

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
Высшего профессионального образования
«Московский педагогический государственный университет»
Факультет дошкольной педагогики и психологии*

Игры по ФЭМП Тихеевой

*Студент 5 курса
Заочного отделения 501 группы
Мелконян Гоар Владимировны.*

2013

Тихеева Елизавета Ивановна (1867-1943 гг.)

В 1913 — 1917 годах она являлась Вице-президентом Общества содействия дошкольному воспитанию, была председателем школьной комиссии этого общества, которая занималась изучением вопросов дидактики и методики начального обучения.

Елизавета Ивановна Тихеева рассматривала дошкольное воспитание с точки зрения подготовки детей к дальнейшему школьному обучению с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Её методика основывалась на принципе парности, когда в играх и занятиях сопоставлялись разнообразные предметы, знакомые детям, игрушки, природные материалы.

Е. И. Тихеева снабжала дошкольников пособиями, материалами и орудиями для игровой и трудовой деятельности, подчеркивая, что «детей надо не только снабжать предметами, но и обставить их так, чтобы пользование было легко, удобно, целесообразно».



*ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И
ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ
УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ
ДОЧИСЛОВЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИИ*

« Подбери по величине »

Материал :



Содержание игры:

Учитель кладет на стол два круга. Около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга — 3 маленькие. Кто ошибся, тот получает фант. Выигрывает тот, кто не имеет фантов или имеет наименьшее их число.

Игра проводится с небольшой группой детей (6—7 человек). Поэтому ее целесообразно проводить во внеурочное время.

Игра с пирамидкой

● Материал :



Содержание игры :

Кольца пирамиды учитель рассыпает на столе, вокруг которого сидят 4—5 детей.

Первый ребенок берет самое большое кольцо и говорит: «Это самое большое кольцо», следующий ребенок берет кольцо поменьше и кладет рядом, приговаривая: «Это колечко поменьше», и т.д. Последний — кладет самое маленькое кольцо. Если ребенок ошибется, то он пропускает ход и получает фант. По окончании игры фанты подсчитываются. Выигравшим считается тот, кто не имеет фантов или имеет их меньше всех. Он и собирает пирамидку, нанизывая на подставку одно кольцо за другим.

Игра с матрёшками.

Материал :



Содержание игры :

Дети расставляют матрешек от большей к меньшей или от меньшей к большей. Выигравший вкладывает матрешку в матрешку.

Вместо объемных игрушек дети сами могут изготовить из картона и раскрасить различные трафареты овощей, фруктов, грибов разных размеров. С наборами таких пособий можно организовать подобную же игру. Например, путем обводки один из детей делает 12 больших грибов, другой — 12 грибов поменьше, третий — еще меньше и т.д. Все эти грибы раскрашиваются, и для каждого ребенка составляются наборы грибов разного размера.

«Что в руке?»

Материал :



Содержание игры :

Учитель вкладывает в руки ребенку два однородных предмета, различных по величине, например две шишки: большую и маленькую. Он не глядя должен сказать, что в правой руке большая шишка, а в левой — маленькая. Затем должен проверить, правильно ли он сказал.

«Парные картинки»

Материал :



Содержание игры :

Картинки дети рассматривают и перемешивают. Затем кладут их на стол учителя изображением вниз. После этого по очереди тянут картинки, называют изображенные предметы и раскладывают их: в большую коробку кладут картинку с изображением большого предмета, в маленькую коробку — картинку с изображением маленького предмета, например большой круг — в большую коробку, маленькую пуговичку — в маленькую коробку и т.д.

Большие и маленькие предметы

Материал :



Содержание игры :

Дети по очереди вытаскивают карточки с изображением предметов и ставят их в наборное полотно в два столбика: в левый и в правый. Например: на карточке слон (большой) — ребенок должен поставить карточку слева; на карточке ежик (маленький) — карточка ставится справа и т.д. Выигрывает тот ряд, в котором было меньше всего ошибок.

«Какой круг надо положить?»

Материал :

игрушки или другие предметы разной величины, круги большие и маленькие (у каждого ребенка).

Содержание игры :

На демонстрационном столе раскладываются предметы: большие и маленькие мячи, шары, куклы, башенки, ведра, лопатки, матрешки, книги, блокноты и т.д. Ученики выстраиваются у стола друг за другом, и каждый кладет около предмета большой или маленький круг. Когда около каждого предмета будут лежать круги, учитель спрашивает: «Сколько больших кругов? Сколько больших игрушек? Сколько маленьких игрушек? Сколько маленьких кругов?»

Примечание :

- 1) Если дети не умеют считать, счет не производится.*
- 2) Если игру трудно организовать на уроке, то ею можно заняться во внеклассное время. В этом случае пособием для игры может служить мебель в комнате, где проходит эта игра.*

Игра с кругами

Материал :

Круги большие и маленькие (радиусами соответственно 1 см и 2 см). Кругов столько, сколько детей, но больших вдвое больше, чем маленьких.

Содержание игры :

Учитель показывает детям два круга — большой и маленький. Дети различают их по величине. После этого учитель раздает детям круги. Получая круг, ребенок должен назвать, большой это круг или маленький. Затем учитель предлагает детям, которые получили большие круги, построиться слева, а остальным — перед ним. Теперь дети должны выполнить задания. Взять в правую руку маленькие круги. Поднять круги вверх. Опустить круги вниз. Положить большие круги в большую коробку. Положить маленькие круги в маленькую коробку.

«Цветные круги»

Материал :

Деревянная доска с углублениями в форме кругов различной величины. Вкладки — круги такой же величины и разного цвета.

Содержание игры :

Дети, подбирая круги определенной величины, вкладывают их в соответствующие углубления. После того как все круги разложены по местам, ребенок говорит, какого цвета самый большой круг, какого цвета круг поменьше, какого цвета самый маленький круг.

Игра в лото

Материал :

- 1) Карточки (8х4 см), которые разделены на четыре равные части. В каждой части карточки нарисованы предметы или геометрические фигуры разных размеров.
- 2) Трафаретки предметов или геометрических фигур, равные по величине нарисованным на карточках.

Содержание игры :

Каждый ребенок должен подобрать к нарисованному на карточке предмету такой же величины трафаретку. Затем учитель проверяет, правильно ли дети расставили трафаретки на карточках лото. Выигрывает тот, кто не допустил ни одной ошибки.

