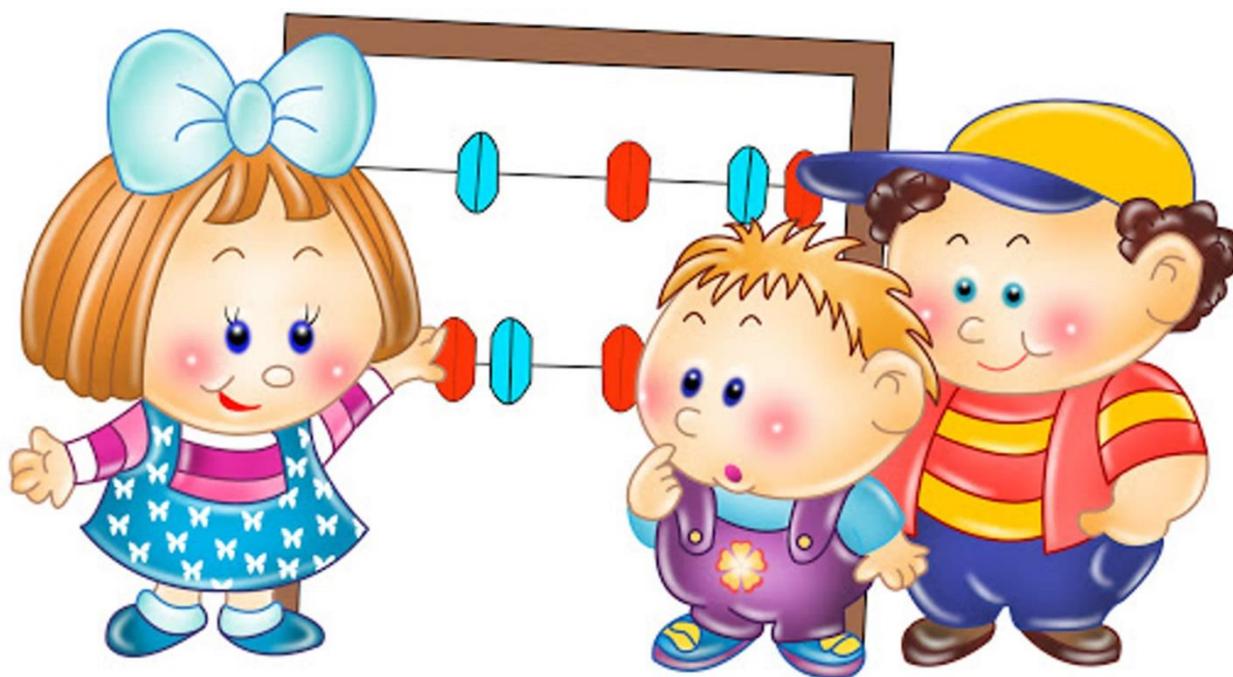


МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 19 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА»

Сборник
дидактических игр по
формированию элементарных
математических представлений
у детей дошкольного возраста



2022 г.

Составила: Воспитатель I квалификационной категории Хренова А.В

Идея включения игр в процесс обучения и воспитания издавна привлекала внимание педагогов. К. Д. Ушинский подчеркивал легкость, с которой дети усваивают знания, если их сопровождать игрой. Такого же мнения придерживались педагоги Макаренко А. С., Тихеева Е. И., Удальцова Е. И., Сорокина и другие. Ими было установлено, что с помощью дидактической игры дошкольники используют свои знания в новых ситуациях.

На сегодняшний день современному обществу необходимы любознательные, активные, физически развитые, способные решать интеллектуальные и личностные задачи, члены общества. Современные стандарты требуют от воспитателей формирование у дошкольников целостной картины мира, расширение кругозора детей. И решение этих задач возможно через игровую деятельность.

Дидактические игры, используемые в условиях современного дошкольного учреждения, помогут воспитателю правильно и эффективно организовать работу с дошкольниками, научат ребенка применять имеющиеся знания на практике.

Каждая из игр по формированию элементарных математических представлений решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

Дидактические игры включаются непосредственно в содержание занятий по ФЭМП как одно из средств реализации программных задач, а также для индивидуальной работы по закреплению знаний детей. Дидактические игры в структуре занятия по ФЭМП определяются возрастом детей, целью, назначением, содержанием занятия.

В сборнике предлагаются различные игровые упражнения для формирования элементарных математических представлений для детей дошкольного возраста, которые представлены в 4 главах, а так же поделены на разделы : количество и счёт, геометрические форм, величина, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени.

Данным сборником могут пользоваться, воспитатели, родители, студенты-практиканты и другие работники образовательной организации.

Содержание

Вторая младшая группа.....	4
Количество и счет.....	4
Геометрическая форма.....	8
Величины.....	13
Ориентировка в пространстве.....	20
Ориентировка во времени.....	24
Группирование предметов.....	27
Средняя группа.....	30
Количество и счет.....	30
Геометрическая форма.....	36
Величины.....	40
Ориентировка в пространстве.....	47
Ориентировка во времени.....	57
Старшая группа.....	62
Количество и счет.....	62
Геометрическая форма.....	67
Величины.....	72
Ориентировка в пространстве.....	77
Ориентировка во времени.....	79
Подготовительная группа.....	85
Количество и счет.....	85
Геометрическая форма.....	91
Величины.....	104
Ориентировка в пространстве.....	106
Ориентировка во времени.....	109

Вторая младшая группа

«Количество и счет»

Игра «В лес за грибами»

Цель игры: формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много».

Содержание:

приглашаем детей в лес за грибами, уточняем, сколько грибов на поляне (много). Предлагаем сорвать по одному. Спрашиваем у каждого ребенка, сколько у него грибов. «Давайте сложим все грибы в корзинку. Сколько ты положил, Саша? Сколько ты положил, Миша? Сколько стало грибов в корзинке? (много) По сколько грибов осталось у вас? (ни одного) .

Подвижная игра «Птицы»

Цель: развивать умение сравнивать количество предметов в двух группах (столько - сколько, поровну, больше, меньше).

Оборудование: обручи, маски птиц.

Содержание:

Детям предлагается поиграть в подвижную игру «Птицы». У каждой «птички» свое «гнездышко». Сколько гнездышек, столько и птичек. Птички вылетают, песни поют, но внезапно налетел ветер, начался дождь. Птички спрятались в гнездышки. Дети сравнивают количество гнездышек и птичек, рассуждают чего больше, меньше, поровну.

Игра «Гости на елке»

Цель: развивать умение устанавливать соответствия между множествами, считать предметы.

Оборудование: игрушечная елка, мягкие игрушки, стулья, снежинки, конфеты, хлопушки.

Содержание:

На елку пригласили гостей, поставили 3 стула. Дети считают их определяют количество приглашенных. Воспитатель ставит 4 игрушки и выясняет с детьми: сколько пришло гостей? Сколько ожидали? На сколько больше

пришло? Устанавливаем соответствие между множествами, используя в речи числительные по 3, по 4, выражения: столько, сколько, поровну, больше, меньше, одинаково. Рассаживаем гостей на стулья, раздаем маски, снежинки, хлопушки, конфеты.

Игра. «Малина для медвежат»

Цель: формировать у детей представление равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Содержание.

Воспитатель говорит:- Ребята, медвежонок очень любит малину, он собрал в лесу целую корзинку, чтобы угостить своих друзей. Посмотрите, сколько пришло медвежат! Давайте их расставим правой рукой слева направо. А теперь угостим их малиной. Надо взять столько ягод малины, чтобы хватило всем медвежатам. Скажите, сколько медвежат? (много). А теперь надо взять столько же ягод. Давайте угостим медвежат ягодами. Каждому медвежонку надо дать по одной ягодке. Сколько вы принесли ягод? (много) Сколько у нас медвежат? (много) Как еще можно сказать? Правильно, их одинаково, поровну; ягод столько, сколько медвежат, а медвежат столько, сколько ягод.

Пальчиковая игра «Котята»

Цель: развивать мелкую моторику пальцев рук, умение присчитывать предметы по одному к исходному количеству - до 5.

Содержание:

«Сложите пальцы в кулак. Читайте стихотворение и отгибайте по одному пальцу. Пальцы - это котята».

Один котенок пьет молоко.

Оно такое вкусное, что идет еще один котенок.

Два котенка пьют молоко.

Оно такое вкусное, что идет еще один котенок и т. д.

Игра «Малина для медвежат»

Цель игры: формировать у детей представление равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Содержание:

Воспитатель говорит: - Ребята, медвежонок очень любит малину, он собрал в лесу целую корзинку, чтобы угостить своих друзей. Посмотрите, сколько пришло медвежат! Давайте их расставим правой рукой слева направо. А теперь угостим их малиной. Надо взять столько ягод малины, чтобы хватило всем медвежатам. Скажите, сколько медвежат? (много). А теперь надо взять столько же ягод. Давайте угостим медвежат ягодами. Каждому медвежонку надо дать по одной ягодке. Сколько вы принесли ягод? (много) Сколько у нас медвежат? (много) Как еще можно сказать? Правильно, их одинаково, поровну; ягод столько, сколько медвежат, а медвежат столько, сколько ягод.

Игра «Угости зайчат»

Цель: формировать у детей представления равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково», поровну».

Содержание:

Воспитатель говорит: «Посмотрите, к нам в гости пришли зайчата, какие они красивые, пушистые. Давайте их угостим морковками. Я поставлю зайчат на полочку. Поставлю одного зайчонка, еще одного, еще одного и еще одного. Сколько всего зайчат? (много) Давайте зайчат мы угостим морковками. Каждому зайчику дадим по морковке. Сколько морковок? (много). Их больше или меньше, чем зайчат? Сколько зайчат? (много). Поровну ли зайчат и морковок? Правильно, их поровну. Как еще можно сказать? (одинаково, столько же). Зайчатам очень понравилось с вами играть».

Игра «Угостим белочек грибочками»

Цель: формировать у детей представления равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково», поровну».

Содержание:

Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто пришел к нам в гости. Рыженькие, пушистые, с красивым хвостиком. Конечно, это белочки. Давайте мы их угостим грибочками. Я белочек поставлю на стол. Поставлю одну белочку, оставлю окошко, еще поставлю одну белочку и еще одну. Сколько всего белочек? А теперь мы их угостим грибочками. Одной белочке дадим грибок, еще одной и еще одной. Всем белочкам хватило грибочков? Сколько грибочков? Как еще можно сказать? Правильно, белочек и грибочков поровну, их одинаково. А теперь вы угостите белочек грибочками. Белочкам очень понравилось с вами играть».

Игра «Жучки на листиках»

Цель: формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе сопоставления, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

Содержание:

Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые жучки. Они хотят с вами поиграть, вы станете жучками. Наши жучки живут на листиках. У каждого жучка свой домик – листик. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – листик. Жучки, летите! Жучки, в домик! Всем жучкам хватило домиков? Сколько жучков? Сколько листиков? Их поровну? Как еще можно сказать? Жучкам очень понравилось с вами играть». Далее повторяем игру, устанавливая отношения «больше, меньше», при этом учим уравнивать множества путем добавления и убавления.

Игра «Бабочки и цветы»

Цель: формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе сопоставления, устанавливать равенство и неравенство двух множеств, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Содержание:

Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете бабочками. Наши бабочки живут на цветочках. У каждой бабочки свой домик – цветочек. Сейчас вы будете

летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – цветочек. Бабочки, летите! Бабочки, в домик! Всем бабочкам хватило домиков? Сколько бабочек? Сколько цветочков? Их поровну? Как еще можно сказать? Бабочкам очень понравилось с вами играть».

Игра «Сложи листок»

Цель: развивать умение соотносить целое и части, называть цвета.

Оборудование: - конверты с разрезанными листьями двух цветов.

Содержание:

Листья желтого и зеленого цвета разрезаны на 4 части. Дети отбирают части по цвету, затем из них составляют листья.

«Геометрическая форма»

Игра «Найди предмет»

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Оборудование: 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.

Игра «Подбери фигуру»

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

Оборудование: Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанный из картона.

Раздаточный материал: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Содержание.

Воспитатель показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносах. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («прятать») ее на начерченную фигуру.

Игра «Ищи и находи»

Цель: учить находить в комнате предметы разной формы по слову-названию; развивать внимание и запоминание.

Содержание.

Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется. Дети приносят предметы, кладут их на стол педагога, садятся на места. Педагог рассматривает с ними принесенные предметы, оценивает результат выполнения задания. Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.

Игра «Почтовый ящик»

Цель: учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки, составлять целое из разных геометрических форм и их частей, подбирая нужные с помощью проб и примерки.

Оборудование: Доски с прорезями для выкладывания форм, одинаковых по цвету, но разных по конфигурации, с изображением мяча, воздушного шара (из двух полуовалов), двухэтажного дома (из двух прямоугольников); фигурки (два полукруга разного цвета, два полуовала одинакового цвета, два прямоугольника).

Содержание.

Перед ребенком кладут доски и фигурки попеременно. Педагог предлагает малышу составить все картинки, а потом сказать, какое изображение получилось.

Игра «Чем это может быть»

Цель: закреплять название геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, овал)

Оборудование: набор предметов разной формы, набор геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, овал)

Содержание:

Воспитатель приносит «чудесный мешочек» с предметами (лоскут ткани, палочку, шарик, и т. д.). Дети рассматривают предметы и решают, чем они могут быть. Достают геометрические фигуры, рассказывают о них и расселяют их в домики с разными окошечками. Воспитатель показывает фигуры, а дети решают, в каком домике они живут

Игра «Математические загадки»

Цель: развивать умение классифицировать множество по двум основаниям (цвет и форма, размер и форма).

Оборудование: «Чудесный мешочек», набор геометрических фигур, загадки.

Содержание:

медвежонок приносит «Чудесный мешочек» и загадывает загадки. Дети отгадывают и узнают, что в мешочке, определяют на ощупь. Раскладывают в обручи по двум признакам: все маленькие и синие, все большие и треугольные и т. д.

1. Нет углов у меня,

И похож на блюдце я,

На тарелку и на крышку,

На кольцо, на колесо.

Кто же я такой, друзья? (круг)

2. Если взял бы я окружность,

С двух сторон немного сжал,

Отвечайте дети дружно

Получился бы (овал)

3. Три вершины,

Три угла,

Три сторонки,

Вот и я (треугольник)

4. Обведи кирпич мелком

На асфальте целиком,

И получится фигура-

Ты, конечно, с ней знаком (прямоугольник)

5. Кубик в краску окуни

Приложи и подними.

Вася 10 раз так сделал-

Отпечатались они (квадраты)

Игра «Какие бывают фигуры»

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

Оборудование: 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.

Игра «Сделай из фигур домик»

Цель: развивать умение сравнивать предметы по величине, уточнять пространственные представления, различать и называть круг, квадрат, треугольник.

Оборудование: наборы плоскостных геометрических фигур разного цвета и размера.

Содержание:

Воспитатель предлагает детям стать строителями, чтоб построить дачный поселок. Каждый будет работать отдельно, делает дом, какой хочет. Сажает возле дома елку, любимый цветочек. Дети «строят» из геометрических фигур. Воспитатель спрашивает: «Что выше? Что ниже? С какой стороны елка?»

Игра со счетными палочками

Цель: развивать мелкую моторику рук, комбинаторные способности.

Оборудование: Нитки цветные шерстяные, Счетные палочки цветные

Содержание:

Игрушки дарят детям счетные палочки и предлагают сделать квадраты и треугольники; Достают ниточки, и предлагают сделать круги.

