

И. Н. Смолякова

Картотека

Дидактических игр и упражнений по предматематическому развитию дошкольников



Количество и счет

Величина

Форма

Ориентировка в пространстве

Ориентировка во времени



И. Н. Смолякова

Картотека
Дидактических игр и упражнений
по предматематическому
развитию
дошкольников



Мозырь
«Содействие»
2011

УДК 373.291
ББК 74.102
С51

А в т о р
воспитатель высшей категории ГУО «Ясли-сад № 95» г. Могилева
И. Н. Смолякова

Р е ц е н з е н т
методист отдела дошкольного воспитания УО «Могилевский
гос. обл. институт развития образования» Т. Л. Седина

Смолякова, И. Н.

С51 Картотека дидактических игр и упражнений по предматематическому развитию дошкольников / И. Н. Смолякова. — Мозырь : Содействие, 2011. — 116, [4] с. : ил.

ISBN 978-985-520-440-5.

Издание представляет собой систему дидактических игр и упражнений, направленных на развитие математических представлений у детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста. Игры упорядочены по пяти направлениям: количество и счет, величина, форма, ориентировка в пространстве, во времени. Использование в играх и упражнениях цветных палочек (полосок) Кьюизенера и блоков Дьенеша обеспечит их развивающий характер, будет способствовать развитию познавательной активности, мелкой моторики рук, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей как на занятиях по предматематике, так и в процессе игровой и других видах детской деятельности.

Адресуется специалистам различной квалификации, занятым в сфере практической деятельности в системе дошкольного образования.

УДК 373.291
ББК 74.102

Производственно-практическое издание

Смолякова Ирина Николаевна

Картотека дидактических игр и упражнений по предматематическому развитию дошкольников

Ведущий редактор *М. А. Дыгун*; художественный редактор *И. А. Юматова*;
технический редактор *Н. Ю. Майборода*; компьютерная верстка *Е. И. Липлянская*;
художник обложки *Н. М. Кособуцкая*; корректоры *Н. М. Кособуцкая*, *О. В. Сергушкова*

Подписано в печать 13.10.2011. Формат 60x84/16.

Бумага офсетная № 1. Ризография. Усл. печ. л. 7,15. Уч.-изд. л. 3,19.

Тираж 1 000 экз. Заказ 244.

Издатель и полиграфическое исполнение: ОДО «Образовательная компания
«Содействие». ЛП № 02330/0552903 от 14.04.2010. Ул. Пушкина, 32,
247760, г. Мозырь. Тел.: 8 (0236) 32-40-67, 32-97-81, 32-47-91.

E-mail: oks_rig@mail.ru

Полиграфическое исполнение обложки ООО «Приятгрупп».
ЛП № 02330/0494198 от 03.04.2009. Ул. Ф. Скорины, 40, офис 207, 220141, г. Минск.

© Смолякова И. Н., 2011
© Оформление. ОДО «Образовательная
компания «Содействие», 2011

ISBN 978-985-520-440-5

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	8
Примерное распределение материала	11
Методические рекомендации	17

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ МЛАДШЕЙ ГРУППЫ

Количество и счет	24
1. Игра «Один — много»	24
2. Игра «Прятки»	24
3. Игра «Угости кукол»	25
4. Игра «Найди свой автобус»	25
5. Игра «Магазин»	26
6. Игра «Путаница»	26
7. Игровое упражнение «Веселое путешествие»	27
8. Игровое упражнение «Найди колпачок для гномиков»	28
9. Игровое упражнение «Найди свой домик»	28
10. Игровое упражнение «Построй лесенку»	29
11. Игровое упражнение «Найди ступеньки»	30
12. Игровое упражнение «Лесенка сломалась»	31
13. Игровое упражнение «Составь палочку»	31
14. Игровое упражнение «Составь коврик»	32
15. Игровое упражнение «Назови число — найди палочку»	32
Величина	33
1. Игровое упражнение «Дорожки длинные и короткие»	33
2. Игровое упражнение «Заборчик»	33
3. Игровое упражнение «Лесенка широкая и узкая»	34
4. Игровое упражнение «Ленточки для котят»	35
5. Игровое упражнение «Чудесный мешочек»	35
6. Игровое упражнение «Кроватки для трех медведей»	36
7. Игровое упражнение «Башенки высокие и низкие»	37
Форма	38
1. Игра «Лото»	38
2. Игра «Назови предмет»	38
3. Игра «Найди домик»	39
4. Игра «Опиши бабочку»	40

5. Игра «Бусы для мамы»	40
6. Игра «Найди пару»	41
7. Игра «Раздели фигурь»	41
8. Игра «Засели домики»	42
Ориентировка в пространстве	43
1. Игровое упражнение «Спрячь мячик»	43
2. Игровое упражнение «Узнай, где игрушка»	43
3. Игровое упражнение «На, над, под»	44
4. Игровое упражнение «Найди фигуру»	44
5. Игровое упражнение «Поварята»	45
6. Игровое упражнение «Репка»	45
7. Игровое упражнение «Поезд»	46
8. Игровое упражнение «Башенки»	46
Ориентировка во времени	47
1. Игра «Когда это бывает?»	47
2. Игра «Расставь по порядку»	47
3. Игра «Когда это бывает?» (сезоны)	48
4. Игра «Назови пропущенное слово»	48
5. Игра «Лото»	49
6. Игра «Назови «соседей»	49
7. Игра-упражнение «Вопрос — ответ»	50
8. Игра «Отгадай загадку»	50

Дидактические игры и упражнения для средней группы

Количество и счет	54
1. Игровое упражнение «Построй лесенку»	54
2. Игровое упражнение «Забавные котята»	55
3. Игровое упражнение «Едем на поезде»	56
4. Игровое упражнение «Веселые лягушата»	56
5. Игровое упражнение «Составь палочку»	57
6. Игровое упражнение «Составь коврик»	58
7. Игровое упражнение «Спор чисел»	59
8. Игровое упражнение «Путешествие по лесенке» ...	61
9. Игровое упражнение «Угадай число»	62
10. Игровое упражнение «Покажи цифру»	63
11. Игровое упражнение «Посчитай по порядку»	63
12. Игра «Чья команда быстрее построится?»	64

13. Игра «У кого больше»	64
14. Игровое упражнение «Назови число»	65
15. Игровое упражнение «Сделай поровну»	65
Величина	66
1. Игровое упражнение «Мосты через реку»	66
2. Игровое упражнение «Коврики для котят»	67
3. Игровое упражнение «Построй лесенку» (горизонтальную).....	68
4. Игровое упражнение «Построй лесенку» (вертикальную)	69
5. Игровое упражнение «Угадай палочку»	70
6. Игровое упражнение «Измерь длину веревочки»	71
7. Игровое упражнение «Измерь ленточку разными мерками».....	72
Форма	73
1. Игра «Засели домики»	73
2. Игра «Поймай тройку»	75
3. Игра «Угадай, какая фигура»	75
4. Игры с обручами «Бабочки и цветы»	76
5. Игра «Угощение для медвежат»	78
6. Игра «Узнай и назови»	78
7. Игра «Волшебное дерево»	79
8. Игра «Магазин»	80
Ориентировка в пространстве	80
1. Игровое упражнение «Найди игрушку»	80
2. Игровое упражнение «Кто внимательный?»	81
3. Игровое упражнение «Выполни команду!»	81
4. Игровое упражнение «Что? Кто?»	82
5. Игровое упражнение «Опиши картину»	82
6. Игровое упражнение «Составь узор»	83
7. Игровое упражнение «Поезд»	83
8. Игровое упражнение «Найди свое место»	84
Ориентировка во времени	84
1. Игра «Угадай, когда это бывает»	84
2. Игра «Вчера — сегодня — завтра»	85
3. Игра «Исправь ошибку»	85
4. Игра «Не зевай — собирай!»	86
5. Игра «Времена года»	86

6. Игра «Верно — неверно»	87
7. Игра «Дружная неделя»	88
8. Игра «Назови соседей»	88

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ СТАРШЕЙ ГРУППЫ

Количество и счет	90
1. Игра «Достань из мешочка»	90
2. Игра «Кто знает, пусть дальше считает»	90
3. Игра «Найди свой домик»	91
4. Игра «Поставь по порядку»	91
5. Игра «Стань тройками»	92
6. Игра «Расставь знаки»	92
7. Игра «Передай по кругу»	93
8. Игра «Считай дальше»	93
9. Игра «Разложи на две части»	94
10. Игра «Ручеек»	94
11. Игра «Отгадай число»	95
12. Игра «Считай двойками»	95
13. Игра «Отвечай быстро»	96
14. Игра «Станьте парами»	96
15. Игра «Волшебная палочка»	97
Величина	97
1. Игра «Отгадай, что такое»	97
2. Игра «Да — нет»	98
3. Игровое упражнение «Разнообразные лесенки»	98
4. Игровое упражнение «Измерь разными мерками»	99
5. Игровое упражнение «Измерь ковер»	99
6. Игровое упражнение «Напой гостей»	100
7. Игровое упражнение «Измерь ленточки»	100
Форма	101
1. Игра «Бегите ко мне»	101
2. Игра «Посмотри вокруг»	101
3. Игровое упражнение «Сравни фигуры»	102
4. Игра «Нарисуй в воздухе»	102
5. Игровое упражнение «Цветок» (с четырьмя обру- чами)	103
6. Игровое упражнение «Необычные фигуры»	104

7. Игровое упражнение «Хоровод»	105
8. Игровое упражнение «Логический поезд»	106
Ориентировка в пространстве	107
1. Игра «Наоборот»	107
2. Игра «Что? Где?»	107
3. Игра «Будь внимательным!»	108
4. Игра «Определяем местоположение»	108
5. Игровое упражнение «Нарисуй картинку»	109
6. Игра «А как у тебя?»	110
7. Игровое упражнение «Размести фигуры»	110
8. Игра «Путешествие муравья»	111
Ориентировка во времени	112
1. Игра «Живая неделька»	112
2. Игра «Назови пропущенное слово»	113
3. Игра «Дни недели»	113
4. Игра «Раз, два, три — вслед за мною говори!»	114
5. Игра «Что лишнее?»	114
6. Игра «Двенадцать месяцев»	115
7. Игра «Который час?»	115
8. Игра «Раньше — позже»	116
Литература	116

ВВЕДЕНИЕ

Без игры нет и не может быть полноценного развития. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский

Данное издание включает в себя систему игр, направленных на развитие математических представлений у детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста. Именно игра — одно из самых привлекательных для детей занятий — способствует усвоению достаточно сложных математических знаний, формированию интереса к ним. Играя, ребенок открывает мир количественных, пространственно-временных отношений, решает самые разнообразные творческие задачи. Благодаря этому развиваются активность, самостоятельность мышления, творческие начала.

Игры и игровые упражнения представлены в определенной системе, выстроены в порядке усложнения и упорядочены по пяти направлениям: количество и счет, величина, форма, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени. Кроме того, они имеют проблемно-практический характер. Каждый раз, включаясь в ту или иную игру, ребенок открывает «маленькие математические истины». При этом взрослый не дает готовых рецептов, а подводит дошкольника к самостоятельному решению, организуя и направляя их поисковые действия. Необходимо помнить, что пользу приносит только та деятельность, с которой ребенок справился самостоятельно.

Необходимо учитывать, что в процессе дидактических игр дети исследуют проблемные ситуации, выявляют существенные признаки и отношения, соревнуются, делают «открытия». Во время игр осуществляется личностно ориентированное взаимодействие взрослого и ребенка, предполагающее отношения сотрудничества и партнерства.

Эмоциональность в общении играет важную роль в развитии личности, особенно в дошкольном возрасте, поэтому необходимым условием организации игр является атмосфера доброжелательности, создание ситуации успеха для каждого ребенка.

Особое внимание при проведении игр следует уделять неправильным ответам или ошибочно выполненным заданиям. Не следует просто указывать на ошибку или говорить

ребенку, что его ответ неверен. Надо обязательно проанализировать с ребенком путь решения и вывод, который был сделан, помочь ему не только осознать ошибку, но и причины ее появления. Доброжелательная оценка взрослого, тактичный анализ причин, приведших к ошибке, совместная заинтересованная деятельность позволяют ребенку правильно реагировать на неудачу, не бояться высказывать свое мнение.

Атмосфера эмоционального творческого подъема на занятии создает ощущение победы при решении той или иной задачи, дает возможность ощутить радость познания. В результате ребенок станет не бездеятельным наблюдателем, а активным участником, что в свою очередь будет стимулировать развитие его познавательной сферы.

Большинство дидактических игр и упражнений, представленных в данном издании, проводятся с применением цветных палочек (полосок) Кюизенера и блоков Дьенеша. Отличительной особенностью этого дидактического материала является то, что дети приобретают знания практическим путем, в результате практических действий с предметами. Ребенок становится действующим лицом в процессе познания. Для активного развития его интеллектуальных способностей ему необходимо самому все потрогать, составить, поэкспериментировать, так как в мышлении дошкольника отражается прежде всего то, что вначале совершается с конкретными предметами. Работа с данным дидактическим материалом дает возможность перевести практические внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

Палочки Кюизенера и блоки Дьенеша играют значительную роль в реализации принципа наглядности, представления сложных абстрактных математических понятий в доступной для детей форме, в овладении способами действий, необходимых для возникновения у них элементарных математических представлений.

Использование данного дидактического материала позволит на протяжении всего дошкольного детства развивать логическое мышление, овладевать различными мыслительными умениями, важными как в плане предметно-математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального

развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или»; позволяют развивать познавательные процессы, творческие способности, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели, преодолении трудностей. Кроме того, использование палочек Кюизенера и блоков Дьенеша не требует большой подготовки, они просты и удобны в использовании.

Данный дидактический материал позволяет осуществлять индивидуально-дифференцированный подход: задания в играх можно усложнять или упрощать, используя меньшее или большее количество характерных для фигур признаков, а в соответствии с этим — меньшее или большее количество элементов набора. Более того, материал позволяет вести работу с детьми на высоком уровне трудности (то есть в зоне их «ближайшего развития»). Так, им предлагаются наряду с заданиями, которые они могут выполнить самостоятельно, задания, требующие умения строить предположения, проявлять смекалку, наблюдательность. Дети заинтересованы тогда, когда работа для них оказывается достаточно трудной, но выполнимой. В итоге все без перегрузки осваивают необходимый для дальнейшего продвижения «минимум», при этом не тормозится развитие более способных ребят.

Предложенные в издании дидактические игры позволяют вести работу с детьми системно. А как известно, системные занятия приводят к значительно большему эффекту.

Занимательность подобранного материала также имеет немаловажное значение для эффективности занятий с дошкольниками. Для детей младшей и средней групп вводится игровая мотивация («Построй лесенку для зверей», «Собери бусы маме»), а для старших детей используется соревновательный момент («Кто быстрее составит, сделает, скажет»).

Дидактические игры и упражнения можно использовать как самостоятельно, так и в качестве этапа занятия, их можно проводить с подгруппой детей или индивидуально.

ПРИМЕРНОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МАТЕРИАЛА

Младшая группа

Сентябрь — ноябрь

Количество и счет

Игра «Один-много».

Игра «Прятки».

Игра «Угости кукол».

Игра «Найди свой автобус».

Игра «Магазин».

Величина

Игровое упражнение «Дорожки длинные и короткие».

Игровое упражнение «Заборчику».

Форма

Игра «Лото».

Игра «Назови предмет».

Игра «Найди домику».

Ориентировка в пространстве

Игровое упражнение «Спрячь мячик».

Игровое упражнение «Узнай, где игрушка».

Ориентировка во времени

Игра «Когда это бывает?».

Игра «Расставь по порядку».

Игра «Когда это бывает?» (сезоны).

Декабрь — февраль

Количество и счет

Игра «Путаница».

Игровое упражнение «Веселое путешествие».

Игровое упражнение «Найди колпачок для гномиков».

Игровое упражнение «Найди свой домику».

Игровое упражнение «Построй лесенку».

Величина

Игровое упражнение «Лесенка широкая и узкая».

Игровое упражнение «Ленточки для котят».

Игровое упражнение «Чудесный мешочек».

Форма

Игра «Опиши бабочку».

Игра «Бусы для мамы».

Игра «Найди пару».

Ориентировка в пространстве

Игровое упражнение «На, над, под».

Игровое упражнение «Найди фигуру».

Игровое упражнение «Поварята».

Ориентировка во времени

Игра «Назови пропущенное слово».

Игра «Лото».

Март — май

Количество и счет

Игровое упражнение «Найди ступеньки».

Игровое упражнение «Лесенка сломалась».

Игровое упражнение «Составь палочку».

Игровое упражнение «Составь коврик».

Игровое упражнение «Назови число — найди палочку».

Величина

Игровое упражнение «Кроватки для трех медведей».

Игровое упражнение «Башенки высокие и низкие».

Форма

Игра «Раздели фигурь».

Игра «Засели домики».

Ориентировка в пространстве

Игровое упражнение «Репка».

Игровое упражнение «Поезд».

Игровое упражнение «Башенки».



Ориентировка во времени

Игра «Назови соседей».

Игровое упражнение «Вопрос — ответ».

Игра «Отгадай загадку».

Средняя группа

Сентябрь — ноябрь



Количество и счет

Игровое упражнение «Построй лесенку».

Игровое упражнение «Забавные котят».

Игровое упражнение «Едем на поезде».

Игровое упражнение «Веселые лягушата».

Игровое упражнение «Составь палочку».



Величина

Игровое упражнение «Мосты через реку».

Игровое упражнение «Коврики для котят».

Игровое упражнение «Построй лесенку» (горизонтальную).



Форма

Игра «Засели домики».

Игра «Поймай тройку».



Ориентировка в пространстве

Игровое упражнение «Найди игрушку».

Игровое упражнение «Кто внимательный?».

Игровое упражнение «Выполни команду».

Игровое упражнение «Опиши картину».



Ориентировка во времени

Игра «Угадай, когда это бывает».

Игра «Вчера — сегодня — завтра».

Декабрь — февраль



Количество и счет

Игровое упражнение «Составь коврик».

Игровое упражнение «Спор чисел».

Игровое упражнение «Путешествие по лесенке».

Игровое упражнение «Угадай число».

Игровое упражнение «Покажи цифру».

Величина

Игровое упражнение «Построй лесенку» (вертикальную).

Игровое упражнение «Угадай палочку».

Форма

Игра «Угадай, какая фигура».

Игра с обручами «Бабочки и цветы».

Игра «Угощение для медвежат».

Ориентировка в пространстве

Игровое упражнение «Что? Кто?».

Игровое упражнение «Опиши картину».

Ориентировка во времени

Игра «Исправь ошибку».

Игра «Не зевай, собирай!».

Игра «Времена года».

Март — май

Количество и счет

Игровое упражнение «Посчитай по порядку».

Игра «Чья команда быстрее построится?».

Игра «У кого больше».

Игровое упражнение «Назови число».

Игровое упражнение «Сделай поровну».

Величина

Игровое упражнение «Измерь длину веревочки».

Игровое упражнение «Измерь ленточку разными мерками».

Форма

Игра «Узнай и назови».

Игра «Волшебное дерево».

Игра «Магазин».

Ориентировка в пространстве

Игровое упражнение «Составь узор».

Игровое упражнение «Поезд».

Игровое упражнение «Найди свое место».



Ориентировка во времени

Игра «Верно — неверно».

Игра «Дружная неделька».

Игра «Назови соседей».

СТАРШАЯ ГРУППА

Сентябрь — ноябрь



Количество и счет

Игра «Достань из мешочка».

Игра «Кто знает, пусть дальше считает».

Игра «Найди свой домику».

Игра «Поставь по порядку».

Игра «Стань тройками».



Величина

Игра «Отгадай, что такое».

Игра «Да» — «Нет».

Игровое упражнение «Разнообразные лесенки».



Форма

Игра «Бегите ко мне».

Игра «Посмотри вокруг».

Игровое упражнение «Сравни фигуру».



Ориентировка в пространстве

Игра «Наоборот».

Игра «Что, где?».

Игра «Будь внимательным!».



Ориентировка во времени

Игра «Живая неделька».

Игра «Назови пропущенное слово».

Декабрь — февраль



Количество и счет

Игра «Расставь знаки».

Игра «Передай по кругу».

Игра «Считай дальше».

Игра «Разложи на две части».

Игра «Ручеек».

Величина

Игровое упражнение «Измерь разными мерками».

