



**СБОРНИК ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО ФОРМИРОВАНИЮ
ЭЛЕМЕНТАРНЫХ
МАТЕМАТИЧЕСКИХ
ПРЕДСТАВЛЕНИЙ
У ДОШКОЛЬНИКОВ.
(ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)**

**МБДОУ № 82
Красноярск, 2018**

Дидактическая игра «Больше – меньше» 3-4 года

(из опыта работы воспитателя Князевой М.В.)

Цель: формирование у детей математических представлений о величине

Задачи:

1. Развивать навыки у детей сравнивать предметы по величине.
2. Формировать умение выбирать предметы с ориентировкой на его величину.
3. Активизировать словарь детей: произносить слова большой и маленький с разной интонацией (большой – низким голосом; маленький -высоким).
4. Вызывать положительные эмоции, радость у детей.

Описание игры: нужно определить какой из предметов является большим, а какой маленьким, разложив каждую группу предметов от большого к маленькому и наоборот.



Дидактическая игра «Геометрические фигуры»,

4-5 лет

(из опыта работы воспитателя Струковой Е.А.)

Цель: формирование у детей представлений о геометрических фигурах

Задачи:

1. Развивать воображение, память, внимание
2. Закреплять названия геометрических фигур

Материал: Карточки с изображением геометрических фигур: круг, квадрат, треугольник, шар, куб и прямоугольник. Карточки с изображением предметов круглой, квадратной, треугольной и т. д. форм.

Описание игры: Воспитатель раздает детям карточки с изображением геометрических фигур и просит найти предмет такой же формы.

Дидактическая игра «Геометрик», 4-5 лет

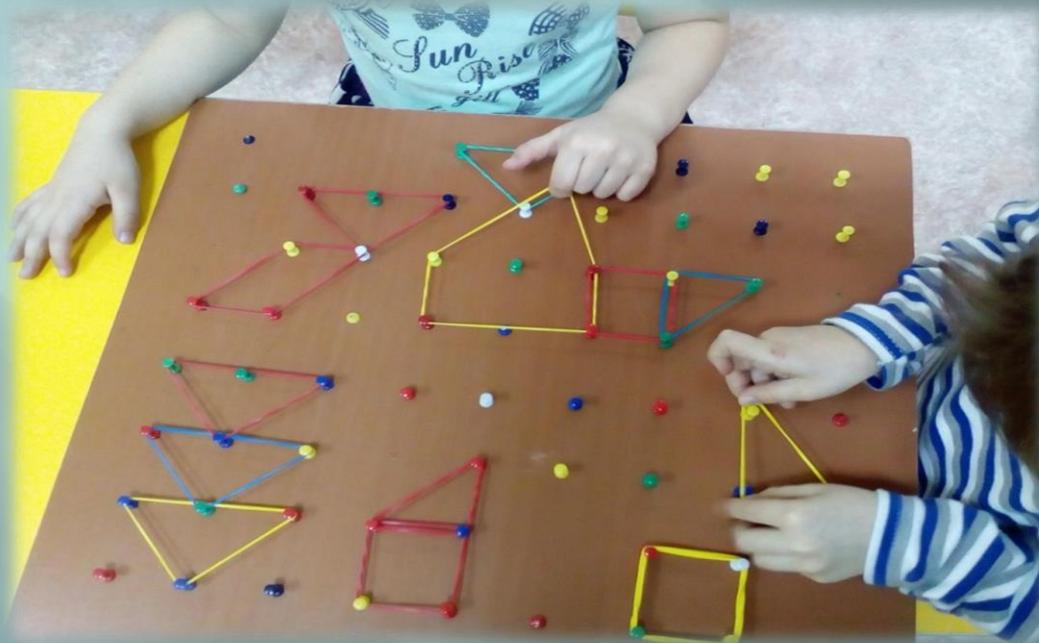
(из опыта работы воспитателя Антоненко Г.П.)

Задачи:

1. Развитие мелкой моторики, зрительного, цветового и пространственного восприятия, воображения.
2. Закрепление знаний о разнообразных видах геометрических фигур, линий.

Материалы: Деревянная фанера, канцелярские гвоздики и банковские резиночки.

Описание: растягивая разноцветные резиночки между «гвоздиками» в разных направлениях, ребенок может «нарисовать» самые разные изображения. Это могут быть не только геометрические фигуры, но и буквы, цифры.



Дидактическая игра «Веселые медвежата» , 4-5 лет

Задачи: (из опыта работы воспитателя Антоненко Г.П.)

