

**Картотека
дидактических
игр по математике**

**(младший дошкольный
возраст)**



УПРАЖНЕНИЕ «УЗНАЙ НА ОЩУПЬ»

Цель. Формирование умения различать форму, используя тактильные ощущения.

Игровой материал. Мешочек, геометрические фигуры из фанеры: круг, овал, треугольник, прямоугольник.

Описание упражнения. Упражнение проводится индивидуально в двух вариантах.

1. Ребенок садится за стол, а педагог рядом. Он показывает малышу яркий красивый мешочек, в котором находятся геометрические фигуры из фанеры. Потом достает по очереди все фигуры из мешочка и задает вопрос: «Какая это фигура?» Когда все фигуры из мешочка будут рассмотрены, педагог кладет их обратно. Потом просит ребенка поискать в мешочке какую-либо фигуру, на ощупь определить и назвать ее, а после этого нарисовать ее на листе бумаги. Ребенок на ощупь узнает фигуру, называет ее и рисует. Если дошкольник правильно назвал и нарисовал фигуру, педагог хвалит его.

2. Педагог раскладывает перед ребенком геометрические фигуры, одинаковые с теми, которые лежат в мешочке. Педагог показывает любую фигуру и просит достать из мешочка такую же. Ребенок сначала называет фигуру, которую показывает воспитатель, а потом достает из мешочка такую же.

Упражнение можно проводить несколько раз по желанию ребенка.

ИГРА «МЕШОК ИГРУШЕК»

Цель. Развитие тактильного восприятия, формирование умения на ощупь узнавать предмет.

Игровой материал. Мешочек, маленькие игрушки контрастной формы: кубики, шарики, игрушечная посуда, зайчики, машинки и др.

Ход игры. Игра проводится с подгруппой (4-6 человек). Воспитатель предлагает ребятам сесть на стульчики и посмотреть, что у него в руках (яркий мешочек). Педагог сообщает, что в этом мешочке много-много игрушек для каждого. После этого спрашивает детей: «Хотите узнать, что там в мешочке?» Для этого нужно по очереди подходить к мешочку, но не заглядывать туда, а только руками выбрать себе подарок, потом сказать, что выбрал, и только после этого достать из мешочка и показать всем. Воспитатель по очереди вызывает детей и предлагает поискать игрушку. Таким образом, все ребята получают подарки и с ними возвращаются на свои места. Затем воспитатель разрешает поиграть с игрушками, внимательно их рассмотреть, пощупать. Потом игрушки снова собираются в мешочек, и игра повторяется снова. Дети опять ищут себе подарки, но теперь уже каждый ребенок знает, какую по форме игрушку ему хочется найти.

ИГРА «ОБВЕДИ ПО КОНТУРУ»

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки.

Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку обвести по контуру рисунок, угадать контурное изображение.

ИГРА «РАЗДУЙ КЛЯКСУ»

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки. Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми раздувает кляксу из гуаши, определяют на что она похожа.

ИГРА «ДОРИСУЙ»

Цель: тренировать мелкую мускулатуру пальцев, развитие зрительных и пространственных представлений, формировать правильный захват руки. Развивать творческое воображение, речь.

Ход игры: Ребёнку воспитатель предлагает дорисовать по сюжету ёжику иголку, белке орешки, мишке ягодки.

ИГРА «ПОСАДИ ДЕРЕВЦЕ»

Цель: Развитие координации движений, мелкой моторики и глазомера. Прививать любовь окружающей нас природе.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку наполнить ёмкость наполнителем и «посадить деревья».

Оборудование: Ёмкость с наполнителем, макеты деревьев.

ИГРА «ГДЕ ЖЕ НАШИ РУЧКИ»

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений. Развитие ловкости, эмоционального настроения.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному ребёнку спрятать руки в ёмкости с наполнителем. Другой ребёнок должен найти его руку. **Оборудование:** Ёмкости с различными наполнителями.

ИГРА «СВАРИМ КАШУ»

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений, ловкости, глазомера. Повторить название круп.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям сходить в магазин, купить нужную крупу и сварить кашу.

Оборудование: Разные наполнители из круп. Разная тара.

ИГРА «НАЙДИ ПРЕДМЕТ»

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Материал. Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

Содержание.

Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Воспитатель рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, воспитатель показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети. Хлопают в ладоши. Затем воспитатель катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.

«ДЛИННОЕ - КОРОТКОЕ»

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

Материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Содержание.

Перед началом игры воспитатель заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Воспитатель достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясочек для Кати, другую длинную - поясочек для мишки. Дети с помощью воспитателя примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Воспитатель предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке Куклин поясочек не сходится, а для куклы поясочек слишком велик. Воспитатель предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина.