Игра в поручения

Материал :



Содержание игры :

Учитель просит ребенка принести:

- *маленький мяч;*
- *мяч побольше;*
- *мяч такой же величины;*
- *в правой руке большой гриб, а в левой — маленького слоненка.*

Остальные дети проверяют правильность выполнения поручения.

Для успешного проведения игры следует предварительно с детьми повторить, где у них левая, а где правая рука, а также назвать и показать все большие и маленькие игрушки.

«Что изменилось?» (Вариант 1)

Материал :

Трафаретки больших и маленьких яблок, листьев, деревьев.

Содержание игры :

Начинать такую игру следует с небольшого количества предметов (например, с двух). Чтобы усложнить игру, количество предметов надо увеличить.

Для включения всех детей в игру следует учитывать индивидуальные возможности каждого ребенка. Для более слабых детей надо давать упрощенные задания. Например, из двух или трех предметов убирают один наиболее яркий предмет (или его изображение).

«Что изменилось?» (Вариант 2)

Материал :

Трафаретки больших и маленьких яблок, листьев, деревьев.

Содержание игры :

Дети рассматривают предметы, сравнивают их по величине. Затем учитель предлагает одному из детей встать спиной к столу и убирает один из предметов. Повернувшись, дети должны ответить, какой предмет убрали, какой он был по величине.

«Что изменилось?» (Вариант 3)

Материал :

Трафаретки больших и маленьких яблок, листьев, деревьев.

Содержание игры :

*Глаза закрывают все дети, а один убирает в это время какой-либо предмет, а затем спрашивает: «Что изменилось?»
Количество предметов, различных по величине, можно постепенно увеличивать.*

«Кому что?» (Вариант 1)

Материал :

Две куклы — большая и маленькая; одежда для кукол (по два комплекта): платье, ботинки, пальто, шапочки, кофты, юбки; посуда (по два предмета): тарелки, вилки, ложки, чашки. Различия в величине кукол, одежды и посуды должны быть значительными, чтобы учащиеся могли их легко заметить.

Содержание игры:

Учитель ставит на стол две куклы и предлагает определить, одинаковы ли они по величине, какая (по величине) одежда нужна большой кукле, какая — маленькой кукле. «Сначала оденем большую куклу. Затем оденем маленькую куклу».

Дети по очереди выходят и выбирают соответствующую одежду для каждой куклы. При этом свои действия они сопровождают речью: «Большой кукле наденем большое платье, маленькой кукле наденем маленькое платье» и т.д.

Затем учитель предлагает: «Посчитаем хором, сколько предметов одежды у большой куклы, сколько — у маленькой куклы. Одинаковое ли у них количество предметов?»

«Кому что?» (Вариант 2)

Материал :

Две куклы — большая и маленькая; одежда для кукол (по два комплекта): платья, ботинки, пальто, шапочки, кофты, юбки; посуда (по два предмета): тарелки, вилки, ложки, чашки. Различия в величине кукол, одежды и посуды должны быть значительными, чтобы учащиеся могли их легко заметить.

Содержание игры :

Учитель предлагает покормить кукол. Для этого надо накрыть стол для большой и маленькой кукол. Дети по очереди расставляют перед большой куклой большую по величине посуду, перед маленькой — маленькую. Учитель предлагает: «Посчитаем всю посуду на столе у большой куклы. Сколько предметов? Посчитаем посуду на столе у маленькой куклы».

Сказка «Три медведя».

Материал :

Три плюшевых медведя (или трафаретки) — большой, поменьше, маленький; три стула, три миски, три ложки, три кровати соответствующей величины.

Содержание игры :

Учитель рассказывает сказку о трех медведях. Дети должны распределить трем медведям в соответствии с величиной все предметы.

«Что спрятано в мешочке?»

Материал:

В мешочек складываются большие и маленькие шары, кубики, пуговицы, монеты и т.д. Образцы таких же предметов соответствующих размеров разложены на столе.

Содержание игры :

Ребенку предлагается достать из мешочка большой кубик. Он не глядя в мешочек, на ощупь отыскивает в мешочке большой кубик и достает его. Затем сравнивает по величине этот кубик с кубиком, который лежит на столе. (Предметы, разложенные на столе, предназначены для контроля правильности выполнения задания.)

Игру следует проводить систематически, можно связать ее с различением геометрических фигур и тел.

«Сделай лесенку»

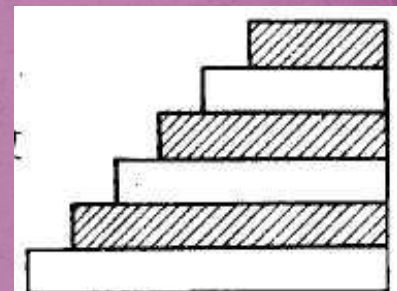
Материал:

Шесть полосок из плотной бумаги различной длины, но одинаковой ширины. Ширина полосок 1 см, длина полосок 2 см, 3 см, 4 см, 5 см, 6 см, 7 см. Полоски двух цветов — красного и синего.

Содержание игры :

Каждый ребенок получает по шесть полосок. Учитель предлагает всем детям построить лесенку: сначала взять самую длинную полоску, затем на нее сверху положить полоску покороче и т.д.

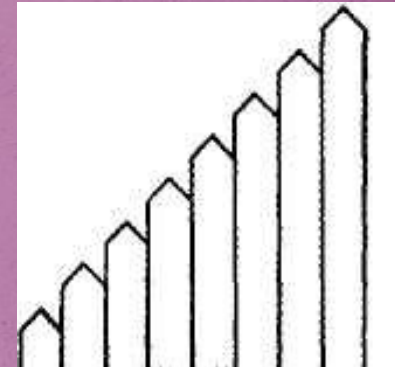
Соревнование проходит по рядам. Тот ряд, в котором все дети построили лесенку верно, получает флажок.



«Расставь палочки»

Материал :

У каждого ребенка брусочек с углублениями, в которые он вставляет палочки. Семь палочек одинаковой толщины, но различной высоты — от 1 см до 7 см. Разница в высоте каждой палочки в 1 см.



Содержание игры :

Каждый ребенок получает брусок с углублениями и 7 палочек разной высоты.

Учитель предлагает расставить палочки: «Начинаем ставить с самой высокой палочки и затем возьмем палочку пониже и т.д. Кто быстро и верно расставил палочки, показал и рассказал, какая палочка самая высокая, а какая самая низкая, тот и выиграл».

