

## **Дидактические игры с геометрическими фигурами**

### **Дидактическая игра «Назови геометрическую фигуру»**

Цель. Учить зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал)

Материал. Таблицы с геометрическими фигурами. На каждой таблице контурные изображения двух-трёх фигур в разных положениях и сочетаниях.

Ход игры.

Игра проводится с одной таблицей. Остальные можно закрыть чистым листом бумаги. Взрослый предлагает внимательно рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, назвать их. На одном занятии можно показать ребёнку 2- 3 таблицы.

### **Игра «Найди предмет такой же формы»**

У взрослого имеются нарисованные на бумаге геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник и т.д.

Он показывает ребёнку одну из фигур, например, круг. Ребёнок должен назвать предмет такой же формы.

### **Игра «Угадай, что спрятали»**

На столе перед ребёнком карточки с изображением геометрических фигур. Ребёнок внимательно их рассматривает. Затем ребёнку предлагают закрыть глаза, взрослый прячет одну карточку. После условного знака ребёнок открывает глаза и говорит, что спрятано.

### **Составление геометрических фигур из счётных палочек**

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

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)

### **Дидактическая игра «Только одно свойство»**

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры:

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Вторым играющим должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

### **Дидактическая игра «Найди и назови»**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры:

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

### **Дидактическая игра «Сложи квадрат»**

Цель: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых. Для игры нужно

приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

Разложить кусочки квадратов по цвету

По номерам

Сложить из кусочков целый квадрат

Придумать новые квадратики.

Игры с цифрами и числами

### **Дидактическая игра «Геометрическая мозаика»**

Цель: Развивать воображение, знакомить детей с геометрическими фигурами (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат).

Материал: плоские геометрические фигуры разной величины.

Ход игры

С помощью воспитателя дети выкладывают из геометрических фигур различные узоры на полосе, квадрате, прямоугольнике.

### **Дидактическая игра «Закрой двери в домиках»**

Цель: обучение выделению параметров предметов, сравнению предметов путём наложения.

Материал: карточки с изображением домиков для трёх поросят карточки - двери, одинаковой высоты, но разной ширины

Ход игры:

Детям рассказывают, что в домиках живут поросята, а двери открыты. Надо помочь поросятам надёжно спрятаться от волка в домиках, закрыв двери. Дети подбирают каждому из домиков соответствующую дверь.

### **Дидактическая игра «Чудесный мешочек».**

Игра позволяет обследовать геометрическую форму предметов, упражняться в различении форм. В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания

выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

### **Дидактическая игра «Найди такой же».**

Перед детьми лежат карточки, на которых изображены три-четыре различные геометрические фигуры. Воспитатель показывает свою карточку (или называет, перечисляет Фигуры на карточке). Дети должны найти такую же карточку и поднять ее.

### **Дидактическая игра «Кто больше увидит?»**

На доске в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на фланелеграфе. Что бы дети не повторяли ответы товарищей ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур он становится ведущим. Продолжая игру ведущий меняет количество фигур

**Дидактическая игра «Посмотри вокруг»** помогает закрепить представления о геометрических фигурах, учит находить предметы определенной формы. Игра проводится в виде соревнования на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий (им может быть воспитатель или ребенок) предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов, не имеющих углов, и . т.д. За каждый правильный ответ играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

**Дидактическая игра «Геометрическая мозаика»** предназначена для закрепления у детей знания о геометрических фигурах, формирует умение преобразовывать их, развивает воображение и творческое мышление, учит анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентироваться на образец. Организуя игру, воспитатель заботится об объединении

детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека – девочка в платье), работа по собственному замыслу (просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

#### **Дидактическая игра «Найди свой домик».**

Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу ведущего все собираются у своего домика с изображением фигуры. Усложнить игру можно переместив домик. Детей учат видеть геометрическую форму в окружающих предметах: мяч, арбуз-шар, тарелка, блюдце-обруч-круг, крышка стола, стена, пол, потолок, окно-прямоугольник, платок-квадрат; косынка-треугольник; стакан- цилиндр; яйцо, кабачок- овал.