Игровое упражнение «Измерь ковер».

Форма

Игра «Нарисуй в воздухе».

Игровое упражнение «Цветок».

Игровое упражнение «Необычные фигуры».

Ориентировка в пространстве

Игра «Определяем местоположение».

Игровое упражнение «Нарисуй картинку».

Ориентировка во времени

Игра «Дни недели».

Игра «Раз, два, три — вслед за мною говори».

Игра «Что лишнее?»

Март — май

Количество и счет

Игра «Отгадай число».

Игра «Считай двойками».

Игра «Отвечай быстро».

Игра «Стань парами».

Игра «Волшебная палочка».

Величина

Игровое упражнение «Напой гостей».

Игровое упражнение «Измерь ленточки».

Форма

Игровое упражнение «Хоровод».

Игровое упражнение «Логический поезд».

Ориентировка в пространстве

Игра «А как у тебя?».

Игровое упражнение «Размести фигуру».

Игра «Путешествие муравья».

Ориентировка во времени

Игра «Двенадцать месяцев».

Игра «Который час?».

Игра «Раньше — позже».

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Одна из важнейших задач воспитания ребенка — развитие его интеллектуальных способностей, формирование таких мыслительных умений, которые позволили бы самостоятельно осваивать новый материал, информацию. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. А для эффективного обучения детей важно сформировать у них познавательный интерес, желание и привычку думать, стремление узнать что-то новое, расширять границы своих знаний. Поэтому основными задачами предматематического развития дошкольников является:

- ♦ Удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.

- ♦ Увеличение объема внимания и памяти.

- ♦ Обучение умению использовать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация) в процессе познания.

- ♦ Развитие вариативного мышления, фантазии, творческих способностей. Детям предлагаются задания, допускающие различные варианты решения. Например, при выборе «не квадратной фигуры» можно взять треугольную, или круглую, или прямоугольную фигуры — все варианты будут верными. А при составлении желтой палочки из двух меньших можно использовать красную и белую палочки, а также розовую и голубую — все варианты также будут верными. Таким образом, детям предоставляется возможность выбора, формируется самостоятельность в принятии решений.

- ♦ Развитие речи, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

- ♦ Развитие волевой сферы (произвольность психических процессов и поведения, целеустремленность, настойчивость).

Особая роль на современном этапе обучения отводится нестандартным дидактическим средствам. Среди них — палочки Кюизенера и блоки Дьенеша.

Во всем мире широко известен дидактический материал, разработанный бельгийским математиком Х. Кюизенером. Он предназначен для обучения математике, начиная с младших групп детского сада. Палочки Кюизенера называют еще «цветными палочками», «цветными числами», «счетными

палочками». Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету.

Использование палочек строится на базе самостоятельной познавательной деятельности ребенка, в которой он, экспериментируя, сам «открывает» для себя новые знания. Работа с палочками основывается на принципах автодидактизма, индивидуального и дифференцированного подхода к детям в процессе обучения. Палочки Кюизенера легко вписываются в систему предматематической подготовки детей к школе как одна из современных технологий обучения.

Применение палочек Кюизенера возможно как в сочетании с другими пособиями, дидактическими материалами (например, с логическими блоками), так и самостоятельно. Велика роль палочек в реализации принципа наглядности, представлении сложных абстрактных математических понятий в доступной малышам форме, в овладении способами действий, необходимых для возникновения у них элементарных математических представлений. Важны они и для накопления чувственного опыта, постепенного перехода от конкретного к абстрактному, для развития желания овладеть числом, счетом, измерением, простейшими вычислениями. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время обобщенное представление о понятии.

С математической точки зрения, палочки — это множество, на котором легко обнаруживаются отношения эквивалентности и порядка. В этом множестве скрыты многочисленные математические ситуации. Цвет и величина, моделируя число, подводят ребенка к пониманию различных абстрактных понятий, возникающих в его мышлении как результат самостоятельной практической деятельности.

Использование «чисел в цвете» позволяет развивать у дошкольников представление о числе на основе счета и измерения. К этому выводу дети приходят на базе практической деятельности. Выделение цвета и длины палочек поможет дошкольникам освоить сенсорные эталоны (эталон цвета, размера) и такие способы познания, как сравнение, сопоставление предметов (по цвету, длине, высоте).

Применение цветных палочек поможет также осознанию детьми соотношений «больше — меньше», «больше — меньше на...»; малыши с их помощью научатся делить целое на части, измерять объекты, запоминать числа из единиц и двух меньших чисел; помогут в овладении арифметическими действиями сложения, вычитания, в организации работы по усвоению таких понятий, как «левее», «правее», «длиннее», «короче», «между», «каждый», «быть одного и того же цвета», «быть не голубого цвета», «иметь одинаковую длину» и т. д.

Палочки Кюизенера представляют собой разноцветные пластмассовые брусочки разной длины. Наименьшая палочка в наборе длиной 1 см, имеет белый цвет и форму в виде кубика. Белый кубик — это единица; розовая палочка в два раза длиннее, чем белый кубик, имеет форму прямоугольного параллелепипеда и обозначает число 2. Голубую палочку, т. е. число 3, могут заменить три белых кубика или белый кубик и розовая палочка и т. д.

Таблица

Комплект палочек Х. Кюизенера		
Цвет	Длина, см	Кол-во, шт
Белая	1	25
Розовая	2	20
Голубая	3	16
Красная	4	12
Желтая	5	10
Фиолетовая	6	9
Черная	7	8
Бордовая	8	7
Синяя	9	5
Оранжевая	10	4

«Плоский» вариант палочек представляет собой цветные полоски размером: 2 x 2 см; 2 x 4 см; 2 x 6 см; 2 x 8 см; 2 x 10 см; 2 x 12 см; 2 x 14 см; 2 x 16 см; 2 x 18 см; 2 x 20 см.

Изготавливаются полоски из плотного цветного картона или пластика. Цветные полоски просты и удобны в работе,

а обучающие возможности и эффективность ничуть не меньше, чем у объемных палочек.

В играх с палочками дети учатся выдвигать предположения, им дается возможность проявить самостоятельность в поиске решения поставленных задач. Таким образом, математика входит в жизнь детей как «открытие» закономерных связей и отношений. А воспитатель подводит детей к этим «отношениям», организуя и направляя их поисковые действия. Помощь ребенку оказывается в косвенной форме: «Подумай еще раз...», «Попробуй выполнить задание, но по-другому...» и пр.

В процессе выполнения заданий используются инструкции, пояснения, разъяснения, вопросы, словесные отчеты, оценка. Необходимым условием организации игр с детьми является атмосфера доброжелательности, создание для каждого ребенка ситуации успеха.

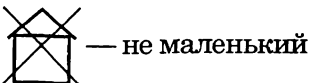
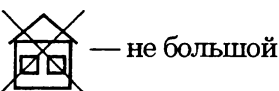
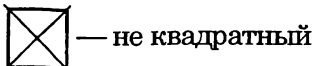
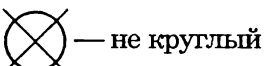
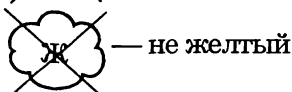
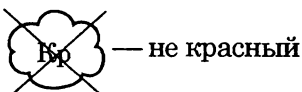
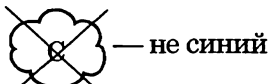
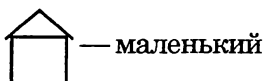
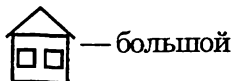
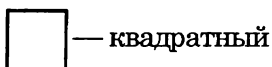
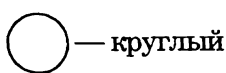
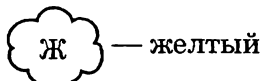
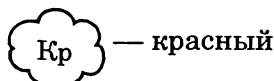
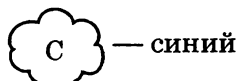
Палочки Кьюизенера позволяют решить задачи развития элементарных математических представлений по следующим разделам: «Количество и счет», «Величина», «Форма», «Ориентировка в пространстве».

Игровые упражнения и игры с логическими блоками Дьенеша имеют несколько иную направленность, нежели игры с палочками. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умение анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Логические блоки представляют собой геометрические фигуры 4-х форм: круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник; трех цветов: красный, синий, желтый; двух размеров: большой, маленький.

Каждая геометрическая фигура характеризуется тремя признаками: одной из 4-х форм, одним из 3-х цветов, одним из 2-х размеров.

Кроме логических блоков, для работы необходимы карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер):



Использование таких карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицательными свойствами являются своеобразными «мостиками» к словесно-логическому мышлению.

Задания в играх можно усложнять или упрощать, используя большее или меньшее количество признаков фигур.

Интеллектуальное путешествие будет более увлекательным и радостным для детей, если, во-первых, всегда помнить о том, что взрослый должен быть равноправным участником игр, способным, как и ребенок, ошибаться, и, во-вторых, если

не спешить указывать детям на ошибки, а предоставлять им возможность открывать и исправлять их самостоятельно.

Прежде чем приступить к играм и упражнениям, детям необходимо дать возможность самостоятельно познакомиться с логическими блоками (фигурами). Пусть ребята используют их по своему усмотрению в разных видах деятельности. В процессе манипуляций с блоками установят, что они имеют различную форму, цвет и размер.

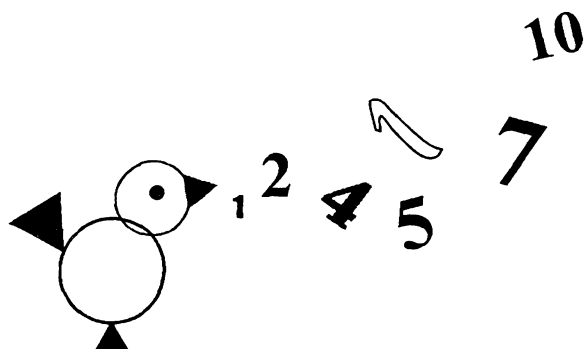
Использование логических фигур позволяет решить задачи развития элементарных математических представлений по следующим разделам: «Форма», «Величина», «Ориентировка в пространстве», «Количество и счет».

Использование палочек Кюизенера и блоков Дьенеша в развитии интеллектуальных способностей и предметно-математической подготовке позволит сделать обучение интересным, содержательным, имеющим непосредственный характер.

Таким образом, все игры, представленные в издании, распределены по 5 разделам: «Количество и счет», «Величина», «Форма», «Ориентировка в пространстве», «Ориентировка во времени». Игры и упражнения подобраны с постепенным усложнением. Обучение дети проходят в форме игры, незаметно для себя, т. е. в процессе игры дошкольники считают, решают разного рода логические задачи. Роль взрослого в этом процессе — поддержать интерес детей.

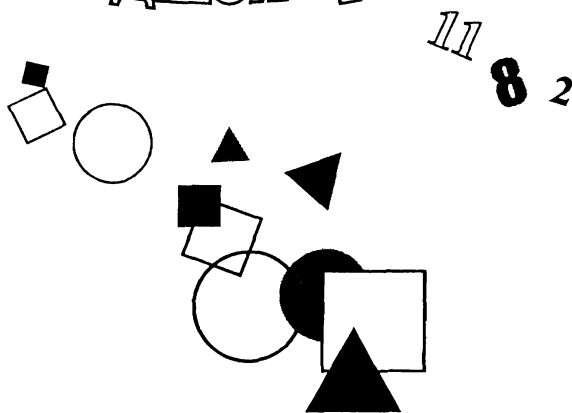
3-4
года

3-4
года



Дидактические игры и упражнения

для младшей группы



123

3—4
года

1. Игра «Один — много»

Цель: закреплять понятия «один», «много»; развивать внимание.

Игровые действия: педагог предлагает детям ответить на вопросы. Если ответом на вопрос является слово «один», дети хлопают в ладоши, а если ответ — «много», дети поднимают руки вверх.

Возможные вопросы:

- ◆ Сколько солнышек на небе?
- ◆ Сколько рыб плавает в море?
- ◆ Сколько хвостов у кошки?
- ◆ Сколько волос на голове?
- ◆ Сколько семечек в подсолнухе?
- ◆ Сколько ртов у нас на лице? И т. д.

123

3—4
года

2. Игра «Прятки»

Цель: закреплять понятия «один», «много»; развивать внимание.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает детям спрятать руки за спину, а по команде «Один!» или «Много!» вытянуть их перед собой, показывая соответствующее количество пальцев.

Вариант 2. Игровые действия: если по команде «Много!» дети выбрасывают разное количество пальцев, педагог предлагает сравнить, кто показал пальцев больше, путем прикладывания их один к одному.

123

3. Игра «Угости кукол»

3—4
года

Цель: закрепить навыки счета в пределах трех; развивать внимание.

Материал: геометрические фигуры (квадраты, треугольники, круги); куклы (3 шт.); тарелки (3 шт.).

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает детям угостить кукол печеньем (разложить фигурки на тарелки).

Например, одному ребенку нужно раздать куклам по одному «печенью», другому — по два, третьему — по три. Каждый раз «печенье» раскладывается на чистые тарелки со словами: «Кате — два», «Маше — два», «Даше — два» и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: усложняя задание, педагог просит разложить по тарелкам по два одинаковых «печенья», по три разных «печенья» и т. д.

123

4. Игра «Найди свой автобус»

3—4
года

Цель: упражнять детей в узнавании цифр, в умении соотносить количество с цифрой; развивать внимание, быстроту реакции.

Материал: набор цифр от 1 до 5; числовые карточки с изображением фигур от 1 до 5.

Игровые действия: на стульчиках раскладываются карточки с цифрами — это «номера» автобусов, каждому ребенку раздаются числовые карточки — это «билеты».

Педагог предлагает дошкольникам отправиться на прогулку на автобусах. По сигналу воспитателя необходимо найти свой «автобус» так, чтобы его номер соответствовал номеру «билета» (числовой карточке). В следующий раз дети меняются числовыми карточками-«билетами» или педагог меняет номера «автобусов».

123

3—4
года

5. Игра «Магазин»

Цель: закреплять умение соотносить цифру с количеством; развивать внимание, речь.

Материал: числовые карточки от 1 до 5; цифры от 1 до 5; любые игрушки («товар»).

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает детям отправиться за покупками в «Магазин игрушек». Для этого им раздаются «деньги» — числовые карточки. «Цена» на игрушках обозначена цифрами. Ребенок может «купить» игрушку, если числовая карточка, обозначающая «деньги», будет соответствовать «ценнику»-цифре.

Вариант 2. Игровые действия: можно усложнить игру: «рассчитываться» за покупку, используя несколько числовых карточек, если «цена» имеет большее цифровое значение, чем одна карточка, обозначающая «деньги».

123

3—4
года

6. Игра «Путаница»

Цель: упражнять детей в узнавании цифр; развивать память, внимание.

Материал: цифры от 1 до 5.

Игровые действия: педагог расставляет цифры в ряд по порядку и предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить, где находится каждая цифра.

По сигналу дети закрывают глаза, а педагог меняет цифры местами или убирает какую-нибудь из них. Затем детям предлагается определить, какие цифры «перепутались», найти место для пропущенной цифры, иными словами, «навести порядок» в цифровом ряду.

7. Игровое упражнение «Веселое путешествие»

Цель: закрепить представление детей о том, что палочки (полоски) каждого цвета имеют определенное число; продолжать упражнять в соотношении цвета и числа; формировать навык самоконтроля.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски белого, розового и голубого цвета); цифры от 1 до 3.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает детям построить необычный «поезд» из цветных палочек (полосок).

Р	Б	Г
---	---	---

«Пассажирами» этого «поезда» будут зайчики — белые палочки, каждая из которых обозначает число 1. Педагог предлагает посадить «зайчиков» в «вагончики» и узнать, сколько «пассажиров» поместится в каждом «вагончике».

Дети практическим путем находят ответ: берут белые палочки (*полоски*) и накладывают на «вагончики» каждого цвета. Таким образом ребята могут найти ответы на вопросы: «Сколько «пассажиров» поедет в каждом «вагоне»? Почему?».

Благодаря практическим действиям дети замечают, что в розовом «вагончике» помещается только два «пассажира», в голубом — три, т. е. палочка каждого цвета всегда обозначает определенное число. Затем педагог предлагает обозначить количество «пассажиров» цифрой.

Вариант 2. Игровые действия: предложить составить «поезд» из пяти палочек (*желтого, белого, голубого, розового, красного цвета*).

Ж	Б	Г	Р	Кр
---	---	---	---	----

8. Игровое упражнение «Найди колпачок для гномиков»

Цель: упражнять детей в подборе палочки (полоски) нужного цвета и числового значения согласно словесному указанию взрослого; подвести к пониманию, что у каждого числа есть свой цвет; формировать навыки самоконтроля.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: педагог знакомит детей с «гномиками» (белые палочки), сообщает, что им очень не нравится быть одним, они любят совместные игры, поэтому ребятам нужно сгруппировать их по 2, 3, 4 и 5. Затем воспитатель предлагает подобрать каждой группе «гномиков» колпачок — палочку, равную по длине составленным вместе белым палочкам.

Р		Г			Кр				Ж				
Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б	Б

9. Игровое упражнение «Найди свой домик»

Цель: закрепить умение соотносить цветную палочку с цифрой; развивать память.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски); набор цифр от 1 до 5.

Вариант 1. Игровые действия: педагог, раскладывая цифры, сообщает, что каждый «домик» имеет свой номер, и предлагает заселить в домики «жильцов» (цветные палочки) так, чтобы каждой цифре соответствовала определенная цветная палочка.

Б	Р	Г	Кр	Ж
---	---	---	----	---

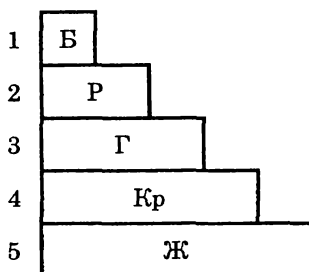
Вариант 2. Игровые действия: подобрать для цветной палочки соответствующую цифру.

10. Игровое упражнение «Построй лесенку»

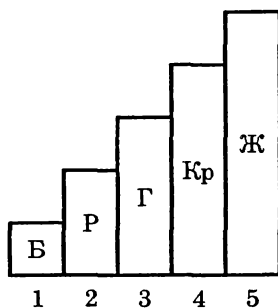
Цель: закрепить умение считать в прямом и обратном порядке до 5 (порядковый счет); развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

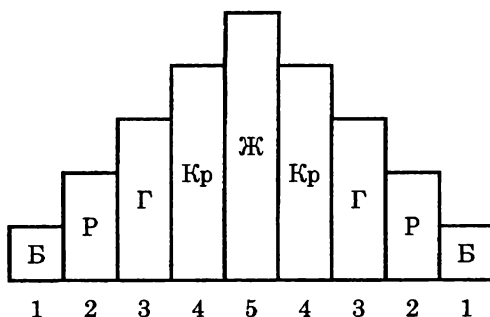
Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает составить «лесенку» для зверят из пяти палочек (от самой короткой до самой длинной). Затем дошкольники должны назвать «ступеньки» сверху вниз и снизу вверх, посчитать их по порядку.



Вариант 2. Игровые действия: составить вертикальную «лесенку» (от самой низкой до самой высокой палочки) и назвать «ступеньки», посчитать их по порядку.



Вариант 3. Игровые действия: построить двухстороннюю лесенку с направлениями снизу вверх и сверху вниз, затем назвать «ступеньки» и посчитать их по порядку.



123

3-4
года

11. Игровое упражнение «Найди ступеньки»

Цель: закреплять умение называть числа-«соседей», сравнивать смежные числа; учить устанавливать логические связи и закономерности, развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Вариант 1. Игровые действия: составить «лесенку» и назвать все числа-«ступеньки», которые обозначают числа больше 3 (меньше 4; больше 2, но меньше 5; больше 3, но не 4 и т. д.).

Вариант 2. Игровые действия: назвать числа-«ступеньки», соседствующие со «ступенькой», обозначающей число 2 (3, 4).

Вариант 3. Игровые действия: назвать числа-«ступеньки», обозначающие числа до 4 (после 2; от 3 до 5; между 1 и 3 и т. д.).

123

12. Игровое упражнение «Лесенка сломалась»

3-4
года

Цель: подвести к пониманию того, что каждое число натурального ряда должно быть больше предыдущего на 1; развивать глазомер, память.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: педагог составляет из палочек «лесенку», преднамеренно пропуская одну из палочек «ступенек». Обращает внимание дошкольников на то, что «лесенка» сломалась и предлагает им определить, какой «ступеньки» не хватает, а после — «отремонтировать» «лесенку» (вставить недостающую палочку).