«Глазки спят, а ручки работают»

Материал :



Содержание игры :

В игре ребенок должен только путем мускульного ощущения определить, какой карандаш длинный, а какой короткий. Необходимо для этого брать карандаши со значительной разницей в длине. Дети рассматривают карандаши, сравнивают их по длине. Затем учитель предлагает ребенку «Закрой глазки. Угадай, какой карандаш я тебе дал: длинный или короткий». Остальные ребята наблюдают.

«Выполним команду»

Материал :

Круги большие и маленькие, палочки длинные и короткие, полоски широкие и узкие, столбики высокие и низкие.

Содержание игры :

Вначале соревнование проходит между двумя детьми. Поставить ребят нужно так, чтобы они не видели друг друга, а класс видел бы обоих.

Сначала ведущим в игре будет учитель, а затем и сами дети. Дети выполняют команды учителя до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется. Затем вызывается новая пара.

*Команда: «Взять в левую руку большой круг, в правую — маленький».
Пауза. Если задание выполнено неверно, то дети должны хлопнуть. Если в группе или в классе тишина, то следует другая команда: «Взять в правую руку длинный карандаш, в левую — короткий; взять в левую руку высокий столбик, в правую — низкий» и т.д.*

Домино

Материал :

Карточки домино, на которых нарисованы предметы, различные по величине и расположению: большие и маленькие по величине овощи, фрукты, полоски различной длины, но одинаковые по ширине, различной ширины, но одинаковые по длине, дома высокие и низкие, деревья высокие и низкие и т.д. (рис. 3). (Важно и расположение предметов: большой мяч расположен вверху, внизу, слева, справа, в середине.)

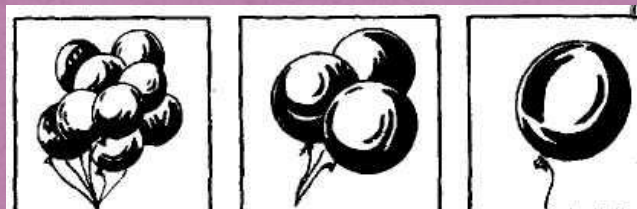
Содержание игры :

Правила игры общие для домино. Один из детей выставляет карточку домино, следующий ребенок должен слева или справа поставить карточку с соответствующим изображением. По окончании игры воспитатель осуществляет проверку, устанавливает, правильно ли подобраны картинки, учтены ли основные признаки предметов: их величина, расположение в пространстве.

Много – мало – один.

Материал :

У детей карточки (5x4 см) с рисунками, на которых изображены: один, два, три шара, связка шаров, один цветок, два-три цветка, букет цветов, один гриб, два-три гриба, кучка грибов и т.д.. У каждого — по три карточки.



Содержание игры :

Учитель говорит: «Много». Каждый ребенок поднимает карточку, на которой нарисовано много предметов. Учитель говорит «Мало». Дети поднимают карточки, на которых нарисовано два-три предмета.

Учитель говорит: «Один». Дети поднимают карточки с соответствующим количеством предметов.

Желательно, чтобы у детей были карточки с разными рисунками.

Достань из мешочка.

Материал :

Мешочек, в котором сложены желуди, пуговицы, орехи или другие мелкие предметы.

Содержание игры :

Не глядя в мешочек, достать много орехов, один орех. Выполняет один ребенок, а остальные проверяют. «Возьми в левую руку много орехов из мешочка, а в правую — мало», — говорит учитель. Если ребенок неверно выполняет условие игры, то он кладет орешки обратно в мешочек; если верно, то получает фант. В конце игры в каждом ряду фанты пересчитываются. Тот ряд, который имеет больше фантов, выиграл. (В каждом ряду детей должно быть поровну.)

Угадай, в какой руке больше.

Материал :

Мелкие предметы.

Содержание игры :

Ребенок становится спиной к классу и отводит руки назад. Учитель, а потом кто-либо из детей вкладывает ему в ладошки предметы (кубики, пуговицы, шарики), но так, чтобы в одной было много предметов, а в другой — мало или один предмет. Ребенок должен повернуться к классу и сказать, в какой руке предметов мало, много или один и в какой руке предметов больше — в левой или в правой. Например: «У меня в левой руке шариков меньше, чем в правой. У меня в левой руке шариков мало, а в правой — много».

Подбери столько же кружочков.

Материал :

Карточки с числовыми фигурами; предметы для счета: кружочки, пуговицы, трафаретки овощей или фруктов.

Содержание игры :

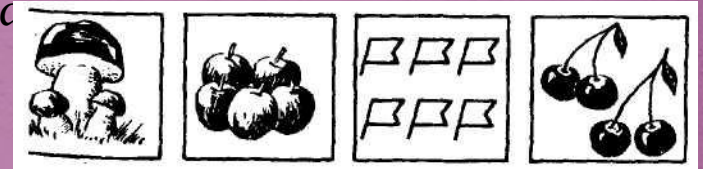
Учитель раздает детям карточки с числовыми фигурами. Каждый ребенок должен к карточке подобрать соответствующее количество предметов. Учитель проверяет. Полный словесный отчет дают два-три ребенка. Например: «У меня на карточке три кружочка, я положил тоже три кружочка».

Флажок вручается ряду, в котором дети не допустили ошибок.

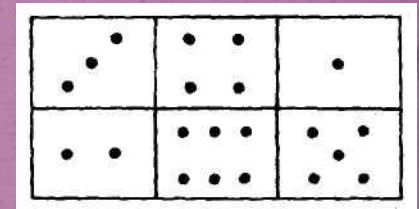
Подбери нужную карточку (Вариант 1)

Материал :

Карточки с изображением различного количества предметов: грибков, звездочек, флажков, яблок (рис. 5) (лежат на столе учителя);



большой прямоугольник, нарисованный на доске, разбит на шесть—восемь клеточек, в которых нарисованы числовые фигуры.



Содержание игры :

Из каждого ряда выходят по одному ребенку и тянут карточки, которые они должны прикрепить на ту клеточку, где находится числовая фигура, соответствующая количеству предметов на карточке.

Выигрывает ребенок выполнивший задание правильно и быстрее других.

Подбери нужную карточку (Вариант 2).

Материал :

Из плотной бумаги заготавливается столько больших карточек (6 х4 см), сколько детей в группе (классе), и в пять раз больше маленьких карточек (2х2 см). Большие карточки делятся на пять частей так, как показано на рисунке 7. В каждой части нарисованы кружочки. На маленьких карточках нарисовано соответствующее количество игрушек: мячи, барабаны, юлы, куклы, пирамидки.