1. Упражнять в счете.
2. Развивать память, мелкую моторику, внимание.
3. Закреплять цвета.

Материалы: разноцветное поле, сделанное из картона, пластмассовые контейнеры, кубик, фасоль (бобы).

Описание игры: Количество играющих от 1 до 4, каждый выбирает себе медвежонка любого цвета. Затем по очереди кидают кубик, какое цифровое значение выпало на кубике, столько фасоли ребенок отсчитывает себе в контейнер. Кто наберет большее количество фасоли, тот и выигрывает.



Дидактическая игра «Танграм»,

5-6 лет

(из опыта работы воспитателя Струковой Е.А.)

Цель: формирование умения детей складывать разнообразные силуэты из определённого комплекта геометрических фигур.

Задачи:

1. Формировать умение ребёнка анализировать изображение и мысленно разбивать целую фигуру на составные части.
2. Закреплять названия геометрических фигур.
3. Развивать логическое мышление, пространственное восприятие, конструктивное мышление.
4. Воспитывать усидчивость.

Материалы. Комплект игры -головоломки танграм очень прост. Существует производственная версия из дерева или пластика, а можно изготовить эту игру самостоятельно из цветного картона или цветной плотной офисной папки.

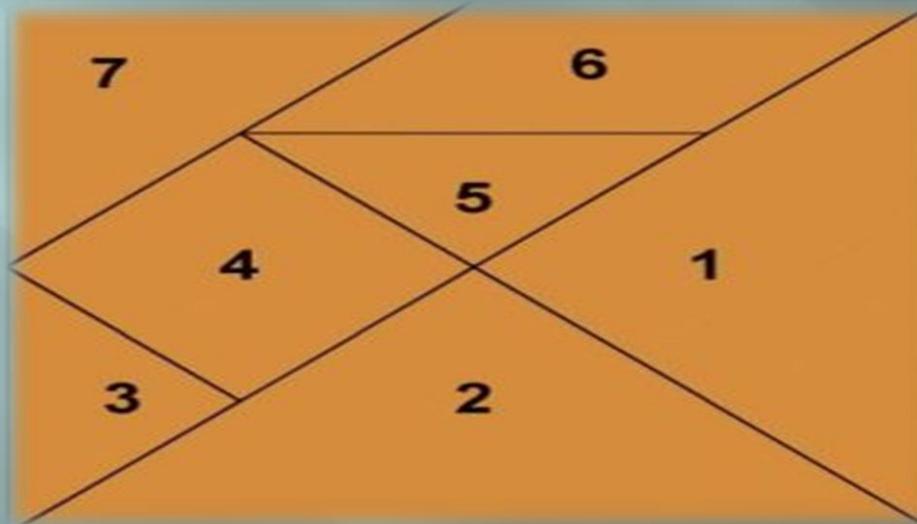
Чтобы изготовить танграм самостоятельно, необходимо взять квадрат и разделить его на семь разных частей определённым образом: два больших треугольника, два маленьких треугольника, один средний, один квадрат и параллелограмм. Из них составляются разные силуэты. Размер квадрата 10×10 см. В квадрате чертится диагональ, чтобы получить два треугольника. Один из них разделить пополам на два небольших треугольника. Затем отметить на каждой стороне второго большого треугольника середину. Отчертить по этим отметкам средний треугольник и остальные фигуры.

Когда материалы к игре будут готовы, можно начать игру.

