

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО
МАТЕМАТИКЕ В ДЕТСКОМ САДУ
(СТАРШАЯ ГРУППА)



ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ ГРУППЫ

«Подбери игрушку»

Цель: упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его учить находить равное количество игрушек.

Ход игры. Воспитатель объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько игрушек, сколько он скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Витя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором - 3, на третьем - 4, на четвертом - 5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно ли выполнено задание.

«Хватит ли?»

Цель: учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

Ход игры. Воспитатель предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство ж неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

«Вчера, сегодня, завтра»

Цель: в игровой форме упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

Содержание. По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Ход игры. Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было ... вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

«Части суток»

Цель: упражнять детей в различении частей суток.

Материал: картинки: утро, день, вечер, ночь.

Ход игры. Начертить на полу 4 больших домика, каждый из которых соответствует одной части суток. Позади каждого домика закрепляется соответствующая картинка. Дети выстраиваются в шеренгу лицом к домикам. Воспитатель читает соответствующий отрывок, из какого - либо стихотворения, а затем подает сигнал, Отрывок должен характеризовать часть суток, тогда игра будет проходить занимательнее и интереснее.

1. Утром мы во двор идем,
Листья сыплются дождем,
Под ногами шелестят,
И летят, летят, летят...

2. Случится в солнечный денек
Ты в лес уйдешь поглубже
Присядь попробуй на пенек
Не торопись... Послушай...

3. Вот уж вечер.

Роса.

Блестит на крапиве.

Я стою на дороге,

Прислонившись к иве...

4. Плакали ночью желтые клены:

Вспомнили клены,

Как были зелены...

«Расскажи про свой узор»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

Ход игры. У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу - квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху и внизу - волнистые линии, справа волн линии с листочками и т. д.

«Конструктор»

Цель: формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

Материал. Разноцветные фигуры.

Ход игры. Взять из набора треугольники, квадраты, прямоугольники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры, изображенные на странице. После построения каждого предмета сосчитать, сколько потребовалось фигур каждого вида. Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат, Из них построил домик.
И этому я очень рад: Теперь живет там гномик.
Квадрат, прямоугольник, круг, Еще прямоугольник и два круга...
И будет очень рад мой друг: Машину ведь построил я для друга.
Я взял три треугольника. И палочку-иголочку. Их положил легонько я.
И получил вдруг елочку

«Рыбаки и рыбки»

Цель: Совершенствование умения считать в пределах 10. Материал: карточки - рыбки; ведерки из картона.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям побыть рыбаками и разложить свой улов по ведрам. Дети выбирают карточку-рыбку и раскладывают в нужные ведерки. Воспитатель проверяет правильность выполнения. Можно выбрать капитана, который проверит все сложенные рыбки в ведре.

«Конструирование по схеме»

Цель: развивать логическое мышление детей старшего дошкольного возраста.

Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя.

Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится

«Собери геометрическую фигуру из частей»

Цель: упражнять в составлении геометрической фигуры из частей.

Материал: деревянная платформа с рамками разной формы, детали – вкладыши.

Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

«Танграм»

Цель: формировать умение составлять из геометрических фигур архитектурные строения.

Материал: квадрат 8х8 см из картона, одинаково раскрашенный с двух сторон, разрезанный на 7 частей, карточки образцы.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один танграм (7 частей). Используются все 7 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные архитектурные конструкции по образцам и по собственному замыслу.

«Колумбово яйцо»

Цель: формировать умение анализировать сложные формы и воссоздавать их из частей на основе восприятия и сформированного представления.

Материалы: овал, разрезанный на 10 частей, карточки – образцы.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся одно колумбово яйцо (10 частей).

Используются все 10 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные изображения фантастического животного по образцам и по собственному замыслу.

«Что, где?»

Цель. Научить детей ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий.

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаем мы играть.

Всех нас надо посчитать,

Раз, два, три, четыре, пять.

Ведущий встает в центр круга, бросая мяч ребёнку, спрашивает: «Что справа от тебя» если ребенок дал правильный ответ, он становится ведущим. Игра продолжается.

Вопросы могут быть такими:

Кто слева от тебя?

Кто перед тобой?

Что над головой? И т.д.

«Кто быстрее найдет»

Цель: упражнять в соотношении предметов по форме с геометрическими образцами и в обобщении предметов по форме.