Игра «Найди такой же».

Цель: развивать умение различать, называть геометрические фигуры; устанавливать соответствия между двумя группами предметов.

Оборудование: две шкатулки, набор из 3 геометрических фигур, карточки, игрушка зайчика

Содержание:

Дети находят по заданию зайчика шкатулки (с волшебными картинками). Замок каждой шкатулки имеет определенную геометрическую форму. Из геометрических фигур дети подбирают к шкатулкам нужный ключик и открывают. Найдя в них карточки, рассматривают, из каких фигур составлено изображение и на что похоже?

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.

Содержание:

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).

«Величины»

Игра «Длинное - короткое»

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

Оборудование: 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 поясок не сходится, а для куклы поясок 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.

Игра «У кого хвост длиннее»

Цель: развивать умение сравнивать предметы контрастных и одинаковых размеров по длине и ширине.

Оборудование: игрушки (зайцы, лисы, обезьяны, медведи, пуговицы).

Содержание:

Приходят звери и спорят, у кого длиннее хвост. Воспитатель и дети помогают сравнивать по длине и ширине. Можно сравнить длину ушей. Потом звери покупают пуговицы к своей одежде, столько пуговиц, сколько петель.

Игра с мячом «Что длиннее»

Цель: развивать умение сравнивать предметы по длине.

Оборудование: мяч.

Содержание:

Описание: В игре с мячом дети образуют круг, воспитатель стоит в центре, он катит мяч одному из детей, начинает фразу: «Сапоги длинные, а ботинки...» Ребенок, взяв мяч, отвечает «короткие» - и катит мяч воспитателю.

Гольфы длинные, а носки (короткие)

Платье длинное, а юбка... (короткая)

Шорты короткие, а брюки ...

У футболки рукава короткие, а у рубашки ...

Игра «Зеркало»

Цель: развивать умение сравнивать по ширине и высоте, использовать слова (шире - уже, выше - ниже).

Оборудование: Зеркало (для разговора об его свойстве - отражать, модели размера и пространства (рассматривание, проговаривание - до начала игры).

Содержание:

Дети образуют круг, воспитатель - «зеркало». Воспитатель предлагает повторять движения за ней. Раздвигая руки в стороны говорит: «шире, шире - широко, уже, уже - узко, выше, выше - высоко, ниже, ниже - низко». Сравнивают у кого шире, у кого уже, у кого ниже, у кого выше.

Игра «Широкое - узкое»

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

Содержание:

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

Игра «Подбери дорожки к домикам»

Цель: развивать умение детей сравнивать два предмета по длине, активизировать в речи детей слова «длинный, короткий».

Содержание:

Рассказываем детям о том, что зверюшки построили себе домики, но не успели построить к ним дорожки. Посмотрите, вот домики зайки и лисички. Найдите дорожки к их домикам. Какую дорожку вы сделаете зайчику, длинную или короткую? Какую дорожку вы положите к домику лисы? Далее подбираем дорожки к домикам других зверюшек.

Игра «Три квадрата»

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

Оборудование: 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

Игра «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.

Содержание:

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.

Игра «Угадай, кто за кем»

Цель: формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими. Уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «перед»; познакомить со словом «заслонять».

Оборудование: Разные игрушки.

Содержание.

1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Он просит посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их немного в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» - говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения. После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей: одного высокого, крупного, другого - маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Большой заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может большего».

2-й вариант. Проводится игра «в прятки». Один ребенок прячется, а остальные дети под руководством педагога ищут его, последовательно осматривая в комнате мебель.

Игра «Почини коврик»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Содержание:

Воспитатель говорит: «Посмотрите, какие коврики нам принесли зайки, красивые, яркие, но кто – то эти коврики испортил. Зайки теперь не знают, что с ними делать. Давайте мы им поможем починить коврики. Какие коврики по величине? Какие заплатки мы положим на большой коврик?»

Какие мы положим на маленький коврик? Какого они цвета? Вот мы и помогли зайчатам починить коврики».

Игра «Пузырь»

Цель: развивать умение выделять размер, пользоваться словами: большой - маленький, увеличился - уменьшился.

Содержание:

Описание: Дети с воспитателем образуют круг. «Раздувайся пузырь, раздувайся большой, оставайся такой и не лопайся» Пузырь сначала увеличился, стал большой, а потом уменьшился. Стал маленький.

Игра «Мостики для зайчат»

Цель: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький, длинный, короткий».

Содержание:

Воспитатель рассказывает: «Жили – были в лесу два зайчика и решили они сделать себе мостики на полянку. Нашли они дощечки, только никак не поймут, кому какую дощечку надо взять. Посмотрите, зайчики одинаковые по величине или разные? Чем отличаются дощечки? Положите их рядом и посмотрите, какая из них длиннее, а какая короче. Проведите пальчиками по дощечкам. Какую дощечку вы отдадите большому зайчику? Какую - маленькому? Давайте возле мостиков посадим елочки. Какая эта елочка по высоте? Куда мы ее посадим? Какую елочку мы посадим возле короткого мостика? Зайчики очень рады, что вы им помогли».

Игра «Сбор урожая»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Содержание:

Воспитатель рассказывает о том, что заяка вырастил очень большой урожай, теперь его надо собрать. Рассматриваем, что выросло на грядках (свекла, морковь, капуста). Уточняем, во что мы будем собирать овощи. Воспитатель спрашивает: «Какая эта корзина по величине? Какие овощи мы в нее

положим? » В конце игры обобщаем, что в большой корзине лежат большие овощи, а в маленькой – маленькие.

Игра «Украсим коврик»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Содержание:

Воспитатель говорит: «Дети, к нам в гости пришел мишка. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте мы ему поможем украсить коврики. Чем мы их будем украшать? (кругами) Какого цвета круги? По величине они одинаковые или разные? Куда вы положите большие круги? (в углы) Куда вы положите маленькие круги? (посередине) Какого они цвета? Мишке очень понравились ваши коврики, он теперь подарит эти коврики своим друзьям».

Игра «Домики для медвежат»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Содержание:

Воспитатель говорит: «Ребята, я вам сейчас расскажу интересную историю. Жили – были два медвежонка, и вот однажды они решили построить себе домики. Взяли стены и крыши для домиков, но только не поймут, что делать дальше. Давайте мы им поможем сделать домики. Посмотрите, какие у нас по величине медвежата? Какой этот медвежонок по величине, большой или маленький? Какой мы ему будем делать домик? Какую ты возьмешь стену, большую или маленькую? Какую надо взять крышу? А этот медвежонок какой по величине? Какой ему надо сделать домик? Какую ты возьмешь крышу? Какого она цвета? Давайте возле домиков посадим елочки. Елочки одинаковые по величине или разные? Где мы посадим высокую елочку? Где посадим низкую елочку? Медвежата очень рады, что вы им помогли. Они хотят с вами поиграть».

Игра «Угости мышек чаем»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Содержание:

Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто к нам пришел в гости, серые мышки. Посмотрите, они принесли с собой угощение. Посмотрите, мышки одинаковые по величине или разные? Давайте мы их угостим чаем. Что для этого нужно? Сначала мы возьмем чашки. Какая эта чашка по величине, большая или маленькая? Какой мышке мы ее отдадим? » Затем сравниваем по величине блюдца, конфеты, печенье, яблоки и груши и сопоставляем их с величиной мышек. Предлагаем детям напоить мышек и угостить их фруктами.

«Ориентировка в пространстве»

Игра «Справа как слева»

Цель: освоение умений ориентироваться на листе бумаги.

Содержание.

Матрешки очень торопились и забыли дорисовать свои рисунки. Нужно дорисовать их так, чтобы одна половина была похожа на другую. Дети рисуют, а взрослый говорит: «Точка, точка, два крючочка, минус запятая - вышла рожица смешная. А если бантик и юбочка-человечек тот девчонка. А если чубчик и штанишки, человечек тот - мальчишка». Дети рассматривают рисунки».

Игра «Чего не хватает»

Цель: развивать умение различать правую и левую руку, направление: от себя - к себе, вверх- вниз, направо - налево, впереди - сзади, развивать умение сравнивать, обобщать.

Оборудование: флажки 2 цветов, карточки – таблицы

Содержание:

Воспитатель предлагает поиграть с флажками (белого, синего цвета). Дети берут флажки в правую и левую руку, меняют флажки в правой и левой руках. Прячут за спину, вытягивают вперед, вверх. Потом воспитатель показывает таблицы, в которых необходимо найти пропущенное изображение флажков. Воспитатель с детьми выясняет закономерность порядка изображения предметов. Называют соответствующую картинку.

Игра «Достань из мешочка»

Цель: развивать умение различать правую и левую руку, закреплять счетные умения.

Оборудование: мешочек, набор игрушек.

Содержание:

Описание: Воспитатель предлагает ребенку достать из мешочка 2-5 игрушки, дает задание: возьми в левую руку 2 матрешки а в правую 1 машинку; возьми в правую руку 3 орешка, а в левую 1 шишку и т. д. Если ребенок выполнил не верно, то игрушки возвращаются в мешочек.

Игра «Что нам привез Мишутка»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве (далеко - близко, впереди – сзади).

Оборудование: игрушка Мишка, машина, карточки с изображением диких и домашних животных, «Волшебная дорожка».

Содержание:

Вместе с воспитателем и Мишкой дети путешествуют по волшебной дорожке (далеко и близко) и расселяют домашних животных в «домики» близко, а диких – в лес далеко. Остановившись, по пути определяют, где лес впереди или сзади, а где остался домик?

Игра «Спрячем и найдем»

Цель: учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

Оборудование: Разные игрушки.

Содержание.

1-й вариант. Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что они сейчас спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрятать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем

играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например «Делай как я». Через некоторое время предлагает найти игрушку. Фиксирует результат: «Игрушка была на полке». В следующий раз прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда дети научатся находить игрушку, расположенную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

2-й вариант. Игрушку прячут дети, а находит ее педагог, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны освоить последовательность поиска как способ ориентирования в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в котором движется и предметы, встречающиеся у него на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх - наверху нет, посмотрю вниз - внизу нет. Пойду дальше» и т. п. **3-й вариант.** Игрушку прячут дети под руководством педагога, а ищет кто-либо из ребят. Он заранее выходит за дверь и не видит, как прячут игрушку. Педагог предлагает ему искать, последовательно осматривая комнату.

Игра «Картина»

Цель: учить располагать предметы на листе бумаги (вверху, внизу, по сторонам); развивать внимание, подражание; закреплять восприятие целостных предметов и различать их между собой.

Оборудование: Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса земли, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица), листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносики, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по количеству детей.

Содержание.

Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он - на большом листе, закрепленном на доске, а они - маленькие на своих листах бумаги. Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает педагог. Затем педагог раздает детям материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полоску земли, наверху солнце. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать каждый элемент и правильно расположить его на бумаге. В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ). По окончании педагог сравнивает детские работы со своей,

обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов: «Мальчик вышел на улицу. Посмотрел - внизу земля, наверху - небо. На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево. Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево - с другой стороны. На дереве сидит птица».

Игра «Найди листик»

Цель: развивать умение различать правую и левую руку; правую и левую стороны тела; определять направление от себя.

Оборудование: картинки для сравнения, конверты с разрезанными листьями (желтого и зеленого цвета).

Содержание:

Дети рассматривают картинки с осенними пейзажами, отличающиеся 3-4 признаками, ищут эти отличия. Играют с листьями (желтыми и зелеными, перекладывая в правую и левую руку. По сигналу «ветер» листья разлетаются. Затем меняют листья в правой и левой руках, листья прячут за спину, вытягивают руки с листьями вперед, поднимают вверх. Игра повторяется 2-3 раза. Потом собирают листья из частей.

Игра «Справа как слева»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве, формировать представление о симметрии.

Оборудование: картинки с половинным изображением предметов, фломастеры, лабиринты.

Содержание:

Описание: медвежонок забыл дорисовать рисунки, и дети дорисовывают, потом идут домой по лабиринтам.

«Ориентировка во времени»

Игра «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.

Содержание:

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.

Игра «Разноцветные фонарики»

Цель: развивать умение, соотносить действия с частями суток.

Оборудование: пластмассовый кораблик, разноцветные фонарики, иллюстрации с изображением временных отрезков.

Содержание:

Описание: Приплыл кораблик и на нем много фонариков. Дети рассматривают фонарики. Воспитатель предлагает «зажечь» их и спрашивает

когда «зажигают» фонарики (ночью и вечером, когда темно? Воспитатель показывает иллюстрации временных отрезков (утро, вечер, день, ночь, и дети решают, нужно ли им «зажигать» фонарики и почему.

Загадки

Цель: упражнять детей в умении отгадывать загадки, выделять основные признаки частей суток.

Содержание:

Воспитатель загадывает загадки о частях суток.

1. На траву роса ложится,
Ну а нам пора вставать,
На зарядку становиться,
Чтобы лучше день начать. (утро)

2. Мы уже зеваем сладко,
Тени тут и там спуют,
Чистим зубы для порядка
И готовимся ко сну. (вечер)

3. Звезды пляшут и резвятся,
Шепчут что-то фонари.
Чудеса ребятам снятся,
Чтоб продлиться до зари. (ночь)

4. Солнце в небе высоко,
И до ночи далеко,
Коротка деревьев тень.
Что за время суток? (день)

Игра «Наш день»

Цель: развивать умение соотносить действия с частями суток.

Материалы: кукла, картинки

Содержание:

Описание: Воспитатель с помощью куклы производит действия, по которым дети определяют части суток, потом воспитатель показывает картинки, и дети определяют в какое время суток это происходит.

Игра «Назови пропущенное слово»

Цель: развивать ориентировку во времени, умение называть временные отрезки (утро, вечер, день, ночь)

Материал: мяч.

Содержание:

Дети образуют круг, воспитатель катит одному из детей мяч.

Начинает предложение, пропуская названия частей суток:

- Мы завтракаем утром, а обедаем...

Дети называют пропущенное слово

- Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой ...

Игра «Что сначала, что потом»

Цель: развивать умение выделять последовательные связи, устанавливать их в играх.

Материал: картинки (мальчик, дядя, дедушка, цыпленок, яйцо, курица) иллюстрации к сказкам.

Содержание:

Дети увидели разбросанные картинки : мальчик, дядя, дедушка, цыпленок, яйцо, курица, иллюстрации к сказкам «Репка», «Теремок», «Колобок». Дети раскладывают картинки по порядку, объясняют последовательность.

«Группирование предметов»

Игра «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.

Содержание.

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 «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 листочков двух цветов (на каждого ребенка).

Содержание:

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 «Магазин»

Цель: развивать умение группировать предметы по признаку цвета, формы, правильно называть геометрические фигуры и цвета.

Оборудование: геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник) разного цвета и размера, кукла, мишка, зайчик.

Содержание:

Воспитатель берет на себя роль продавца, и предлагает детям купить печенье (геометрические фигуры - разного цвета и размера). Дети должны назвать, какое «Печенье» они хотят купить. Когда все печенье будет распродано, воспитатель предлагает угостить им куклу (все квадратное, мишку (все круглое, зайчика (все желтое) и т. д.

Игра «Волшебные дорожки»

Цель: развивать умение выделять основные признаки предметов : цвет, форму, величину, группировать по двум признакам.

