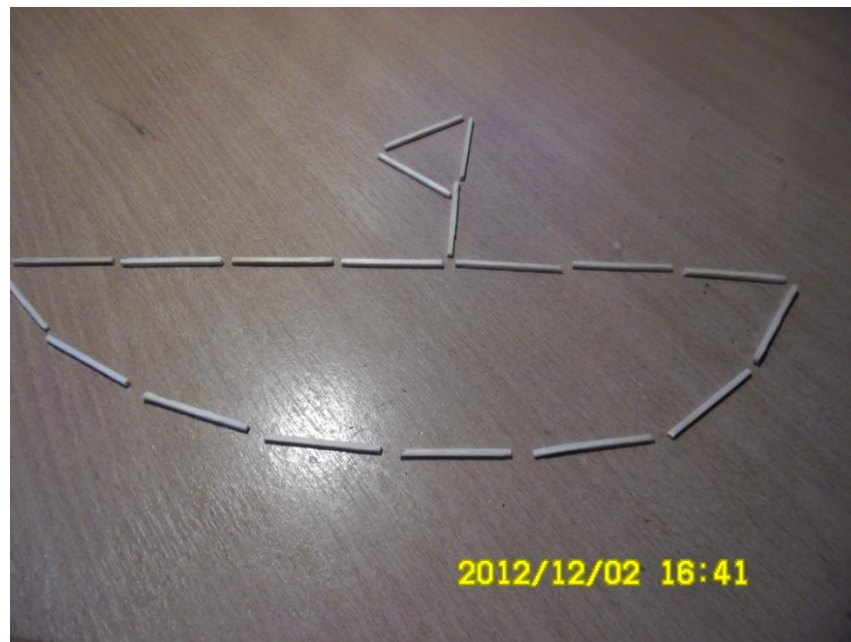




ИГРА со счетными палочками или спичками.

Цель: высказывать предположительный ход поиска решения, проверять его путем целенаправленных поисковых действий.

- Кораблик к дальним берегам
- Отправился однажды.
- На нем был смелый капитан
- И юнга был отважный.







- Возле речки, на пруду,
- На поляне и в саду –
- Всюду выросли цветы
- Небывалой красоты.



- Дом я строю во вселенной.
- Есть в нем крыша и антенна.
- Есть в нем дверь , и есть окошко.
- Пусть живет в нем наша кошка.

- Змей бумажный за окном! –
- Закричал Антошка.
- Змею с красочным хвостом
- Помахал немножко.



ИГРЫ «В КАРМАШКЕ».

Цель: развивают память, внимание, наглядно образное мышление, мелкую моторику рук и речь, учит ребенка рассуждать.

Ход игры. Ребенок должен сгруппировать предметы по смыслу, пришнуровывать их к основе и создавать узоры из цветной тесьмы.

Ребенок выполняет задание, а педагог читает стихотворение. Например, «Огород».

Целый день проказник крот разорял мой огород.

Повыдергивал морковь, лук, свеклу и был таков.

Что же делать? Как мне быть? Кто поможет посадить.

Все обратно, все как прежде – на тебя одна надежда.

Разноцветный шнур возьми, ловко к грядкам прикрепи.

Ряд капусты, ряд морковки посмотри, какой ты ловкий!

Не забудь про вкусный лук – лечит он от всех недугов.

Посади еще капусты. Вижу я ты очень шустрый.

А когда все подрастет, борщик вкусный тебя ждет.



ИГРА «ПОИГРАЙ И СОСЧИТАЙ».

- Цели: способствуют лучшему усвоению материала, развитию у детей логического мышления, воображения, памяти, речи; развитие умения сравнивать, анализировать, делать обобщения, расширению представлений об окружающем мире., воспитывать интерес.





ИГРА. «Назови соседей заданного числа».

Цели: учить называть предыдущее и последующее число к заданному числу, развивать внимание, память.

Ход игры. Педагог называет или показывает число, а дети показывают соседей заданного числа. Например, 5 – соседи 4 и 6.

ИГРА. «Сравнение групп предметов»

Цели: учить сравнивать группы данных предметов, уравнивать неравные группы предметов путем добавления одного предмета к меньшей по количеству группе или убавления одного предмета из большей группы, развивать внимание, память.



ИГРА. « Найди сходство и различия».

Цели: учить детей различать признаки предмета, развивать внимание, мышление, наблюдательность, активизировать в речи прилагательные.



***СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ***