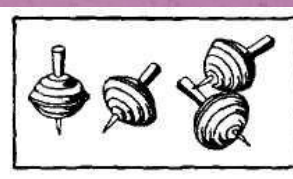
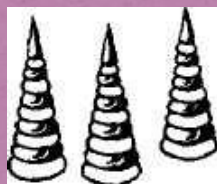


Рис. 8

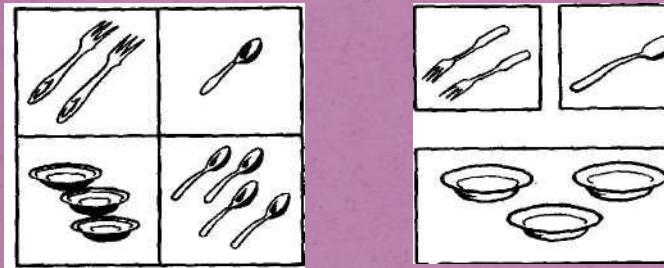
Содержание игры :

Учитель показывает табличку с цифрой, например 2. Ребенок находит маленькую карточку, на которой нарисовано две игрушки, и закрывает ею соответствующую клетку большой карточки. При этом он должен дать словесный отчет своим действиям: «Здесь два барабана, я закрыл два кружочка». Остальные проверяют. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто первый закрыл всю большую карту и ни разу не ошибся.

Столовые приборы.

Материал :

Картинные таблицы (8 x 9 см каждая), разделенные на клетки; в каждой клетке нарисовано по два-три предмета (ложки, вилки, тарелки и т.д.). На маленьких карточках (4x2 см) нарисованы те же предметы и в том же количестве, как и на таблицах, но в ином расположении.



Содержание игры :

Каждый ребенок получает картинную таблицу и маленькие карточки. Он должен закрыть правильно каждую клеточку таблицы. Игра заканчивается, когда кто-либо закроет все клеточки таблицы. После этого идет проверка. Ребенок отчитывается, как он закрыл клетки таблицы. Например: «На таблице две вилки, и я положил сюда две вилки. На таблице три мелкие тарелки, и я положил три мелкие тарелки» и т.д.

Покажи столько же.

Материал :

Числовые фигуры у учителя, у учеников флажки или какой-либо другой счетный материал.

Содержание игры :

Вариант 1.

Учитель показывает числовую фигуру, а дети должны показать столько же флажков, сколько кружков изображено на числовой фигуре. Тот ряд, в котором дети вернее и быстрее выполнят задание, считается победителем.

Вариант 2.

Учитель показывает числовую фигуру, а затем ее убирает. Дети по памяти должны воспроизвести количество кругов на числовой фигуре и показать соответствующее количество флажков.

Стук-стук.

Материал :

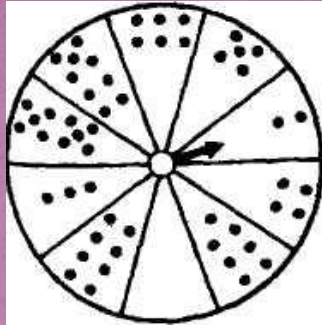
Карточки, на которых нарисованы разные предметы от одного до шести (у каждого ребенка по одной карточке).

Содержание игры :

Учитель стучит в бубен или по столу. Дети считают, и поднимают руки те, кто имеет на карточке столько предметов, сколько ударов сделал учитель. Часть из этих детей должна дать словесный отчет. Например: «Вы ударили четыре раза, у меня нарисовано четыре цыпленка».

Хлопки.

Материал :



Содержание игры :

Вариант 1.

«Я буду поворачивать стрелку на диске. Вы будете хлопать в ладоши столько раз, сколько кружочков показывает стрелка», — говорит учитель.

Вариант 2.

Учитель хлопает в ладоши. Дети считают. Один из вызванных детей должен воспроизвести хлопки учителя и назвать число хлопков или поставить стрелку диска на цифру, соответствующую числу хлопков.

Затем игра усложняется. Дети считают хлопки молча, каждый ставит самостоятельно стрелки на диске. Учитель проверяет правильность выполнения правил игры, проходя по рядам. После двух-трех повторений подводятся итоги. Выигрывает ряд, в котором не было ошибок.

Домино

Материал :

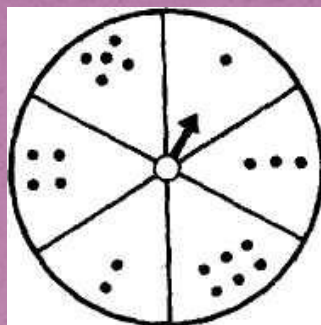
Фишки домино.

Примечание :

Игра в домино также закрепляет и совершенствует умение сравнивать количества. Дети постепенно запоминают образы числовых фигур и все реже прибегают к пересчету их по одному.

День-день.

Материал :



Содержание игры :

Вариант 1.

Учитель показывает несколько палочек. Дети считают и ставят стрелку диска на ту числовую фигуру, которая соответствует количеству палочек.

Вариант 2.

Дети ставят стрелку на числовую фигуру, которая на единицу больше или на единицу меньше количества показанных палочек.

Более сильным детям можно предложить ставить стрелку на числовую фигуру, количество кружков на которой на два-три больше или меньше количества показанных палочек.

Найди свою пару.

Материал : Числовые фигуры.

Содержание игры :

Дети строятся в две шеренги друг против друга. У детей одной шеренги числовые фигуры. Поочередно каждый ученик второй шеренги хлопает в ладоши. Все считают хлопки. Тот ребенок, у которого числовая фигура соответствует количеству хлопков только что прохлопавшего в ладоши ребенка, бежит к нему, и они выходят из игры. Игра заканчивается, когда все дети нашли себе пары.

Примечание :

Ребенок должен хлопнуть в ладоши столько раз, сколько показывает числовая фигура у кого-либо из противоположной шеренги, в противном случае он остается без пары.

*ИГРЫ И ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ
УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ
ПРОСТРАНСТВЕННЫХ И
ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ
ПРЕДСТАВЛЕНИЙ*

Вверху — внизу. Кто выше?

Материал :

Декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.

В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из картона или выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т.д.

Содержание игры :

Фигуры закрыты. Ученик выходит к столу и вытягивает фигурку. Называет взятый предмет и прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отображено реальное положение его в пространстве. Например, если ученик взял самолет, то он прикрепляет его вверху, а если он взял рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает вверху. Рыба плавает внизу».