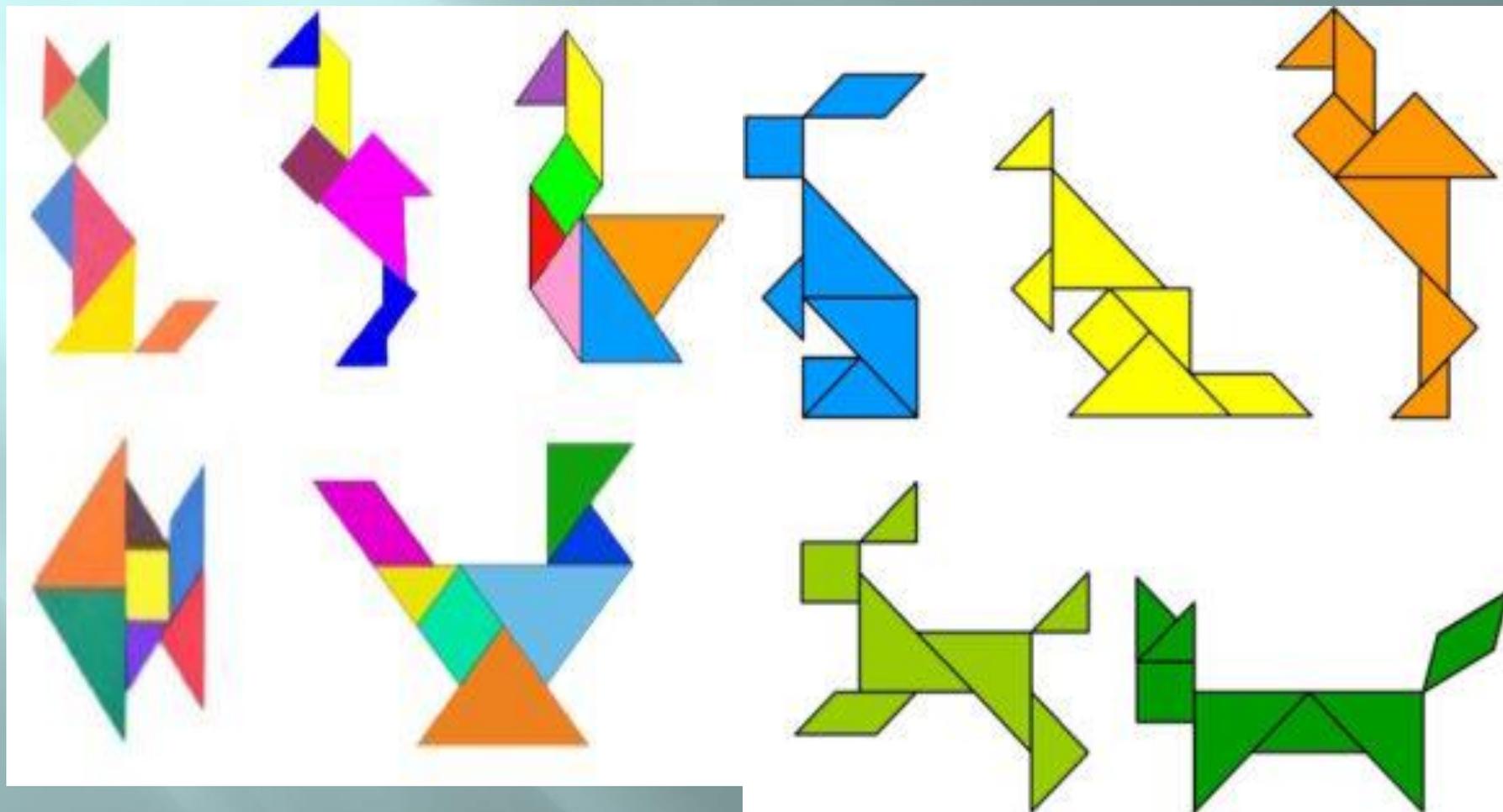
Описание игры: Правила игры можно чётко сформулировать: при составлении силуэтов необходимо использовать только полный комплект деталей игры; все детали должны присоединяться друг к другу.

Выкладывать из этих элементов можно силуэты предметов, и фигуры разных животных, а также очень интересно выкладывать фигуры людей в разных позах.

Первоначально нужно познакомить ребёнка с игрой, рассмотреть с ним составные фигуры, сравнить их по размеру, назвать их. Затем на этом же этапе знакомства используются готовые шаблоны и схемы. Эти шаблоны нужно рассмотреть с ребёнком, определить, чьи силуэты изображены на схеме. Затем можно выложить элементы квадрата прямо на шаблон, чтобы получилась необходимая фигура. После того, как ребёнок будет с лёгкостью составлять фигуры на шаблоне, можно предложить ему выложить силуэты по образцу. А в дальнейшем ребёнок может уже самостоятельно придумывать фигуры и выкладывать их из набора геометрических фигур, главное придерживаться установленных правил.



Шаблоны игры-головоломки танграм:



Дидактическая игра «Цифра – цвет» (раскраска), 5-6 лет

(из опыта работы воспитателя Струковой Е.А.)