Оборудование: набор кругов – бусинок разного цвета и размера, карточки с изображением бус, панно с дорожками, геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник)

Содержание:

Описание: Дети собирают незаконченные бусы и идут в гости к Даше и Маше по дорожкам. Вдоль дорожек раскладывают камешки, фигуры одного цвета с дорожкой, по форме соответствующие эмблеме дорожки.

Средняя группа

«Количество и счет»

Игра. «Правильный счет»

Цель: помочь усвоению порядка следования чисел натурального ряда; закреплять навыки прямого и обратного счета.

Оборудование: мяч.

Содержание:

дети встают в круг. Перед началом договариваются, в каком порядке (прямом или обратном) будут считать. Затем бросают мяч и нанизывают число. Тот, кто поймал мяч, продолжает счет, перебрасывая мяч следующему игроку

Игра: «Много-мало»

Цель: помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

Содержание:

попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало. Положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет-7, а красных -5. Спросить каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 2 красные карточки. Что теперь можно сказать?

Игра: «Отгадай число»

Цель: способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; помочь закрепить навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

Содержание:

спросить, например, какое число больше трех, но меньше пяти; какое число меньше трех, но больше единицы и т.д. Задумать, например, число в пределах десяти и попросить ребенка отгадать его. Ребенок называет разные числа, а воспитатель говорит больше или меньше задуманного названное число. Затем можно поменяться с ребенком ролями.

Игра: «Счетная мозаика»

Цель: познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

Оборудование: счетные палочки.

Содержание:

вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

Игра: «Читаем и считаем»

Цель: помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну», «столько», «сколько»; умение сравнивать предметы по величине.

Оборудование: счетные палочки.

Содержание:

читая ребенку книжку, попросить его отложить столько счетных палочек, сколько, например, было зверей в сказке. После того как сосчитали, сколько в сказке зверей, спросить, кого было больше, кого – меньше, а кого – одинаково. Сравнить игрушки по величине: кто больше – зайка или мишка? Кто меньше? Кто такого же роста?

Игра «Кому сколько?»

Цель: Усвоить понятие «сколько»

Содержание:

Ведущий раздает карточки с нарисованными мальчиками и девочками и их одеждой, а на стол кладет карточку с двумя девочками и спрашивает: «Сколько им надо шапочек?» Дети отвечают: «Две». Тогда ребенок, у которого на руках картинка с двумя шапочками, кладет ее рядом с карточкой, где нарисованы две девочки, и т. д. В присчитывании и отсчитывании дети упражняются в играх с мелкими игрушками. Игра состоит в том, что ребенок, получив карточку с нарисованными кружочками и сосчитав их, отсчитывает себе столько игрушек, сколько кружочков на карте. Затем карты смешиваются и снова раздаются. Дети пересчитывают на своих картах кружочки и, если их больше, чем отобрали игрушек по первой карте,

решают, сколько еще надо прибавить игрушек или отнять, если кружочков меньше. Игрушек на столе должно быть много. А кружочков на маленьких карточках пять (1, 2, 3, 4, 5). Это число кружочков в карточках может несколько раз повторяться.

Игра "Сделай столько же движений"

Цель: Учить считать до 3; Упражнять в воспроизведении определенного количества движений.

Содержание:

Воспитатель строит детей в 2 шеренги друг против друга и объясняет задание: «Вы будете выполнять столько движений, сколько предметов нарисовано на карточке, которую я покажу. Считать надо молча. Сначала выполнять движения будут дети, стоящие в этой шеренге, а дети из другой шеренги будут их проверять, а потом наоборот. Каждой шеренге дают по 2 задания. Предлагают выполнить несложные упражнения.

Игра «Веселая гусеница»

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

Оборудование: Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры от 1 до 5, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Содержание:

Ребята, послушайте загадку.

Волосата, зелена,

В листьях прячется она,

Хоть и много ножек,

Бегать все равно не может. Гусеница

Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

Игра "Собери ягодки"

Цели: Учить различать равенства и неравенства групп предметов путем подкладывания одного предмета под другой; упражнять в счете до 5.

Оборудование: Вини-Пух, карточки с двумя полосками, корзина, счетный материал, карандаши, тетради, карты-таблицы.

Содержание:

Вини-Пух приходит с корзиной, имитирует сбор ягод и говорит при этом: - «Одну ягодку беру,

На вторую смотрю,

Третью примечаю,

А четвертая мерещится.».

Вини-Пух здоровается с детьми, хочет с ними поиграть.. Вини-Пух на каждый зеленый листик накладывает красную ягодку, но при этом иногда ошибается. Дети исправляют его ошибки. Затем воспитатель снимает каждую ягодку с листика и кладет на нижнюю полоску под листик; обращает внимание детей на расположение и соотношение ягод и листиков, их количество.

Игра «Какое число рядом»

Игра: Упражнять в определении последующего и предыдущего числа к названному.

Оборудование: мяч.

Содержание:

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.

Игра «Не зевай!»

Цель: Закреплять знание счета от 1 до 5.

Оборудование: числовые карточки, фанты.

Содержание:

детям раздаются карточки с цифрами от 1 до 5. Педагог рассказывает сказку, в которой встречаются разные числа. При упоминании числа, которое соответствует цифре на карточке, ребенок должен ее поднять. Кто не успел быстро выполнить это действие, тот проигрывает (он должен отдать фант). В конце игры проводится «выкуп» фантов (решить задачу, задачу-шутку, отгадать загадку и др.).

Игра "Раз, два, три - ищи!"

Цель: Учить детей собирать пирамидки, одновременно считая кольца.

Оборудование: Пирамидки, с количеством колец не менее 5, пирамидки каждого цвета.

Содержание:

Дети усаживаются на стульчики полукругом. Воспитатель раскладывает на столе 2-3 пирамидки, перемешивая колечки. Затем, предлагает детям собрать пирамидки, считая сколько у них колечек, приглашает по очереди каждого ребенка. В конце можно прочесть стишок:

Я собираю пирамидку,
Как нелегко её собрать!
Колечек много разноцветных —
Один, два, три, четыре, пять.
Надену первое — большое.
Так трудно стержень мне поймать!
Теперь ещё одно, но меньше,

Игра «Праздник в зоопарке»

Цель: Учить сопоставлять число и количество предметов.

Оборудование: карточки с изображением цифр от 1 до 7, мягкие игрушки, счетные палочки (пуговицы).

Содержание:

Воспитатель раздает каждому ребенку по мягкой игрушке. Говорит, что животные живут в зоопарке и их нужно «покормить». Воспитатель называет число, а ребенок выкладывает перед каждой игрушкой нужное количество палочек (пуговиц).

Игра "Помоги цыплятам"

Цель: Учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

Оборудование: картинки на которой нарисованы курица с цыплятами, на другой картинке – утка с утятами.

Содержание:

Воспитатель показывает картинку на которой нарисованы курица с цыплятами, на другой картинке – утка с утятами. Воспитатель спрашивает: «Кто плавает по озеру? (Утка с утятами). Сколько уточек? Кто стоит на берегу? (Курочка с цыплятами). Курочка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но они не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других

Игра «Божья коровка»

Цель: Закреплять знание счета от 1 до 5; Развивать внимание и память; Формировать интерес к раскрашиванию

Оборудование: Картинка с изображением божьей коровки на цветке; эскизы по количеству детей; цветные карандаши.

Содержание:

Ребята, послушайте загадку

Очищают воздух

Создают уют,

На окнах зеленеют

Круглый год цветут. (Цветы)

Правильно, а вот еще одна загадка

В чёрных точках красный плащ

Носит жук. Растеньям — страж.

С вредной тлѐй воюет ловко

Это... Божья коровка

Воспитатель показывает картинку на которой нарисована божья коровка на цветке» «Ребята, посмотрите, божья коровка с черными пятнышками, а у ваших жучков нет пятнышек, раскрасьте их и нарисуйте своим божьим коровкам по пять пятнышек. Цифру 5 напишите в клеточке внизу листочка».

Игра «Найди цифру»

Цель: Упражнять детей в умении считать, ориентироваться в цифрах; Учить соблюдать числовой ряд; Развивать внимание, память и мышление.

Оборудование: Набор маленьких и больших цифр от 1 до 6

Содержание:

Воспитатель: Ребята, посмотрите, в комнате повсюду размещены цифры, вы должны их найти. Даете мне цифру, находите на столе такую же маленькую цифру и прикрепляете ее на магнитную доску, соблюдая числовой ряд.

Воспитатель помогает детям, если они затрудняются.

Геометрическая форма.

Игра: «Подбери по форме»

Цель: учить детей выделять форму предмета, отвлекаясь от других его признаков.

Оборудование: по одной крупной фигуре каждой из пяти геометрических форм, карточки с контурами геометрических фигур по две фигуры каждой формы двух величин разного цвета (большая фигура совпадает с контурным изображением на карточке).

Содержание:

детям раздаются фигуры и карточки. Воспитатель: «Мы сейчас будем играть в игру «Подбери по форме». Для этого нам надо вспомнить названия разных форм. Какой формы эта фигура? (далее этот вопрос повторяется с показом других фигур). Вы должны разложить фигуры по форме, не обращая внимания на цвет». Детям, неправильно разложившим фигуры, педагог предлагает обвести пальцем контур фигуры, найти и исправить ошибку.

Игра: "Лото"

Цель: освоение умений выделять различные формы.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Содержание.

Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на

свою карточку так, чтобы фигура совпала, с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

Игра: «Найди свой домик»

Цель: закреплять умение различать и называть круг и квадрат.

Материал: круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

Содержание:

Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго – круг. Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других – круг. Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу, где лежит круг, а те, у кого квадрат, - к обручу с квадратом.

Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их. При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри обручей.

Игра «Отгадай»

Цель: закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник.

Материал: мяч; круги, квадраты, треугольники разных цветов.

Содержание:

Дети становятся в круг, в центре которого находится воспитатель с мячом. Он говорит, что сейчас все будут придумывать, на что похож тот предмет, который будет показан. Вначале воспитатель показывает желтый круг и кладет его в центр. Затем предлагает подумать и сказать, на что этот круг похож. Отвечает тот ребенок, которому воспитатель покатит мяч. Ребенок, поймавший мяч, говорит, на что похож круг. Например, на блин, на солнце, на тарелку...Далее педагог показывает большой красный круг. Дети фантазируют: яблоко, помидор...В игре принимают участие все. Для того чтобы детям был более понятен смысл игры «Отгадай», покажите им иллюстрации. Так, красный круг – помидор, желтый круг – мяч.

Игра "Составь предмет"

Цель: Упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

Оборудование: Игрушки домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина; наборы разных геометрических фигур.

Содержание:

Воспитатель предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Можно объединить составленные силуэты в единый сюжет: «Дом в лесу», «Зимняя прогулка», «Улица» и т. д.

Игра «Куда идет зайка?»

Цель: Закреплять знание геометрических форм; Учить разбираться в схеме, отмечать пройденные этапы; Развивать внимание и мышление.

Оборудование: Игрушка зайчика; Схема; Наборы геометрических фигур по количеству детей.

Содержание.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, к нам пришел зайчик и просит помощи, он заблудился, не знает, как попасть домой. У зайчика есть карта – схема, но он такую схему не понимает, потому что не знает, как называются геометрические фигуры, А мы знаем? Поможем зайчику? Дети вместе с воспитателем разбирают схему, воспитатель просит показывать и называть геометрические фигуры, которые нарисованы в схеме.

Игра «Чудесный мешочек»

Цель: Упражнять детей определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме.

Оборудование: Мешок с различными геометрическими фигурами.

Содержание:

Предлагаю определить на ощупь каждый предмет, не заглядывая в мешочек. Также можно спрятать в него геометрические фигуры, ребенок должен угадать на ощупь, какая фигура спрятана.

Игра «Фигуры играют в прятки»

Цель: познакомить с объемными геометрическими телами – кубом и шаром; учить подбирать нужные формы.

Оборудование: картонная коробка среднего размера (1 – 2 шт.) с квадратными и круглыми прорезями; кубики и шарики одинакового размера.

Содержание:

покажите детям коробку и научите их проталкивать в прорези – сначала шары, потом кубики. Затем предложите поиграть в прятки: «Игрушки решили поиграть в прятки. Давайте поможем им спрятаться в коробку».

Раздайте детям кубики и шарики и предложите по очереди протолкнуть их в соответствующие по форме отверстия в коробке. Эту игру можно повторять многократно.

Можно сделать прорези в двух коробках: в одной в форме круга, а в другой в форме квадрата и предложить детям спрятать фигурки в домики. Когда дети выполнят задание, вместе с ними загляните в домики и посмотрите на их «жителей», обратив внимание малышей на то, что в одном домике живут шарики, а в другом кубики.

Игра «Найди пару по форме»

Цель: учить подбирать нужные формы методом зрительного соотнесения.

Оборудование: пары плоских геометрических фигур из картона разного цвета (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, коробка или шляпа).

Содержание:

перед началом игры подберите пары геометрических фигур по количеству играющих (некоторые пары могут повторяться). Раздайте детям фигурки или предложите им не глядя вытащить по одной из коробки или шляпы. Попросите малышей внимательно рассмотреть фигуры, а затем найти себе пары – ребенка с такой же фигуркой.

Эту игру можно повторять многократно, предлагая детям геометрические фигуры разных цветов и из разных материалов.

Игра «Найди лишнюю фигурку»

Цель: учить сравнивать фигуры методом зрительного соотнесения.

Оборудование: плоские геометрические фигуры, разного цвета или карточки с их изображением (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, по 5 – 10 штук каждой формы).

Содержание:

Эта игра проводится индивидуально или с небольшой группой детей.

Перед каждым ребенком положите по 4 фигурки одного цвета, одна из которой отличается по форме. Предложите ребенку найти и показать лишнюю фигурку: «Рассмотри внимательно фигурки. Найди и покажи фигурку, которая отличается от других по форме».

Игру можно усложнить, предлагая малышу фигурки разного цвета и размера.

Величины.

Игра «Сбор фруктов»

Цель: развивать глазомер при выборе по образцу предметов определённой величины.

Материал: яблоки образцы (вырезанные из картона) трёх величин большие, поменьше, маленькие; три корзины большая, поменьше, маленькая; дерево с подвешенными картонными яблоками такой же величины, что и образцы (по 8-10 яблок были одной величины). Диаметр каждого яблока меньше предыдущего на 0,5 см.

Содержание:

воспитатель показывает дерево с яблоками, корзины и говорит, что маленькие яблоки надо собрать в маленькую корзиночку, а большие в большую. Одновременно вызывает троих детей, каждому даёт по яблоку образцу и предлагает им сорвать по одному такому же яблоку с дерева. Если яблоки сорваны правильно, педагог просит положить их в соответствующие корзинки. Затем задание выполняет новая группа детей. Игру можно повторить несколько раз.

Игра "Раз, два, три - ищи!"

Цель: научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

Материал: Одноцветные пирамидки (желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

Содержание.

Дети усаживаются на стульчики полукругом. В. раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому из них дает по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребенок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова» Раз, два, три-ищи!" Выбрав колечко, каждый ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

Игра " У кого хвост длиннее?"

Цель: Освоение умения сравнивать предметы контрастных размеров по длине и ширине, использовать в речи понятия: «длинный», "длиннее", "широкий", "узкий.

Содержание.

Шум за дверью. Появляются звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Винни-Пуха. Звери спорят, у кого длиннее хвост. Винни-Пух предлагает детям помочь зверям. Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны. Каждый раз вместе с В. они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.