Внизу — вверху.

Содержание игры :

Вариант 1.

Учитель называет различные предметы, которые находятся либо только на земле, тогда дети говорят: «Внизу», либо только в воздухе, тогда дети говорят хором: «Вверху».

Например:

Учитель. «Орел»,

Д е т и. «Вверху».

Учитель. «Тигр».

Дети. «Внизу» и т.д.

Вариант 2.

Учитель называет предметы в иной обстановке, учащиеся выполняют определенные действия. Если названный предмет находится вверху, они поднимают руки; если — внизу, они приседают. На пример, если учитель говорит: «Самолет летит!», ученики приседают и т.д.

Сделай так, как я скажу.

Материал :

У учащихся конверты с набором геометрических фигур и лист бумаги; у учителя набор таких же геометрических фигур, но большего размера.

Содержание игры :

Учитель предлагает учащимся положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (учитель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга — треугольник, справа — квадрат, сверху — круг, внизу — прямоугольник.

Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

Примечание :

Если учащиеся не знают геометрических фигур, то вместо них можно использовать любые предметы или игрушки.

Подвижная игра с мячом.

Материал :

веревка, мяч.

Содержание игры :

Вариант 1.

Учащихся делят на две команды. В зале или классе натягивают веревку. Двое детей (из каждой команды по ученику) прокатывают мяч под веревкой по команде «Мяч внизу!» и перебрасывают через веревку по команде «Мяч сверху!». Остальные учащиеся следят. Выигрывает та команда, ученики которой не допустили ни одной ошибки.

Вариант 2.

Дети выстраиваются в шеренгу. Мяч у первого ученика. По команде «Мяч направо!» мяч передается "направо. По команде «Стоп!» мяч задерживает кто-либо из учеников, стоящих в шеренге. По команде «Мяч налево!» мяч передается налево.

Куда пойдешь и что найдешь?

Материал :

любые игрушки.

Содержание игры :

Учитель раскладывает игрушки в разных местах класса:

справа от ученика учитель ставит плюшевого мишку, слева — матрешку, перед учеником — машины, позади ученика — паровоз и говорит:

«Вперед пойдешь — машину найдешь,

Вправо пойдешь — мишку найдешь,

Влево пойдешь — матрешку найдешь,

Назад пойдешь — паровоз найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?»

Игры с мячом. Игра может быть усложнена: игрушки прячутся под ковер или накрываются бумагой. Учитель говорит:

«Вперед пойдешь — куклу найдешь,

Вправо пойдешь — зайца найдешь,

Влево пойдешь — мяч найдешь,

Назад пойдешь — юлу найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что хочешь найти?»

Игры с мячом.

Материал :



Содержание игры :

Учитель предлагает учащимся в процессе игры ответить на такие вопросы: «Кто дальше бросит мяч правой рукой? Кто дальше бросит мяч левой рукой? Чей мяч упал близко, а чей — далеко?»

Построение в шеренгу.

Содержание игры :

Дети строятся в шеренгу по росту. Учитель дает им следующие задания: Кто в классе самый высокий? Какой по росту Саша? (Саша самый низкий.) Кто твой сосед слева? справа? Между кем и кем ты стоишь?

Шаг вперед сделает Ната. Рядом встанет ее сосед слева.

Встаньте в затылок друг другу. Кто стоит впереди тебя?

Кто за тобой? позади тебя? Вова, сделай шаг влево. Сзади

Вовы встанет Таня, а впереди — Сережа. Все сделайте шаг вперед.

В игре учащиеся учатся ориентироваться в пространстве.

Они соотносят слова влево, вправо, впереди, сзади.

Кто самый внимательный?

Содержание игры :

Один ученик становится перед классом на место, обозначенное точкой или небольшим кругом. Учащиеся по очереди дают ему команду: «Шаг вперед!» Ученик должен выполнить команду, Саша один шаг вперед, а потом вернуться на прежнее место и ждать следующей команды. Следующими командами могут быть: «Два шага назад!», «Шаг влево!», «Два шага вправо!» Если ученик сделал все движения верно, то ему на грудь прикрепляется звездочка. Игру можно повторить, вызвав другого ученика.

Вперед — назад.

Содержание игры :

Дети (три—четыре человека) становятся полукругом. У каждого в руках за спиной скакалка. На слова учителя: «Вперед — назад, вперед — назад!» — дети через скакалку прыгают вперед и назад. На слова: «Стук-стук» — они должны столько раз стукнуть ручками скакалки, сколько раз учитель произнес слово стук.

Сначала учитель сам показывает, как играть, а ученик повторяет за ним. Потом два ученика выполняют действия одновременно, и, наконец, в полукруг встают три-четыре ученика. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Положи такую же фигуру(Вариант 1)

Материал игры :

Набор геометрических фигур (квадратов, прямоугольников, треугольников, кругов) у каждого ученика; геометрические фигуры разных цветов и размеров.

Содержание игры :

Играет группа учащихся от двух до пяти человек. Каждый раскладывает перед собой геометрические фигуры.

Учитель на середину стола кладет, например, круг и говорит: «Положи такую же фигуру». Ученики должны положить все круги, независимо от их цвета и размера.

Кто ошибся или положил не все фигуры, получает синий кружок, остальные получают красные круги. Игра продолжается до тех пор, пока не будут использованы все геометрические фигуры.

Положи такую же фигуру(Вариант 2)

Материал игры :

Набор геометрических фигур (квадратов, прямоугольников, треугольников, кругов) у каждого ученика; геометрические фигуры разных цветов и размеров.

Содержание игры :

Учитель держит перед учащимися фигуру 20—30 секунд. Затем убирает ее. Учащиеся должны на середину стола положить такие же по форме фигуры.

Положи такую же фигуру(Вариант 3)

Материал игры :

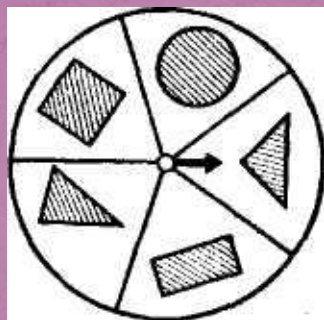
Набор геометрических фигур (квадратов, прямоугольников, треугольников, кругов) у каждого ученика; геометрические фигуры разных цветов и размеров.

Содержание игры :

Учитель называет фигуру, но не показывает ее. Ученик по названию должен найти и положить нужную фигуру, например треугольник.