123

13. Игровое упражнение «Составь палочку»

3-4
года

Цель: закреплять умение составлять число из двух меньших чисел в пределах пяти; развивать количественные представления; подводить к действиям сложения и вычитания.

Материал: набор палочек Кюизенера; набор цифр; арифметические знаки.

Вариант 1. Игровые действия: составить для голубой палочки аналогичную по длине, но из двух меньших.

2 (Р)	1 (Б)
3 (Г)	

или

1 (Б)	2 (Р)
3 (Г)	

Затем детям предлагается с помощью цифр и знаков записать соответствующие примеры и определить результат: $2 + 1 = 3$; $1 + 2 = 3$.

Вариант 2. Игровые действия: «забрать» от голубой палочки белую и узнать, какая палочка останется, а затем записать данные действия в виде числового выражения с применением арифметических знаков: $3 - 1 = 2$.

14. Игровое упражнение «Составь коврик»

Цель: учить составлять число из двух меньших чисел; формировать навык самоконтроля и самооценки.

Материал: набор палочек Кюизенера (или цветные полоски); набор цифр.

Вариант 1. Игровые действия: взять палочку, обозначающую число 5, и положить ее перед собой, затем из двух меньших палочек составить число 5, подбирая всевозможные варианты.

4 (Кр)		1 (Б)
3 (Г)		2 (Р)
2 (Р)	3 (Г)	
1 (Б)	4 (Кр)	
5 (Ж)		

После выполнения задания кто-нибудь из ребят называет, из каких двух меньших чисел состоит число 5. Например: 1 и 4 будет 5; 2 и 3 будет 5 и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: предложить взять цифры и, глядя на «коврик», составить примеры: $1 + 4 = 5$; $2 + 3 = 5$; $3 + 2 = 5$; $4 + 1 = 5$.

15. Игровое упражнение «Назови число — найди палочку»

Цель: упражнять в нахождении соответствия между числом и палочкой.

Материал: набор палочек Кюизенера (или цветные полоски).

Игровые действия: педагог называет число, а дети определяют соответствующую ему палочку, затем показывает палочку, а дети называют число, которое она обозначает.

Например: белая — 1; розовая — 2; голубая — 3 и т. д. Сначала числа называются по порядку, а затем вразбивку.



**1. Игровое упражнение
«Дорожки длинные и короткие»**

Цель: содействовать развитию представления о длине; закреплять понятия «длинный», «короткий», умение сравнивать предметы «на глаз»; развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (или цветные полоски).

Игровые действия: составить две «дорожки»: одну длинную для волка, вторую короткую для Красной Шапочки.

«Дорожка» для волка должна быть как можно длиннее, чтобы ему не удалось попасть в домик к бабушке.

Дети составляют «дорожки» из палочек любого количества и цвета, потом сравнивают их «на глаз».



2. Игровое упражнение «Заборчик»

Цель: содействовать развитию представлений о высоте; закреплять понятия «высокий», «низкий»; учить сравнивать два предмета по высоте «на глаз»; развивать глазомер.

Материал: палочки Кюизенера (полоски); игрушки двух размеров (или силуэты).

Игровые действия: «построить» «заборчики» для животных в соответствии с их ростом: высокий забор — для высокого животного, а низкий — для низкого.

Воспитатель уточняет размеры животных, просит показать высокое и низкое. Дети самостоятельно отбирают палочки необходимой длины и «строят» «заборчик». Возможны разнообразные варианты.

Б	Б	Б	Б	Б	Б
---	---	---	---	---	---

Р	Р	Р	Р	Р	Р
---	---	---	---	---	---

Воспитатель. Покажи низкий (*высокий*) «заборчик». Для какого животного ты его «построил»? Почему?

— Какого цвета заборчик выше: белого или розового? Какого цвета заборчик ниже?

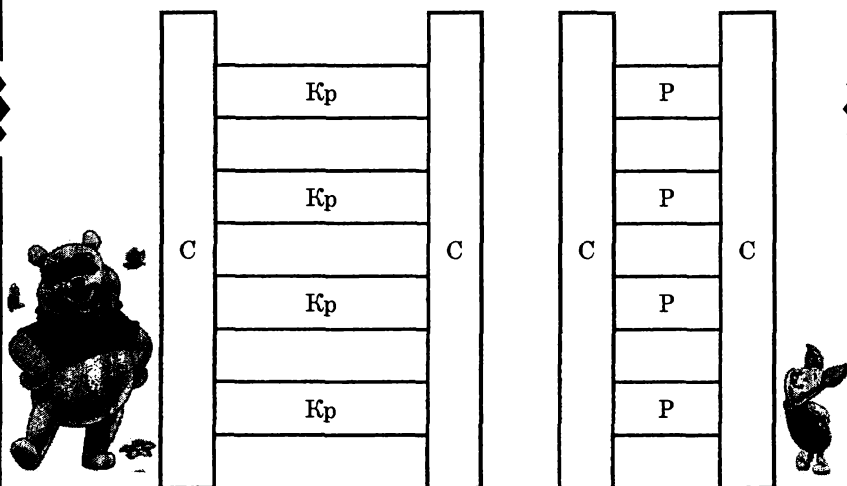
3. Игровое упражнение «Лесенка широкая и узкая»

Цель: развивать представление о ширине (широкая, узкая); учить сравнивать два предмета по ширине; развивать глазомер.

Материал: по четыре синие палочки (полосы) для «стоек»; по четыре розовые и красные палочки (полосы) для «перекладин»; изображение Винни-Пуха и Пятачка.

Игровые действия: детям предлагается «построить» по две «лесенки»: широкую — для Винни-Пуха и узкую — для Пятачка.

Задание выполняется самостоятельно.



Затем дошкольникам можно предложить ответить на вопросы.

Воспитатель. Какую лесенку построили для Винни-Пуха? (*Широкую.*)

— Какую лесенку построили для Пятачка? (*Узкую.*)

— Чья лесенка уже? Шире?



4. Игровое упражнение «Ленточки для котят»

3-4
года

Цель: содействовать развитию представлений о длине (длинный, короткий); учить сравнивать предметы по длине путем наложения и приложения; развивать глазомер.

Материал: палочки Кюизенера (полоски); игрушечные котята.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает вниманию детей игрушечных котят и сообщает, что они очень любят играть с разноцветными ленточками, но поднявшийся ветер разбросал их вокруг. Воспитатель просит дошкольников собрать все «ленточки» (из цветных палочек): сначала красного цвета, затем розового. Дети составляют «ленточки» из палочек одинакового цвета, а потом педагог предлагает сравнить их, например: «Одинаковые ли красные «ленточки» по длине?». Дети сравнивают эти «ленточки» методом наложения и убеждаются, что красные «ленточки» одинаковы по длине, так как концы палочек совпали (одна «спряталась» под другой). Аналогично сравниваются розовые «ленточки». Затем педагог предлагает сравнить между собой розовую и красную «ленточки» и ответить на вопрос: «Какая из них длиннее, а какая короче?».

Вариант 2. Игровые действия: сравнение «ленточек» происходит методом приложения.



5. Игровое упражнение «Чудесный мешочек»

3-4
года

Цель: продолжать развивать представления о длине; учить подбирать палочки одинаковой и разной длины наощупь, закрепляя метод наложения.

Материал: палочки Кюизенера; мешочек.

Игровые действия: педагог предлагает детям найти на ощупь в мешочке сначала две палочки одинаковой длины, затем разной. Вынимая палочки из мешочка, дети убеждаются в правильности или ошибочности своего выбора.

6. Игровое упражнение «Кроватки для трех медведей»

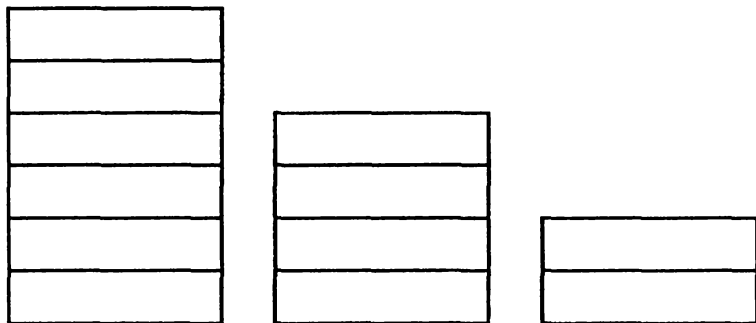
Цель: упражнять детей в построении сериационного ряда по принципу от широкого к узкому; закреплять умение сравнивать предметы по ширине; развивать глазомер, конструктивные способности.

Материал: палочки Кюизенера (полоски); персонажи из русской народной сказки «Три медведя».

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает «сконструировать» для трех медведей разные по ширине «кровати».

Дети совместно с педагогом решают, для кого они сделают самую широкую «кровать», для кого — поуже, а для кого — самую узкую.

Задание выполняется самостоятельно.



После выполнения задания педагог предлагает показать «кровати» от широкой до узкой («самая широкая», «уже», «самая узкая») и назвать, для кого они их сделали.

Вариант 2. Игровые действия: показать и назвать «кровати» по ширине от узкой до широкой («самая узкая», «шире», «самая широкая»).

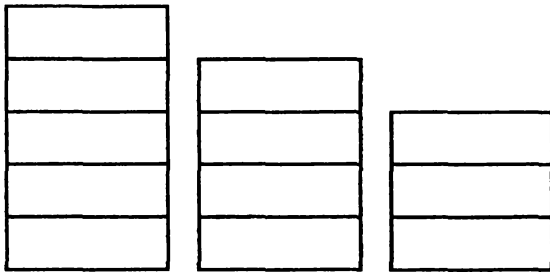
7. Игровое упражнение «Башенки высокие и низкие»

Цель: упражнять детей в построении сериационного ряда по высоте (от высокого до низкого или от низкого до высокого); закреплять умение сравнивать предметы по высоте; развивать глазомер, конструктивные способности.

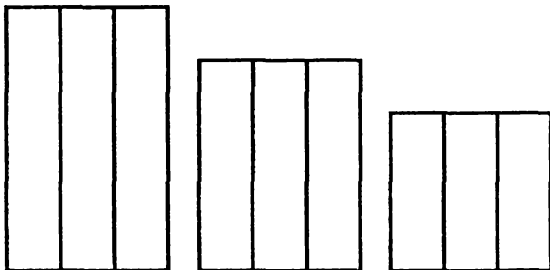
Материал: палочки Кюизенера (цветные полоски); игрушечный заяц.

Игровые действия: «построить» для зайчика три «башенки» разной высоты: от самой низкой до самой высокой.

Дети самостоятельно выполняют задание, выкладывая палочки горизонтально (используются палочки одного цвета) или вертикально (используются палочки разных цветов).



ИЛИ

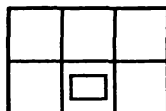
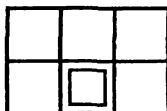
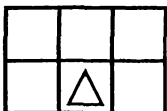
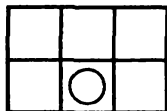


1. Игра «Лого»

Цель: содействовать обогащению представлений детей о форме предметов (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат); формировать умение распознавать геометрические фигуры в предметах окружающей обстановки.

Материал: карточки с нарисованными в центре геометрическими фигурами; картинки с изображением предметов круглой, квадратной, треугольной и прямоугольной форм (солнце, тарелка, мяч, арбуз, яблоко; рыба, колпак, морковь, балалайка, косынка; холодильник, окно, телевизор, книга; стиральная машина, табурет, стол, тумба, дом и т. д.).

Игровые действия: педагог раздает детям карточки:



Затем показывает и называет картинки с изображением различных предметов, а дети должны выбрать из них тот, в контурах которого угадывается геометрическая фигура, имеющаяся на карточке. Дошкольники называют ее и кладут в пустое «окошко». Кто быстрее заполнит свою карточку, выигрывает.

2. Игра «Назови предмет»

Цель: содействовать дальнейшему развитию представлений о форме предметов; формировать умение распознавать геометрические фигуры в предметах окружающей обстановки.

Материал: мяч.

Игровые действия: дети стоят по кругу, педагог бросает мяч ребенку, называя любую геометрическую фигуру, а тот, поймав мяч, должен назвать предмет, контуры которого похожи на данную фигуру, и вернуть мяч педагогу. Например: круг — колесо; прямоугольник — холодильник и т. д.

3. Игра «Найди домик»

Цель: *развивать умение выделять в предметах от одного до трех различных свойств (цвет, форму, размер), абстрагировать одни свойства от других, называть их.*

Материал: *набор логических блоков (геометрических фигур); условное обозначение домика по количеству детей.*

Вариант 1. Игровые действия: перед детьми разложены блоки — «котят». Педагог рассказывает детям историю о том, что у мамы-кошки много веселых и озорных котят, они любят играть и часто убегают из дома, а потом не могут найти дорогу обратно. Педагог предлагает ребятам помочь маме-кошке отыскать котят.

Для выполнения этого задания каждому ребенку выдается карточка-«домик», которую он заполняет самостоятельно таким образом, чтобы его действия не видели другие дети. Педагог называет, каких «котят» мама-кошка зовет домой (*например, красного*), а дети ставят в свои карточки-«домики» блоки соответствующего цвета. Затем дошкольники открывают свои «домики» и проверяют правильность выполнения задания. Педагог дает новую команду, например: найти всех больших «котят» или не квадратных «котят» и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: педагог называет сразу два свойства блоков-«котят», которые должны быть в «домиках», к примеру: круглые большие или квадратные не красные и т. д.

Вариант 3. Игровые действия: педагог предлагает сразу три свойства блоков, которые нужно поместить в «домики»: квадратные желтые маленькие или не синие не треугольные большие и т. д.

4. Игра «Опиши бабочку»

Цель: развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер) предметов, обозначать свойство, которое отсутствует в данном предмете.

Материал: логические блоки.

Вариант 1. Игровые действия: на столе перед детьми расположены блоки («бабочки»). Педагог объясняет, что к ним в группу залетело много разных «бабочек». Их нужно «поймать» и описать, т. е. сказать, какого они цвета, формы и размера, например: желтая или не квадратная и т. д.

Вариант 2. Игровые действия: описать «бабочку» по двум свойствам: не синяя и большая; желтая и не квадратная и т. д.

Вариант 3. Игровые действия: описать «бабочку» по трем признакам одновременно (сначала называется цвет, затем — форма, а после — размер).

5. Игра «Бусы для мамы»

Цель: развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму и размер; учить сравнивать предмет по заданным свойствам.

Материал: логические блоки; фишки.

Вариант 1. Игровые действия: «собрать» блоки-«бусы» для мамы так, чтобы рядом не было фигур одного цвета. Если один из ребят допустил ошибку, а второй ее заметил, то он забирает блок себе. Ребенок, собравший больше всего блоков и не допустивший ошибок, получает фишку.

Вариант 2. Игровые действия: при выполнении задания ориентироваться на два свойства: выкладывать блоки одинакового цвета, но разной формы или разные по форме и размеру и т. д.

Вариант 3. Игровые действия: «собирая» «бусы», ориентироваться на три свойства: использовать блоки разного цвета, формы и размера или разного цвета и размера, но одинаковой формы и т. д.

3-4
года

6. Игра «Найди пару»

Цель: развивать умение выявлять и абстрагировать цвет, форму, размер; учить сравнивать предметы по определенным свойствам; развивать восприятие, внимание.

Материал: логические фигуры.

Вариант 1. Игровые действия: найти пару для каждой из предложенных фигур.

Педагог сообщает правила: фигуры должны быть похожи по размеру. Кто первый найдет соответствующую пару данной фигуре, тот забирает ее себе. Игра может продолжаться на выявление сходства и различия фигур. Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

Вариант 2. Игровые действия: пары составляются на основе сходства и различия фигур по двум свойствам: одинаковые по цвету и форме; одинаковые по цвету и размеру и т. д.




Вариант 3. Игровые действия: пары составляются на основе сходства и различия фигур по трем свойствам: одинаковые по цвету и размеру, но разные по форме и т. д.

3-4
года

7. Игра «Раздели фигуры»

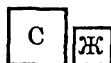
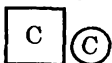
Цель: развивать умение выявлять и абстрагировать цвет, форму, размер; учить сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по одному, двум и трем свойствам.

Материал: фигуры двух цветов, двух размеров и двух форм для каждого ребенка.

Например:   

Игровые действия: педагог рассказывает историю о том, что однажды фигуры поссорились, потому что не могли понять, кто больше, а кто меньше, кто квадратный, а кто не квадратный и т. д.

Дошкольникам нужно разделить фигуры: а) по цвету; б) по размеру; в) по форме.



8. Игра «Засели домики»

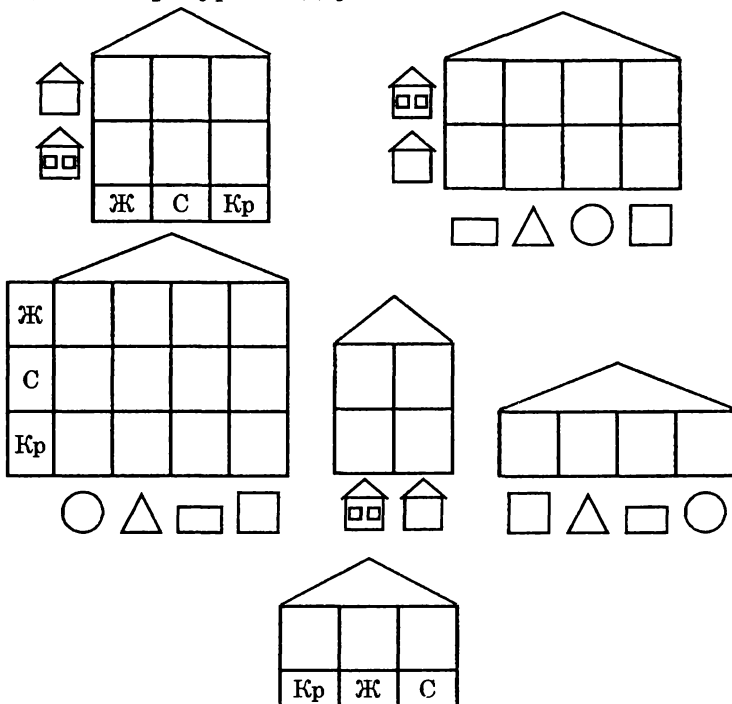
Цель: развивать умение классифицировать и обобщать предметы.

Материал: логические фигуры; таблицы с изображением домиков.

Вариант 1. Игровые действия: педагог сообщает, что в городе (деревне), где они живут, построили новые дома и в них нужно заселить жильцов (геометрические фигуры).

Чтобы ничего не перепутать, в помощь ребятам предлагаются определенные знаки, которые подскажут, кого в какой «дом» нужно заселять. Дети расселяют «жильцов» (фигуры) в «домики» по одному свойству. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

Вариант 2. Игровые задания: дети заселяют в «домики» фигуры по двум свойствам.



ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ



1. Игровое упражнение «Спрячь мячик»

3–4
года

Цель: содействовать развитию пространственной ориентации («перед», «за»).

Материал: четыре кирпичика из строительного набора; круг.

Игровые действия: выстроить на столе «стенку».



Затем взять мяч (*круг*) и положить его так, чтобы за этой «стенкой» его не было видно.

— Куда положил мяч? (*За стенку.*)

Далее предложить детям положить мяч перед стенкой.

— Видно ли мяч теперь? Куда его положили? (*Перед стенкой.*)



2. Игровое упражнение «Узнай, где игрушка»

3–4
года

Цель: содействовать формированию пространственной ориентации («впереди», «позади», «сбоку»).

Материал: 4 игрушки.

Вариант 1. Игровые действия: ребенок стоит или сидит в центре, а вокруг него раскладываются игрушки.

Воспитатель. Кто сидит перед тобой?

— Кто сидит позади тебя?

— Кто сидит сбоку от тебя?

Постепенно вводятся слова «справа», «слева».

Вариант 2. Игровые действия: вместо ребенка в центр помещается кукла.

Воспитатель. Кто находится перед куклой?

— Кто находится позади куклы?

— Кто находится справа от куклы?

— Кто находится слева от куклы?

3. Игровое упражнение «На, над, под»

Цель: содействовать формированию пространственной ориентации («на», «над», «под»).