Игра "Кто скорее свернет ленту"

Цель: продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами "длинный", "короткий".

Содержание.

Воспитатель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная» и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".

Игра «Наши мячики»

Цель: Учить сравнивать предметы по величине; развивать внимание; формировать интерес к раскрашиванию.

Оборудование: Эскиз большого и маленького мячей по количеству детей; Цветные карандаши.

Содержание:

Воспитатель читает загадку

Разноцветный колобок,

Он тебе подставит бок,

Он и боли не боится,

Любит прыгать и катиться!

Кто же весело так скачет? -

Мой веселый круглый... Мячик

Правильно, посмотрите, художник вам нарисовал мячи, но забыл их раскрасить. Вам нужно самим потрудиться. Но, есть условие, что большой мяч должен быть синий, а маленький – оранжевый. Если кто-то ошибется – будет выполнять пожелание фанта.

Игра «Спрячь в ладошке»

Цель: познакомить с понятием величины.

Оборудование: предметы и игрушки разной величины (колечки, шарик, резиновые игрушки, по количеству детей).

Содержание:

Сначала раздайте детям маленькие шарики и предложите их спрятать в ладошках. Затем таким же образом предложите спрятать предметы разной величины, разложенные на разносе (каждый ребенок берет по одному предмету).

Подведите итог игры: «Маленькие предметы можно спрятать в ладошках, а большие нет».

Игра «Накрой платком»

Цель: познакомить с величиной предметов, с понятиями большой, маленький.

Оборудование: предметы и игрушки разных размеров; платок.

Содержание:

сначала в игре используются две игрушки и один платок. Подберите две игрушки таким образом, чтобы маленький предмет помещался под платком, а большой нет.

Предложите детям поиграть в прятки – накрыть игрушки платком. Затем подведите итог игры: та игрушка, которая не видна из – под платком маленькая, а та, которая не поместилась под платком – большая.

Для этой игры можно придумать разные сюжеты: подготовить сюрприз на день рождения, спрятать кукол от Бабы – яги.

В следующий раз используйте два платка разной величины. В конце игры подведите итог: «Маленькую игрушку мы спрятали под маленьким платком, а большую под большим платком. А можно спрятать большую игрушку под маленьким платком? Попробуйте! Нет, не получается. А можно спрятать маленькую игрушку под большим платком? Можно! Маленькие игрушки прятать легче».

Игра «Накрой шляпой»

Цели: знакомить с величиной посредством практических действий, с понятиями.

Оборудование: шляпа, предметы и игрушки разной величины.

Содержание:

предложите ребенку по очереди спрятать под волшебную шляпу игрушки разной величины. Отметьте. Что под шляпу помещаются только маленькие игрушки.

Игра «Покормим кукол»

Цель: знакомить с величиной в ходе практических действий с предметами, с понятиями большой, маленький, средний по величине.

Оборудование: миски одного цвета, большая маленькая ложка, большая и маленькая куклы.

Содержание:

возьмите две миски, резко отличающиеся по величине, и предложите ребенку покормить большую и маленькую кукол. Подберите куклам тарелки и ложки подходящие по величине: «Большая кукла ест из большой тарелки большой ложкой. А маленькая кукла ест из маленькой тарелки маленькой ложкой. Давайте покормим кукол. Теперь пошли гулять».

Усложняя игру, можно предложить ребенку три миски и три ложки разного размера и разыграть сюжет сказки «Три медведя». Также в тарелки можно класть еду разного размера.

Игра «Большие и маленькие кубики»

Цель: обучать умению сравнивать предметы по величине методом зрительного соотнесения; сортировать предметы двух резко отличающихся по размеру; учить понимать и использовать в речи понятия: большой, маленький, такой же, одинаковые по величине.

Оборудование: разноцветные кубики, резко различающиеся по размеру, большое и маленькое ведерки.

Содержание:

перед началом занятия положите большие и маленькие кубики в соответствующие по размеру ведерки. Покажите малышам ведро с большими кубиками, предложите достать их и поиграть с ними: «Какое большое ведро. А в ведре лежат большие кубики – вот такие».

Затем покажите маленькое ведро, пусть они достанут маленькие кубики и поиграют с ними: «А вот маленькое ведро. В нем лежат маленькие кубики. Сравните маленький кубик, с большим. Поставьте их рядом».

Когда дети поиграют с кубиками, предложите сложить их обратно в ведерки соответствующей величины. Раздайте малышам по одному или по два (большой и маленький) кубика и попросите положить их в нужное ведро.

Подобную игру можно организовать и с другими игрушками: большим и маленьким грузовиком, большими и маленькими брусками, шариками и т. п.

Игра «Пирамидки»

Цель: знакомить детей с величиной в ходе практических действий с игрушками, учить сравнивать предметы по величине способами наложения.

Оборудование: различные пирамидки.

Содержание:

1-й вариант «Красная пирамидка».

Подберите одноцветные пирамидки с небольшим количеством колец (3 шт., чтобы ребенок не отвлекался на цвет и обращал внимание на размер колец). Предложите ребенку собрать одну пирамидку. Поясните, что пирамидка должна получиться гладкой. Для этого надо каждый раз выбирать самое большое колечко и надевать его на стержень.

2-й вариант «Разноцветная пирамидка».

Подберите деревянные или пластмассовые пирамидки с разным количеством разноцветных колец. Предложите детям сначала снять колечки со стержня, затем собрать пирамидки, ориентируясь на признак величины.

Можно предложить детям собрать пирамидку без стержня, положив колечки одно на другое. В этом случае хорошо видно, что если пирамидка сложена не верно, то она получается неустойчивой и может рассыпаться.

Игра «Две башни»

Цель: закреплять знания о величине предметов; познакомить с понятиями высокий - низкий, одинаковые по высоте.

Оборудование: кубики, маленькие игрушки.

Содержание:

Ход игры: построй те из кубиков две башни одинаковой высоты. Затем добавьте или уберите детали так, чтобы башни стали разные – высокая и низкая. Вместе с детьми сравните башни по высоте: «Вот две башни. Чем они отличаются? Ничем, они одинаковые. А теперь чем они отличаются? Эта башня высокая, а эта низкая. А теперь вы постройте башни!»

Попросите детей построить сначала одинаковые башни, а затем высокую и низкую башни. Можно обыграть сюжет, посадив на верхушку башен маленькие игрушки.

Игра «Два поезда»

Цель: познакомить детей с такими свойствами величины, как длина; с понятиями длинный, короткий, одинаковые по длине, учить использовать знания о длине в ходе практических действий с предметами; развивать глазомер, сравнивая предметы по длине на расстоянии.

Оборудование: кубики, бруски; резиновые игрушки небольшого размера или матрешки.

Содержание:

вместе с детьми постройте из кубиков поезд и предложите поиграть: подталкивая последний кубик, «покатайте» поезд по полу. Затем постройте второй поезд и сравните его с первым (они одинаковые) .

Покажите детям, как изменить длину поездов, добавляя или убирая детали (вагоны). Постройте поезда, резко различающиеся по длине. Затем постепенно уменьшайте разницу между поездами.

Обыгрывая сюжет, можно посадить в «вагоны» (поставить на кубики) «пассажиров» - небольшие по размеру устойчивые игрушки.

Ориентировка в пространстве

Игра: «Кто где»

Цель: учить различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посередине, справа, слева, внизу, вверху).

Материал: игрушки.

Содержание:

расставить игрушки в разных местах комнаты. Спросить ребенка, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т.д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т.д.

Игра: «Бегите к цифре»

Цель: упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

Материал: карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

Содержание:

Игра малой подвижности. Педагог (водящий) называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель.

Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

Игра: «Лифт»

Цель: закреплять прямой и обратный счет до 7, закрепление основных цветов радуги, закреплять понятия «вверх», «вниз», запоминать порядковые числительные (первый, второй...)

Содержание:

Ребенку предлагается помочь жителям поднять или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаже.

Игра: «Три шага»

Цель: ориентировка в пространстве, умение слушать и выполнять инструкции.

Содержание:

Игроки разбиваются на две равные команды, встают друг за другом. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь финиша: произносят хором правила: три шага влево, три шага вправо, шаг вперед, один назад и четыре прямо.

Игра «Мишка спрятался»

Цель: Учить ориентироваться на определенные предметы; Развивать зрительное внимание и память.

Оборудование: Игрушка мишка

Содержание:

Воспитатель показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно найти место, где спрятаться. Воспитатель ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается возле отдельных предметов: «Вот шкаф. Он большой, мишка, наверное, не залезет. Это полка, в ней много книг мишке будет тесно». Наконец находит подходящее место - обязательно открытое, расположенное на уровне глаз ребенка. Воспитатель сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти игрушку. Если ребенок затрудняется выполнить задание, он помогает вспомнить, куда они шли, чтобы спрягать мишку. При повторе игры мишку прячут в другое место и комнату обходят по другой стороне.

Игра «Встань на место»

Цель: Упражнять детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за.

Содержание:

Воспитатель по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сережа подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

Игра «Кто, куда пойдет и что найдет»

Цель: Упражнять детей ориентироваться в пространстве; Развивать внимание, мышление и память.

Оборудование: Разные игрушки по количеству детей

Содержание:

Воспитатель предварительно разлаживает в разных местах предметы или игрушки. Заходят дети, воспитатель дает поручение каждому ребенку: «Егор, найди зайчика», ребенок находит зайчика под большим стулом и говорит об этом воспитателю и т.д. Если кто-то затрудняется, воспитатель помогает найти предмет и задает наводящие вопросы.

Игра «Возьми игрушку»

Цель: знакомить с пространственными отношениями, выраженными словами: далеко, близко, дальше, ближе, рядом; развивать глазомер; учить определять направление, в котором находится предмет.

Оборудование: различные предметы и игрушки.

Содержание:

предложите двум малышам сесть за стол и дайте им по игрушке. Дайте им возможность поиграть с игрушками. Затем попросите детей закрыть глаза и положите игрушки на стол в пределах досягаемости. Пусть малыши откроют глаза и возьмут игрушки, не вставая со стульев.

В следующий раз сначала положите игрушку в пределах досягаемости, а другую чуть дальше, затем обе игрушки расположите так, чтобы их было не просто достать.

В конце игры подведите итог: «Игрушки лежат далеко, поэтому их трудно достать. Я подвинула игрушки – теперь они близко и можно легко дотянуться до них».

Игра «Где чей домик?»

Цель: Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо) .

Оборудование: Набор карточек с числами.

Содержание:

Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

Игра «Поросята и серый волк».

Цель: Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.

Содержание:

Игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве – неизвестном государстве – жили-были три брата – поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил себе домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он прослышал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.) »

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежали к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме.

Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти две палки и пошел к Наф-Нафу.

Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не сможет его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика

лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. (Сколько палок унес с собой волк) »

Если волк попадет с Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку из домика Наф-Нафа. Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.

Игра «Добавь слово».

Цель: Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

Содержание:

Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначает слова «Впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими словами: «справа», «слева», «позади», «впереди».

Воспитатель говорит:

- Стол стоит... (называет имя ребенка) .
- Позади.
- Полочка с цветами висит...
- Справа.
- Дверь от нас...
- Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

- Какая рука у тебя ближе к окну?
- Правая.

Игра «Внизу – вверху».

Цель: развивать ориентировку в пространстве.

Содержание игры.

Вариант 1. Воспитатель называет различные предметы, которые находятся либо только на земле, тогда дети говорят: «Внизу», либо только в воздухе, тогда дети говорят хором: «Вверху».

Например:

Воспитатель. Орел.

Дети. Вверху.

Воспитатель. Тигр.

Дети. Внизу и т. д.

Вариант 2. Воспитатель называет предметы в иной обстановке, дети выполняют определенные действия. Если названный предмет находится вверху, они поднимают руки; если – внизу, они приседают.

Например, если воспитатель говорит: «Самолет летит! », дети приседают и т. д.

Игра «Контролер».

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми парно противоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Содержание:

ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры – пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади «контролера» с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. «Пассажиры» с красными билетами направляются ««контролером» в левый автобус, а с зелеными - в правый.

Игра «Кто правильно назовет».

Цель: стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

Содержание:

В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

Игра «Кто из детей стоит близко, а кто далеко?»

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя».

Содержание:

дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

Игра «Автогонки»

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

Оборудование: 2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и энергетическая), темная повязка для глаз.

Содержание:

ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок рассматривая их отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. Затем детям закрываются глаза и предлагают при помощи сохранный анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

Игра «Найди игрушки»

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание:

Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать “подсказки” (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

Игра «Разведчик»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, учить составлять маршрут своего пути, развивать память.

Оборудование: лист бумаги, карандаш

Содержание:

Ребенку дается инструкция: «Ты – разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (кабинета медсестры, логопеда, психолога, кухни), запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)». Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути.

Игра «Разноцветное путешествие»

Цель: закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

Оборудование: игровое поле, мелкая игрушка.

Содержание:

ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствие с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого – на лесной полянке, желтого – на песчаном пляже и т.д.).

Игра «Мяч по кругу»

Цель: Учить понимать словесные задания на изменение направления движения предмета в пространстве. Закрепление значения слов обозначающих пространственные признаки: направо, налево, над, под, за, перед.

Игровое правило: Не уронить мяч, следовать команде.

Содержание:

«Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «Мяч по кругу». Вы будете передавать мяч друг другу по кругу, по команде ведущего». Первую игру роль ведущего я возьму на себя (последующие игры роль ведущего может выполнять назначенный ребёнок). Дети передают мяч по команде вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под коленом, перед собой, за спиной.

Игра «В лесу»

Цель: Формировать пространственные представления о положении предметов и объектов на фланелеграфе. Уточнить значение слов, обозначающих пространственное положение предметов по отношению друг к другу.

Оборудование: Фланелеграф, изображение берёзы с зелёными листьями, гриб, солнце, облако, заяц, птица, ёжик, медвежонок, домик, ёлочка.

Содержание:

Ход игры. «Дети я вас приглашаю на прогулку в лес». Затем ставлю на фланелеграф изображение берёзы с зелёными листьями.

- Как вы думаете, о каком времени года мы сейчас будем говорить?

- Почему вы так думаете?

- Каковы признаки лета?

В углу фланелеграфа выставляю гриб, солнце, облако, зайца, птицу. ёжика, медвежонка, домик, ёлочку.

- Как вы думаете, что может находиться над деревом?

Выбираю ребёнка. Он выкладывает на фланелеграфе солнце, птицу, облако. Если он затрудняется то помогаю ему.

- Что вам это облако напоминает?

- А что может находиться под деревом?

Другой ребёнок выкладывает гриб и зайца. Выставляю ёжика, медвежонка, домик, ёлочку.

- Покажите правую руку, левую.

- Расположите справа от дерева ёжика, а слева - медвежонка.

- С какой стороны от дерева находится гриб, заяц?
- Поставьте слева от дерева домик, а справа – ёлочку.
- Назовите предметы, расположенные правее гриба, левее ёжика.

Игра «Котята разбежались»

Цель: Закреплять умение оценивать расположение предмета на плоскости. Развивать внимание. Способствовать запоминанию понятий право - правый, лево - левый, верх - верхний, низ - нижний.

Оборудование: Фланелеграф, фигурки шести котят разного цвета.

Содержание:

На фланелеграфе размещены фигурки 3 – 4 котёнка разного цвета. В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например в середине. Воспитатель говорит: «Котята разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочередно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Красный котёнок сидит в правом верхнем углу, а оранжевый внизу слева» и так далее.