#### **Дидактическая игра «Величина»**

Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)

Цель. Уточнить представление детей о величине предметов, учит находить сходство предметов по признаку величины.

Ход игры.

Взрослый говорит: «Предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так: я буду называть одно слово, а ты будешь перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у взрослого мяч. Он бросает его ребёнку и говорит слово. Например:

Взрослый: Длинный

Ребёнок: Дорога, лента, верёвка и т.д.

### **Дидактическая игра с двумя наборами.**

Цель. Учить детей сравнивать предметы по величине путём накладывания одного на другой, находить два предмета одинаковой величины.

Материал. Две одинаковые пирамидки.

Ход игры. «Давай вместе поиграем», - обращается взрослый к ребёнку и начинает снимать кольца с пирамидки, предлагая ребёнку сделать то же.

«А теперь найди такое же кольцо», - говорит взрослый и показывает одно из колец. Когда ребёнок выполнит это задание, взрослый предлагает сравнить кольца путём накладывания, а затем продолжить игру кем – либо из детей.

### **Дидактическая игра «Кто, где живёт»**

Цель: Знакомить детей с пятью геометрическими формами и их названиями. Обучать приёму обследования формы – обведение пальцем фигуры

Материал: картонные –круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Пять карточек с изображением птиц в каждой геометрической фигуре той же величины (гнездышке)

Ход игры:

Вместе с детьми поочерёдно рассмотреть фигуры в следующем порядке: круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Особенно фиксируется внимание на углах и пропорциях фигур (овал и прямоугольник – вытянутые). Детям раздаются карточки с изображением птиц в гнездышках. Птичек надо уложить спать, т. е. разложить все геометрические фигуры на карточки так, чтобы они совпали с нарисованными.

### **Дидактическая игра «Аппликация»**

Цель: учить детей правильно называть геометрические фигуры, количественному счёту. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: Большие карточки – 10 шт., маленькие – 4- шт.

Ход игры:

Воспитатель раздаёт большие карточки детям (5 – 6 чел), маленькие лежат на столе. Тот, кто из 40 карточек подберёт 4 подходящих и правильно в соответствии с геометрическими

фигурами их соединит, так, чтобы они логически дополняли центральную карточку, и будет победителем. Но воспитателю надо обращать внимание детей ещё и на счёт карточек с фигурами.

### **Игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко.**

**Дидактическая игра «Путешествие матрёшек (счет, сравнение, ориентирование в пространстве)».**

Раздаточный материал "Дидактическая поляна", заготовки матрёшек(шаблоны)

Положите перед собой листы картона. Что изображено на них? Река, мост, цветы, лодка, елочка, куст с ягодами. Вот сюда то и отправятся наши матрешки. Сначала вышла в путь одна матрешка. Она решила пойти вперед и рассмотреть все как следует. Возьмите одну матрешку в руки и поставьте ее перед мостом. Дальше матрешка решила перейти на другой берег реки. Поставьте матрешку на мост. Вот перешла матрешка по мостику и остановилась за ним. Поставьте матрешку за мостиком. Подошла матрешка к елочке и решила отдохнуть в ее тени. Поставьте матрешку под елочкой. А рядом с елочкой что растет? Куст с ягодами. Посмотрела матрешка на елочку, потом на кустик и решила их сравнить. Какая елочка, а какой кустик? (Елочка высокая, а кустик низкий). А вокруг – красота! Сколько елочек? (Д: одна). А сколько цветочков? (Д: Много). Сколько кустиков? (Д: Один). А сколько ягод на кустике? (Д: Много). Ну что же, пора звать подружек. Матрешки-сестрички, идите все сюда. Дети, поставьте матрешек на травку. Решили матрешки сесть в лодочку и поплыть по реке. Посадите матрешек в лодочку. Все матрешки поместились? Сколько всего матрешек село в лодку? (Д: Пять). Вот и закончилось путешествие матрешек. Вернулись все они домой.

### **Дидактическая игра «Путешествие в космос»**

Сегодня мы полетим в космос. На полу два обруча так, что образуется три отдельных области пересечения.

Воспитатель: Внутри красного облака захотели жить все красные звёзды, внутри оранжевого – все круглые. В области пересечения двух облаков поселятся звёзды, обладающие признаками: цветом красные, формой круглые.