Материал: иллюстрации с изображениями дерева и различных предметов: солнышко, облако, грибочки, листья, яблоки, ежик, птички.

Игровые действия: педагог обращает внимание на иллюстрацию с изображением дерева и предлагает дошкольникам разместить предметные карточки на дереве, под деревом, над деревом, чтобы дереву не было одиноко. Кто-нибудь из детей выполняет данное задание, комментируя свои действия.

Воспитатель. Где разместили солнышко, облако, птичек?

- Где разместили грибочки, ежика?
- Где разместили листочки, яблоки?

4. Игровое упражнение «Найди фигуру»

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («слева», «справа», «посередине»).

Материал: три геометрические фигуры (квадрат, круг, треугольник).

Вариант 1. Игровые действия: найти и положить перед собой синий треугольник, справа от него положить красный круг, а слева — желтый квадрат.

Воспитатель. Какая фигура расположена слева?

— Какая фигура расположена справа?

— Какая фигура расположена посередине?

Перед выполнением задания желательно уточнить у дошкольников, где находится правая и левая рука.

Вариант 2. Игровые действия: дети самостоятельно располагают фигуры в ряд, а потом рассказывают, где какая фигура расположена.

5. Игровое упражнение «Поварята»

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («внутри», «снаружи»).

Материал: овощи и различные дополнительные предметы; кастрюля.

Игровые действия: дети играют в поварят и «готовят» вкусный борщ.

Для этого они должны из имеющихся предметов выбрать те, которые необходимы для приготовления борща, и положить их в кастрюлю, а остальные оставить снаружи.

Воспитатель. Где лежит морковь? Свекла? И т. д.
— Где лежит ложка? Салфетка? И т. д.

6. Игровое упражнение
«Репка»

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («впереди», «сзади», «между»).

Материал: персонажи (или их изображения) из русской народной сказки «Репка».

Вариант 1. Игровые действия: вспомнить сюжет сказки «Репка».

Дети должны расположить героев сказки друг за другом так, как это описывалось в самом произведении.

Воспитатель. Кто стоит впереди? Кто сзади?

— Кто стоит сзади бабки?

— Кто стоит впереди кошки?

— Кто стоит между бабкой и Жучкой? И пр.

Вариант 2. Игровые действия: педагог говорит, что героям сказки надоело стоять в одном и том же порядке, и предлагает их расставить по-новому, например: «Поставь внучку так, чтобы она была сзади деда, но впереди бабки»; «Поставь персонажи так, чтобы мышка была впереди кошки, а кошка — впереди Жучки. Где теперь находится мышка?». И т. д.

3-4
года

7. Игровое упражнение «Поезд»

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («справа», «слева», «между»).

Материал: цветные палочки (полоски).

Игровые действия: взять голубую и розовую палочки и составить их так, чтобы розовая была справа от голубой; затем взять белую палочку и положить ее справа от розовой — выстраиваются «вагоны» «поезда».

Воспитатель. Сколько в поезде «вагонов»?

— Где находится белый «вагон»? (*Справа от розового.*)

— Где находится голубой «вагон»? (*Слева от розового.*)

— Какой «вагон» находится между голубым и розовым? (*Между ними нет «вагона».*)

— Какой «вагон» находится справа от голубого и слева от белого? (*Розовый.*) И т. д.

3-4
года

8. Игровое упражнение «Башенки»

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («ниже», «выше», «между», «над», «под»).

Материал: цветные палочки (5 шт.).

Игровые действия: взять палочки и построить «башенку» (*положить палочки друг на друга*).

Воспитатель. Какая палочка ниже: красная или синяя?

— Какая из палочек выше: желтая или синяя?

— Какая палочка лежит между желтой и голубой?

— Какая палочка лежит над голубой?

— Какая палочка лежит под голубой?

— Какая палочка лежит выше всех?

— Какая палочка лежит ниже всех? И т. д.

ОРИЕНТИРОВКА ВО ВРЕМЕНИ



1. Игра «Когда это бывает?»

3–4
года

Цель: знакомить детей с частями суток на основе характерной деятельности, выполняемой в тот или иной отрезок времени.

Материал: карточки с картинками, на которых изображены бытовые сцены, связанные с режимом дня дошкольников (утро — зарядка, умывание; день — прогулки, игры на свежем воздухе и т. д.).

Игровые действия: педагог предлагает рассмотреть картинки, затем называет часть суток, например, вечер, а дети должны поднять соответствующую карточку.



2. Игра «Расставь по порядку»

3–4
года

Цель: закрепить знание о частях суток, о последовательности смены одной части суток другой.

Материал: карточки с сюжетными картинками, изображающими разные части суток.

Игровые действия: педагог предлагает рассмотреть карточки с картинками, затем называет определенную часть суток, а дети находят соответствующую картинку и показывают ее.

Далее дети раскладывают картинки в порядке следования частей суток.



3. Игра «Когда это бывает?» (сезоны)

3–4
года

Цель: продолжать знакомить с сезонами на основе наиболее ярких признаков, характерных для каждого из них.

Материал: карточки с изображением различных признаков, характерных для каждой поры года.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает рассмотреть картинки, затем называет любую пору года, а дети поднимают соответствующие карточки.

Вариант 2. Игровые действия: каждая пора года имеет условное обозначение: зима — голубой круг, весна — зеленый, лето — красный, осень — желтый; условные обозначения раскладываются на разных столах. Дети должны выбрать из общей стопки карточки с изображением признаков и положить их на стол в соответствии с сезоном, условно обозначенным цветным кругом; результат выполнения данного задания проверяется и обсуждается.



4. Игра «Назови пропущенное слово»

3–4
года

Цель: упражнять в соотношении различных частей суток с деятельностью детей, с наиболее характерными признаками, присущими данному отрезку времени.

Материал: фишки.

Игровые действия: педагог произносит фразу, пропуская название части суток, а дети называют ее.

Воспитатель. Мы завтракаем утром, а обедаем... (днем).

— Дети играют днем, а спят... (ночью).

— Люди идут на работу утром, а возвращаются с работы... (вечером).

— Солнышко встает утром, а заходит... (вечером).

И т. д.

За каждый правильный ответ ребенок поощряется фишкой.



3–4
года

5. Игра «Лото»

Цель: закреплять представление детей о разных порах года, о сезонных изменениях в природе; закреплять названия сезонов: «зима», «весна», «лето», «осень».

Материал: иллюстрации, изображающие пейзажи с сезонными изменениями; маленькие карточки с изображением характерных признаков пор года.

Игровые действия: игроки получают большие иллюстрации, а у педагога на столе находятся карточки, которые собраны в стопку рисунком вниз.

Педагог поднимает карточку, показывает ее детям и описывает, что на ней изображено, например: «Дети купаются в реке». Игрок, у которого имеется иллюстрация с летним пейзажем, называет данную пору года и берет маленькую карточку себе.

Выигрывает тот, кто быстрее соберет все карточки, характерные для «своего» сезона.



3–4
года

6. Игра «Назови «соседей»

Цель: упражнять детей в назывании порядка следования различных частей суток.

Материал: фишки.

Игровые действия: педагог называет какую-либо часть суток, а дети — части суток, которые «соседействуют» с названной.

Например, педагог предлагает назвать «соседей» ночи, в ответ дошкольники говорят: «Вечер и утро». Таким же образом находят «соседей» остальных частей суток.

За каждый правильный ответ ребята награждаются фишками.



7. Игра-упражнение «Вопрос — ответ»

3—4
года

Цель: уточнить знание признаков времен года.

Материал: фишки.

Игровые действия: педагог задает вопросы о признаках, характерных для того или иного времени года, а дети на них отвечают.

За каждый правильный ответ ребенок награждается фишкой.

Воспитатель. Когда распускаются цветы?

— Когда зреют яблоки?

— Когда катаются на санках?

— Когда купаются в реке?

— Когда собирают урожай?

— Когда цветут сады?

— Когда улетают птицы?

— Когда капают картошку?

— Когда бывает листопад?

— Когда распускаются листочки на деревьях? И т. д.



8. Игра «Отгадай загадку»

3—4
года

Цель: уточнить представления детей о признаках, характерных для разных пор года; развивать сообразительность.

Материал: круги четырех цветов (желтые, красные, синие, зеленые).

Игровые действия: сначала педагог уточняет значения условных обозначений, затем загадывает загадки о разных временах года.

Ребенок, отгадавший загадку, берет цветной круг, соответствующий сезону-отгадке.

* * *

С неба — звездой,

В ладошку — водой.

(Снежинка.)

Ребенок должен взять синий круг, поскольку снег — это природное явление, характерное для зимы. Выигрывает тот, кто заработает больше цветных кругов.

Примерные загадки.

* * *

Снег на полях,
Лед на реках.
Вьюга гуляет.
Когда это бывает?

(Зима.)

* * *

Тает снежок,
Ожил лужок.
День прибывает.
Когда это бывает?

(Весна.)

* * *

Сели детки на карниз
И растут все время вниз.

(Сосульки.)

* * *

Пусты поля,
Мокнет земля.
Дождь поливает.
Когда это бывает?

(Осень.)

* * *

Нарядные сестрички
Весь день гостей встречают,
Медом угощают.

(Цветы.)

* * *

Раскаленная стрела
Дуб свалила и ушла.

(Молния.)

* * *

Кто, угадай-ка, седая хозяйка:
Тряхнет перинки —
Над миром снежинки.

(Зима.)

* * *

Она приходит с ласкою
И со своею сказкою,
Волшебной палочкой взмахнет —
В лесу подснежник зацветет.

(Весна.)

* * *

Рыбам в зиму жить тепло:
Крыша — толстое стекло.

(Лед.)

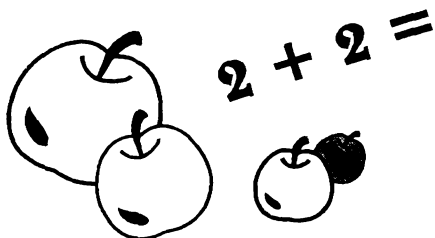
* * *

Без зубов, без рук щиплет и кусает,
За уши и нос хватает.

(Мороз.)

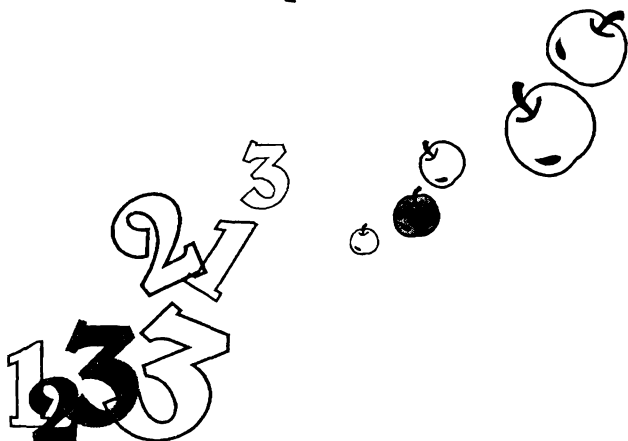
4-5
лет

4-5
лет



Дидактические игры и упражнения

для средней группы



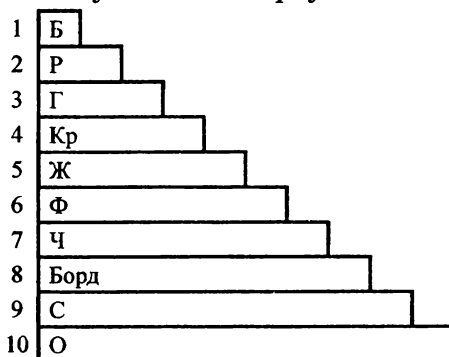
1. Игровое упражнение «Построй лесенку»

4–5 лет

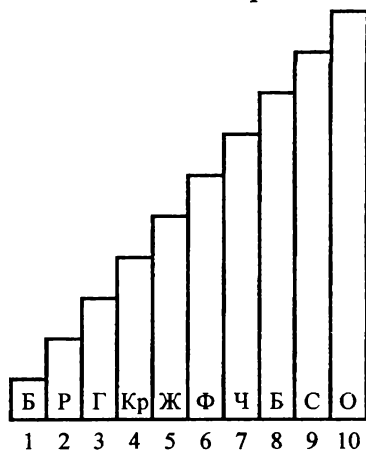
Цель: закреплять умение считать в прямом и обратном порядке в пределах 10; развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветных полосок).

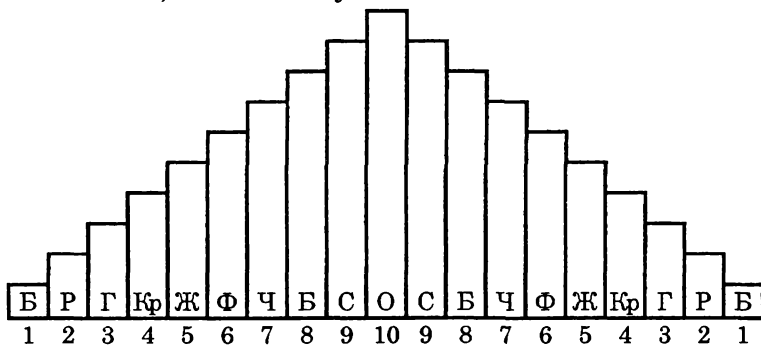
Вариант 1. Игровые действия: составить «лесенку» из 10 палочек: от самой короткой до самой длинной; сосчитать «ступеньки» сверху вниз и снизу вверх.



Вариант 2. Игровые действия: составить вертикальную «лесенку» от самой «низкой» до самой «высокой»; сосчитать «ступеньки» слева направо и справа налево.



Вариант 3. Игровые действия: составить «лесенку» в двух направлениях: вверх и вниз, а затем пройти по ней, называя ступеньки.



123

2. Игровое упражнение «Забавные котятка»

4-5 лет

Цель: упражнять в порядковом счете в пределах 10; развивать внимание, глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски); рисунок с изображением котенка или его условное изображение.

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает составить «лесенку». Затем сообщает, что к ним в группу прибежали котятка, которые решили посчитать, сколько ступенек на лесенке, но все перепутали и просят помощи. Затем педагог ставит на любую «ступеньку» «котенка» и спрашивает: «На какой по счету ступеньке находится котенок?». (Для каждого ребенка местонахождение «котенка» меняется.) Педагог предлагает взять «котенка» и «пройтись» с ним по всем «ступенькам» по порядку (считая вслух), чтобы «котенок» больше ничего не путал.

Вариант 2. Игровые действия: педагог предоставляет ребятам свободу действий: они самостоятельно могут поставить «котенка» на разные ступеньки (четвертую, седьмую и т. д.) и «прогуляться» по «ступенькам» вверх, считая их вслух по порядку (вниз; от четвертой до восьмой; от девятой до пятой и т. д.).

3. Игровое упражнение «Едем на поезде»

4-5 лет

Цель: продолжать упражнять в порядковом счете; закреплять понятие, которое обозначает синтаксическая конструкция «который, по счету...»; развивать внимание, глазомер, речь.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: педагог предлагает детям отправиться в путешествие. Для этого необходимо составить поезд из палочек-«вагонов»: от самой короткой до самой длинной, «цепляя» каждый «вагон» с левой стороны. Затем педагог предлагает сосчитать «вагонь» по порядку.

Воспитатель. Какой по порядку красный «вагон» (черный, фиолетовый и т. д.)?

— «Вагон» какого цвета стоит шестым (вторым, седьмым и т. д.)?

— Какой по порядку «вагон» стоит между розовым и красным? И т. д.

4. Игровое упражнение «Веселые лягушата»

4-5 лет

Цель: упражнять в счете через один в прямом и обратном порядке; развивать внимание.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Вариант 1. Игровые действия: педагог предлагает детям составить «лесенку» из 10 палочек и сообщает, что им придется прыгать по ступенькам, словно лягушата, т. е. «перепрыгивать» через одну «ступеньку».

Дети упражняются в счете через одну «ступеньку» в прямом и обратном порядке.

Вариант 2. Игровые действия: если дети справляются с данным заданием без труда, педагог предлагает «попрыгать» через две «ступеньки», упражняясь в счете через два в прямом и обратном порядке.

5. Игровое упражнение «Составь палочку»

Цель: закреплять умение составлять число из двух меньших чисел в пределах 10; развивать количественные представления; подводить к действиям сложения и вычитания; развивать самостоятельность.

Материал: набор палочек Кюизенера; набор цифр; арифметические знаки.

Вариант 1. Игровые действия: составить аналог бордовой палочки из двух меньших.

Каждый ребенок должен придумать свой вариант. Например:

1 (Б)	7 (Ч)
8 (Борд)	

2 (Р)	6 (Ф)
8 (Борд)	

3 (Г)	5 (Ж)
8 (Борд)	

4 (Кр)	4 (Кр)
8 (Борд)	

7 (Ч)	1 (Б)
8 (Борд)	

6 (Ф)	2 (Р)
8 (Борд)	

5 (Ж)	3 (Г)
8 (Борд)	

Затем с помощью цифр и знаков воспитатель предлагает записать пример и прочесть его:

$$1 + 7 = 8; 2 + 6 = 8; 3 + 5 = 8. \text{ И т. д.}$$

Похожим образом дети работают с другими числами.

Вариант 2. Игровые действия: от бордовой палочки «забрать» розовую и узнать, палочка какого цвета получится (фиолетовая); используя цифры и знаки арифметических действий, записать соответствующий пример.

Вариант 3. Игровые действия: «составить» бордовую палочку из любых меньших и сделать запись с помощью цифр и знаков.

Например:

3 (Г)	4 (Кр)	1 (Б)
8 (Борд)		

 $3 + 4 + 1 = 8.$

Воспитатель поощряет разнообразие вариантов.

6. Игровое упражнение «Составь коврик»

Цель: закреплять умение составлять число из двух меньших чисел в пределах 10; формировать навыки самоконтроля.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски); набор цифр; арифметические знаки.

Вариант 1. Игровые действия: дети берут палочку, обозначающую число 10, затем из двух меньших палочек составляют число 10, комбинируя палочки во всевозможных вариантах.

Например:

9 (С)		1 (Б)
8 (Борд)		2 (Р)
7 (Ч)		3 (Г)
6 (Ф)		4 (Кр)
5 (Ж)		5 (Ж)
4 (Кр)		6 (Ф)
3 (Г)		7 (Ч)
2 (Р)		8 (Борд)
1 (Б)		9 (С)
10 (О)		

После выполнения задания дети называют, из каких двух меньших чисел состоит число 10.

Например: 1 и 9 будет 10; 2 и 8 будет 10. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: дети, глядя на «коврик», составляют примеры.

Например: $1 + 9 = 10$; $2 + 8 = 10$. И т. д.

7. Игровое упражнение «Спор чисел»

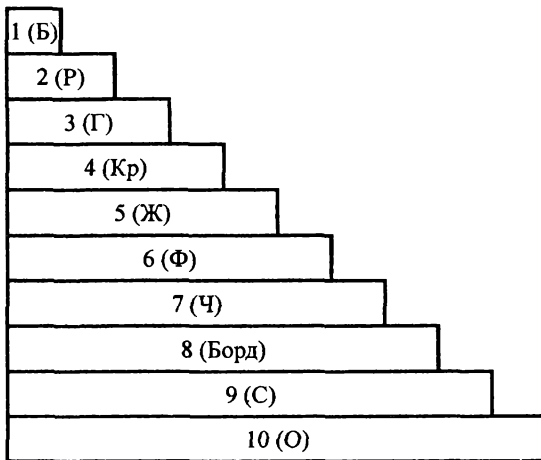
Цель: закрепить умение сравнивать числа, находить большее и меньшее число; учить определять практическим путем, на сколько одно число больше или меньше другого; развивать внимание и глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски); набор цифр и знаков.

Вариант 1. Игровые действия: педагог организует игровую ситуацию, рассказывая детям, что цветные числа очень дружные, всегда находятся рядом друг с другом, но однажды они затеяли спор: кто из них больше, а кто меньше. Необходимо помочь цветным числам разрешить этот спор. Для этого педагог предлагает построить лесенку, а затем ответить на вопросы.

Воспитатель. Какое число больше — 6 или 5? Почему? (Число 6 больше, потому что фиолетовая полоска длиннее желтой.)

— На сколько? (На 1.) Почему? (Для того, чтобы желтая палочка по длине соответствовала фиолетовой, к ней нужно добавить белую, равную 1.)