Игра «Наоборот»

Цель: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления. Закрепить парно – противоположные значения слов, обозначающих пространственные признаки предметов.

Оборудование: Мяч.

Содержание:

Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок.

Воспитатель произносит слово и бросает кому – либо из детей мяч; ребёнок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. (Вперёд – назад, направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко – низко, над – под, внутри – снаружи, дальше – ближе, далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый и др.)

Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное.

Ориентировка во времени

Игра: «Когда это бывает»

Цель: закреплять знания детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание и находчивость, выдержку.

Оборудование: картинки по временам года.

Содержание:

Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времён года, для каждого времени года по 2-3 картинки. Воспитатель разъясняет правила игры, воспитатель раздаёт всем по картинке. Затем вращает стрелку по кругу. Тот, на кого она указала, внимательно рассматривает свою картинку и затем рассказывает о её содержимом. Затем опять крутят стрелку и тот на кого она указала угадывает время года. Вариантом этой игры может быть чтение воспитателем отрывков из художественных произведений о сезонных природных явлениях и поиск картинок с соответствующим содержанием.

Игра: «Назови пропущенное слово»

Цель: учить называть временные отрезки: утро, вечер, день, ночь.

Оборудование: мяч.

Содержание:

Дети образуют полукруг. Воспитатель катит кому-нибудь из детей мяч. Начинает предложение, пропуская названия частей суток: - Мы завтракаем утром, а обедаем... Дети называют пропущенное слово.- Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой-Днем ты обедаешь, а ужинаешь...

Игра: «Кто раньше? Кто позже?»

Цель: закреплять знания детей о временных представлениях- сначала, потом, до, после, раньше, позже.

Содержание:

Инсценировка сказок с использованием иллюстраций "Репка", "Теремок", "Колобок" и др.

Игра «Светофор»

Цель: Закреплять представления детей о времени суток.

Оборудование: Круги красного, желтого и зеленого цвета – по количеству детей.

Содержание:

Воспитатель предлагает детям внимательно слушать, например, "Кончилось утро, наступила ночь". Дети должны поднять красный круг – сигнал остановки, ошибки исправляются. Вечером родители вас забирают из детского сада. «Утром мы ложимся спать», «Ночью любим поиграть», «Ночью мы идем гулять», «Утром мы идем в детский сад», «Днем мы завтракаем».

«Загадки»

Цель: Учить отгадывать загадки о временах года.

Оборудование: Презентация, мультимедиа – проектор или картинки времена года.

Содержание:

Воспитатель загадывает детям загадки. При правильной отгадке, открывает слайд на мультимедиа – проекторе. Вместе с детьми рассматривают слайды.

Снег на полях,

Лёд на водах,

Вьюга гуляет.

Когда это бывает? (Зима)

Тает снег, звенят ручьи,

Всё сильнее потоки.

И летят уже грачи

К нам из стран далёких. (Весна)

Можно купаться и рыбу ловить,

Можно по лесу с корзиной бродить,

Бегать по лужам под дождиком тёплым

И не бояться до нитки промокнуть. (Лето)

Вот и стали дни короче,

И длиннее стали ночи,

Птицы тянутся на юг,

Пожелтели лес и луг. (Осень)

Игра «Что наступило»

Цель: Учить различать части суток: утро – вечер, день – ночь.

Содержание:

У детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок.

Воспитатель задаёт вопрос:

- Когда петушок раньше всех встаёт?

- Когда дети играют на улице? И т.п.

Тот ребёнок, у которого на картинке изображено утро(день...), показывает свою картинку и говорит, какое это время суток и почему.

Игра «Что за чем?»

Цель: Закрепить представление детей о последовательности частей суток.

Содержание:

Дети образуют круг. Воспитатель в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:

- Утро. А за ним? (Поймавший отвечает на него – день, и бросает мяч воспитателю. И т.д.

Игра «Назови все части суток»

Цель: Учить различать и называть части суток.

Содержание:

У детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки, а потом сказать, у кого из них на картинке вечер и почему они так думают. Затем просит показать картинку на которой изображено утро. Любой ответ требует обоснования.

Игра «Разложи по порядку»

Цель: Закрепление умений ориентироваться во времени, называть части суток.

Содержание:

У детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки и построиться по порядку, начиная с утра, а затем сказать, в какой временной отрезок что

происходило (утро, вечер, день, ночь). Другая подгруппа детей проверяет. Затем дети меняются местами и берут другие картинки.

Игра «Времена года».

Цель: Закрепить знания времен года и умения ориентироваться во времени.

Оборудование. Карточки из цветной бумаги: белой (Зима), зеленой (Весна), красной (Лето), желтой (Осень). Можно использовать для обозначения времен года эмблемы: снежинки, ветку мимозы или вербы, клубничку, кленовый лист. Для ведущего – шапочка Солнышка и блестящая палочка (луч).

Содержание:

Дети сидят на стульчиках по кругу. Каждый получает карточку или эмблему. Красное Солнышко указывает «лучом» на одного из игроков (можно использовать считалочку). Названный ребенок выходит в центр круга и рассказывает о том, что он знает о «своем» времени года. Рассказать можно о признаках, о деятельности людей, об играх детей в это время года. Карточки или эмблемы раскладывают на столе. По указанию взрослого Красного Солнышка, ребенок берет карточку и рассказывает о времени года.

В эту игру можно играть с одним ребенком.

Игра «Назовите соседей»

Цель: учить ориентироваться во времени.

Содержание:

Взрослый говорит задание: «Назовите соседей утра». За каждый неправильный ответ или ошибку с играющего берется фант.

Игра «День и ночь» (подвижная игра).

Цель: учить ориентироваться в частях суток

Содержание:

Посередине площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1—1,5 м одна от другой, а по обе стороны от них, в 10—20 м параллельно им, — линии “домов”. Играющие делятся на 2 равные команды, которые становятся у своих средних линий и поворачиваются лицом к своим домам. По жребию определяется название команде – «День» или «Ночь». Ведущий стоит у

средней линии. По его команде игроки названной команды убегают в «дом», задача противника – осалить.

Правила: осалить игрока можно только до черты «дома», запрещается убежать в свой «дом» до тех пор, пока ведущий не скажет «День» или «Ночь».

Игра «Части суток».

Цель: учить ориентироваться в частях суток.

Оборудование: четыре картинки (утро, день, вечер, ночь), на которых изображена природа; подборка стихотворений, кусочек мела.

Содержание:

Взрослый чертит на полу четыре больших домика, каждый на которых соответствует одной части суток. Позади каждого домика закрепляется соответствующая картинка. Взрослый читает стихотворение о каждой части суток, а дети, в соответствии с его чтением и сигналом, занимают нужный домик.

Рекомендуемые стихи:

Е. Трутнева

Утром мы во двор идем —
Листья сыплются дождём,
Под ногами шелестят
И летят... летят... летят...

Я. Аким

Случится, в солнечный денек
Ты в лес уйдешь поглуше -
Присядь попробуй на пенек,
Не торопись. Послушай.

С. Есенин

Вот уж вечер. Роса
Блестит на крапиве.
Я стою у дороги,
Прислонившись к иве.

Э. Мошковская

Плакали ночью
Желтые клены.
Вспомнили клены,
Как были зелены...

Старшая группа.

«Количество и счет»

Игра «Подбери игрушку»

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

Содержание.

В. 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.

Игра «Хватит ли?»

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

Содержание.

В. 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.

Игра «На птицефабрике»

Цель: упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

Содержание.

В.: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

Игра «Посчитай птичек»

Цель: показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

Содержание.

Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок(снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше:6 или 6?Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

Игра «Сосчитай и назови»

Цель: упражнять в счете на слух.

Содержание.

В. предлагает детям считать на слух звуки. Он напоминает, что делать это надо, не пропуская ни одного звука и не забегая вперед («Внимательно слушайте, сколько раз ударит молоточек»). Извлекают (2-10) звуков. Всего дают 2-3 гадания. Далее В. объясняет новое задание: «Теперь считать звуки будем с закрытыми глазами. Когда сосчитаете звуки, откройте глаза, молча отсчитайте столько же игрушек и поставьте их в ряд». В. отстукивает от 2 до 10 раз. Дети выполняют задание. Отвечают на вопрос: «Сколько игрушек вы поставили и почему?»

Игра «Считаем по порядку»

Цель: Закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?»

Оборудование: веер.

Содержание:

Воспитатель показывает детям веер, состоящий из 8 разноцветных лепестков и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель просит детей запомнить расположение лепестков и закрыть глаза. В это время он убирает один лепесток. Дети закрывают глаза и определяют, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

Игра продолжается 2-3 раза. каждый раз порядок лепестков восстанавливается.

Игра «Угадай, какое число пропущено»

Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

Оборудование: Фланелеграф, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки.

Содержание:

В. расставляет на фланелеграфе карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а В. убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.

Игра «Встань на свое место»

Цель: упражнять в порядковом счете, в счете по осязанию.

Оборудование: Два набора карточек из картона с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание:

Играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. В. раздает всем карточки. Дети пересчитывают пуговицы, запоминают их число. По сигналу: «Числа встаньте по порядку», каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке.

Игра «Сколько?»

Цель: развитие мышления.

Содержание.

В. предлагает детям ответить на вопросы:

- Сколько хвостов у семи ослов?
- Сколько носов у двух псов?
- Сколько пальчиков у одного мальчика?
- Сколько ушей у пяти малышей?
- Сколько ушек и трех старушек? и т. д.

Игра «Поставь игрушку на место»

Цель: закрепить представление о количественном составе из единиц чисел от 2 до 5.

Оборудование: Набор игрушек (5 матрешек и 10 разных игрушек). Карточки с 2 свободными полосками, подносы с мелкими игрушками (5 видов).

Содержание.

В. предлагает одному ребенку взять 3 матрешки и поставить на стол слева, а другому взять 3 разные игрушки и поставить на стол справа. Затем спрашивает: «Сколько матрешек слева? Сколько разных игрушек справа и сколько их всего? Поровну ли игрушек справа и слева? Как вы узнали? Как доказать, что их поровну? Сколько надо взять разных игрушек, если я назову число 3 (4). В. вызывает нескольких детей по очереди и предлагает им принести 4, 5, 6, 7 разных игрушек, сколько их всего? Затем детям дается задание: на верхнюю полоску карточки поместить 3 (4 (разные игрушки, а на нижнюю 4 (5). Выполнив задание, дети отвечают на вопросы: «По скольку у вас разных игрушек? (на верхней, нижней полосках). Как получилось 3 (4)

игрушки? На какой полоске игрушек больше (меньше) Как вы это узнали? Какое число больше (меньше?). На сколько меньше (больше?)

Игра «Что звучит и сколько»

Цель: упражнять в порядковом счете звуков.

Оборудование: Барабан, металлофон, 2 палочки, бубен, погремушка, ширмочка.

Содержание.

В. размещает на столе барабан, металлофон, палочки, бубен, погремушку. Предлагает детям сначала послушать, как звучит каждый инструмент, затем ставит ширмочку и говорит: «Сейчас мы с вами поиграем. Надо будет угадать, на каких инструментах я играла, и сколько всего было звуков? Педагог извлекает 3 звука. Ребенок отвечает: «Один раз вы ударили по барабану, 1 раз по металлофону, 1 раз палочкой, всего было три звука». Задание повторяется — педагог извлекает от 2 до 5 звуков.

Игра «Угадай, какой по счету цветок»

Цель: закрепить навык порядкового счета.

Оборудование: Наборное полотно с 3 полосками, набор предметных картинок с изображением разных цветов (9 штук).

Содержание.

На наборном полотне в ряд В. ставит 7 различных цветков и говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Угадай, который по счету цветок я спрятала?» Посмотрите, сколько всего цветков? Как составлена группа из цветков? выслушав, ответ; детей, объясняет задание: «Постарайтесь запомнить, в каком порядке расположены цветы. Затем 1 цветок я спрячу, а вы скажете, который по счету он был. Кто хочет пересчитать цветы по порядку? Ребенок считает: Первый — голубой, второй - зеленый. Затем дети закрывают глаза, а воспитатель убирает 1 цветок. Упражнение повторяется несколько раз.

Игра «Сколько до и после»

Цель: закрепить представление о прямой и обратной последовательности числе.

Оборудование: Числовые фигуры с количеством кружков 4, 6, 8.

Содержание.

В. показывает числовую фигуру, предлагает сосчитать, сколько на ней кружков, и назвать числа, которые идут до данного числа или после.

Игра «Раздели правильно»

Цель: учить находить рациональные способы деления предметов на 2, 4 части.

Оборудование: Модели прямоугольника и квадрата, простой мягкий карандаш, тетрадь в клетку, по 2 узкие полоски и по 2 квадрата их бумаги.

Содержание.

В. обращается к детям: «Положите тетради перед собой, достаньте из конвертов прямоугольник. Сегодня вы поучитесь обводить контуры простым карандашом так, чтобы в тетради получились рисунки квадрата и прямоугольника. Посмотрите, как это надо делать (показывает на доске). После того, как дети обведут фигуры квадрата и прямоугольника они их зарисовывают по образцу.

Геометрическая форма.

Игра «Подбери фигуру»

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры - прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.

Материал: у каждого ребенка карточки, на которых нарисованы прямоугольник, квадрат и треугольник, цвет и форма варьируются.

Содержание.

Сначала В. предлагает обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом он предъявляет таблицу, на которой нарисованы эти же фигуры, но другого цвета и размера, чем у детей, и, указывая на одну из фигур, говорит: «У меня большой желтый треугольник, а у вас?» И т. д. Вызывает 2-3 детей, просит их назвать цвет и размер (большой, маленький своей фигуры данного вида). «У меня маленький синий квадрат».

Игра «Назови свой автобус»

Цель: упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером,

Содержание.

В. ставит на некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов). Дети садятся в автобусы (становится в 3 колонны за стульями Педагог-кондуктор раздает им билеты. На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят свои автобусы и становятся друг за другом. Игру повторяют 2-3 раза.

Игра: «Собери фигуру»

Цель: учить вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

Содержание.

В. предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает: «Какого цвета палочки? По сколку палочек каждого цвета? Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные фигуры. После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки. Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру. Педагог обращает внимание на то, что палочки расположены по-разному, но их поровну - по 4 «Как доказать, что палочек поровну? Дети раскладывают палочки рядами одну под другой.

Игра «Почему овал не катится?»

Цель: познакомить детей с фигурой овальной формы, учить различать круг и фигуру овальной формы

Содержание.

На фланелеграфе размещают модели геометрических фигур: круга, квадрата, прямоугольника, треугольника. Сначала один ребенок, вызванный к фланелеграфу, называет фигуры, а за тем, это делают все дети вместе. Ребенку предлагают показать круг. Вопрос: «Чем отличается круг от остальных фигур?» Ребенок обводит круг пальцем, пробует его покатить. В. обобщает ответы детей: у круга нет углов, а у остальных фигур есть углы. На

фланелеграфе размещают 2 круга и 2 фигуры овальной формы разного цвета и размера. «Посмотрите на эти фигуры. Есть ли среди них круги? Одному из детей предлагают показать круги. Внимание детей обращают на то что на фланелеграфе не только круги, но и другие фигуры. , похожие на круг. Это фигура овальной формы. В. учит отличать их от кругов; спрашивает: «Чем фигуры овальной формы похожи на круги? (У фигур овальной формы тоже нет углов). Ребенку предлагают показать круг, фигуру овальной формы. Выясняется, что круг катится, а фигура овальной формы нет.(почему?) Затем выясняют, чем отличается фигура овальной формы от круга? (фигура овальной формы вытянута). Сравнивают путем приложения и наложения круга на овал.