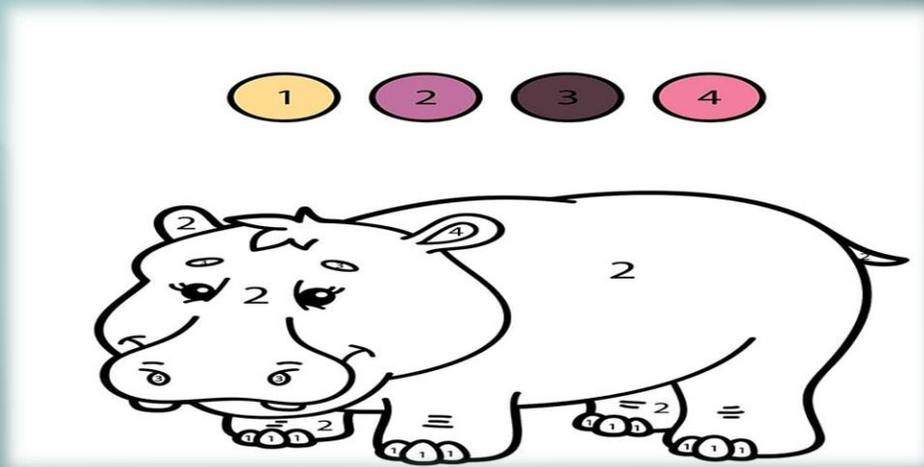
Цель: Развитие умения детей раскрашивать рисунок в соответствии с цифрой (цифры в соответствии с возрастом)

Задачи:

1. Закрепить названия основных цветов и их оттенков.
2. Развивать мышление, произвольное внимание и мелкую моторику рук детей.
3. Продолжать осваивать и запоминать цифры.

Описание игры: Задание такой раскраски состоит в закрашивании частей рисунка, которые пронумерованы, а в палитре каждому цвету присвоен свой номер.

Ребенок, находя кусочки рисунка с одинаковой цифрой, закрашивает их определенным цветом, таким образом, он держит в памяти нужную цифру и следит за тем, чтобы не пропустить нужного элемента.



**Дидактическая игра «Где фигура»,
5 -6 лет**

(из опыта работы воспитателя Мишустинной А. В.)

Цель: формирование у детей представлений о геометрических фигурах

Задачи:

1. Формировать у детей представления о пространственном расположении геометрических фигур: посередине, вверху, внизу, слева, справа;
2. Развивать внимание, память.

Материал: плоскостные геометрические фигуры.

Описание игры: На доске в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до пяти и закрывает фигуры. Детям предлагается назвать как можно больше фигур и их расположение, размещенных на доске. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур, тот и становится ведущим.

Дидактическая игра «Божьи коровки», 5-6 лет

(из опыта работы воспитателя Захаровой Т.В.)

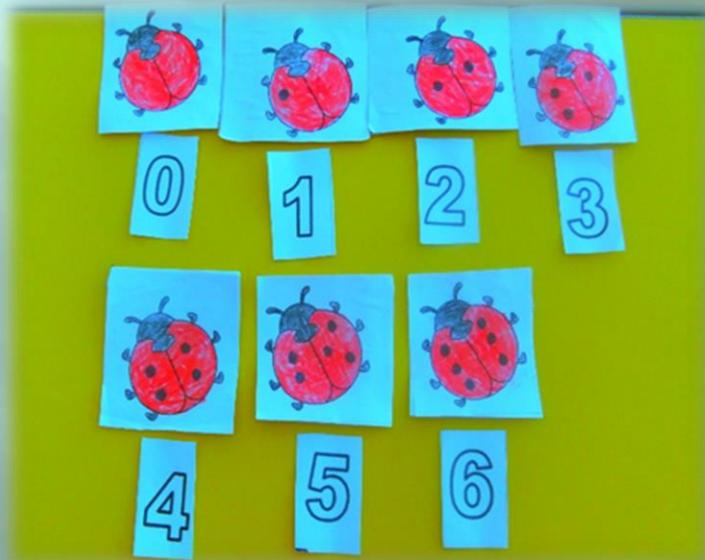
Цель: Развитие математического мышления

Задачи:

1. Обучать детей навыкам счёта в пределах 10.
2. Развивать умение сопоставлять количество точек у божьей коровки и цифру.
3. Развивать логику, внимание, связную речь и мелкую моторику рук.
4. Закреплять знания об образовании чисел в пределах 10.

Материал: 10 карточек с изображением божьих коровок, 10 цифр.

Описание игры: В эту игру можно играть как одному, так и в паре. Задача детей разложить карточки с цифрами по порядку и соединить количество точек у божьей коровки с цифрой.



Дидактическая игра «Закончи ряд»

5-6 лет,

(из опыта работы воспитателя Косовой А.В.)

Цель: развитие логического мышления

Задачи:

1. Формировать умение находить пропущенную фигуру.
2. Закрепить знание геометрических фигур.
3. Развивать математические способности, мелкую моторику пальцев.
4. Воспитывать самостоятельность при выполнении задания.