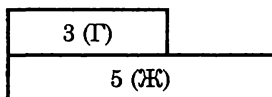
Таким же образом сравниваются другие числа.

Вариант 2. Игровые действия: назвать все числа больше 6 (4). И т. д. (*Ребенок будет «спускаться» по лесенке вниз.*) Назвать все числа меньше 7 (5). И т. д. (*Ребенок убеждается, что надо «подниматься» по лесенке вверх.*)

Вариант 3. Игровые действия: взять желтую и голубую палочки (*полоски*), ответить на вопросы воспитателя.

Воспитатель. Какие числа обозначают эти палочки? (*Пять и три.*)

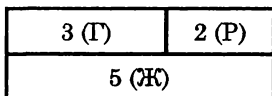
— Как узнать, какое число больше или меньше? (*Приложить их друг к другу.*)



Дети выполняют задание и практическим путем убеждаются, что пять больше трех, а три меньше пяти. Затем с помощью цифр и знаков делают запись: $5 > 3$; $3 < 5$.

Вариант 4. Игровые действия: педагог предлагает узнать, на сколько одно число больше другого.

Дети добавляют к голубой палочке розовую, чтобы их общая длина сравнялась с длиной желтой палочки. Розовая палочка обозначает число 2, значит 5 больше 3 на 2, а 3 меньше 5 на 2.



Таким же образом проводится работа с другими числами.

8. Игровое упражнение «Путешествие по лесенке»

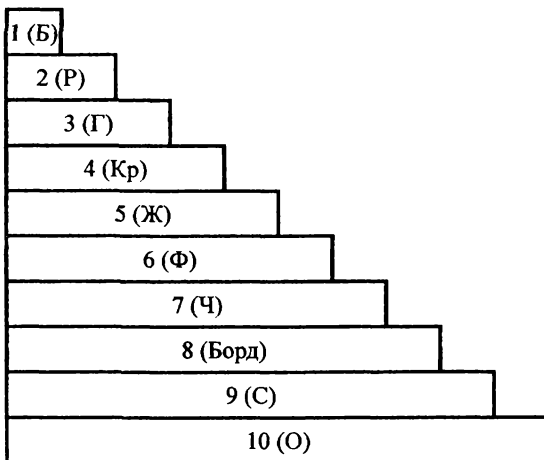
Цель: закрепить умение считать от заданного числа вверх и вниз, находить «соседей», «подниматься» или «опускаться» по «лесенке» на заданное количество шагов; учить устанавливать логические связи и закономерности; развивать глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: «построить» лесенку из 10 палочек и отправиться по ней в путешествие, выполняя разнообразные задания.

Воспитатель. Посчитай от 5 вверх (от 7 вниз).

- Посчитай от 4 до 8.
- Назови «соседей» числа 7.
- Назови числа не больше 7, но не меньше 3.
- Назови числа до 8, но после 4.
- Сделай два шага вверх от 6 (вниз от 5). И т. д.



9. Игровое упражнение «Угадай число»

4–5 лет

Цель: закреплять умение находить большее и меньшее число по правилу; учить вести прямой и обратный счет; развивать внимание.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Вариант 1. Игровые действия: «построить» лесенку и поиграть в игру «Угадай число».

Педагог предупреждает, что ребятам нужно быть очень внимательными. Затем загадывает число, а дети, глядя на числовую лесенку, отгадывают его.

Воспитатель. Угадайте число, которое больше 5 на 2.

— Угадайте число, которое меньше 7 на 2.

— Найдите число, которое больше 3, но меньше 5.

— Найдите число, которое меньше 8 на 1 (больше 7 на 1).

Вариант 2. Игровые действия: выполнить задание, используя палочки, но не строя лесенку.

Воспитатель. Найдите число больше, чем 5 на 3.

Дети берут палочки, обозначающие число 5 и 3 (желтую и голубую), ставят их рядом и ищут палочку, равную по длине этим двум — это бордовая палочка, или число 8.

5 (Ж)	3 (Г)
8 (Борд)	

13

10. Игровое упражнение «Покажи цифру»

4–5 лет

Цель: закреплять знание цифр, их последовательность в числовом ряду; развивать внимание, память.

Материал: набор цифр или карточки с изображением цифр.

9	2	10	
	4	3	6
		5	
2	9		1
		7	

Игровые действия: показать и назвать:

- ◆ последовательно числа от самого маленького до самого большого;
- ◆ пропущенные числа;
- ◆ числа, которые повторяются;
- ◆ числа, которые больше 3;
- ◆ числа, которые меньше 7.

13

11. Игровое упражнение «Посчитай по порядку»

4–5 лет

Цель: упражнять в порядковом счете до шести; развивать внимание.

Материал: изображения героев русской народной сказки «Репка»; фишки.

Игровые действия: педагог сообщает, что к ним в гости пришли герои сказки «Репка».

Ребята, которые быстрее всех дадут правильный ответ, получают фишки.

— Кто пришел первым? Шестым?

Дети называют и выставляют героев сказки.

— Посчитай всех героев по порядку.

Педагог предлагает детям закрыть глаза и меняет расположение героев.

— Кто теперь стал вторым? И т. д.

123

12. Игра «Чья команда быстрее построится?»

4-5 лет

Цель: закрепить знание цифр, умение последовательно строить числовой ряд, соотносить цифру с количеством; развивать внимание, быстроту реакции.

Материал: два набора цифр; числовые карточки; бубен.

Вариант 1. Игровые действия: дети делятся на две команды, на двух столах (для каждой команды) лежат перевернутые изображением вниз карточки с цифрами.

Воспитатель стучит в бубен, дети бегают вокруг него. По сигналу они берут цифры со своих столов и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрами. Побеждает та команда, которая быстро и правильно выполнила задание.

Вариант 2. Игровые действия: на одном столе лежат карточки с цифрами, на втором — карточки с кружочками, в каждой команде на одного человека больше, чем карточек. По сигналу дети берут карточки и строятся по порядку в соответствии с цифрами. Тот, кто остался без карточки — ведущий. Он проверяет правильность выполнения задания.

Вариант 3. Игровые действия: по сигналу дети берут карточки, но теперь они должны стать парами: цифра у одного ребенка должна соответствовать количеству кругов у другого.

123

13. Игра «У кого больше»

4-5 лет

Цель: закрепить умение находить большее число; развивать внимание.

Материал: два набора карточек с цифрами.

Игровые действия: дети играют в парах, у каждого — набор карточек с цифрами.

Участники игры переворачивают и кладут на стол по одной карточке; у кого цифра на карточке больше, тот забирает карточку второго игрока. Если цифры одинаковые, дети кладут их назад в стопку. Выигрывает тот, у кого окажется больше карточек.

14. Игровое упражнение «Назови число»

Цель: закреплять умение называть следующее и предыдущее число («соседей» числа); развивать внимание.

Материал: карточки с цифрами, расставленные по порядку; фишки.

Игровые действия: педагог называет число, а дети — «соседей» данного числа.

Воспитатель предлагает найти общего «соседа» чисел 5 и 7; 2 и 4; 1 и 3. И т. д. Педагог называет число, а дети — следующее за ним; затем — предыдущее. За правильный ответ каждый ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

15. Игровое упражнение «Сделай поровну»

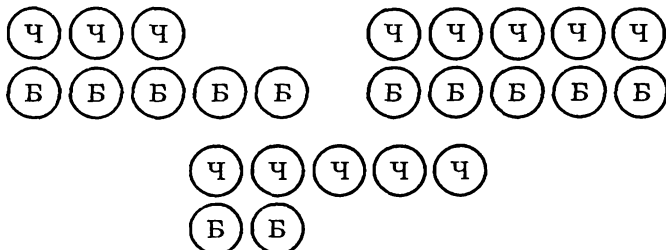
Цель: упражнять детей в сравнении множеств по числу входящих в них элементов, в умении уравнивать их; развивать сообразительность.

Материал: по 10 кругов двух разных цветов (можно шашки).

Игровые действия: педагог расставляет круги, делая множества не равными по количеству.

Первый игрок должен их уравнять, второй — сделать не равными, третий — снова уравнять. И т. д.

Например:



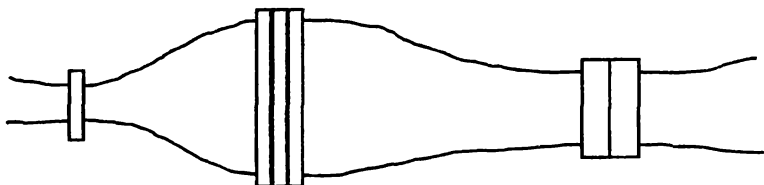
1. Игровое упражнение «Мосты через реку»

Цель: продолжать развивать представление о ширине («широкий», «узкий») и длине («длинный», «короткий»), умение сравнивать предметы по ширине и длине; учить выполнять задания согласно правилам; развивать глазомер; формировать самостоятельность.

Материал: палочки голубого, красного и желтого цветов; схематическое изображение извилистой реки.

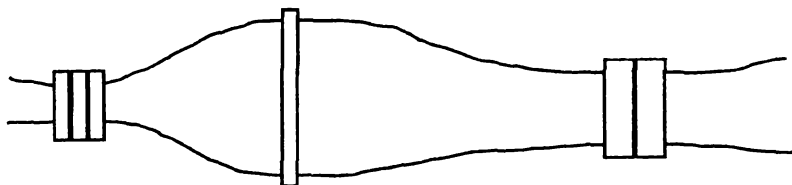
Вариант 1. Игровые действия: педагог показывает детям схематическое изображение извилистой реки и совместно с ними определяет узкое место, пошире и самое широкое.

Далее педагог предлагает детям «построить» мосты через реку: длинные и широкие, покороче и поуже, короткие и узкие. Ребята «строят» соответствующие мосты, самостоятельно подбирая палочки нужного цвета.



После выполнения задания педагог предлагает ребятам показать и рассказать, какие мосты они «построили», чем эти мосты отличаются друг от друга.

Вариант 2. Игровые действия: педагог предлагает «построить» короткие и широкие мосты, подлиннее и поуже, длинные и узкие.

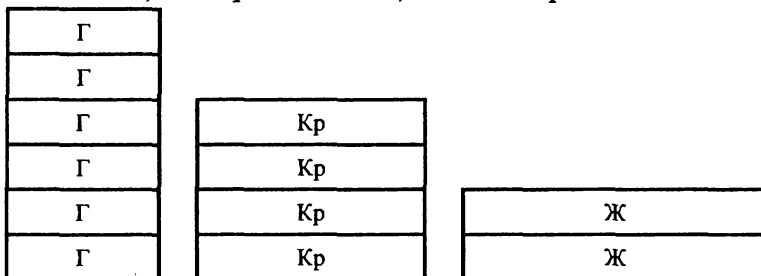


2. Игровое упражнение «Коврики для котят»

Цель: продолжать развивать представления о ширине («широкий», «узкий») и высоте («высокий», «низкий»), умение сравнивать предметы по двум признакам: ширине и высоте; учить выполнять задания согласно правилам; развивать глазомер; формировать самостоятельность.

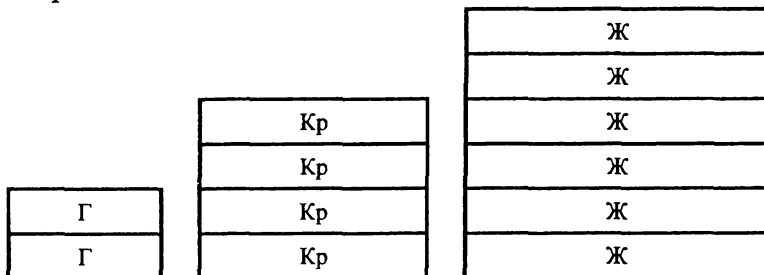
Материал: палочки голубого, красного и желтого цвета.

Вариант 1. Игровые действия: «сложить» коврики для котят, разные по ширине и высоте: самый узкий и высокий; пошире и пониже; самый широкий и низкий.



Дети самостоятельно выполняют задание. Если кто-то из детей испытывает затруднения, педагог уточняет правило и помогает выбрать палочки нужного цвета. После выполнения задания воспитатель предлагает показать и рассказать, какие коврики были «сложены», чем они отличаются друг от друга.

Вариант 2. Игровые действия: «сложить» коврики: самый узкий и самый низкий; пошире и повыше; самый широкий и самый высокий.

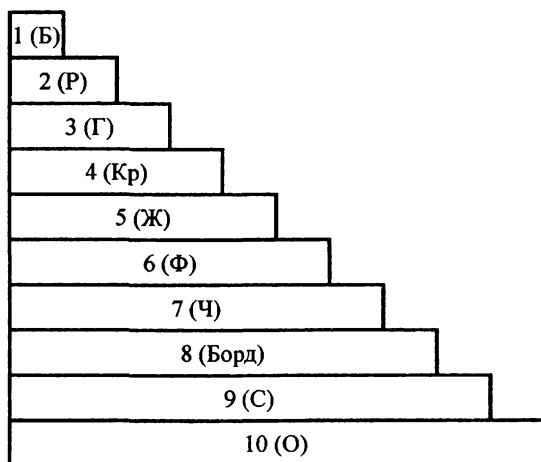


3. Игровое упражнение «Построй лесенку» (горизонтальную)

Цель: содействовать дальнейшему развитию представления о длине; учить строить сериационный ряд по правилу от самой короткой до самой длинной палочки (по одному признаку); закреплять умение сравнивать палочки по длине («длиннее», «короче»); развивать внимание; формировать самостоятельность.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: «построить» лесенку из 10 палочек от самой короткой до самой длинной (выложить по горизонтали).



После выполнения задания педагог задает вопросы.

Воспитатель. Какого цвета самая короткая палочка? Где она расположена?

— Какого цвета самая длинная палочка? Где она расположена?

— Какого цвета палочки короче желтой?

— Какая палочка длиннее: фиолетовая или черная?

— Какая палочка короче: красная или голубая?

— Какая палочка длиннее красной, но короче фиолетовой?

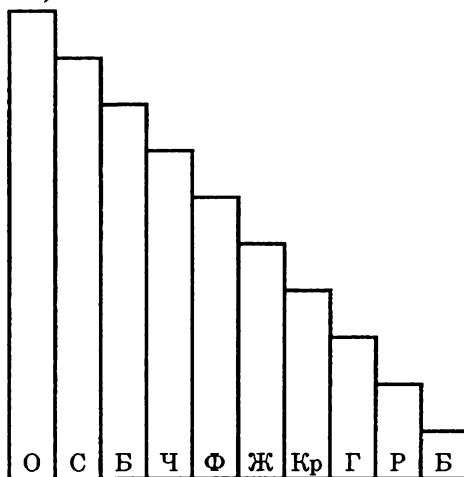
— Какие палочки длиннее красной, но короче бордовой?

4. Игровое упражнение «Построй лесенку» (вертикальную)

Цель: содействовать дальнейшему развитию представлений о высоте; учить строить сериационный ряд по правилу от самой низкой до самой высокой палочки (по одному признаку); закреплять умение сравнивать палочки по высоте («выше», «ниже»); развивать внимание; формировать самостоятельность.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски).

Игровые действия: «построить» лесенку из 10 палочек от самой низкой до самой высокой (выложить по вертикали).



После выполнения задания педагог задает дошкольникам вопросы.

Воспитатель. Какого цвета самая низкая палочка?

— Какого цвета самая высокая палочка?

— Какого цвета палочки выше голубой?

— Какого цвета палочки ниже бордовой?

— Какая палочка выше: фиолетовая или красная?

— Какая палочка ниже: голубая или розовая?

— Какие палочки ниже синей, но выше желтой?

5. Игровое упражнение «Угадай палочку»

Цель: продолжить развивать представление о длине; упражнять в построении сериационного ряда по правилу (по одному признаку); развивать внимание, глазомер, сообразительность.

Материал: набор палочек Кюизенера (цветные полоски); фишки.

Вариант 1. Игровые действия: дети играют в игру.

Для этого необходимо «построить» лесенку из 10 палочек от самой короткой до самой длинной. Ведущий выбирает любую палочку из набора, но не называет ее. Остальные игроки задают ведущему вопросы об этой палочке, но не спрашивают про ее цвет. Вопросы строятся таким образом, чтобы можно было ответить «да» или «нет».

Например:

— Эта палочка короче красной? (*Нет.*)

— Значит, речь идет не о белой, розовой, голубой палочках.

Вопросы задаются до тех пор, пока дети не угадают задуманную ведущим палочку. При угадывании дети могут отодвигать те палочки, которые были названы и не получили утвердительного ответа.

Вариант 2. Игровые действия: перед ребятами находятся упорядоченные по длине палочки, но трогать и отодвигать их нельзя.

Тому, кто назовет загаданную палочку, дается фишка.

6. Игровое упражнение «Измерь длину веревочки»

Цель: формировать умение сравнивать два предмета при помощи третьего, находить связь между длиной предмета и результатом измерения; развивать глазомер, самостоятельность.

Материал: две веревочки разной длины; палочка розового цвета.

Игровые действия: узнать длину каждой веревочки с помощью «мерки» — розовой палочки; ответить на вопросы воспитателя.

Р

Для этого педагог предлагает узнать, сколько раз можно приложить «мерку» к каждой веревке.

Дети выполняют задание и убеждаются, что к длинной веревке «мерку» можно приложить 6 раз, а к короткой — 3 раза.

Воспитатель. Почему к одной веревочке «мерку» приложили 6 раз, а к другой — 3 раза? (*Потому что одна веревочка длиннее, а другая короче.*)

— К какой веревке «мерку» прикладывали больше раз? (*К длинной.*)

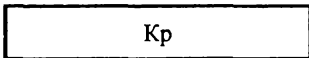
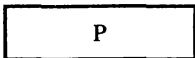
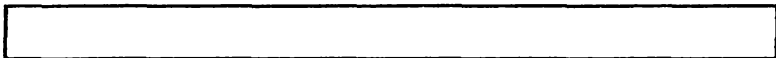
— К какой веревке «мерку» прикладывали меньше раз? (*К короткой.*)

7. Игровое упражнение «Измерь ленточку разными мерками»

Цель: формировать умение измерять длину предмета разными условными мерками, находить зависимость между «меркой» и результатом; развивать мышление, глазомер.

Материал: ленточки; палочки розового и красного цвета.

Игровые действия: узнать длину ленточки с помощью двух «мерок»: палочек красного и розового цвета; ответить на вопросы воспитателя.



Дети выполняют задание и убеждаются, что, измеряя ленточку разными «мерками», результат получается разный.

Воспитатель. Какая «мерка» уложилась в ленточке больше раз? (*Розовая.*)

— Какая «мерка» уложилась в ленточке меньше раз? (*Красная.*)

— Почему получился разный результат, ведь мы измеряли одну и ту же ленточку? (*Потому что «мерки» разной длины.*)

Педагог подводит детей к выводу: чем меньше «мерка», тем больше раз ее нужно прикладывать к предмету, и, наоборот, чем больше «мерка», тем меньше раз.

1. Игра «Засели домики»

Цель: развивать способность к анализу, сравнению, обобщению.

Материал: карточки с логическими таблицами; геометрические фигуры синего, желтого, красного цвета.

Вариант 1. Игровые действия: найти одну недостающую фигуру.

Перед каждым ребенком лежит карточка с изображением домика. Жители домиков — геометрические фигуры, каждая из которых «живет» в своей «квартире». Одна из «квартир» пустая, в нее необходимо заселить нового «жителя». Дети должны найти недостающую фигуру и поместить ее в пустую клетку. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры не хватает.

С	Ж	Кр	△	○	□
Кр	С	Ж	○	□	△
Ж	Кр		□	△	

Вариант 2. Игровые действия: найти две недостающие фигуры.

Кр	С	Ж	□	△	□	○	△	□
Ж	Кр	С	△	□		△		○
С			□	□		□	○	

Вариант 3. Игровые действия: найти недостающие фигуры, проанализировать, сравнить и обобщить фигуры в таблицах по двум свойствам.

Кр	С	Ж
С	Ж	Кр
Ж	Кр	

С	Ж	Кр
Кр		Ж
Ж	Кр	

○	□	△
△		□
□	△	○

С	Кр	Ж
Ж		Кр
Кр	Ж	С

Вариант 4. Игровые действия: используются таблицы с заданиями, которые требуют анализа, необходимо сравнить и обобщить фигуры по трем свойствам.