- Какие звёзды лежат вне обоих облаков? (Все звёзды – не красные и не круглые: синие, жёлтые, треугольные, квадратные, овальные).

- Сосчитайте сколько звёзд внутри красного облака? Ответы детей: 10

Воспитатель: Сосчитайте сколько звёзд в области пересечения?  
Ответы детей: 9

Воспитатель: Каких звёзд больше и насколько? (на 1)

Сосчитайте сколько звёзд внутри оранжевого облака? (9)

Каких звёзд меньше и насколько?

### **Дидактическая игра «Что справа»**

Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

### **Дидактическая игра «На плоту»**

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

### **Дидактическая игра «Магазин»**

В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

### **Дидактическая игра «Отгадай, кто где стоит».**



Перед детьми – несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т.д.

### **Дидактическая игра «Что изменилось?».**

На столе лежит несколько предметов.

Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

### **Дидактическая игра «Найди похожую».**

Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, а за ним- мартышка, последним мишка» или «В середине- большой чайник, справа от него- голубая чашка, слева-розовая чашка.

### **Дидактическая игра «Расскажи про свой узор».**

У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказывать, как располагаются элементы узора: В правом верхнем углу – круг, в левом верхнем углу- квадрат, в левом нижнем углу- прямоугольник, в середине –треугольник.

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 и слева- по одной волнистой линии с листочками и т. д.

**Дидактическая игра «Художники».** Игра предназначена для развития ориентировки в пространстве, закрепления терминов, определяющих пространственное расположение предметов, дает представление об их относительности. Проводится с группой или подгруппой детей. Роль ведущего выполняет воспитатель. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее

сюжет: город, комната, зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть большим и узнаваемым), вверху, - на крыше дома трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа от, за, перед, между, около, рядом и т. д.

### **Дидактическая игра «Найди игрушку».**

«Ночью, когда в группе никого не было- говорит воспитатель, к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал, как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево, приседает и за шторой находит игрушку.

### **Дидактическая игра «Путешествие по комнате».**

Буратино с помощью ведущего дает детям задания: «Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество направлений должно быть не больше двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направления можно увеличить. Например: «Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг». В развитии пространственных ориентировок, кроме специальных игр и заданий по математике, особую роль играют подвижные игры, физкультурные упражнения, музыкальные занятия, занятия по изобразительной деятельности, различные режимные моменты (одевание, раздевание, дежурства), бытовая ориентировка детей не только в своей групповой комнате, но и в помещении всего детского сада.

### **Дидактическая игра «Отгадай – где...»**

Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.

### **Дидактическая игра «Где я сяду»**

Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевернутые карточки (это может быть личный бэйдж ребёнка, парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

### **Дидактическая игра «Что изменилось?»**

Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза. Ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

### **Дидактическая игра «Новоселье»**

В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

### **Дидактическая игра «Куда пойдёшь и что найдёшь»**

Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку.

Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

### **Дидактическая игра «Новая походка»**

Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по-особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

### **Дидактическая игра «Назови соседей»**

Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов. Воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить: - что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

### **Дидактическая игра «Я еду на машине»**

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедим по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедим в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д. 46

## **Дидактические игры, упражнения на логическое мышление.**

### **Упражнение 1**

Материал: набор фигур - пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький), маленький красный квадрат).

Задание: "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат) Объясни почему. (Все остальные - круги) ".

### **Упражнение 2**

Материал: тот же, что к упражнению 1, но без квадрата.

Задание: "Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру)".

### **Упражнение 3**

Материал: тот же и карточки с цифрами 2 и 3.

Задание: «Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.) Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга)»

### **Упражнение 4**

Материал: тот же и дидактический набор (набор пластиковых фигурок: цветные квадраты, круги и треугольники).

Задание: "Вспомни, какого цвета был квадрат, который мы убрали? (Красного.) Открой коробочку "Дидактический набор". Найди красный квадрат. Какого цвета еще есть квадраты? Возьми столько квадратов, сколько кругов (см. упражнения 2, 3). Сколько квадратов? (Пять.) Можно сложить из них один большой квадрат? (Нет.) Добавь столько квадратов, сколько нужно. Сколько ты добавил квадратов? (Четыре.) Сколько их теперь? (Девять.)".