Материалы: карточки с изображением дорожек разной конфигурации, на каждой дорожке образец построения цепочки, геометрические фигуры из цветной бумаги или картона. Ребенок должен закончить ряд по предложенному образцу.

Описание игры:

Детям предлагается закончить ряд геометрических фигур соответственно заданному образцу.



Дидактическая игра «Математическое лото», 5-6 лет,

(из опыта работы воспитателя Косовой А.В.)

Цель: Закрепление знаний о составе изученных чисел

Задачи:

1. Упражнять в счете от 0 до 10.
2. Развивать зрительное восприятие, внимание.
3. Воспитывать интерес к играм математического содержания.

Описание игры:

Развивающая игра «Математическое лото» – это детское лото, на игровом поле (ячейке от яиц) изображены цифры, а на футляре от «киндер сюрприза» проставлены точки от 0 до 10. Детям нужно соотнести футляр с точками с цифрой на ячейке.



Дидактическая игра «Математические мухоморы», 5- 7 лет

(из опыта работы воспитателя Князевой М.В.)

Цель: Развитие у детей логического мышления, внимания.

Задачи:

1. Формировать навыки у детей счётной деятельности, устанавливать равенства (неравенства).
2. Упражнять детей в соотношении числа (цифры) и количества.
3. Развивать мышление детей путём установления равенств и неравенств.

Материал: «шляпки грибов» с точками от 1 до 10, «ножки грибов» с цифрами от 1 до 10.

Описание игры:

Хаотично расставляем ножки к шляпкам мухомора. Зачастую цифры на ножках не совпадают с количеством точек на шляпках. Ребёнку необходимо с помощью двухсторонних фишек добиться совпадения цифры и количества точек. Задание считается правильно выполненным, если количество точек на шляпе совпадёт с цифрой на ножке. К игре можно приобщить нескольких детей.



Дидактическая игра «Математический домик», 6-7 лет

(из опыта работы воспитателя Косовой А.В.)

Цель: упражнять детей в соотношении количества предметов с цифрой, закреплять понятия «больше» «меньше».

Задачи:

1. Формировать знания о составе изученных чисел.
2. Развивать память, зрительное восприятие, внимание.
3. Воспитывать интерес к играм математического содержания.

Материалы: «крыша» с числом из картона, «окошки» из цветной бумаги, фломастеры.

Описание игры:

Вариант 1. Каждый игрок набирает одинаковое количество «числовых крыш». Ведущий берёт из общей стопки карточку с цифрами, показывает её игрокам. Игрок должен определить, подходит карточка к его «числовым крышам» или нет. Выигрывает тот, кто быстрее «сложит» все свои «числовые домики».

Вариант 2. Карточки раскладываются на столе вниз «рубашками». 2-3 игрока по сигналу начинают переворачивать карточки и отыскивать подходящие для их «числовых крыш». Выигрывает тот, кто наберёт большее число вариантов «числовых карточек».



Дидактическая игра «Пчелёнок учится считать», 6-7 лет

(из опыта работы воспитателя Захаровой Т.В.)

Цель: формирование интереса к арифметическим задачам.

Задачи:

1. Закрепить навыки счета в пределах 10.
2. Развивать умения решать математические задачи на сложение, выполнять мыслительные операции.
3. Закрепить представление детей о составе чисел первого десятка, о цифрах.
4. Развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание, умение ориентироваться на плоскости.

Материалы: изготовленное цветное поле с примерами, закладки с цифрами.

Описание игры:

Пчеленок решил примеры, но при проверке нечаянно перепутал ответы. Он очень расстроился. Как же теперь ему быть? Надо ему помочь вернуть ответы на свои места. Помогите ему восстановить примеры. Играть можно как одному, так и вдвоем. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее соединит цифру с примером.



**Дидактическая игра «Учимся определять время»
6-7 лет
(из опыта работы воспитателя Захаровой Т.В)**

Цель: формирование у детей навыков ориентироваться во времени.

Задачи:

1. Повторение счета в пределах 24.
2. Развивать умение определять и показывать время по часам. Ровно 2, 3, 5 часов.
3. Познакомьте ребенка со стрелками, часовой и минутной. Секундную стрелку для простоты понимания пока можно не учитывать.
4. Познакомить и раскрыть понятие слова циферблат.

Материалы: макет циферблата с часовой и минутной стрелками

Описание: педагог называет время, а ребенок должен правильно установить время на циферблате.