Игра «Кто больше увидит»

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Оборудование: Фланелеграф, геометрические фигуры.

Содержание.

На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

Игра «Кто быстрее найдет»

Цель: учить сопоставлять результаты зрительного и осязательно-двигательного обследования геометрических фигур.

Оборудование: На полочках подставки размещены модели геометрических фигур. На 3 полосках - модели этих же фигур, но меньшего размера. Подносы закрыты салфетками.

Содержание.

На подставке расставлены модели геометрических фигур. В. говорит детям: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Те, кого я вызову, должны найти на ощупь под салфеткой такую же фигуру, на какую я укажу. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее». (Вызывает сразу по 3 человека).

Игра: «Геометрическая мозаика»

Цель: учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентируясь на образец.

Содержание.

Организуя игру, В. заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности: 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 исходные материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключение дети анализируют свои фигуры, находя сходства и различия в решении конструктивного замысла.

Игра «Сгруппируй фигуры»

Цель: учить группировать фигуры по указанным признакам.

Содержание.

В. предлагает детям вынуть из конвертов фигуры и разложить перед собой, затем спрашивает: «Как можно сгруппировать фигуры? Сколько групп получится, если фигуры подобрать по форме? Какие это группы? Сколько фигур войдет в группу прямоугольников? (кругов)». Дети группируют фигуры. «Сколько рядов фигур получилось? Сколько кругов? (овалов, треугольников, прямоугольников). Каких фигур больше? Почему вы так думаете? Каких фигур поровну? Как еще модно сгруппировать фигуры? (по цвету). Сколько будет групп?». (Дети группируют фигуры по цвету, а затем по размеру).

Игра «Где какие фигуры лежат»

Цель: учить классифицировать фигуры по 2 свойствам.

Оборудование: Набор фигур.

Содержание.

Играют по двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы.

Игра «Разноцветные фигуры»

Цель: развивать умение классифицировать предмету по цвету, форме, размеру, объединять в группы.

Содержание.

В. : «Посмотрите на эти фигуры, их нужно разделить на группы по разным признакам. Чем отличаются фигуры друг от друга? (Цветом, формой, величиной). На сколько групп можно разделить фигуры? (На 2 группы:5 красных фигур, 5 зеленых). На сколько групп по форме можно разделить фигуры? (На 3 группы:3 квадрата, 5 кругов, 2 треугольника). Как еще можно разделить фигуры? (По наличию углов: 5 фигур - без углов, это круги; 5 фигур с углами - это квадраты и треугольники). По какому признаку еще не делили фигуры? (По размеру). На сколько групп разделите фигуры по размеру? (На 2 группы:8 маленьких фигур, 2- больших).

Игра «Каких фигур не достает»

Цель: упражнять детей в последовательной анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных фигурам каждой из групп.

Оборудование: Большие геометрические фигуры (круг, треугольник, квадрат) и малые (круг, треугольник, квадрат (трех цветов)).

Содержание.

Распределив между играющими таблички, В. объясняет задание: каждый игрок должен проанализировать фигуры первого ряда. Внимание обращается на то, что в рядах имеются большие белые фигуры, внутри которых расположены малые фигуры трех цветов. Сравнивая второй ряд с первым легко увидеть, что в нем недостает квадрата с красным кругом. Аналогично заполняется пустая клетка третьего ряда. В этом ряду не хватает большого треугольника с красным квадратом. Игру можно разнообразить, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

Величины.

Игра «Палочки в ряд»

Цель: закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

Содержание.

В. знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» - поясняет В.

Игра «Сложи дощечки»

Цель: упражнять в умении строить последовательный ряд по ширине, упорядочивать ряд в 2-х направлениях: по убыванию и возрастанию.

Материал: 10 дощечек разной ширины от 1 до 10 см. Можно использовать картонки.

Содержание.

Участвующие делятся на 2 группы. Каждая подгруппа получает набор дощечек. Оба набора помещаются на 2 столах. Дети двух подгрупп сидят на стульях с одной стороны стола. С другой сторон столов расставляются свободные скамейки. Обе подгруппы детей должны выстроить дощечки в ряд (одна по убывающей ширине, другая по возрастающей). По очереди один ребенок подходит к столу и ставит в ряд 1 дощечку. При выполнении задания исключаются пробы и перемещения. Затем дети сравнивают. Определяют, какая подгруппа справилась с заданием правильно.

Игра «Новогодние елочки»

Цель: учить детей пользоваться меркой для определения высоты (одного из параметров высоты).

Материал: 5 наборов: в каждом наборе 5 елочек высотой 5, 10, 15, 20, 25 см. (елки могут быть изготовлены их картона на подставках). Узкие картонные полоски той же длины.

Содержание.

Воспитатель собирает детей полукругом и говорит: «Дети, приближается Новый год, и всем нужны елочки. Мы будем играть так: наша группа поедет в лес, и каждый найдет там елочку, по мерке. Я вам раздам мерки, и вы будете подбирать елочки нужной высоты. Кто найдет такую елочку, подойдет ко мне с елочкой и меркой и покажет, как измерил свою елочку. Мерить надо, поставив мерку рядом с елочкой, чтобы низ у них совпадал, если верх тоже совпадает, значит вы нашли нужную елку (показывает прием измерения)». Дети едут в лес, где на нескольких столиках вперемешку стоят разные елочки. Каждый подбирает нужную ему елочку. Если ребенок ошибся, то он возвращается в лес и подбирает нужную елочку. В заключение обыгрывается поездка по городу и доставка елок по местам.

Игра «Сломанная лестница»

Цель: учить замечать нарушения в равномерности нарастания величин.

Материал: 10 прямоугольников, величина большого 10x15, меньшего 1x15. Каждый последующий ниже предыдущего на 1 см; фланелеграф.

Содержание.

На фланелеграфе строится лестница. Затем все дети, кроме одного ведущего, отворачиваются. Ведущий вынимает одну ступеньку и сдвигает остальные. Кто раньше других укажет, где лестница «сломана», становится ведущим. Если при первом проведении игры дети допускают ошибки, то можно использовать мерку. Ею измеряют каждую ступеньку и находят сломанную. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно вынуть две ступеньки в разных местах.

Игра «Сестрички идут по грибы»

Цель: закрепить умение строить ряд по величине, устанавливать соответствие 2-х рядов, находить пропущенный элемент ряда.

Материал: фланелеграф, 7 бумажных матрешек (от 6см до 14 см.), корзиночки (высотой от 2см до 5 см.). Раздаточный: тот же, только меньшего размера.

Содержание.

В. говорит детям: «Сегодня мы будем играть в игру, как сестрички идут в лес по грибы. Матрешки - это сестрички. Они собираются в лес. Первой пойдет

самая старшая: она самая высокая, за ней пойдет самая старшая из оставшихся и так все по росту», вызывает ребенка, который на фланелеграфе строит матрешек по росту (как в горизонтальный ряд). «Им надо дать корзиночки, в которые они будут собирать грибы», - говорит педагог. Вызывает второго ребенка, дает ему 6 корзиночек, спрятал одну из них (только не первую и не последнюю), и предлагает расставить их в ряд под матрешками, чтобы матрешки их разобрали. Ребенок строит второй секционный ряд и замечает, что одной матрешке не хватило корзиночки. Дети находят, в каком месте ряда самый большой разрыв в величине корзиночки. Вызванный ребенок расставляет корзиночки под матрешками, чтобы матрешки их разобрали. Одна остается без корзиночки и просит маму дать ей корзиночку. В. даст недостающую корзиночку, и ребенок ставит ее на место.

Игра «Кто быстрее подберет коробки»

Цель: упражнять детей в сопоставлении предметов по длине, ширине, высоте.

Содержание.

Выяснив, чем отличаются друг от друга коробки, стоящие на столе, воспитатель объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие и узкие, высокие и низкие. Сейчас поучимся подбирать коробки, подходящие по размеру. Давайте поиграем «Кто быстрее подберет коробки нужного размера?» Я буду вызывать по 2-3 человека, давать им по одной коробке. Дети расскажут, какой длины, ширины, высоты их коробки. А потом я дам команду: «Подберите коробки, равные вашей длине (ширине, - высоте). Выиграет тот, кто быстрее подберет коробки. Детям может быть предложено, построить коробки в ряд (от самой высоко до самой низкой или от самой длинной до самой короткой).

Игра «Посадим ели»

Цель: Совершенствовать навыки определения величины предметов на глаз.

Оборудование: счетные палочки, ватман, рисованный домик и ели.

Содержание: Воспитатель показывает детям изображение дома и «сажает» возле него ель. Затем предлагает ребятам подобрать ели такой же высоты (из предложенных на подносе) для озеленения двора.

Предварительно уточняет: «Как узнать высоту ели? (Измерить). Чем можно измерить высоту ели? (Палочкой, она будет являться условной мерой). Как вы думаете, сколько раз уложится счетная палочка в высоте ели?»

Вызванный ребенок измеряет высоту ели (без остатка).

Воспитатель спрашивает у детей : «Чему равна высота ели? (Двум счетным палочкам). Какой высоты нужно подобрать ели для озеленения двора? (Высота ели должна быть равна двум счетным палочкам.)»

Воспитатель уточняет правила измерения: «Приложите меру к основанию ели и отметьте конец меры. К этой точке опять приложите меру. И так до конца ели».

Дети подбирают ели заданной высоты, измеряя их палочкой.

Выбранные ели дети наклеивают вокруг дома на ватман.

Игра «Посадим елочки в ряд»

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать до шести предметов по высоте и раскладывать их в убывающем и возрастающем порядке, результаты сравнения обозначать словами: самый высокий, ниже, еще ниже... самый низкий (и наоборот).

Оборудование: фигурки елочек с нарастающей величиной.

Содержание: Воспитатель предлагает детям расставить елочки в ряд, начиная с самой низкой и заканчивая самой высокой (предварительно дети вспоминают правила раскладывания предметов). После выполнения задания дети рассказывают о высоте елочек в ряду.

Затем ребята выстраивают елочки в обратном порядке, начиная с самой высокой и заканчивая самой низкой.

Игра «Сосчитай, не ошибись»

Цель: закрепить знания о том, что число предметов не зависит, от их размеров

Оборудование: Наборное полотно с 2 полосками, 10 больших 10 маленьких кубов.

Содержание.

В. обращается к детям «Сейчас я буду ставить кубы в ряд, а вы их считайте! Сколько кубов я поставила? (8). Закройте глаза! (На каждый большой куб помещает маленький). Откройте глаза! Можно ли сказать, не считая, сколько маленьких кубов я разместила? Почему это можно сделать? Докажите, что маленьких кубов и больших кубов поровну! Как сделать, чтобы маленьких кубов стало на 1 больше чем больших. Сколько их тогда будет? (Добавляет маленький куб). Каких кубов стало больше? Сколько их? каких меньше? Сколько их? Какое число больше? (меньше). Что нам надо сделать, чтобы больших и маленьких кубов стало опять поровну?

Игра «Что шире, что уже»

Цель: упражнять в сравнении предметов по длине, ширине.

Оборудование: По 7 полосок разной длины и ширины.

Содержание.

В. предлагает взять детям полоски, положить их перед собой и задает вопросы: «Сколько всего полосок? Что можно сказать об их размере? Покажите самую длинную (короткую, узкую, широкую) полоску. Как разложить по порядку полоски от самой короткой до самой длинной? (Каждый раз надо брать самую короткую из оставшихся). Положите полоски по порядку от самой длинной. В каком порядке вы положили полоски? Которая по счету самая длинная полоска? (короткая). На котором по счету месте оказалась узкая полоска? (широкая). Разложите полоски по порядку от самой узкой до самой широкой. Которая по счету узкая (широкая) полоска? Которая по счету самая длинная (короткая) полоска?

Игра «Докажи»

Цель: продолжать развивать представление о независимости числа, предметов от их расположения и площади; прибегать к наглядным способам доказательства.

Оборудование: На доске нарисованы 2 лесенки, одна выше другой на 10 см. У высокой лесенки 8 ступенек, а у низкой 9, расстояние между ступеньками меньше, чем у высокой.

Содержание.

В. обращается к детям: «Какая лесенка выше: левая или правая? У какой лесенки больше ступенек? Почему вы так думаете? Как доказать, что у низкой лесенки ступенек больше, чем у высокой? Чем же отличаются лесенки друг от друга?»»

Ориентировка в пространстве.

Игра «Назови и сосчитай»

Цель: учить детей считать звуки, называя итоговое число.

Содержание.

Занятие лучше начать со счета игрушек, вызвав к столу 2-3 детей, после этого сказать, что дети хорошо умеют считать игрушки, вещи, а сегодня они научатся считать звуки. В. предлагает детям сосчитать, помогая рукой, сколько раз он ударит по столу. Он показывает, как надо в такт ударам производить взмах кистью правой руки, стоящей на локте. Удары производят негромко и не слишком часто, чтобы дети успевали их считать. Сначала извлекают не более 1-3 звуков и только тогда, когда дети перестанут ошибаться, количество ударов увеличивается. Далее, предлагается воспроизвести указанное количество звуков. Педагог по очереди вызывает детей к столу и предлагает им ударить молоточком, палочкой о палочку 2-5 раз. В заключение всем детям предлагают поднять руку (наклониться вперед, присесть) столько раз, сколько раз ударит молоточек.

Игра «Расскажи про свой узор»

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

Содержание.

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

Игра «Встань на место»

Цель: упражнять детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за.

Содержание:

В. по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сережа подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

Игра «Где фигура»

Цель: учить правильно, называть фигуры и их пространственное расположение: посередине, вверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур.

Содержание.

В. объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.

Игра «Найди игрушку»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями.

Содержание.

«Ночью, когда в группе никого не было, - говорит В, - к нам прилетел Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме он написал, как их можно найти».

Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом, пойти прямо и т. д. »

Игра «Линии и точки»

Цель: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. Развивать внимание, мыслительные операции, воображение.

Оборудование: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши.

Содержание:

Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз, называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.

Ориентировка во времени.

Игра «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. 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.

Игра «Части суток»

Цель: упражнять детей в различении частей суток.

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

Содержание.

Воспитатель чертит 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 по глуше
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...

Игра «День и ночь»

Цель: закреплять знания детей о частях суток.

Содержание.

Посередине площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м. обе стороны от них - линии домов. Играющих делят на две команды. Их ставят у своих линий и поворачивают лицом к домам. Определяется название команд «день» и «ночь». Воспитатель стоит у средней линии. Он ведущий. По его команде «День!» или «Ночь!»- игроки названной команды убегают в дом, а противники их догоняют. Осаленных пересчитывают и отпускают. Команды снова выстраиваются у средних линий, а В. подает сигнал.

Вариант №2.

Перед подачей сигнала В. предлагает детям повторить за ним разнообразные физические упражнения, затем неожиданно подает сигнал.

Вариант № 3.

Ведущий - один из детей. Он подбрасывает картонный круг, одна сторона которого окрашена в черный цвет, другая - в белый. И, в зависимости от того, какой стороной он упадет, командует: «День!», «Ночь!».