Кр	Ж	Кр
С	Кр	Ж
Ж	С	

С	Ж	Кр
Кр	С	Ж
Ж		С

С	Кр	Ж
Ж		Кр
Кр	Ж	С

Кр	С	Ж
С	Ж	С
Ж		

2. Игра «Поймай тройку»

Цель: формировать умение сравнивать; развивать внимание.

Материал: логические фигуры.

Игровые действия: педагог перемешивает фигуры и складывает их в виде стопки, затем снимает две верхние фигуры и кладет их на стол. Первый участник берет из стопки фигуру, прикладывает ее к паре, лежащей на столе, и ищет, чем похожи все три фигуры. Если находит подобие, забирает все три фигуры, как выигрыш, если сходство не обнаружено, то выбранная им фигура кладется вниз стопки. Следующий игрок берет из стопки очередную карточку, ищет признаки сходства с двумя имеющимися карточками. Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

3. Игра «Угадай, какая фигура»

Цель: развивать логическое мышление; учить кодировать и декодировать информацию о свойствах предмета.

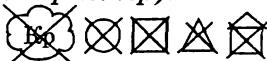
Материал: логические фигуры; карточки с изображением свойств; фишки.

Вариант 1. Игровые действия: определить соответствующую фигуру.

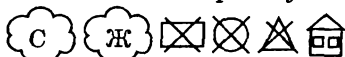
Перед детьми лежат логические фигуры. Ведущий показывает карточку, на которой изображено свойство блока (*цвет, форма или размер*). (*Используются карточки с перечеркнутыми знаками.*) Ребенок определяет соответствующую фигуру, за верный ответ получает фишку.

Вариант 2. Игровые действия: отгадать фигуру по карточке, на которой изображены два свойства фигуры (*цвет и форма; цвет и размер; форма и размер*).

Вариант 3. Игровые действия: отгадать фигуру по карточке, на которой изображены три свойства фигуры (*цвет, форма и размер*).



Ответ: красный большой прямоугольник.



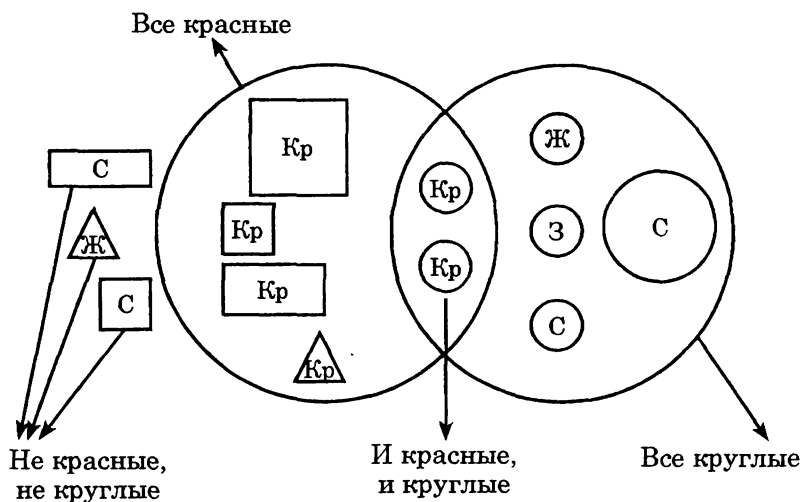
Ответ: красный большой квадрат.

4. Игры с обручами «Бабочки и цветы»

Цель: упражнять в умении классифицировать фигуры по двум и трем свойствам; учить находить область пересечения двух или трех областей; развивать логическое мышление.

Материал: логические фигуры разного цвета; два или три обруча разного цвета.

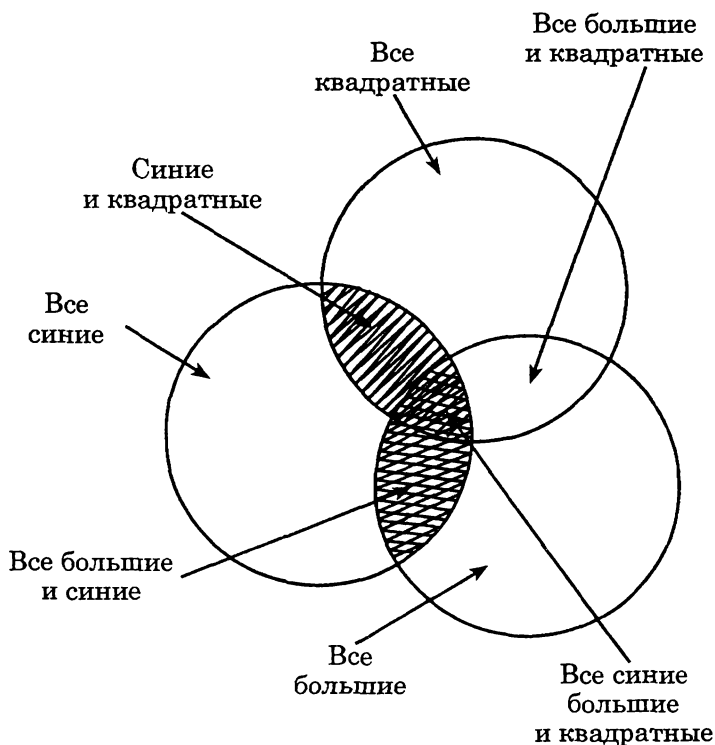
Вариант 1. Игровые действия: на полу лежат обручи — «цветы», в руках у детей логические фигуры — «бабочки». Необходимо разместить «бабочек» на «цветы» согласно правилу: на зеленом «цветке»-обруче будут находиться все красные «бабочки»-фигуры, на красном — все круглые «бабочки»-фигуры.



Прежде чем положить фигуру, ребенок должен ее описать.

Например: «Моя «бабочка» и красная, и круглая, значит, я ее положу в пересечении двух «цветов»: красного и зеленого». «Моя «бабочка» красная не круглая, значит, я ее положу в зеленый «цветок»».

Вариант 2.



Если при выполнении задания были допущены ошибки, то воспитатель еще раз вместе с детьми уточняет правило и описывает фигуру. Если дети заметили ошибку, говорят «стоп» и исправляют ее.

Педагог поощряет активность детей, постоянно меняет игровые задачи; в последствии дети сами составляют правила.

5. Игра «Угощение для медвежат»

4–5 лет

Цель: развивать умение сравнивать предметы по двум-трем свойствам, подводить к пониманию слов «разные», «одинаковые», пользоваться карточками-символами свойств.

Материал: логические фигуры; карточки-символы свойств; игрушки «медвежата».

Вариант 1. Игровые действия: разложить «печенье» на подносы.

В гости к детям пришли медвежата. Педагог предлагает угостить их печеньем. «Печенье» — фигуры, лежащие на подносах, должны отличаться формой и цветом, или цветом и размером, или формой и размером.

Вариант 2. Игровые действия: угостить медвежат «печеньем», отличающимся по трем свойствам.

Вариант 3. Игровые действия: используются карточки-символы свойств.

На столе в стопке лежат карточки с символами. Ребенок берет карточку, находит «печенье» с заданными свойствами. Второе печенье берет согласно правилу, оговоренному педагогом ранее.

Например, ребенок взял карточку



Выбрал фигуру (красный маленький круг) — одно «печенье». Второе — синий маленький квадрат (так как по условию другое «печенье» должно отличаться цветом и формой). И. т. д.

6. Игра «Узнай и назови»

4–5 лет

Цель: уточнить представления о геометрических понятиях: «точке», «прямой линии», «кривой линии», «ломаной», «луче».

Игровые действия: нарисовать в воздухе точку, ломаную, кривую, прямую линии, луч.

В роли ведущего выступает ребенок. Он рисует заданные фигуры, а остальные дети должны угадать, что он изображает.

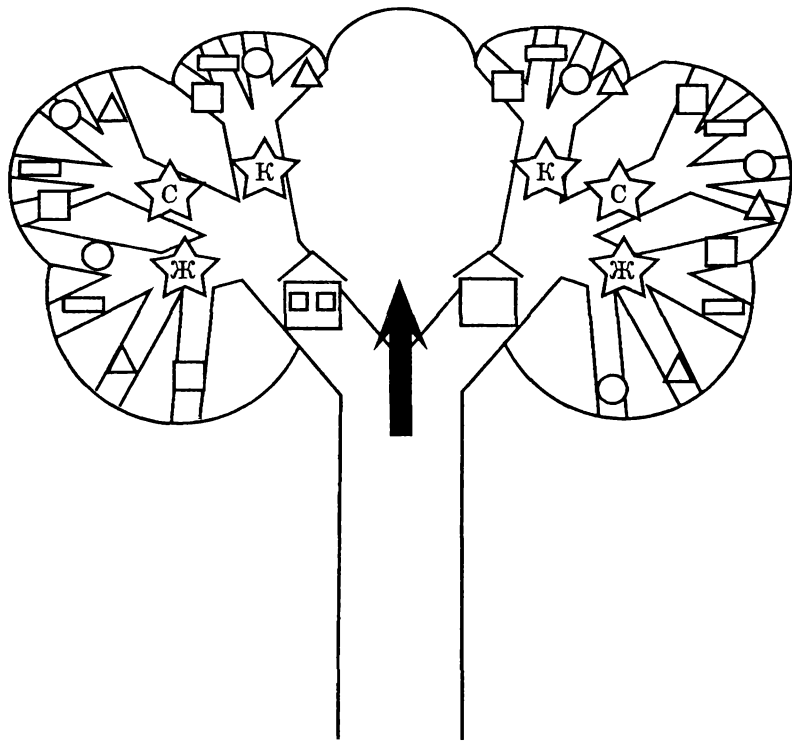
7. Игра «Волшебное дерево»

Цель: развивать умение классифицировать фигуры по трем признакам, выделять основные признаки; развивать пространственное представление, логическое мышление.

Материал: логические фигуры; плакат с изображением дерева без листьев с цветными ветками (желтыми, синими, красными, зелеными), на ветках изображены символы фигур — это листья.

Игровые действия: «вырастить» волшебное дерево, на котором вместо листьев «растут» геометрические фигуры.

Каждый ребенок размещает свою фигуру согласно знаку.



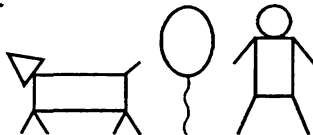
8. Игра «Магазин»

Цель: развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, вести рассуждения.

Материал: логические фигуры; карточки с изображением предметов.

Игровые действия: педагог предлагает детям пойти в «магазин» игрушек, где представлен большой их выбор (игрушки-карточки). У каждого ребенка есть «деньги» — логические фигуры. На одну «денежку» можно «купить» одну игрушку. Правило: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры.

Например: если у ребенка «денежка» — большой синий квадрат, то он может купить в магазине: зверюшку (фигура — прямоугольник и туловище — прямоугольник); шарик (фигура — большая и шарик — большой); человечка (фигура — прямоугольник и туловище — прямоугольник).



ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ

1. Игровое упражнение
«Найди игрушку»

Цель: содействовать формированию умения ориентироваться в пространстве «от себя».

Материал: конверт; игрушки.

Игровые действия: найти игрушку.

Педагог показывает детям письмо, полученное им от Карлсона. Рассказывает, что ночью прилетал Карлсон и принес игрушки. Но Карлсон любит шутить, поэтому игрушки он спрятал, а в письме написал, как их можно найти. Воспитатель достает письмо и читает: «Встань около двери, сделай вперед 3 шага, поверни налево, сделай 4 шага». И т. д. Ребенок, выполняя все указания, находит игрушку.



2. Игровое упражнение «Кто внимательный?»

4–5
лет

Цель: содействовать закреплению пространственных представлений «справа», «слева», «внизу», «вперед», «тозади».

Игровые действия: выполнить команды педагога. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру и предупреждает, что будет специально ошибаться, но они должны правильно выполнять все команды.

Воспитатель. Поднимите правую руку вверх, опустите ее на правое плечо, на левое плечо, дотроньтесь до правой коленки.

— Поднимите левую руку вверх, опустите левую руку вниз, повернитесь направо, повернитесь налево.

— Дотроньтесь правой рукой до носа, а левой рукой возьмитесь за правое ухо; хлопните в ладоши и поменяйте руки местами. И т. д.



3. Игровое упражнение «Выполни команду!»

4–5
лет

Цель: содействовать развитию умения ориентироваться в пространстве; учить выполнять движения по команде «Направо!» и «Налево!».

Игровые действия: дети делятся на две команды и выстраиваются друг против друга, выполняют различные движения: бег на месте, приседания и т. д.

По команде «Налево!» (или «Направо!») игроки поворачиваются в соответствующую сторону и останавливаются. Тот, кто ошибается, выходит из игры. Выигрывает та команда, в которой меньше участников выбыло из игры.



4. Игровое упражнение «Что? Кто?»

4-5
лет

Цель: упражнять в умении ориентироваться в пространстве; развивать умение определять положение предметов относительно себя: «слева», «справа», «спереди», «сзади», «над», «под».

Материал: мяч.

Игровые действия: ответить на вопросы воспитателя.

Дети становятся по кругу. При помощи считалки выбирается ведущий. Он становится в центре круга. Бросая мяч кому-нибудь из детей, ведущий спрашивает: «Кто справа от тебя?» («Кто слева от тебя?», «Что у тебя над головой?», «Кто перед тобой?». И т. д.) Если ребенок ответил правильно, то он становится ведущим, и игра продолжается.



5. Игровое упражнение «Опиши картину»

4-5
лет

Цель: развивать умение определять положение предметов относительно других объектов.

Материал: любая картина с изображением предметов; фишки.

Вариант 1. Игровые действия: педагог показывает детям картину и предлагает ответить на вопросы.

Воспитатель. Что находится слева от домика? Справа? Над ним? Перед ним? Позади него?

— Что находится внутри домика? Снаружи?

Вариант 2. Игровые действия: дети сами рассказывают о расположении предметов относительно домика без вопросов воспитателя.

За каждый правильный ответ дети поощряются фишкой.





6. Игровое упражнение «Составь узор»

4–5
лет

Цель: развивать умение определять положение предметов относительно других объектов, выполнять задание по инструкции воспитателя; развивать внимание.

Материал: геометрические фигуры; лист бумаги.

Игровые действия: педагог предлагает составить узор из геометрических фигур.

Дети работают по инструкции:

- 1) Возьми круг и положи его посередине листа.
- 2) Над кругом положи треугольник.
- 3) Справа от треугольника положи квадрат.
- 4) Слева от круга положи прямоугольник.
- 5) Под прямоугольником положи овал. И т. д.



7. Игровое упражнение «Поезд»

4–5
лет

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («справа», «слева», «между»); развивать умение определять положение одних предметов относительно других; развивать внимание.

Материал: цветные палочки (полоски): розовая, белая, красная, желтая, голубая.

Игровые действия: составить красную и желтую палочки так, чтобы красная палочка была слева от желтой.

Справа от желтой положите голубую палочку, а слева от красной — белую палочку. Слева от белой добавьте розовую палочку. Вот какой у нас получился поезд!

Воспитатель. Какой «вагон» находится справа от желтого?

- Слева от розового и справа от красного?
- Между красным и голубым?
- Слева от красного, но не белый?
- Какие «вагоны» находятся справа от розового и слева от голубого? И т. д.

Р	Б	Кр	Ж	Г
---	---	----	---	---



8. Игровое упражнение «Найди свое место»

4–5
лет

Цель: упражнять в умении ориентироваться в пространстве; закреплять понятия «вперед», «сзади», «между», «перед», «за».

Материал: фишки.

Игровые действия: занять место в соответствии с указаниями воспитателя.

Например: Таня встань впереди Саши, Вася встань слева от Саши, Маша встань справа от Тани, Оля встань сзади Тани. И т. д.

Затем каждому ребенку предлагается рассказать, где он стоит по отношению к другим детям. За правильный ответ каждый ребенок поощряется фишкой.

ОРИЕНТИРОВКА ВО ВРЕМЕНИ



1. Игра «Угадай, когда это бывает»

4–5
лет

Цель: закреплять представление о частях суток на основе характерной деятельности людей.

Материал: условные обозначения частей суток — круги разного цвета (желтый — утро, красный — день, синий — вечер, черный — ночь).

Игровые действия: педагог называет действия людей в разное время суток, а ребенок отгадывает, когда это бывает, и берет соответствующее условное обозначение.

- ◆ Дети уходят из детского сада.
 - ◆ Бабушка читает книгу внуку, лежащему в постели.
 - ◆ Делают зарядку.
 - ◆ Идут на работу.
 - ◆ Ужинают.
 - ◆ Играют на улице.
 - ◆ Спят.
 - ◆ Смотрят всей семьей телепередачи.
 - ◆ Идут в детский сад.
 - ◆ Завтракают.
 - ◆ Занимаются спортом. И т. д.
- Выигрывает тот, кто получит большее число кругов.



2. Игра «Вчера — сегодня — завтра»

4–5 лет

Цель: содействовать формированию временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

Материал: фишки.

Вариант 1. Игровые действия: закончить предложения подходящими по смыслу словами «вчера», «сегодня», «завтра».

- ◆ Сильный мороз был... (*вчера*).
- ◆ Мы будем сооружать постройку... (*завтра*).
- ◆ Мы строили из кубиков корабль... (*вчера*).
- ◆ Дети читают книгу... (*сегодня*).
- ◆ Мы пойдем в гости... (*завтра*).
- ◆ Мы идем по дорожке... (*сегодня*).

За правильный ответ дети получают фишки.

Вариант 2. Игровые действия: дети не заканчивают предложения, а показывают условное обозначение: желтый круг — вчера, красный — сегодня, синий — завтра.



3. Игра «Исправь ошибку»

4–5 лет

Цель: содействовать закреплению представлений детей о настоящем, будущем и прошлом времени, понятием «вчера», «сегодня», «завтра».

Материал: фишки.

Игровые действия: педагог называет предложения, в которых допущена ошибка, дети исправляют ее.

- ◆ Вчера ты мне дашь куклу.
- ◆ Завтра мы ходили в театр.
- ◆ Мы катаемся на лыжах завтра.
- ◆ Дети идут в магазин вчера.
- ◆ Мы поедем на экскурсию вчера. И т. д.

За правильный ответ дети награждаются фишками.



4. Игра «Не зевай — собирай!»

4–5 лет

Цель: содействовать формированию представлений о разных временах года.

Материал: карточки-круги с изображением разных пор года (красный круг — лето, желтый — осень, синий — зима, зеленый — весна).

Игровые действия: дети делятся на две команды; педагог предлагает рассмотреть карточки и сгруппировать их по порам года, относя к определенному условному обозначению.

Выигрывает та команда, которая правильно подобрала большее количество карточек к условным обозначениям.



5. Игра «Времена года»

4–5 лет

Цель: содействовать обогащению представлений о порах года, их последовательности.

Материал: цветные карточки, соответствующие временам года (зеленая карточка — весна, красная — лето, желтая — осень, белая — зима).

Вариант 1. Игровые действия: воспитатель выбирает одну из карточек и предлагает детям разместить остальные карточки в порядке следования за данной.

Например:

1)

З	?	?	?
---	---	---	---

Ответ:

З	Кр	Ж	Б
---	----	---	---

2)

Ж	?	?	?
---	---	---	---

Ответ:

Ж	Б	С	Кр
---	---	---	----

Вариант 2. Игровые действия: педагог называет время года, а дети показывают соответствующую карточку.

Вариант 3. Игровые действия: педагог показывает карточку, а дети называют соответствующую пору года.



6. Игра «Верно — неверно»

4–5
лет

Цель: продолжать знакомить детей с частями суток на основе установления характерной деятельности в определенный отрезок времени.

Материал: фишки.

Игровые действия: педагог называет фразы, а дети должны определить, верно ли данное утверждение или нет.

За правильный ответ ребенок получает фишку.

Например:

- ◆ Утром солнышко встает.
- ◆ Утром люди ужинают.
- ◆ По утрам нужно делать зарядку.
- ◆ Утром дети идут в детский сад.
- ◆ Нельзя умываться по утрам.
- ◆ Ночью люди обедают.
- ◆ Утро начинается с зарядки.
- ◆ Днем люди спешат с работы домой.
- ◆ Вечером всегда темно.
- ◆ Вечером школьники идут в школу.
- ◆ Вечером вся семья собирается дома.
- ◆ Днем ярко светит луна.
- ◆ День наступает вслед за утром.
- ◆ Днем люди обедают.
- ◆ Днем на улицах светят фонари.

И т. д.