### **Упражнение 5**

Материал: изображения двух яблок маленькое желтое и большое красное. У ребенка набор фигур: треугольник синий, квадрат красный, круг маленький зеленый, круг большой желтый, треугольник красный, квадрат желтый.

Задание: "Найди среди своих фигур похожую на яблоко". Взрослый по очереди предлагает рассмотреть каждое изображение яблока. Ребенок подбирает похожую фигуру, выбирая основание для сравнения: цвет, форма. "Какую фигурку можно назвать похожей на оба яблока? (Круги. Они похожи на яблоки формой.)".

### **Упражнение 6**

Материал: тот же и набор карточек с цифрами от 1 до 9.

Задание: "Отложи направо все желтые фигуры. Какое число подходит к этой группе? Почему 2? (Две фигуры.) Какую другую группу можно подобрать к этому числу? (Треугольник синий и красный - их два; две красные фигуры, два круга; два квадрата - разбираются все варианты.)". Ребенок составляет группы, с помощью рамки-трафарета зарисовывает и закрашивает их, затем

подписывает под каждой группой цифру 2. "Возьми все синие фигуры. Сколько их? (Одна.) Сколько здесь всего цветов? (Четыре.) Фигур? (Шесть.)"

### **Дидактическая игра «Замыслы архитекторов»**

Цель игры: Формировать умения создавать постройки одного и того же объекта разной формы. Учить заменять одни детали – другими, строить по плану (рисунку), самостоятельно подбирать необходимый материал. Учить выделять основные части и характерные детали конструкций, поощрять самостоятельность, творчество, инициативу, дружелюбие. Учить работать в коллективе и создавать совместные проекты и постройки.

Материал: Конструкторы – «Лего», пластмассовый, деревянный, мягкие кубики, наборы юного конструктора, плоскостной конструктор. Карточки – схемы.

Ход игры:

Дети вместе с воспитателем выбирают карточку - схему. Обсуждают, что на ней нарисовано и что надо построить. Затем самостоятельно выбирают материал для строительства. Дети могут сами создавать проекты новыхстроек. В эту игру можно играть как одному ребёнку, так и группой по 3 – 4 человека. Воспитатель всячески поощряет самостоятельность, творческие замыслы детей. Самым талантливым и непредсказуемым архитекторам в конце игры вручается медаль за творчество и инициативу.

### **СУДОКУ**

Цель игры: Учить детей отражать в рисунках несложный сюжет, передавая картины. Развивать цветовое восприятие, эстетический вкус, умения видеть красоту окружающей природы. Развивать логическое мышление. Закреплять навыки счёта в пределах 10.

Материал: карточки с картинками – 18 штук.

Ход игры:

Детям раздаются карточки - картинки, которых разделены на сектора, обозначенные цифрами. Каждой цифре соответствует свой цвет. Ребёнок находит цифру на картинке и закрашивает её указанным цветом. Побеждает тот, кто быстрее и аккуратнее раскрасит каждый сектор картинки и правильно назовёт, что на ней изображено.

## **Комплекс дидактических игр, способствующих формированию элементарных математических представлений у дошкольников**

Дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка. Они расширяют представление малыша об окружающем мире, обучают ребёнка наблюдать и выделять характерные признаки предметов (величину, форму, цвет), различать их, а также устанавливать простейшие взаимосвязи. Мною был разработан (из личного опыта работы и методической литературы) комплекс дидактических игр, способствующих формированию элементарных математических представлений у дошкольников.

### **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)

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)

Задания:

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.

### **Дидактическая игра «Цепочка примеров»**

Цель: упражнять в умении производить арифметические действия

Ход игры: взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например  $3+2$ . Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

### **Дидактическая игра «Помоги Чебурашке найти и исправить ошибку».**

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

### **Дидактическая игра «Только одно свойство»**

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

### **Дидактическая игра «Найди и назови»**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

### **Дидактическая игра «Назови число»**

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например, 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее)

### **Дидактическая игра «Путаница».**



Цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

### **Дидактическая игра «Какой цифры не стало?».**

Убираются одна - две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

### **Дидактическая игра «Убираем цифры».**

Перед всеми на столах разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 3 раза); убрать цифру и т.д. Сверяют последнюю оставшуюся цифру, тем самым определяя, правильно ли выполнялось задание всеми детьми. Про оставшуюся цифру тоже загадывают загадку.