Игра «Про вчерашний день»

Цель: показать детям, как необходимо беречь время.

Содержание:

Жил-был мальчик по имени Сережа. На столе у него стояли часы-будильник, на стене висел толстый и очень важный отрывной календарь. Часы вечно куда-то спешили, стрелки никогда не стояли на месте и всегда приговаривали: «Тик-так, тик-так – береги время, упустишь – не догонишь». Молчаливый календарь свысока поглядывал на часы-будильники, ведь он показывал не часы и минуты, а дни. Но однажды – и календарь не выдержал и заговорил:

-Эх, Сережа, Сережа! Уже втрое ноября, воскресенье, уже подходят к концу эти сутки, а ты еще уроки не сделал. ...

-Так-так, - сказали часы. – Подходят к концу вечер, а ты все бегаешь и бегаешь. Время летит, его не догонишь, его упустил. Сережа только отмахнулся от надоедливых часов и толстого календаря.

Делать уроки Сережа стал тогда, когда за окном наступила темнота. Ничего не видно. Глаза слипаются. Буквы по страницам бегают, как черные муравьи. Положил Сережа голову на стол, а часы ему говорят:

-Тик-так, тик-так. Сколько часов потерял, прогулял. Посмотри на календарь, скоро воскресенье уйдет, и ты его больше никогда не вернешь. Посмотрел Сережа на календарь, а на листке уже не второе число, а третье, и не воскресенье, а понедельник.

-Целые сутки потерял, - говорит календарь, целый день.

-Не беда. Что потеряно, то найти можно, - отвечает Сережа.

-А вот пойдешь, поищи вчерашний день, посмотрим, найдешь ты его или нет.

-И попробую, - ответил Сережа.

Только он это сказал, как что-то его подняло, закружило, и оказался он на улице. Осмотрелся Сережа и видит – подъемный кран тащит кверху стену с дверью и окнами, новый дом растет все выше и выше, и строители поднимаются все выше и выше. Работа у них так и спорится. Ни на что не обращают внимание рабочие, спешат дом построить для других людей. Закинул Сережа голову и как закричит:

-Дяденьки, видать ли вам сверху, куда вчерашний день ушел?

-Вчерашний день? – спрашивают строители. – А зачем тебе вчерашний день?

-Уроки сделать не успел. – Ответил Сережа.

-Плохо твое дело, - говорят строители. Мы вчерашний день еще вчера обогнали, а завтрашний сегодня обгоняем.

«Вот чудеса,, – думает Сережа. – Как можно завтрашний день обогнать, если он еще не пришел?» И вдруг видит – мама идет.

-Мама, где бы мне вчерашний день найти? Понимаешь, я его как-то нечаянно потерял. Только ты не беспокойся, мамочка, я его обязательно найду.

-Вряд ли ты его найдешь, - ответила мама.

Вчерашнего дня уже нет, а есть от него только след в делах человека.

И вдруг прямо на земле развернулся ковер с красными цветами.

-Вот наш вчерашний день, - говорит мама.

Этот ковер мы вчера на фабрике соткали.

Далее В. Проводит беседу о том, почему Сережа потерял вчерашний день, и как нужно беречь время.

Игра «Успей вовремя»

Цель: Продолжать закреплять понятие времени.

Цель: Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом. Воспитывать любознательность.

Оборудование: материалы игры «Колумбово яйцо», песочные часы.

Содержание: На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек (из игры «Колумбово яйцо»)

Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.

Игра «Назови сутки»

Цель: Закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

Оборудование: карточки, с изображением частей суток.

Содержание:

Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь).

Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

Игра «Живая неделя»

Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

Оборудование: карточки с цифрами от 1 до 7, музыка.

Содержание:

У детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется переключкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.

Игра «12 месяцев»

Цель: закрепить понятие о месяцах.

Оборудование: карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12.

Содержание.

В. раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

Игра «Назови пропущенное слово»

Цель: закрепить знания о днях недели.

Оборудование: Мяч.

Содержание.

Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:

- Солнышко светит днем, а луна.. .
- Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой.. .
- Если вчера была пятница, то сегодня.. .
- Если за понедельником был вторник, то за четвергом.. .

Аналогично можно проводить игру о временах года, месяцах.

Игра «Какой сегодня день»

Цель: закрепить знания о последовательности дней недели.

Содержание.

В. предлагает детям встать в круг и поиграть в игру: «Назови следующий день». Объясняет игровые действия и правила: «Ребенок называет день недели, например, воскресенье, и бросает мяч другому. Тот, поймав мяч, называет следующий день и т. д. 2.

Подготовительная группа.

«Количество и счет»

Игра «Незнайка в гостях»

Цель: учить видеть равное количество разных предметов, закрепить умение вести счет предметов.

Материал: 3 группы игрушек из 5, 6, 7 штук; карточки с кружками.

Содержание:

Воспитатель обращается к детям: Сегодня в гостях у нас Незнайка. Я попросила его, чтобы он к каждой группе игрушек поставил карточку, на которой столько же кружков, сколько стоит игрушек. Посмотрите, правильно ли Незнайка расставил карточки». Выслушав ответы детей, педагог предлагает 1 ребенку подобрать к каждой группе соответствующую карточку. Организует проверку. Дети по очереди (два ребенка) пересчитывают игрушки одной из групп и кружки на представленной на ней карточке. Последнюю группу игрушек педагог предлагает сосчитать всем детям вместе.

Игра «Угадай, какое число пропущено»

Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

Материал: Фланелеграф, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки.

Содержание.

В. расставляет на фланелеграфе карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а В. убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.

Игра «Поездка»

Цель: учить детей в сравнении чисел и определении, какое из чисел больше или меньше.

Материал: Наборное полотно, 8 больших треугольников, 8 - маленьких.

Содержание.

Воспитатель рассказывает: «Ребята, в детский сад я ехала на трамвае. В вагон вошли школьники: девочки и мальчики. Были свободные места и мальчики уступили их девочкам. Все девочки сели рядом, а мальчики стали вдоль всего вагона. Девочек я обозначу маленькими треугольниками, а мальчиков большими. Кого в трамвае было больше: мальчиков или девочек? Как догадались? Какое число больше (меньше)? Почему некоторые дети подумали, что мальчиков больше? Как доказать, что число 8 больше 7, а 7 больше 8.» Один ребенок раскладывает маленькие треугольники под большими, точно один под один. В.заключает: « Мы с вами увидели, что число предметов не зависит от места, которое они занимают. Чтобы узнать, каких предметов больше, а каких меньше, надо считать предметы и сравнивать их число».

Игра «Сколько?»

Цель: развитие мышления.

Содержание.

Воспитатель предлагает детям ответить на вопросы:

- Сколько хвостов у семи ослов?
- Сколько носов у двух псов?
- Сколько пальчиков у одного мальчика?
- Сколько ушей у пяти малышей?
- Сколько ушек и трех старушек? и т. д.

Игра «Клумба»

Цель: закрепить понятие, что число предметов не зависит от расстояния между ними.

Материал: Наборное полотно с 2 полосками, предметные картинки с изображением цветов (по 7 штук), карточки с 2 свободными полосками.

Содержание.

На наборном полотне в 2 ряда точно один под другим расположены по 6 рисунков маков и астр. Воспитатель говорит: «Представьте себе, что это клумба и на ней в два ряда растут цветы. Сколько маков? Давайте все вместе сосчитаем! Можно сказать, сколько астр, не пересчитывая их? Почему это можно сказать? Давайте проверим. Коля, громко сосчитай астры! Сейчас я пересажу маки и астры. В. размещает маки вплотную друг к другу и увеличивает расстояние между астрами. Что изменилось? Как теперь растут маки? Астры? Поровну ли теперь цветов? Как можно доказать, что цветов поровну? (Добавляет 1 мак). Сколько стало маков? Как мы получили 7 маков? Каких цветов теперь больше (меньше)? Как доказать, что маков больше? Какое число больше? (меньше:6 или 7?) Как сделать, чтобы было видно, что маков больше, - чем астр?

Игра «Сосчитай, не ошибись»

Цель: закрепить знания о том, что число предметов не зависит, от их размеров

Материал: Наборное полотно с 2 полосками, 10 больших 10 маленьких кубов.

Содержание.

Воспитатель обращается к детям «Сейчас я буду ставить кубы в ряд, а вы их считайте! Сколько кубов я поставила? (8). Закройте глаза! (На каждый большой куб помещает маленький). Откройте глаза! Можно ли сказать, не считая, сколько маленьких кубов я разместила? Почему это можно сделать? Докажите, что маленьких кубов и больших кубов поровну! Как сделать, чтобы маленьких кубов стало на 1 больше чем больших. Сколько их тогда будет? (Добавляет маленький куб). Каких кубов стало больше? Сколько их? каких меньше? Сколько их? Какое число больше? (меньше?). Что нам надо сделать, чтобы больших и маленьких кубов стало опять поровну?

Игра «Забавный счёт»

Цель: развитие внимания, навыков счёта закрепление знания цифр и чисел.

Оборудование: для игры понадобятся две таблицы, с 20. В каждом кружочке написано число от 1 до 20 в произвольном порядке.

Содержание.

В игре принимают участие два игрока. По сигналу они начинают считать от 1 до 20, указывая на соответствующие цифры. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок справится с заданием.

Игра «Матрешки»

Цель: упражнять в порядковом счете; развивать внимание, память.

Оборудование: цветные косынки от 5 до 10.

Содержание:

Выбирается водящий. Дети повязывают косынки и становятся в ряд — это матрешки. Они пересчитываются вслух по порядку: первая, вторая, третья и т. д. Водящий запоминает, на каком месте стоят все матрешки и выход? за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая стала пятой» Иногда матрешки остаются на местах.

Игра «Живые числа»

Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10.

Оборудование: карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

Содержание:

Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу и называют свое число. Водящий говорит: «Все ли встали на свои места? Сейчас они нам скажут, какое из них и на сколько больше или меньше какого?» Число 1 говорит числу 2: «Я меньше тебя на 1». Что ему ответит число 2? (Число 2 отвечает: «Я больше тебя на 1»). А что ты скажешь числу 3? и т. д. Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.

Игра «Кто первый назовет»

Цель: развитие внимания, упражнение в порядковом счете.

Содержание:

В. показывает детям картинку, на которой в ряд слева направо или сверху вниз изображены разнородные предметы. В. договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, сверху, снизу. Ударяет молоточков

несколько раз. Дети должны посчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первым назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

Игра «Каких кружков больше»

Цель: упражнять в счете и отсчете предметов в пределах 10.

Оборудование: карточки с 2 полосками, красные и синие кружочки (по 10 кружков каждого цвета на ребенка).

Содержание:

Педагог дает детям задание: на верхнюю полоску карточки положить 6 красных кружков вплотную, а на нижнюю – 5 синих кружков на некотором расстоянии друг от друга. Затем обращается к детям: «Каких кружков у вас больше: красных или синих. Почему вы думаете, что красных кружков больше? Что надо сделать, чтобы кружков стало поровну?» и т. д. (до 10).

Игра «Сколько разных игрушек»

Цель: закрепление знаний об основном правиле счета: считать можно в любом направлении, не пропуская ни один предмет.

Оборудование: наборы игрушек, числовые фигуры с количеством кружков от 6 до 10 (по 3-4 карточки на каждое число); карточки, на которых нарисованы разные предметы в количестве от 5 до 10 (по 3-4 карточки на каждое число, 1-2 карточки на каждого ребенка).

Содержание:

В. ставит на стол три группы предметов в ряд и спрашивает: «Как узнать, сколько разных игрушек?» Одному ребенку предлагает сосчитать какие-либо игрушки слева направо, а другому - эти же игрушки - справа налево. В заключении спрашивает: Как дети считали игрушки? Изменился ли результат счета? И делает вывод: «Когда нужно узнать, сколько предметов, их можно считать в любом направлении, результат получится один и тот же». В. помещает на доску 3 числовые фигуры, а карточки с изображением предметов раскладывает на столе рисунками вниз. Затем обращается к детям: «На столе лежат карточки рисунками вниз. Те, кого я вызову, должны взять по одной карточке, сосчитать, сколько предметов на ней нарисовано, найти на доске карточку, на которой нарисовано столько же кружочков, и поставить под нею свою. Выиграет тот, кто правильно и быстрее других сделает это».

Игра «Освободим принцессу»

Цель: развивать логическое мышление; упражнять в порядковом счете, в увеличении и уменьшении числа на единицу.

Содержание:

В.: «В некотором царстве, в некотором государстве жилбыл король, у которого была красавица дочь. Однажды небо потемнело, из-за туч вылетел Змей Горыныч, подхватил принцессу и понес в свой замок. Давайте освободим принцессу. В замке 9 башен, у каждой, кроме одной, числа написаны по определенному правилу. Принцесса находится в башне, где это правило нарушено. В какой башне находится принцесса? Догадайтесь, по какому правилу написаны числа?». Дети находят башню и объясняют: во всех записях числа увеличиваются на единицу, а под зеленой башней числа уменьшаются на единицу.

Игра «Веселые соседи»

Цель: развивать умение группировать предметы по разным признакам, определять взаимное расположение предметов; упражнять в сравнении смежных чисел в пределах 10.

Содержание:

В.: «Посмотрите, перед вами целая улица с домами. Рассмотрите ее и скажите, кто живет в этих домах? У каждого животного свой дом. А если бы животные захотели бы жить вместе, на какие группы вы их разделили бы? Сколько домов понадобилось? (Два дома: для диких животных и домашних животных). Какие животные здесь дикие, какие домашние? А теперь ответьте, какие соседи у собаки? Чей сосед петух? Кто соседи у бабочки? Кто живет слева от мышки? Кто живет справа от мышки? Кто живет справа от коровы? внимательно рассмотрите номера домов. Какие числасоседи числа 2, Какое число идет до 4?А после 4?Какое число сосед 8 справа? После какого числа называют число 6? Какое число меньше чем 6? Какое число пропущено между числами 3 и 5?»

Игра «На зарядку становись»

Цель: совершенствовать навыки счета в пределах 20.

Оборудование: картинки с изображением мышат (у 15 мышат на майках написаны цифры).

Содержание:

На доске располагают 20 картинок с изображением мышат. У 15 мышат на майках написаны цифры. Воспитатель предлагает детям дать номера остальным спортсменам (от 16 до 20). При этом воспитатель уточняет, какая цифра обозначает количество десятков и единиц, и вместе с детьми пересчитывает спортсменов.

Затем зачитывает стихотворение:

Двадцать спортсменов бегут на зарядку,

Но не желают бежать по порядку.

Последний, случается, первым придет –

Такой вот бывает неправильный счет.

В заключении воспитатель предлагает детям пересчитать спортсменов в обратном порядке.

Геометрическая форма.

Игра «Учимся рисовать круги»

Цель: учить рисовать круги в квадратах.

Содержание:

Воспитатель напоминает, какие фигуры они рисовали по клеткам и сообщает: «Сегодня мы будем учиться рисовать круги. Для того чтобы круг получился ровным, его удобнее рисовать в квадрате. Посмотрите, я наложу круг на квадрат. Видите, круг касается всех сторон квадрата, а углы остаются свободными». Затем дети рисуют квадраты, воспитатель показывает на доске, как надо рисовать круги (рисуют красным карандашом круги в квадратах.).

Игра «Сломанная машина»

Цель: учить замечать нарушения в изображенном предмете.