7. Игра «Дружная неделя»

4–5 лет

Цель: содействовать формированию временных представлений о неделе как отрезке времени; закрепить названия и последовательность дней недели.

Материал: цифры от 1 до 7 (условное обозначение дней недели).

Вариант 1. Игровые действия: педагог присваивает каждому ребенку номер (условное обозначение) и закрепляет названия дней недели.

Первый — понедельник.

Пятый — пятница.

Второй — вторник.

Шестой — суббота.

Третий — среда.

Седьмой — воскресенье.

Четвертый — четверг.

Воспитатель обращает внимание на то, что суббота и воскресенье — это выходные дни.

Дети бегают в произвольном порядке, а по сигналу воспитателя строятся по порядку, называют дни недели согласно своему номеру.

Вариант 2. Игровые действия: дети строятся по порядку и называют дни недели согласно своему номеру, начиная неделю, например, со среды, пятницы и т. д.



8. Игра «Назови соседей»

4–5 лет

Цель: закреплять знание названий и последовательности дней недели; учить соотносить дни недели с настоящим, прошлым и будущим временем.

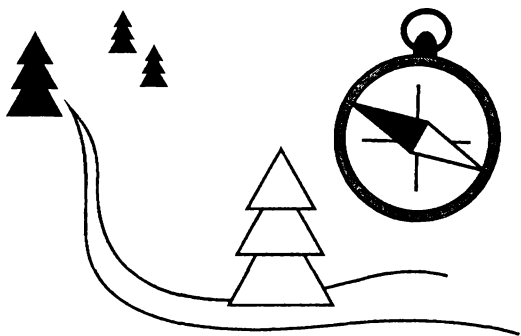
Вариант 1. Игровые действия: педагог каждому ребенку «присваивает» день недели. Дети выстраиваются друг за другом и называют дни недели по порядку.

Затем называется любой день недели, например, вторник. Ребенок, который является «вторником», поднимает руку, а его «соседи» называют свои дни недели.

Вариант 2. Игровые действия: педагог говорит, что сегодня среда, и спрашивает, какой день недели будет завтра. Ребенок, который является «четвергом», должен ответить: «Четверг». На вопрос «Какой день был вчера?» ребенок, который является «вторником», отвечает: «Вторник». И т. д.

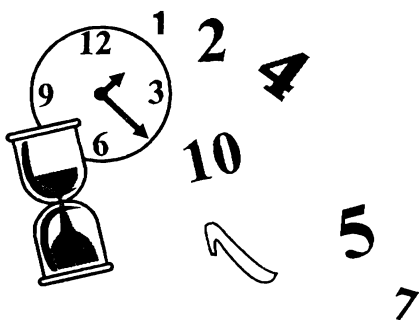
5-6
лет

5-6
лет



Дидактические игры и упражнения

для старшей группы



123

5-6
лет

1. Игра «Достань из мешочка»

Цель: содействовать развитию счетной деятельности при участии разных анализаторов: счет звуков, движения, предметов на ощупь; упражнять в прибавлении и отнимании единицы; развивать внимание.

Материал: мешочек; любые мелкие предметы; фишки.

Вариант 1. Игровые действия: посчитать число хлопков и достать на ощупь из мешочка предметов на один больше, чем было хлопков.

Вариант 2. Игровые действия: достать из мешочка, не глядя, предметов на один меньше, чем было хлопков.

За правильный ответ детям даются фишки. Можно предложить сосчитать, сколько раз ребенок присел, подпрыгнул и т. д.

123

5-6
лет

2. Игра «Кто знает, пусть дальше считает»

Цель: упражнять в счете в пределах 10.

Материал: мяч.

Вариант 1. Игровые действия: дети образуют круг, в центре круга стоит педагог. Он бросает кому-либо из детей мяч и называет любое число. Ребенок, поймавший мяч, называет последующие 2 — 3 числа и возвращает мяч педагогу. Теперь воспитатель бросает мяч другому ребенку и игра продолжается.

Вариант 2. Игровые действия: педагог называет число, а ребенок два предыдущих числа.

Например: педагог называет число 6, а ребенок — числа 5, 4.

Цель: расширять и закреплять знания о цифрах; умение соотносить количество с цифрой; развивать внимание.

Материал: обручи; цифры; числовые карточки; фишки.

Вариант 1. Игровые действия: на полу лежат обручи, в центре каждого — цифра. На столе лежат перевернутые изображением вниз карточки. Дети двигаются под музыку. Как только музыка перестает звучать, они подходят к столу и берут по одной карточке, а затем встают в тот обруч, цифра в котором соответствует количеству предметов на карточке.

В конце игры дети совместно с педагогом обсуждают правильность выполнения задания. За правильный ответ дети получают фишки.

Вариант 2. Игровые действия: подобрать карточки так, чтобы возле одной цифры стало два ребенка. Так они смогут проверить друг друга.

Цель: закрепить знания о цифрах и числовом ряде; упражнять в построении числового ряда; развивать внимание, память.

Материал: карточки с цифрами.

Игровые действия: педагог расставляет цифры (карточки с цифрами) по порядку. Дети закрывают глаза. В это время он меняет цифры местами или убирает какую-нибудь цифру. Открыв глаза, дети говорят, что изменилось. Тот, кто ответил первым и правильно, становится ведущим.

5. Игра «Стань тройками»

5-6 лет

Цель: закрепить умение находить «соседей» заданного числа; развивать внимание, быстроту реакции.

Материал: карточки с цифрами (2 набора).

Вариант 1. Игровые действия: дети делятся на две команды. У каждого ребенка в руках цифра. Дети бегают, в это время педагог называет какое-нибудь число. Ребенок, у которого есть названная цифра, выходит вперед, а рядом с ним становятся «соседи» названного числа. Остальные дети проверяют правильность выполнения задания. Выигрывает та команда, которая правильно и быстрее выполнит задание.

При повторном проведении игры дети меняются цифрами.

Вариант 2. Игровые действия: карточки с цифрами заранее детям не раздаются, а лежат на столе перевернутые картинкой вниз (для каждой команды свой стол). Педагог называет число, дети берут цифры со стола и становятся тройками.

6. Игра «Расставь знаки»

5-6 лет

Цель: продолжать учить понимать количественные отношения между числами в пределах 10, пользоваться знаками «>», «<», «=»; развивать внимание.

Материал: карточки с цифрами; знаки «>», «<», «=»; фишки.

Игровые действия: у четного количества детей в руках цифры. Они двигаются по группе. У оставшихся детей в руках знаки. По сигналу воспитателя дети с цифрами становятся в пары по желанию. Дети, у которых в руках знаки, должны стать между детьми в парах, чтобы запись неравенства или равенства была верной.

При повторном проведении игры дети меняются цифрами и знаками. Тот, кто выполнил задание первым, получает фишку.

123

7. Игра «Передай по кругу»

5-6 лет

Цель: закрепить знание цифр, умение соотносить цифру с количеством; развивать внимание, память.

Материал: числовые карточки; карточки с цифрами.

Игровые действия: игра проводится в кругу. В руках у каждого ребенка — числовая карточка. После слов педагога «Начали!» все играющие передают друг другу карточки по кругу по часовой стрелке. По команде «Стоп!» дети прячут карточки, предварительно сосчитав число предметов, изображенных на них. Воспитатель показывает какую-нибудь цифру, а дети должны показать карточку с таким же количеством предметов.

123

8. Игра «Считай дальше»

5-6 лет

Цель: упражнять в прямом и обратном счете от любого числа до 10.

Материал: мяч.

Вариант 1. Игровые действия: дети стоят в кругу. С помощью считалки выбирается ведущий.

* * *

Раз, два, три, четыре.

Кто не спит у нас в квартире?

Всем на свете нужен сон.

Кто не спит, тот вышел вон!

Ведущий стоит в кругу с мячом. Он бросает мяч и называет число и направление счета. Ребенок, поймавший мяч, продолжает считать. Например: ведущий говорит: «7, вниз». Ребенок, поймавший мяч, считает — 6, 5, 4, 3, 2, 1. Затем он становится ведущим и называет любое число и направление.

Вариант 2. Игровые действия: счет вести во втором десятке.

13

9. Игра «Разложи на две части»

5–6 лет

Цель: знакомить с составом числа и двух меньших чисел.

Материал: счетные палочки двух цветов или набор геометрических фигур для каждого ребенка; фишки.

Игровые действия: педагог называет число и предлагает детям разложить счетные палочки на две части так, чтобы вместе они образовали заданное число. Ребенок, справившийся первым, получает фишку.

13

10. Игра «Ручеек»

5–6 лет

Цель: продолжать учить составлять число из двух меньших.

Материал: цифры по количеству детей.

Игровые действия: двое детей — ведущие — берутся за руки, образуя «воротца», в руках у них цифра 8. Остальные дети разбегаются по кругу, в руках у них цифры от 0 до 8. По сигналу воспитателя «Ручеек, в воротца» дети встают парами так, чтобы вместе образовать заданное число (2 и 6; 4 и 4; 1 и 7; 3 и 5; 8 и 0). «Ручеек» должен пройти через «воротца» и сказать, как составлено число. Ведущие, образующие воротца, проверяют правильность выполнения задания.

При повторном проведении игры выбираются новые ведущие, цифры у детей меняются.

11. Игра «Отгадай число»

Цель: упражнять детей в счете в пределах 10, в сравнении двух чисел; развивать внимание, наблюдательность.

Игровые действия: среди детей выбирается ведущий.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять,
 Нам друзей не сосчитать.
 А без друга в жизни туго,
 Выходи-ка ты из круга.

Ведущий задумывает любое число в пределах 10 и на ухо говорит его воспитателю. Играющие, чтобы отгадать число, задают вопросы, на которые ведущий отвечает только «да» или «нет».

Например, задумано 7.

- ◆ Оно больше шести? (Да.)
- ◆ Оно меньше девяти? (Да.)
- ◆ Это число восемь? (Нет.)
- ◆ Это число семь? (Да.)

Тот, кто отгадал число, становится ведущим.

12. Игра «Считай двойками»

Цель: упражнять в счете двойками; развивать внимание.

Вариант 1. Игровые действия: дети считают двойками по цепочке друг за другом.

Первый ребенок начинает: «Два». Следующий продолжает: «Четыре». И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: посчитать двойками от любого числа в обратном порядке.

Цель: упражнять детей в счетной деятельности, умения называть следующее и предыдущее числа, «соседей» числа; учить увеличивать и уменьшать число на 1.

Материал: мяч.

Игровые действия: ответить на вопросы воспитателя.

Дети выстраиваются в одну линию. Педагог каждому бросает мяч и задает вопрос. Если ребенок отвечает правильно, то бросает мяч обратно и делает шаг вперед. Если ответ неверный — остается на месте. Победит тот, кто окажется дальше всех.

- ◆ Назови число, следующее за числом 2.
- ◆ Какое число находится между числами 7 и 9?
- ◆ Назови «соседей» числа 7.
- ◆ После какого числа идет число 6?
- ◆ Какое число предшествует числу 4?
- ◆ Какое число больше, чем 4, на 1?
- ◆ Сколько будет 3 и 1?
- ◆ Сколько будет 5 без 1?
- ◆ Какое число меньше, чем 3, на 1?
- ◆ Какое число идет за числом 6?
- ◆ Какое число идет перед числом 6? И т. д.

Цель: формировать умение вычислительной деятельности; развивать внимание, сообразительность.

Материал: карточки с цифрами; фишки.

Игровые действия: в руках у детей карточки с цифрами. Ребята свободно двигаются по группе. Педагог называет любое число, а дети должны стать парами так, чтобы при сложении или вычитании получилось названное число и объяснить свой выбор.

Например: называется число 8. Значит, могут быть пары: 6 и 2 т. к. $6 + 2 = 8$; 9 и 1 т. к. $9 - 1 = 8$. И т. д.

При правильном решении дети получают фишки.

Цель: содействовать развитию счетной деятельности, умению увеличивать и уменьшать заданное число на один или два.

Материал: «волшебная» палочка.

Вариант 1. Игровые действия: дети стоят по кругу. Педагог называет число и передает палочку. Под музыку дети передают палочку друг другу. Как только музыка затихает, ребенок, в руках которого оказалась палочка, увеличивает названное число на 1.

Вместо музыки можно использовать любой сигнал (бубен, команды воспитателя).

Вариант 2. Игровые действия: уменьшить названное число на 1.

Вариант 3. Игровые действия: увеличить названное число на 2.

Вариант 4. Игровые действия: уменьшить названное число на 2.

ВЕЛИЧИНА

1. Игра «Отгадай, что такое»

5–6 лет

Цель: уточнить представления детей о величине предметов; учить находить сходство предметов по величине; развивать внимание, сообразительность.

Материал: мяч; фишки.

Игровые действия: дети стоят по кругу. Педагог называет слово (*величины предметов*), а дети — названия предметов, которые можно употребить вместе с этим словом.

- ◆ Длинная... (*дорога, веревка*).
- ◆ Широкая... (*улица, река, лента*).
- ◆ Высокий... (*дом, кран, жираф, столб*).
- ◆ Толстый... (*человек, медведь*).
- ◆ Легкий... (*перо, травинка, вата*).
- ◆ Тяжелый... (*чемодан, диван, машина*). И т. д.

За каждый правильный ответ дети получают фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

5-6
лет

2. Игра «Да — нет»

Цель: закреплять умение сравнивать палочки по длине, использовать в речи слова «короче», «длиннее»; развивать внимание, сообразительность, глазомер.

Материал: 10 разных по длине палочек (полосок).

Игровые действия: построить из палочек «лесенку» по длине.

Среди детей выбирается ведущий. Он загадывает любую палочку и сообщает о своем выборе на ухо воспитателю. Играющие должны узнать, какую палочку загадали. Для этого они задают вопросы о длине палочки, а ведущий может отвечать только «да» или «нет».

Например:

— Эта палочка короче желтой? (Да.)

— Эта палочка длиннее голубой? (Да. Значит, это красная палочка.)

Вопросы задаются до тех пор, пока дети не отгадают, о какой палочке идет речь. Отгадавший становится ведущим.

5-6
лет

3. Игровое упражнение «Разнообразные лесенки»

Цель: закреплять умение сравнивать палочки по высоте и ширине, составлять сериационные ряды; развивать внимание, глазомер.

Материал: набор палочек Кюизенера.

Игровые действия: составить «лесенку» по высоте из шести палочек (выбираются палочки такого цвета, чтобы они шли не по порядку).

Детям нужно найти место для оставшихся палочек, чтобы все они располагались стояли по порядку. Затем воспитатель предлагает дошкольникам рядом с этой «лесенкой» составить другую, по высоте. Она будет отличаться по ширине. В конце игры вместе с детьми обсуждается, чем отличаются данные «лесенки».

4. Игровое упражнение «Измерь разными мерками»

Цель: формировать умение измерять длину с помощью двух условных «мерок», находить зависимость между измеряемой величиной, «меркой» и результатом; развивать глазомер.

Материал: палочки для измерения; две условные «мерки» разной длины; фишки.

Игровые действия: педагог предлагает взять две оранжевые палочки и приставить их друг к другу. Получится дорожка длиной 20 см. Затем детям предлагается измерить длину дорожки при помощи розовой и красной палочек, определить, каких «мерок» поместится больше, объяснить почему.

Педагог подводит детей к выводу о том, что чем больше «мерка», тем меньшее число раз ее нужно приставлять к измеряемому предмету, и, наоборот, чем меньше «мерка», тем большее число раз ее нужно приставлять.

Затем педагог может предложить детям измерить длину стола (каждый своей «меркой») и сравнить результаты. Попросить сделать вывод самостоятельно. За правильный ответ каждый ребенок награждается фишкой.

5. Игровое упражнение «Измерь ковер»

Цель: упражнять в измерении длины, ширины естественной «меркой» — шагами.

Игровые действия: измерить длину и ширину ковра шагами.

Дети по очереди измеряют и сравнивают результаты. Педагог подводит их к выводу о том, что чем шире шаг, тем их меньше нужно сделать. Результат зависит от выбранной «мерки».

5-6
лет

6. Игровое упражнение «Напои гостей»

Цель: формировать умение измерять объем жидких тел с помощью условной мерки.

Материал: чашечка (условная «мерка»); два стакана; ведро с водой; игрушки «Медвежонок» и «Зайчонок».

Игровые действия: педагог сообщает, что к детям едут гости: медвежонок и зайчонок. С дороги и их надо напоить чаем. Медвежонок больше по размеру, чем зайчик и поэтому ему надо налить чая больше. Педагог предлагает с помощью условной «мерки» выполнить задание. В конце обсудить, в каком стакане больше воды и на сколько.

5-6
лет

7. Игровое упражнение «Измерь ленточки»

Цель: закреплять умение измерять длину с помощью линейки.

Материал: ленточки разной длины.

Игровые действия: измерить длину ленточек, сравнить результат.

Педагог сообщает о том, что она купила ленточки для кукол, но они разной длины. Каждый ребенок получает по ленточке и измеряет ее длину. После измерения дети определяют, у кого самая длинная ленточка, а у кого самая короткая.

1. Игра «Бегите ко мне»

Цель: содействовать развитию умения классифицировать фигуры по разным признакам: форме, цвету, размеру; развивать внимание.

Материал: набор геометрических фигур.

Игровые действия: дети образуют круг, у каждого из них в руках геометрическая фигура. Педагог стоит в центре круга.

— Подойдите ко мне те, у кого есть красные большие и круглые фигуры.

Подошедшие дети объясняют, почему они подошли. Остальные дети объясняют, почему они остались на месте. *(Их фигура не красная, не большая и не круглая.)*

Подойти тем, у кого:

- ◆ четырехугольные синие маленькие фигуры;
- ◆ многоугольные желтые маленькие фигуры;
- ◆ не круглые красные большие фигуры. И т. д.

2. Игра «Посмотри вокруг»

Цель: закрепить знание геометрических фигур «ромб», «трапеция», «многоугольник», «четырёхугольник», «квадрат», «прямоугольник», «круг», «овал»; формировать умение находить в окружающей обстановке предметы заданной формы; развивать быстроту реакции.

Материал: фишки.

Игровые действия: дети делятся на две команды; педагог предлагает назвать предметы разной формы: квадратной, треугольной, четырехугольной, не имеющей углов и т. д.

Игра проводится в быстром темпе. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Побеждает команда, набравшая большее количество очков. Нельзя дважды называть один и тот же предмет.

5-6
лет

3. Игровое упражнение «Сравни фигуры»

Цель: содействовать развитию умения сравнивать геометрические фигуры по определенным признакам: цвету, форме, размеру.

Материал: геометрические фигуры или карточки с их изображением.

Игровые действия: у каждого ребенка в руках находится геометрическая фигура. Дети двигаются по группе. По сигналу воспитателя рядом становятся те дети, в руках которых находятся фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но отличающиеся по форме. Ребята объясняют свой выбор. Те, у которых фигуры не подходят по условию, объясняют, почему выполнение задания невозможно.

Затем дети меняются карточками, и игра продолжается по новым правилам.

♦ Рядом должны стоять «фигурь», отличающиеся размером, формой, цветом.

♦ Рядом должны стоять «фигурь» одинакового цвета, но отличающиеся формой и размером. И т. д.

5-6
лет

4. Игра «Нарисуй в воздухе»

Цель: содействовать формированию представлений о разных видах углов (прямой, острый, тупой); и линий (прямая, волнистая, ломаная); развивать внимание.

Игровые действия: сначала роль ведущего исполняет взрослый, затем — дети. Ведущий «рисует» в воздухе какую-нибудь линию или угол, а дети определяют, что он изображает. Отгадавший становится ведущим.

5. Игровое упражнение «Цветок» (с четырьмя обручами)

Цель: формировать операции классификации по четырем признакам; учить определять области пересечения; развивать логическое мышление, внимание.

Материал: 4 обруча; геометрические фигуры.

Игровые действия: разложить фигуры по своим домикам.

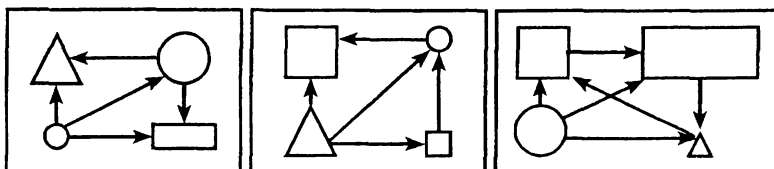


Совместно с воспитателем дети определяют каждую из областей и области пересечения. Дошкольники выполняют задание и объясняют свой выбор.