### **Дидактические игры «Что изменилось?», «Исправь ошибку».**

Цель: закрепление умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Несколько групп предметов размещают на доске, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, а сам меняет местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют ее разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют или убирают предметы, т.е. изменяют количество предметов в группах. Тот кто работает у доски, сопровождает свои

действия объяснением. Если он хорошо справился с заданием (найти и исправить ошибку), то он становится ведущим.

**Дидактическая игра «Сколько»** упражняет детей в счете. На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. Сидит девица в темнице, а коса на улице». Играющие догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают сколько морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4. Кто быстрее поднял цифру становится ведущим. Вместо загадок можно давать описание предмета. Например: «Это животное ласковое и доброе, оно не разговаривает, но знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько».

**Дидактическая игра «Считай - не ошибись!»** помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводиться в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как большему количеству детей принять в ней участие.

**Дидактическая игра «Которой игрушки не стало?»**. Ведущий выставляет несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший становится ведущим

**Дидактическая игра «Кто первый назовет?»**. Детям показывают картинку, на которой в ряд (слева на право или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Ведущий

договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, снизу, сверху. Ударяет молоточком несколько раз. Дети должны подсчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

### **Дидактическая игра «Весёлый счёт»**

Цель: Учить детей прямому и обратному порядковому счёту в пределах десяти.

Материал: Карточки с изображением животных – 10 шт., карточка с изображением парусника – 1 шт.

Ход игры:

Прочитать детям рассказ «Весёлый счёт», где козлёнок поочерёдно считает животных. Вместе с детьми помочь козлёнку посчитать животных, показывая их картинки. Определить цель счёта (для чего считал козлёнок животных). Помочь животным сойти на берег (упражнять детей в обратном счёте).

### **Домино «Весёлая зарядка»**

Цель: Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: карточки – фишки

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

### **Домино «Белоснежка и семь гномов»**

Цель: Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: карточки – фишки

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

### **Дидактическая игра «Мои первые цифры»**

Цель: Учить детей количественному счёту до 18

Материал: карточки – цифры – 18 шт., карточки – животные – 18 шт.

Ход игры:

Воспитатель раздает карточки с цифрами детям (5 – 6 чел), карточки с животными лежат на столе. Тот, кто быстрее подберёт к карточкам цифрам, карточки с разным количеством животных в соответствии с заданной цифрой, тот и выиграл.

### **Игры путешествие во времени**

**Дидактическая игра «Живая неделя».**

Семь детей у доски построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит второй ребенок и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например, от вторника до вторника.

**Дидактические игры «Наш день», «Когда это бывает?».**

Детям раздаются карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток, распорядку дня. Воспитатель предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например, вечер. Дети, у которых есть соответствующее изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер.

За правильный хорошо составленный рассказ ребенок получает фишку.

**Дидактическая игра «Кто работает рано утром?»**

Это игра- путешествие. Она начинается чтением стихотворения Б.Яковлева из книги «Утро, вечер, день, ночь»

Если звонко за окном  
Защебечут птицы,

Если так светло кругом,  
Что тебе не спится,  
Если радио у вас  
Вдруг заговорило,  
Это значит, что сейчас  
Утро наступило.

Взрослый: «Теперь мы с тобой будем вместе путешествовать и смотреть, кто и как работает утром». Взрослый помогает ребёнку вспомнить, кто раньше всех начинает работать (дворник, водители общественного транспорта и т.д.) Вспомните вместе с ребёнком, а что делают утром дети и взрослые. Закончит путешествие можно чтением стихотворения Б. Яковлева или обобщением того, что происходит рано утром.

### **Дидактическая игра «Вчера, сегодня, завтра»**

Взрослый и ребёнок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребёнку и говорит короткую фразу. Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому.

Например: Мы лепили (вчера). На прогулку идём (сегодня) и т.д.