После этого воспитатель показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая - длинная.

«ТРИ КВАДРАТА»

Цель: научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», «маленький», «средний», «самый большой», «самый маленький».

Материал. Три квадрата разной величины, фланелеграф; у детей по 3 квадрата, фланелеграф.

Содержание.

Воспитатель: Дети, у меня есть 3 квадрата, вот такие (показывает). Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький (показывает каждый из них). А теперь вы покажите самые большие квадраты (дети поднимают и показывают), положите. Теперь поднимите средние. Теперь - самые маленькие.

Далее воспитатель предлагает детям построить из квадратов башни. Показывает, как это делается, - помещает на фланелеграфе снизу вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах, говорит воспитатель

«КАКИЕ БЫВАЮТ ФИГУРЫ»

Цель: познакомить детей с новыми формами: овалом, прямоугольником, треугольником давая их в паре уже знакомыми: квадрат-треугольник, квадрат-прямоугольник, круг-овал.

Материал. Кукла. Демонстрационный: крупные картонные фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг. Раздаточный материал: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Содержание.

Кукла приносит фигуры. Воспитатель показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура. Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник. Проводится обследование путем обведения контура пальцем. Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла. Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе. Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.

«НАШ ДЕНЬ»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д. ; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Ход игры. Дети сидят полукругом. Воспитатель при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения, Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Воспитатель показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателя.

«СОБЕРЕМ БУСЫ»

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Оборудование. На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном чередовании разложены фигуры: красный треугольник, зеленый круг, красный треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами.

Ход игры. Воспитатель предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки.

Затем воспитатель говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

ИГРА «УЗНАЙ И ЗАПОМНИ»

Цель: учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т. д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

Ход игры. Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец.

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм).

«УКРАСИМ ПЛАТОК»

Цель: учить сравнивать две равные и неравные по количеству группы предметов, упражнять в ориентировке на плоскости.

Оборудование, «платки» (большой - для воспитателя, маленькие - для детей), набор листьев двух цветов (на каждого ребенка).

Ход игры. Воспитатель предлагает украсить платки листочками. Спрашивает, как можно это сделать (каждый ребенок выполняет задание самостоятельно). Затем говорит: «Давайте теперь украсим платочки по-другому, все одинаково. Я буду украшать свой платок, а вы - маленькие. Верхний край украсим желтыми листочками, вот так. (Показывает). Положите столько листьев, сколько я. Правой рукой разложите их в ряд слева направо. А зелеными листочками украсим нижний край платка. Возьмем столько же зеленых листьев, сколько желтых. Добавим еще один желтый лист и поместим его на верхний край платка. Каких листочков стало больше? Как сделать, чтобы их стало поровну?»

После проверки работ и их оценки воспитатель предлагает украсить левую и правую стороны платка листьями разного цвета. Т. е. положить на правую сторону платка столько же листьев, сколько и на левую. (Показывает).

В заключении дети украшают все стороны платка по-своему и рассказывают об этом.

ИГРА «ДОПОЛЗИ ДО ИГРУШКИ»

Цель: учить воспринимать расстояние, показать, что от него зависит результат действий не только в ближнем, но и в дальнем пространстве; обратить внимание на направление движения в пространстве и самостоятельно выбирать это направление.

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры.

1-й вариант. Педагог сажает детей на стулья в ряд. Напротив, на полу на разном расстоянии от стульев лежат две игрушки. Двое детей ползут к игрушкам по сигналу педагога: один - к ближней, другой - к дальней. Остальные наблюдают. Первый ребенок быстрее заканчивает движение, берет игрушку и поднимает ее вверх. Другой это же выполняет позже. Педагог обсуждает с детьми, почему один ребенок взял игрушку раньше и подводит их к выводу, что одна игрушка лежала далеко, а другая - близко. Игра повторяется с другой парой.

2-й вариант. Игра проводится по тем же правилам, но игрушки раскладываются в разных направлениях: одна - прямо перед стулом, другая - напротив - по диагонали, третья - слева или справа. Педагог, вызывая детей, обращает их внимание на то, где лежат игрушки. Задача каждого ребенка - определить направление, в котором надо ползти.

«КРАСИВЫЙ УЗОР»

Цель: учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату - ритмичному чередованию величин.

Оборудование. Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др.); подносики, наборное полотно.

Ход игры. Педагог раздает детям листы бумаги и ставит на стол подносики с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно). Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д.) затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и затем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключении педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.