Поставь стрелку правильно!

Материал :



Содержание игры :

*Учитель или кто-нибудь из учеников раскручивает стрелку.
Ученики по очереди показывают фигуру, на которую указывает стрелка, или называют ее.*

Угадай, какая это фигура.

Материал :

Геометрические фигуры пластмассовые или деревянные.

Содержание игры :

Учащийся становится спиной к классу и отводит руки за спину.

Учитель вкладывает ему в руки геометрическую фигуру. Он должен назвать фигуру и ее элементы.

Ответивший правильно получает фант и садится на место.

Выходит ученик из соседнего ряда. Ряд, получивший наибольшее число фантов, считается победителем в данной игре. Он поощряется флажком.

На какую фигуру похожа игрушка?

Материал :

Множество различных игрушек, предметов, похожих по форме на куб, брус, шар; мешочек с геометрическими телами — кубом, брусом, шаром.

Содержание игры :

Перед учеником, которого учитель вызвал к доске, ставится задача вынуть на ощупь из мешочка одну из геометрических фигур и подобрать к ней среди предметов и игрушек самые сходные, например к шару — мяч, к брусу — коробочку и т.д.

Примечание :

Вместо предметов в игре можно использовать карточки с их изображением.

Назвать предмет.

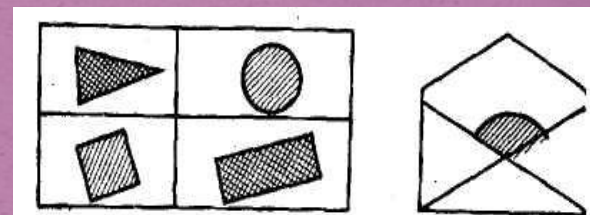
Содержание игры :

Назовите предметы, которые по форме напоминают круг. Первый ученик называет, остальные добавляют. Например, ученик последним предметом назвал дно стакана. Учитель говорит: «Дно стакана — раз, дно стакана— два, дно стакана — ...» Если не найдется еще ученика, который назвал бы предмет, по форме напоминающий круг, учитель произносит: «Три». Победителем считается тот, кто назвал последний предмет.

Геометрическое лото.

Материал :

Карточки (6х3 см) разделены на четыре равных прямоугольника; в каждом прямоугольнике нарисованы геометрические фигуры разного цвета и по-разному расположенные; конверт с геометрическими фигурами



Содержание игры :

Учитель дает каждому ученику карточку и конверт с геометрическими фигурами. Из своего конверта учитель достает фигуру. Один из учеников называет ее. Остальные учащиеся заставляют на своих карточках соответствующую фигуру такого же цвета.

Игра заканчивается, когда кто-либо из учеников заставит все геометрические фигуры.

Разложи правильно.

Материал :

Кубики, бруски.

Содержание игры :

Вызванный ученик называет лежащие перед ним геометрические формы, ощупывает их. Затем ученик закрывает глаза и на ощупь откладывает налево кубы, направо брусы. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Найди свою фигуру.

Материал :

У учителя четыре геометрические фигуры (квадрат, круг, прямоугольник, треугольник) большого размера, которые отчетливо видны с последних парт; у учащихся такие же геометрические фигуры меньшего размера.

Содержание игры :

Учитель прикрепляет к доске на равном расстоянии друг от друга квадрат, прямоугольник, круг, треугольник. Каждый ученик получает одну из геометрических фигур, например, круг. Все учащиеся, имеющие круг, должны быстро выйти к доске и встать друг за другом у доски против круга. Учитель говорит: «Прямоугольник», и учащиеся с прямоугольником выстраиваются против соответствующей геометрической фигуры и т.д. К концу игры весь класс должен встать в четыре колонны. Есть и зазевавшиеся ученики — они остались сидеть за партами. Выигрывает колонна, не допустившая ошибок и не имеющая ни одного зазевавшегося ученика.

Чудесный мешочек.

Материал :

Мешочек с геометрическими фигурами или телами: круги, квадраты, прямоугольники, треугольники, кубы, брусы, шары.

Содержание игры :

Вариант 1.

Учитель показывает круг и спрашивает: «Что это?» «Круг», — отвечают ученики. Учитель говорит: «Подержи его в руках. Не заглядывая в мешочек, на ощупь найди круг и достань его».

Вариант 2.

«Возьми в мешочке любую фигуру, не доставая, только на ощупь определи, что это за фигура, назови ее, достань, а ребята пусть проверят, правильно ли ты эту фигуру назвал».

Вариант 3.

Учитель говорит: «Найди на ощупь в мешочке квадрат. Покажи ребятам».

Выигрывает тот, кто безошибочно выполнил все задания. Он и получает звездочку. В конце игры можно подсчитать, какой ряд получил больше звездочек, сколько всего ребят из класса получили звездочки.

Что изменилось?

Материал :

Демонстрационные геометрические фигуры или тела (круг, квадрат, треугольник, куб, брус, шар).

Содержание игры :

Учитель расставляет на столе три геометрические фигуры и предлагает учащимся внимательно посмотреть и запомнить последовательность их расположения.

По команде «Глазки спят!» учащиеся закрывают глаза, а учитель быстро переставляет одну-две фигуры или убирает одну фигуру и спрашивает: «Что изменилось?»

Ученик должен ответить, какой фигуры нет или как изменилось расположение фигур.

Можно оставить расположение фигур без изменения. Это всегда создает оживление у детей.

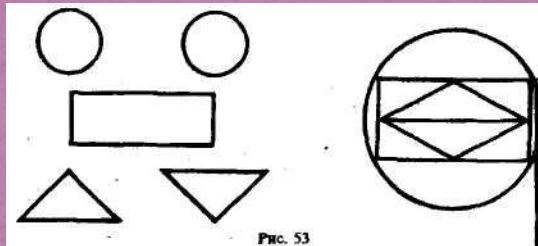
Примечание :

Число одновременно выставляемых фигур следует постепенно увеличивать по мере развития наблюдательности и внимания у учащихся.

Зрительный диктант.

Материал :

Наборное полотно, набор демонстрационных геометрических фигур у каждого ученика.