6. Игровое упражнение «Необычные фигуры»

Цель: способствовать развитию умения оперировать тремя свойствами фигур, способности к анализу, абстрагированию, умению строго следовать правилам при выполнении цепочки действий; развивать творческое мышление, воображение.

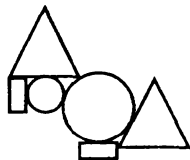
Материал: логические фигуры разных цветов (желтого, синего, красного); таблица с правилами построения фигур.



Игровые действия: преобразовать простые фигуры в сложные.

В городе фигур состоится карнавал. Чтобы простые фигуры стали неузнаваемыми, их нужно превратить в необычные сложные фигуры. Для такого превращения есть правила. (Педагог вместе с детьми рассматривает правила и объясняет их.) Начинать строить необходимо с той фигуры, от которой стрелки только отходят. Если от фигуры не отходит ни одна стрелка, то к ней ничего не надо пристраивать. Затем каждый ребенок берет простую фигуру и начинает «превращать» ее в сложную. По окончании работы дети сравнивают полученные фигуры, находят неточности, устанавливают, на что или на кого похожи получившиеся фигуры.

Например, согласно первому правилу получилась следующая фигура:



Сначала дети пользуются готовыми правилами, потом сами составляют их. Педагог поощряет проявление самостоятельности и творчества при составлении правил.

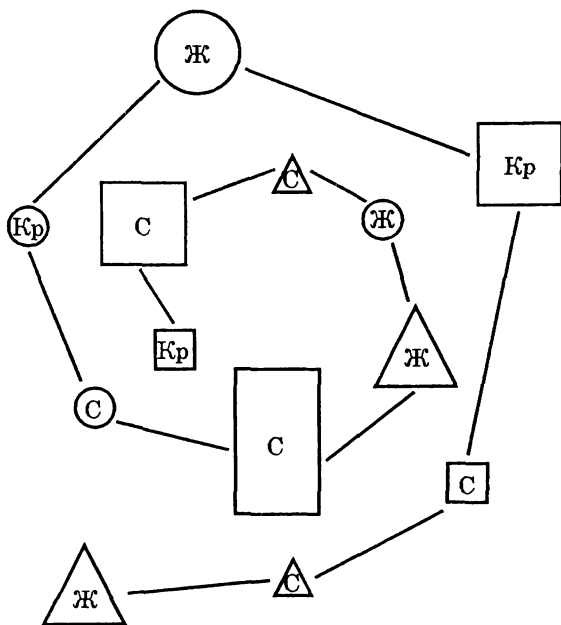
7. Игровое упражнение «Хоровод»

Цель: закреплять умения выделять свойства фигур (цвет, форму, размер), сравнивать фигуры по трем признакам, действовать согласно правилу; развивать внимание.

Материал: логические фигуры разных цветов (желтого, синего, красного).

Игровые действия: «составить» хоровод из геометрических фигур по правилу: рядом должна стоять фигура, в которой будет только один признак предыдущей фигуры, а остальные признаки должны измениться.

Дети выходят по порядку и добавляют по одной фигуре к уже имеющейся. Все вместе проверяют правильность выполнения задания.



Дети, которые испытывают затруднение, должны объяснить свой выбор.

8. Игровое упражнение «Логический поезд»

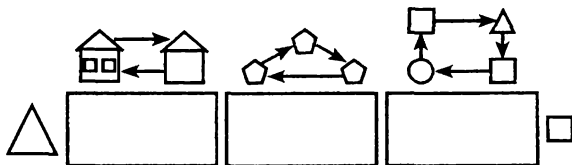
Цель: развивать умение выбирать свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на картинке, действовать последовательно, соблюдая правила; развивать логическое мышление.

Материал: два «паровоза» по три «вагона»; карточки с символами изменения свойств; логические фигуры.

Игровые действия: дети делятся на две команды. У каждой команды есть «поезд», состоящий из трех «вагонов». Над каждым «вагоном» дети кладут карточку, символизирующую принцип изменения свойств (выбирается произвольно). Педагог сообщает, что данный «поезд» необычный, логический, а грузы, которые он везет, переходят из «вагона» в «вагон», изменяясь в соответствии с правилом, изображенным на карточке, находящейся над «вагоном».

Например: в поезде едет большой красный треугольник (△). В первом «вагоне», изменив величину, он станет маленьким красным треугольником, во втором «вагоне», изменив цвет, он станет маленьким синим треугольником, в третьем «вагоне», изменив форму, он станет маленьким синим квадратом. Слева от первого «вагона» нужно положить груз, с которым «поезд» начинает путешествие, а груз, побывавший во всех «вагонах», — справа от последнего «вагона». Затем нужно выбрать следующий груз, произвести с ним те же действия.

Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество грузов. Все участники команд проводят проверку правильности выполнения задания.



ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ



1. Игра «Наоборот»

5-6 лет

Цель: закреплять знание слов, обозначающих пространственные понятия; учить подбирать противоположные по смыслу слова; развивать внимание.

Материал: мяч.

Игровые действия: дети стоят по кругу, воспитатель стоит в центре круга с мячом. Воспитатель произносит: «Вперед!» — и бросает мяч ребенку. Ребенок отвечает: «Назад!» — и возвращает мяч воспитателю.

Варианты команд:

- ◆ направо — налево;
- ◆ вверх — вниз;
- ◆ далеко — близко;
- ◆ внутри — снаружи;
- ◆ над — под;
- ◆ впереди — сзади;
- ◆ высоко — низко.



2. Игра «Что? Где?»

5-6 лет

Цель: содействовать развитию умения ориентироваться относительно себя; закрепить пространственные понятия; развивать внимание.

Материал: мяч.

Игровые действия: дети стоят по кругу, педагог стоит в центре круга с мячом. Воспитатель называет любые предметы, находящиеся в группе, а ребенок, которому брошен мяч, должен ответить, где этот предмет находится по отношению к нему. Игра проходит в быстром темпе.

- ◆ Дверь от тебя находится где? (*Слева.*)
- ◆ Окно от тебя находится где? (*Позади.*)
- ◆ Большой стул от тебя находится где? (*Справа.*)
- ◆ Кукла сидит от тебя где? (*Слева.*)
- ◆ Лена стоит где? (*Впереди.*) И т. д.

3. Игра «Будь внимательным!»

Цель: продолжать закреплять понятие «лево-право»; развивать внимание.

Вариант 1. Игровые действия: выполнить задания воспитателя.

Дети стоят в ряд, перед ними — педагог, дает им задание. Если ребенок выполняет задание правильно, то делает шаг вперед, если неправильно, то остается на месте. Выигрывает тот, кто прошагает дальше всех.

Задания:

- ◆ поднять вверх правую руку;
- ◆ вытянуть вперед левую руку;
- ◆ посмотреть налево;
- ◆ опустить правую руку;
- ◆ наклониться влево;
- ◆ закрыть правый глаз. И т. д.

Вариант 2. Игровые действия: дети выполняют те же задания, но стоят друг напротив друга.

4. Игра «Определяем местоположение»

Цель: учить ориентироваться в пространстве относительно других объектов, задавать вопросы, используя слова «слева», «справа», «на», «под», «за», «перед», «между»; развивать внимание.

Материал: сюжетные картинки; фишки.

Игровые действия: педагог задает детям вопрос по картинке: «Кто находится впереди котенка?». Тот, кто правильно отвечает, становится ведущим. За правильно составленный вопрос ребенок награждается фишкой. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек.

5. Игровое упражнение «Нарисуй картинку»

Цель: содействовать дальнейшему развитию умения ориентироваться на листе бумаги и относительно других объектов, работать по инструкции; развивать внимание.

Материал: лист бумаги; карандаш для каждого ребенка.

Игровые действия: нарисовать карандашом картину.

Для того чтобы нарисовать картину, надо быть внимательным и четко выполнять инструкцию педагога.

Задания.

- ◆ В правом верхнем углу нарисуйте облако.
- ◆ В левом верхнем углу нарисуйте солнышко.
- ◆ Снизу по центру листа нарисуйте елочку.
- ◆ Над елкой нарисуйте птичку.
- ◆ Под елкой нарисуйте грибок.
- ◆ Правее елки нарисуйте пенек.
- ◆ На пеньке нарисуйте зайчика.
- ◆ Слева от елки нарисуйте цветок.
- ◆ В правом нижнем углу нарисуйте ручеек.

После выполнения задания педагог предлагает детям сравнить рисунки, найти работы, в которых допущены ошибки, и помочь их исправить.



6. Игра «А как у тебя?»

5–6
лет

Цель: закреплять умение ориентироваться на листе бумаги, словесно обозначать месторасположение предмета (слева, справа, сбоку, между); развивать внимание.

Материал: лист бумаги; по семь геометрических фигур для каждого ребенка.

Игровые действия: педагог предлагает самостоятельно разложить фигуры на листе бумаги: в углах, по сторонам, в центре; затем сравнить расположение фигур, комментируя то, что получилось.

Например: «У меня красный маленький квадрат находится в правом нижнем углу, а у тебя?». Другой ребенок рассказывает, где у него находится эта фигура и задает вопрос следующему. Дети поочередно задают вопросы и отвечают на них.



7. Игровое упражнение «Размести фигуры»

5–6
лет

Цель: содействовать развитию умения ориентироваться на листе бумаги по девяти точкам (углы: правый и левый верхние, правый и левый нижние; стороны: правая и левая, верхняя и нижняя; середина листа); учить следовать инструкции; развивать внимание.

Материал: лист бумаги; геометрические фигуры для каждого ребенка.

Игровые действия: педагог предлагает взять маленький красный квадрат и положить его в левый нижний угол листа; в верхний правый угол положить круг не маленький не красный и не желтый; в нижний правый угол положить треугольник небольшой красный; между большим синим кругом и маленьким красным треугольником положить четырехугольник, но не квадрат желтый большой. И т. д.

Воспитатель. Какая фигура находится на правой стороне листа?

— Какая фигура лежит в центре листа? И т. д.

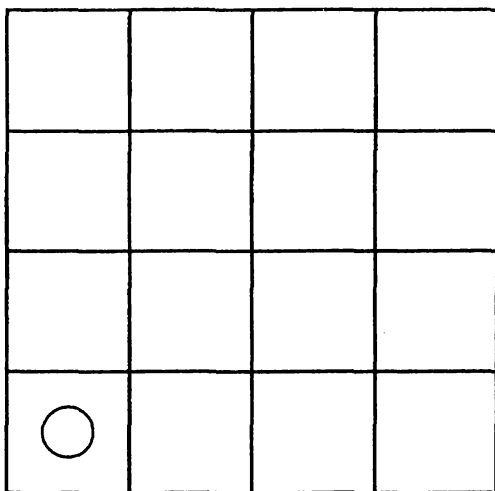


5-6
лет

8. Игра «Путешествие муравья»

Цель: закреплять пространственные отношения, умение ориентироваться на листе бумаги в клетку; развивать внимание, умение точно выполнять задание.

Материал: фишка; лист бумаги с расчерченными клетками для каждого ребенка.



Игровые действия: передвигать фишку по клеточкам таблицы по инструкции педагога.

Воспитатель. «Муравей» находится в левом нижнем углу, затем он перемещается на клеточку вверх, на клеточку вправо, на клеточку вниз. И т. д.

После выполнения заданий ребенок сообщает, где находится «муравей».



1. Игра «Живая неделька»

Цель: закреплять названия дней недели, их последовательность; развивать внимание.

Материал: два набора карточек с цифрами от 1 до 7; фишки.

Вариант 1. Игровые действия: дети делятся на две команды по семь человек, для каждой команды на столе лежит набор цифр изображением вниз.

Дети передвигаются по группе в произвольном порядке. По сигналу воспитателя они бегут к своим столам и берут по одной карточке. Каждая команда выстраивается по порядку в соответствии с выбранными цифрами.

Педагог дает задания участникам игры, например, «Вторник», топни ногой три раза; «Третий день недели», назови себя и подпрыгни 4 раза. И т. д.

Тому, кто правильно выполнит задание, дается фишка. Выигрывает та команда, которая насобирала большее количество фишек.

Вариант 2. Игровые действия: «построить» неделю со «вторника» (с «пятницы» и т. д.); ответить на вопросы воспитателя.

Воспитатель. «Среда», назови своих «соседей».

— «Пятница», какой день недели будет после тебя?

— «Воскресенье», какой день недели был перед тобой? И т. д.



2. Игра «Назови пропущенное слово»

5-6 лет

Цель: содействовать развитию представлений о временах года, частях суток, днях недели.

Материал: мяч.

Игровые действия: дети образуют круг, ведущий стоит в центре. Он начинает фразу и бросает мяч одному из играющих, ребенок, поймавший мяч, добавляет недостающее слово и возвращает мяч.

Воспитатель. Утром я пришел в детский сад, а вернулся домой... (*вечером*).

— Если вчера была пятница, то сегодня — ... (*суббота*).

— Каждое воскресенье мы ходим в парк. И вчера тоже ходили, какой день недели сегодня? (*Понедельник*.)

— За понедельником был вторник, а за четвергом будет... (*пятница*).

— Зиму сменяет весна, а какое время года сменит весну? (*Лето*.) И т. д.



3. Игра «Дни недели»

5-6 лет

Цель: содействовать развитию временных представлений; закрепить знание дней недели.

Материал: мяч.

Игровые действия: дети стоят по кругу, педагог — в центре с мячом. Он бросает мяч кому-либо из детей и задает вопросы, ребенок, поймавший мяч, отвечает.

Воспитатель. Назови день недели после вторника.

— Назови день недели между вторником и четвергом.

— Какой день недели перед пятницей?

— Какой день недели сегодня?

— Какой день недели был вчера?

— Какой день недели будет завтра? И т. д.

Если кто-то из играющих не может сразу дать ответ, ведущий просит остальных детей помочь ему.

Роль ведущего могут исполнять дети, передавая по кругу мяч и задавая вопросы друг другу.

5-6
лет

4. Игра «Раз, два, три — вслед за мною говори!»

Цель: развивать временные представления о последовательности частей суток, дней недели; закреплять знание названий месяцев, времен года.

Материал: мяч.

Игровые действия: дети стоят по кругу, ведущий с мячом — в центре. Он бросает мяч со словами:

— Раз, два, три — вслед за мною говори «пятница» (*суббота, воскресенье, понедельник — продолжает ребенок*).

— Раз, два, три — вслед за мною говори «вечер» (*ночь, утро, день*).

— Раз, два, три — вслед за мною говори «октябрь» (*ноябрь, декабрь, январь*).

— Раз, два, три — вслед за мною говори «лето» (*осень, зима, весна*). И т. д.

5-6
лет

5. Игра «Что лишнее?»

Цель: содействовать развитию временных представлений; закреплять знания времен года, месяцев, сезонов, частей суток.

Вариант 1. Игровые действия: найти «лишнее» среди перечисленных педагогом понятий и объяснить почему.

◆ Осень, вечер, зима. (*Вечер, так как это часть суток.*)

◆ Апрель, март, июнь. (*Июнь, так как это летний месяц.*)

◆ Утро, день, осень. (*Осень, так как это пора года.*)

◆ Ночь, понедельник, среда. (*Ночь, так как это часть суток.*)

◆ Февраль, март, январь. (*Март, так как это весенний месяц.*)

Вариант 2. Игровые действия: обобщить перечисленные понятия и продолжить их.

◆ Сентябрь, октябрь... (*ноябрь — осенние месяцы*).

◆ Утро, день... (*вечер, ночь — части суток*).

◆ Вторник, среда... (*четверг — день недели*). И т. д.



6. Игра «Двенадцать месяцев»

5-6 лет

Цель: обогащать представления о месяцах, об отношениях между ними; учить соотносить названия сезонов с названиями месяцев.

Материал: 12 карточек (условные обозначения месяцев по сезонам (3 зеленых, 3 синих, 3 красных, 3 желтых)).

Игровые действия: на столе лежат карточки, перевернутые изображением вниз. Дети двигаются по группе в произвольном порядке. По сигналу воспитателя ребята берут карточки и строятся по сезонам. Дети превращаются в 12 месяцев.

Воспитатель. Летние месяцы, назовите себя по порядку.

- Первый месяц весны, как тебя зовут?
- Второй месяц осени, назови себя.
- Первый месяц года, назови себя.
- Последний месяц года, как тебя зовут? И т. д.



7. Игра «Который час?»

5-6 лет

Цель: формировать умения определять сколько времени, пользуясь часами с точностью до часа, получаса.

Материал: макет часов с движущимися стрелками; фишки.

Игровые действия: показать на макете часов столько времени, сколько раз воспитатель хлопнет в ладоши (5 часов, 1 час, 9 часов, 12 часов).

Воспитатель. Покажите половину пятого, половину второго.

— Считаем пятерками по цепочке. (Во время счета педагог показывает цифры на циферблате.)

Педагог показывает время на часах, а дети определяют, который час.

За правильный ответ дети получают фишки.



8. Игра «Раньше — позже»

5–6
лет

Цель: расширить временные представления детей; уточнить отношение «раньше — позже».

Материал: картинки для развития временных представлений (цветы — ягоды, зерно — мука, яйцо — птенец, зима — весна и т. д.).

Вариант 1. Игровые действия: детям раздаются картинки, на которых прослеживаются временные представления «раньше — позже». Дети должны разложить их по порядку и ответить на вопрос «Что было раньше? Что позже?». Если нет картинок, можно задавать вопросы без наглядности.

Вариант 2. Игровые действия: вспомнить сказку «Колобок» (любую другую сказку) и выложить картинки в правильной последовательности.

После выполнения задания воспитатель уточняет у детей, что согласно содержанию сказки было раньше, а что позже.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белошистая А. В. Обучение математике в ДОУ. М., 2005.
2. Давайте поиграем : математические игры для детей 5—6 лет / [под. ред. А. А. Столяра]. М., 1991.
3. Новикова В. П. Математика в детском саду. М., 2006.
4. Носова Е. А., Непомнящая Р. Л. Логика и математика для дошкольников. СПб., 1996.
5. Рихтерман Т. Д. Формирование представлений о времени у детей дошкольного возраста. М., 1991.
6. Смоленцева А. А., Пустовойт О. В. Математика до школы. СПб., 2003.



Мы содействуем самореализации!



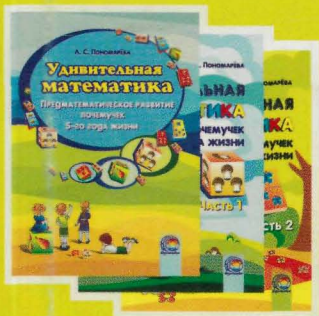
Ирина Николаевна Смолякова активно занимается изучением проблематики, связанной с предметом математической подготовкой и развитием интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста. В своей деятельности она использует игры А. А. Стояра, А. З. Зака, палочки Кюизенера, блоки Дьенеша.

Ирина Николаевна стремится к тому, чтобы радость от игровой деятельности перешла в радость учения, что позволит дошкольникам:

- почувствовать себя успешными при выполнении математических заданий;
- быть активными, думающими, способными быстро принимать решения в нестандартной обстановке;
- доказывать свои мысли, делать выводы.

Все эти качества в будущем дадут возможность детям легко и уверенно обучаться в школе.

«Образовательной компанией «Содействие» выпущены издания по дошкольному образованию для педагогов, студентов педагогических специальностей вузов, дошкольников: «Удивительная математика. Предматематическое развитие почемучек 5-го года», «Удивительная математика для почемучек 5-го года жизни. В 2-х частях».



В книге представлены 33 конспекта занятий по предматематическому развитию в средней группе (5-й год жизни), которые носят тематический характер. Структура предложенных занятий соответствует здоровьесберегающему принципу образовательного процесса, а игровая форма организации позволит сделать процесс обучения увлекательным и эффективным. Рекомендуются использовать в течение года совместно с двумя рабочими тетрадями-раскрасками, разработанными в соответствии с конспектами.

ISBN 978-985-520-440-5



9 789855 204405

«Образовательная компания «Содействие» приглашает к взаимовыгодному сотрудничеству авторов и специалистов для организации продаж.

С нами можно связаться по телефонам:

8 (0236) 32-97-81, 32-40-67,

8 (0236) 32-42-46 (тел./факс),

8 (029) 163-47-22, 8 (029) 234-47-22.

E-mail: oks_rig@mail.ru, oks_pirl@mail.ru