Ход игры. Детям предлагают сесть за столы. Одного ребёнка просят назвать фигуры стоящие на подставке. Воспитатель говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Я буду называть по одному человеку, и говорить какой предмет надо найти. Выигрывает тот, кто первым найдет предмет, поместит его рядом с фигурой такой же формы». Вызывает сразу 4 ребёнка. Дети называют выбранный предмет и описывают его форму. Воспитатель задает вопросы: «Как ты догадался, что зеркало круглое? Овальное?» и т. д.

В заключение воспитатель задает вопросы: Что стоит рядом с кругом? (квадратом и пр.). Сколько всего предметов? Какой формы эти предметы? Чем все они похожи? Сколько их?

«Волшебные ниточки»

Цель: закрепить знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

Материал: лист бархатной бумаги 15х20 см, шерстяная нитка длиной 25—30 см.

Ход игры.

1-й вариант. Дети сидят за столами. Педагог показывает число предметов одним из способов: на счетной линейке, фланелеграфе, наборном полотне, с помощью картинок или игрушек. Дети выкладывают с помощью нитки цифру, соответствующую числу. Можно загадывать загадки про цифры. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

2-й вариант. Дети поднимают нитку за один конец над листом и произносят хором волшебные слова: «Нитка, нитка, покружись, в цифру ... превратись!» Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей.

«Веселая гусеница»

Цель: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Материал: карточки числового ряда (от 1 до 10), гусеница

Ход игры. Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера. Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

Математическая головоломка «Пифагор»

Цель: формировать умение составлять из геометрических фигур различные изображения, силуэты животных, предметы, строения.

Материал: квадрат, одинаково раскрашенный с двух сторон, разрезанный на 7 частей: 2 квадрата разного размера, 1 четырехугольник (параллелограмм), 2 маленьких треугольника и 2 больших треугольника, карточки образцы.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один танграм (7 частей). Используются все 7 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные изображения, силуэты животных, предметы, строения по образцам и по собственному замыслу.

Игра – головоломка «Волшебный круг»

Цель: формировать умение анализировать, вычленять формы составляемого предмета на части, искать способы соединения одной части с другой; развивать у детей логическое мышление, комбинаторные способности, практические и умственные действия.

Материал: круг из 10 частей: 4 равных треугольника, остальные части, попарно равны между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон у них имеет закругление.

Ход игры: На каждого ребёнка раздаётся один круг (10 частей). Используются все 10 частей. Плотнo присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные изображения человечков, птиц, ракеты и другие фигуры.

Дидактическая игра со счетными палочками.

Цели:

-  развитие логического мышления, воображения и памяти;
-  развитие пространственных представлений;
-  развитие мелкой моторики рук;
-  развитие координации и сообразительности.

Материалы: счетные палочки, карточки с предметными изображениями.

Ход игры: Дети составляют геометрические фигуры на плоскости стола. Из цветных счетных палочек дети составляют различные изображения, геометрические фигуры, элементарно видоизменяют их. Даются задания с последующим усложнением. Дети составляют из палочек сначала предметные изображения: дома, кораблики, несложные постройки, предметы мебели, после этого геометрические фигуры: квадраты, треугольники, прямоугольники и четырехугольники разных размеров и с различным соотношением сторон, а затем – снова различные предметные изображения.

«Кривые зеркала»

Цель: упражнять в определении последующего и предыдущего числа к названному.

Материал. Мяч.

Ход игры. Дети становятся в круг, в центре его - водящий. Он бросает мяч кому-нибудь и говорит любое число. Поймавший мяч называет предыдущее или последующее число. Если ребенок ошибся, все хором называют это число.

Составление геометрических фигур

-  Составить 2 равных треугольника из 5 палочек;
-  Составить 2 равных квадрата из 7 палочек;
-  Составить 3 равных треугольника из 7 палочек;
-  Составить 4 равных треугольника из 9 палочек;
-  Составить 3 равных квадрата из 10 палочек;
-  Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника;
-  Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника;
-  Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники).

«Состав фигуру»

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

Материал. счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см).

Ход игры.



Составить квадрат и треугольник маленького размера.

Составить маленький и большой квадраты.

Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.

Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники.

Прямоугольники и четырёхугольники.

«Овощной мешок»

Цель: Закрепить знания цифр и счёта в пределах 10.

Материал. Настольные игрушки (ёжик и ежиха), пустые мешки, мешки – ориентиры, картинки овощи, цифры.

Ход игры. Дети сидят за столами, каждому игроку даётся мешок – ориентир и пустой мешок. Перед игроками также высыпаются разные овощи разного размера и даются карточки с числами от 1 до 10. Задача игрока «наполнить» пустой мешок согласно мешку – ориентиру и сосчитать, сколько всего овощей в мешке, нужное число вставить в кармашек.