Содержание игры :

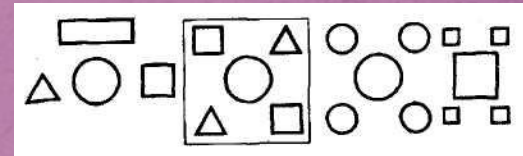
1. Учитель расставляет на наборном полотне слева направо несколько геометрических фигур. Учащиеся по образцу расставляют свои фигуры на партах в том же порядке.
2. На наборном полотне учитель расставляет фигуры в виде орнамента. Учащиеся воспроизводят этот орнамент на партах.
3. Фигуры выставляются на наборном полотне на 20—30 секунд, учащиеся должны запомнить их расположение и по памяти воспроизвести тот же орнамент на парте. (Количество фигур следует постепенно увеличивать с двух—трех до пяти—шести.)

Слуховые диктанты.

Материал :

Конверты с набором геометрических фигур (у учащихся)

Содержание игры :



- 1. Учитель называет геометрические фигуры, а учащиеся должны положить их в той же последовательности, в какой назвал фигуры учитель.*
- 2. Учитель не только называет фигуры, но и указывает их расположение относительно той или иной фигуры или листочка бумаги.*

Например: «Положите круг, слева от него положите треугольник, справа — квадрат, сверху — прямоугольник». «В середине листочка бумаги положите красный круг, в правом верхнем углу — треугольник, в левом верхнем углу — квадрат, в нижнем левом углу — треугольник, в нижнем правом углу — квадрат».

Еще задание: «Сколько треугольников, квадратов, кругов?»

Считать нужно так: один треугольник, один квадрат, один круг, два квадрата, два треугольника, два круга, три круга, три треугольника и т.д.

Кто не ошибся, правильно сосчитав все фигуры, тот выиграл.

Составим поясок.

Материал :

Красные квадраты, зеленые треугольники, желтые круги (у каждого ученика по три—четыре фигуры).

Содержание игры :

Учащимся предлагается положить друг за другом квадрат, треугольник, круг. Затем в такой же последовательности они должны разложить за этими фигурами следующие три такие же фигуры, затем еще раз повторить то же и т.д. В результате Должен получиться разноцветный поясок из трех геометрических фигур, которые распложены в определенной последовательности. Учитель проверяет правильность выполнения установленных условий. Выигравшим считается тот, кто ни разу не ошибся при составлении пояска.

Геометрическое домино.

Материал :

На фанерные или картонные пластинки наклеиваются геометрические фигуры, вырезанные из цветной и бумаги. Можно сделать несколько вариантов.

Вариант 1.

По две фигуры одного цвета (два красных круга, два синих треугольника, два желтых прямоугольника, два зеленых квадрата). Играя, дети ориентируются на цвет, знание которого обеспечивает подбор фигур по форме.

Вариант 2.

Все фигуры одного цвета и одного размера. Подбирая пары, дети ориентируются только на форму фигур.

Вариант 3.

Все фигуры одного цвета, но в каждой паре фигуры различны по величине (два зеленых круга, из них один большой, другой маленький).

Вариант 4.

Пары фигур одного размера, все фигуры разного цвета.

Вариант 5.

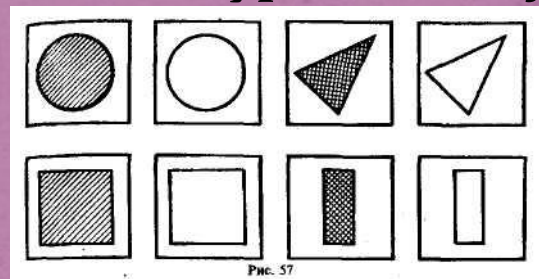
Даны только контуры фигур. Каждая контурная фигура закрывается сплошной фигурой или предметом той же формы. К кругу подбирается блюдечко, монетка, кольцо, наперсток и т.д.

Правила игры такие же, как в обычное домино.

Парная игра.

Материал :

Геометрические фигуры — квадрат, прямоугольник, круг, треугольник (плоскостные) и контуры этих фигур.



Содержание игры :

Вариант 1.

Учащимся раздают плоскостные геометрические фигуры и контуры этих фигур. Дети, держа в руках фигуры, выстраиваются в две шеренги друг против друга. По команде учителя они строятся парами в затылок друг другу.

Плоскостные и контурные фигуры должны соединиться.

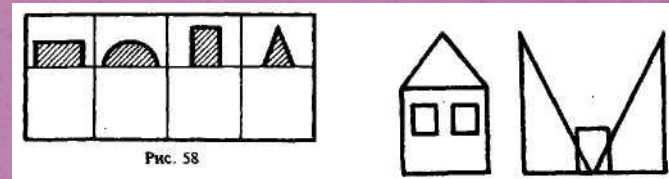
Вариант 2.

Можно эту игру сделать настольной. Учащимся раздаются карточки, на одних наклеена геометрическая фигура, а на других — контур этой же фигуры. Парные карточки сразу откладываются. А потом дети тянут карточки друг у друга. Выигрывает тот, кто раньше других сбросил свои карточки.

Разложи фигуры в четыре кармашка.

Материал игры:

Геометрические фигуры — круги, прямоугольники, квадраты, треугольники разных цветов (красный, зеленый, синий, белый, желтый, коричневый) и размеров.



Содержание игры :

Учащиеся, принимая во внимание только форму и отвлекаясь от цвета и величины, должны разложить геометрические фигуры в четыре кармашка.

Проверка проводится путем подсчета фигур в каждом кармашке. Например, подсчитывается, сколько в кармашке кругов, квадратов, прямоугольников, треугольников.

Примечание :

Геометрические фигуры учащиеся делают сами.

Будь внимателен!

Материал игры :

Рисунки из геометрических фигур.



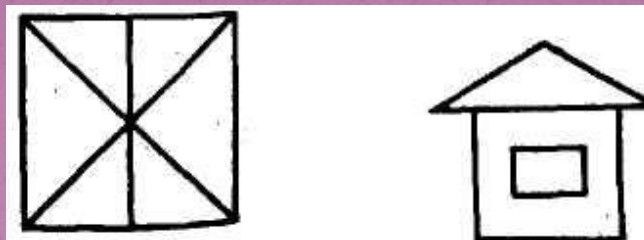
Содержание игры :

Учитель ставит такие вопросы: «Какие геометрические фигуры ты видишь на рисунках? Подсчитай, сколько одинаковых геометрических фигур на каждом рисунке». Выигрывает тот, кто при подсчете ни разу не ошибся.

Кто внимательнее?

Материал :

Геометрические фигуры.



Содержание игры :

На наборном полотне учитель строит из геометрических фигур домик, проговаривая, какие геометрические фигуры он берет и как располагает друг относительно друга.

«Беру квадрат, сверху ставлю треугольник (крышу), в середине квадрата — прямоугольник-окошечко. Домик готов. Постройте такой же дом сами».

Сначала учащиеся только все воспроизводят за учителем. Затем задача усложняется: учитель домик убирает и учащиеся по памяти должны воспроизвести его на партах. Затем они дают словесный отчет. Выигрывает тот, кто справился с заданием безошибочно.

Кто быстро и верно сложит заданную фигуру?

Материал :

Полоски бумаги.

Содержание игры :

Вариант 1.

Учитель диктует: «Сложите такую же фигуру (показывает треугольник, прямоугольник или квадрат)».

Вариант 2.

Учитель предлагает: «Сложите прямоугольник. Сложите треугольник. Сложите квадрат». Учащиеся выполняют задание не по образцу, а по представлению.

Выигрывает тот, кто первый правильно сложи фигуру.

*ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
И ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ
УПРАЖНЕНИЯ, ФОРМИРУЮЩИЕ
ВРЕМЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ У
ДЕТЕЙ*

Когда это бывает?

Материал :

картинки, изображающие разные виды деятельности человека на протяжении суток: зарядка, умывание, завтрак, уход в школу, приход из школы, прогулка, игры во дворе, приготовление уроков, ужин, приготовление ко сну, сон.

Содержание игры :

Вариант 1.

Учитель показывает картинку, например «Зарядка», и спрашивает: «Когда это бывает?» Ученик должен ответить, что это бывает утром. Учитель показывает следующую картинку. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут использованы.

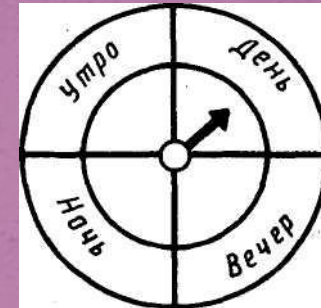
Вариант 2.

Все карточки с рисунками раздаются учащимся. Учитель называет часть суток, например вечер. Учащиеся должны показать карточки, на которых изображены характерные занятия людей вечером. Каждый ученик показывает свою карточку и рассказывает, что изображено на ней.

Суточные часы.

Материал :

суточные часы у учителя и у каждого ученика,
карточки с названием частей суток



Содержание игры :

Учитель ставит стрелку суточных часов на какую-либо часть суток.
Учащиеся на своих часах Должны поставить стрелку на эту же часть
суток и назвать ее.

Вариант 1.

Учитель ставит стрелку суточных часов на какую-либо часть суток.
Учащиеся ставят стрелки часов на последующую или предшествующую ей
часть суток и называют ее.

Вариант 2.

Учитель называет часть суток, например день. Учащиеся должны
поставить стрелки своих часов на соответствующую часть суток.

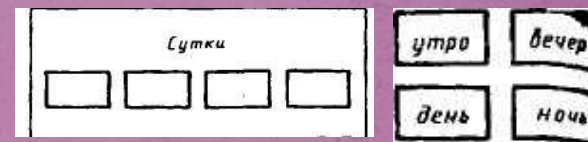
Вариант 3.

Учитель называет часть суток, например вечер, а учащиеся ставят
стрелки суточных часов на часть суток, которая следует за
данной или предшествует ей.

Закрой пустые клеточки.

Материал :

у каждого ученика таблички с названиями частей суток, листы бумаги, на которых нарисованы четыре пустые клеточки, равные по величине табличкам



Содержание игры :

Учитель называет часть суток, например день. Учащиеся находят табличку с названием этой части суток и закрывают ею первую клетку на листе бумаги.

Последующие клеточки учащиеся должны закрыть самостоятельно. В конце игры проводится проверка.

Можно каждому ряду дать задание закрыть первую клеточку табличкой с названиями разных частей суток.

Займи свое место (подвижная игра).

Материал :

таблички с названиями частей суток, окрашенные в цвета, соответствующие каждой части суток: утро — розовый, день — оранжевый, ночь — черный, вечер — синий.

Содержание игры :

Учитель вызывает к доске четырех учеников и дает каждому по табличке. Один из них становится перед классом, держа перед собой табличку. Остальные ученики должны встать в один ряд с ним в правильной последовательности. Затем последний ученик становится первым, а остальные перемещаются так, чтобы последовательность частей суток была правильной. Вызывается следующая четверка, игра повторяется.

Неделька.

Материал :

таблички с названиями дней недели.

Содержание игры :

Учитель вызывает к доске семерых учеников и раздает таблички с названиями дней недели. Затем он громко произносит название любого дня недели.

Ученик с соответствующей табличкой становится первый. По команде «Неделька, постройся!» остальные учащиеся должны в правильной последовательности занять свои места рядом с первым учеником. Учитель произносит: «Среда». Ученик с соответствующей табличкой становится первым. По команде «Неделька, постройся!» остальные шесть учеников должны образовать правильную последовательность дней недели.

Поставь стрелку правильно!

Материал :

Большой картонный круг (для учителя), разбитый на семь равных частей; каждая часть изображает день недели; на круге прикреплена подвижная стрелка. Такие же круги, но меньших размеров, розданы детям.



Содержание игры :

Учитель ставит стрелку на своем круге на какой-нибудь день недели и громко называет этот День, например воскресенье. Ученики должны на своих кругах поставить стрелки на тот день, который следует за воскресеньем, т.е. на понедельник.

Назови время года.

Материал :

карточки с названием времени года.

Содержание игры :

Учитель показывает карточку с названием времени года (например, весна). Ученик должен назвать время года, следующее за данным или предшествующее данному.

Какое это время года?

Материал :

У каждого ученика таблички с названиями времен года; у учителя картины с изображением пейзажа, соответствующего каждому времени года.

Содержание игры :

Учитель показывает картину, а ученик называет время года, которому соответствует эта картина. Один из учеников объясняет, почему он поднял табличку с тем или иным названием.

Поставь по порядку.

Материал :

Картинки, на которых изображен пейзаж, характерный для того или иного времени года; таблички с названиями времен года

Содержание игры :

Карточки переворачиваются лицевой стороной вниз. Играют три—четыре ученика. Первый ученик берет карточку и кладет ее первой в ряд. Это будет или название времени года или изображение пейзажа. Второй ученик берет карточку и кладет ее рядом с первой, если она соответствует следующему по порядку времени года.