Материал: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достает какой-либо части.

Содержание.

На фланелеграфе строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачивается. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет чего не стало и какой

она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.

Игра «Подбери фигуру»

Цель: упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

Оборудование: Подставка, на которой размешены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из нескольких частей.

Содержание.

Воспитатель объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы. Если у вас есть предмет, у которого есть часть такой же формы, ту карточку вы тоже покажите».

Игра «Сложи из палочек»

Цель: упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры.

Оборудование: счетные палочки на каждого ребенка.

Содержание.

Ребенок по образцу выкладывает из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.

Игра «Сложи фигуру»

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Оборудование: Фланелеграф. Модели геометрических фигур.

Содержание.

В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.

Игра «Кто больше увидит»

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Оборудование: Фланелеграф, геометрические фигуры.

Содержание.

На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

Игра «Найди свою фигуру»

Цель: учить детей различать и правильно называть геометрические фигуры, выбирать фигуры по зрительно воспринимаемому образцу.

Оборудование: Ящик из картона с прорезанными отверстиями треугольной, круглой, квадратной и т. д. формы, геометрические фигуры, подобранные соответственно прорезям на ящике, конверты с изображением геометрических фигур.

Содержание.

Игра заключается в том, что одни дети опускают в ящик геометрические фигуры (каждую в соответствующую прорезь), а другие должны выбрать их из ящика, ориентируясь на изображения в своих конвертах. В этой игре обязательно возникает познавательное общение детей, благодаря чему возникает речевая активность детей, дети хорошо видят ошибки друг друга: «Что ты берешь? У тебя же треугольник!» Группы детей в этой игре рекомендуется менять местами.

Игра «Как расположены фигуры»

Цель: учить детей располагать геометрические фигуры на плоскости.

Оборудование: 2 таблицы, на которых посередине нарисована 1 фигура и вокруг нее (вверху, внизу, справа, слева), по одной фигуре, лист бумаги, конверт с моделями геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал).

Содержание:

В. вывешивает таблицу с геометрическими фигурами и объясняет задание: «Внимательно рассмотрите таблицу, запомните, как расположены фигуры и разместите свои фигуры на листе точно так же. Чтобы хорошо все запомнить, надо рассмотреть таблицу в следующем порядке: сначала назвать фигуру, расположенную посередине, затем вверху и внизу, справа и слева. Кто хочет рассказать, как те положены фигуры? После этого В. Поворачивает таблицу обратной стороной к детям. Выполнив задание, дети рассказывают, как они разместили фигуры, сверяют результат своей работы с образцом, исправляют ошибки. Могут быть даны аналогичные задания.

Игра «Сравни и заполни»

Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур.

Оборудование: набор геометрических фигур.

Содержание:

Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игра «Заполни квадрат»

Цель: упорядочивание предметов по различным признакам.

Оборудование: набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.

Содержание:

Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме. Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.

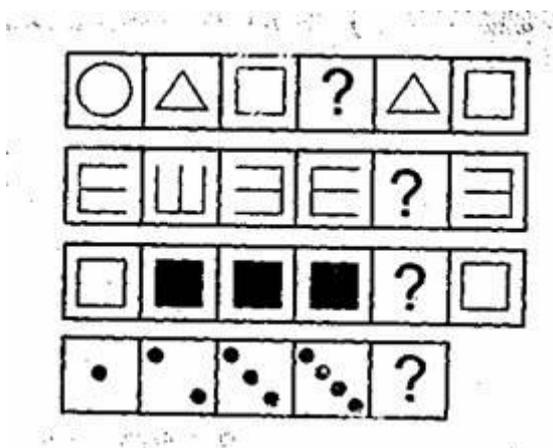
Игра «Выбери фигуру»

Цель: определить и нарисовать вместо вопросительного знака пропущенную фигуру.

Содержание:

Условия подобных задач можно написать мелом на доске и предложить детям решить их фронтально. Дети могут не повторять условие – достаточно нарисовать их или поднять карточку с правильным ответом.

Пример задачи.



Игра «Мастерим геометрические фигуры»

Цель: Развивать умение конструировать геометрические фигуры по словесному описанию и перечислению характерных свойств.

Оборудование: наборы счетных палочек, веревочки (шнурки)

Содержание:

Воспитатель читает стихи, а дети делают геометрические фигуры из веревочек и счетных палочек.

Жили-были два брата:

Треугольник с квадратом.

Старший – квадратный,

Добродушный, приятный.

Младший – треугольный,

Вечно недовольный.

Тот кричит ему:

- Смотри, ты полней меня и шире,

У меня углов лишь три,

У тебя же их четыре.

(Дети из счетных палочек моделируют квадраты и треугольники, затем называют фигуры).

Но настала ночь, и к брату,

Натыкаясь на углы,
Младший лезет воровато
Срезать старшему углы.
Уходя, сказал: - Приятных, Я желаю тебе снов!
Спать ложился ты квадратом,
А проснешься без углов!
Воспитатель уточняет у детей, какая фигура получится, если у квадрата срезать углы. (Круг). Дети делают круги из веревочек.
Но наутро младший брат
Страшной мести был не рад.
Поглядел – нет квадрата.
Онемел... Стоит без слов..
Вот так месть. Теперь у брата
Восемь новеньких углов!
Дети составляют восьмиугольник и называют все сделанные геометрические фигуры.

Игра «Нарисуй квадрат»

Цель: Продолжать развивать представления о геометрических фигурах и умение зарисовывать их на листе бумаги в клетку.

Оборудование: тетрадные листы в клетку, простые и цветные карандаши.

Содержание:

Воспитатель загадывает детям загадку:

Четыре есть у нас угла,

Четыре стороны.

Все стороны равны у нас

И все углы равны. (квадрат)

Воспитатель предлагает детям нарисовать квадраты разных цветов и показывает последовательность рисования: «От точки вправо нужно провести прямую линию, равную двум клеткам, вниз провести еще одну прямую линию, равную двум клеткам, затем влево еще одну такую же линию и вверх до исходной точки. От верхнего правого угла квадрата вправо надо отсчитать три клетки и нарисовать еще один такой же квадрат». Дети в тетрадях от предыдущего задания отчитывают вниз четыре клетки, ставят точку и рисуют квадраты простым карандашом до конца строки. Затем воспитатель показывает на доске прием штриховки квадрата сверху вниз, не отрывая руки.

Дети заштриховывают квадраты разными цветами.

Игра «Работа с геометрическим конструктором»

Цель: Продолжать развивать представления о геометрических фигурах и умение составлять из них фигуры по образцу.

Вариант №1.

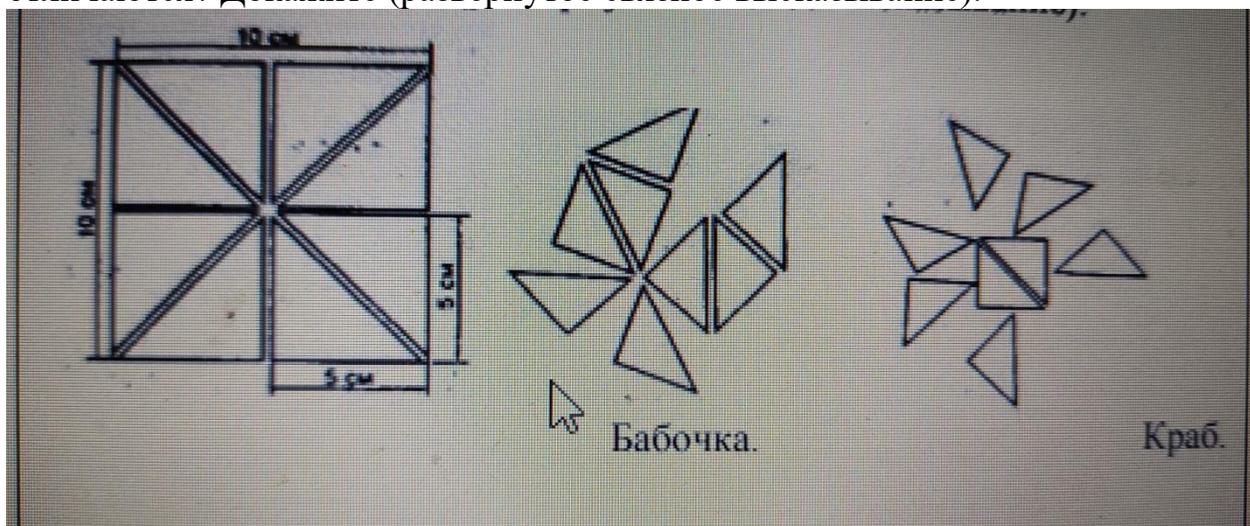
Оборудование: 8 равнобедренных треугольников, вырезанных из двустороннего картона, — в конвертах на каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов краба и бабочки; песочные часы.

Задания:

- 1) Подумайте и мысленно представьте себе, какая геометрическая фигура получится, если составить два треугольника. Составьте ее и расскажите, как вы это сделали.
- 2) Составьте фигуру-силуэт краба, ориентируясь на образец.

Инструкция:

- рассмотрите фигуру краба;
 - подумайте, из какого количества треугольников сделано туловище, как они расположены;
 - подумайте, как сделана клешня краба. Сравните с образцом;
 - за 2 минуты аккуратно составьте фигуру краба;
 - расскажите, как вы ее составляли.
- 3) Составьте фигуру-силуэт бабочки, ориентируясь на образец. (Задание выполняется по аналогии с предыдущим.)
 - 4) Сравните, силуэт краба и силуэт бабочки. Чем они похожи? Чем отличаются? Докажите (развернутое связное высказывание).



Вариант №2.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов собачки и лисички; песочные часы

Задания:

- 1) Подумайте и мысленно представьте себе, как из двух треугольников сделать четырехугольник? Составьте его и расскажите, как это сделать.

2) Составьте фигуру-силуэт щенка, ориентируясь на образец.

Инструкция:

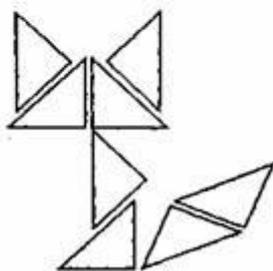
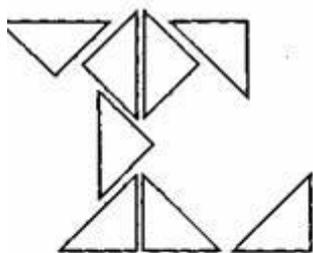
- рассмотрите фигуру щенка;
- подумайте, из какого количества треугольников сделана голова, как они расположены;
- подумайте, как сделано туловище щенка, сравните с образцом;
- за 2 минуты аккуратно составьте фигуру щенка;
- расскажите, как вы выполняли задание.

3) Составьте фигуру-силуэт лисички, ориентируясь на образец.

Инструкция: задание выполняется по аналогии с предыдущим.

4) Сравните, пожалуйста, силуэт щенка и силуэт лисички. Чем они похожи, чем отличаются? Докажите (развернутое связное высказывание).

5) Сделайте из набора треугольников то, что вы хотите. Расскажите о своей работе.



Вариант №3.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками

— для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов самолета и парохода, песочные часы

Задания:

Инструкция:

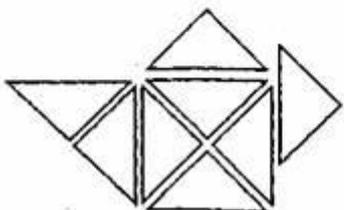
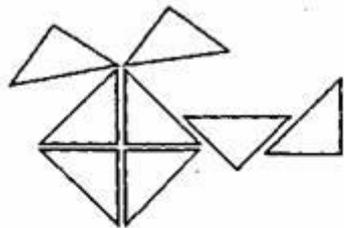
- рассмотрите фигуру вертолета;
- подумайте, из какого количества треугольников сделана кабина, как они расположены;
- подумайте, как сделаны лопасти вертолета, сравните с образцом;
- за 2 минуты аккуратно составьте фигуру вертолета;
- расскажите, как вы составили фигуру.

2) Составить фигуру-силуэт чайника, ориентируясь на образец.

Инструкция: задание выполняется по аналогии с предыдущим.

3) Сравните силуэты вертолета и чайника. Чем они похожи и в чем различаются? Докажите (развернутое связное высказывание).

4) Сделайте из данного набора треугольников все, что хотите, а я буду отмечать, кто за какое время аккуратно и творчески выполнил работу



Вариант №4.

Материал: конверты с восемью равнобедренными треугольниками — для каждого ребенка; образцы фигур-силуэтов самолета и парохода; песочные часы.

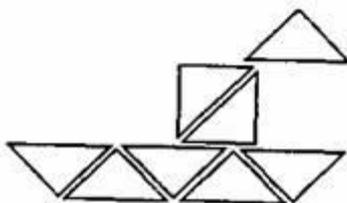
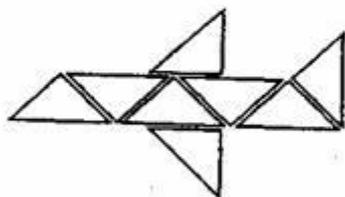
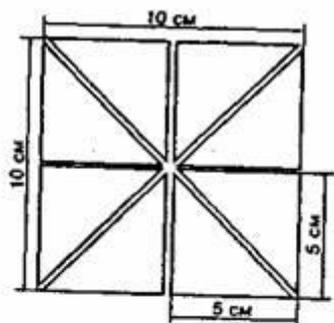
Задания: 1) Подумайте и мысленно представьте себе, какая геометрическая фигура получится из пяти треугольников. Составьте ее и расскажите, как это можно сделать.

2) Составьте фигуру-силуэт самолета, ориентируясь на образец.

Инструкция:

- рассмотрите фигуру самолета;
- подумайте, из какого количества треугольников сделан фюзеляж, как они расположены;
- подумайте, как сделаны крылья. Сравните с образцом;
- за 2 минуты аккуратно составьте фигуру самолета;
- расскажите, как вы ее составляли.

3) Составьте фигуру-силуэт парохода, ориентируясь на образец.



Игра «Сложи из спичек»

Цель: учить целенаправленным поисковым действиям, развивать смекалку.

Оборудование: наборы спичек (без серы) для каждого ребенка, доска, мел, песочные часы.

Вариант №1.

Задание 1. Составьте 2 равных квадрата из 7 спичек. Расскажите о ходе своих действий.

Задание 2. Составьте домик по данному образцу (нарисованному на доске).

Инструкция:

— посмотрите на доску, сосчитайте, сколько вам понадобится спичек, чтобы построить этот домик;

— сколько спичек нужно добавить или убрать из того количества, что у вас было на столе?

Расскажите, как вы делали свою работу, доказывая правильность выполнения задания.

Задание 3. Сделайте из домика флажок (трансфигурация).

Инструкция:

— переложите две спички так, чтобы получился флажок;

— объясните, как вы это сделали; научите товарища, если у него не получается.

Задание 4. Посмотрите на доску, сосчитайте, сколько спичек нужно убрать или добавить из тех, которые перед вами на столе. Сделайте телевизор, сравните с образцом. Расскажите, как вы это делали, помогите товарищу. Если дети качественно и быстро справляются с заданием, им предлагают составить любую фигуру по собственному желанию из определенного количества спичек. В этом случае требуется обязательно развернутое высказывание о том, что было задумано и как выполнялось задание.



Вариант №2.

Задание 1. Выложите из спичек часы по образцу.

Инструкция:

- посмотрите на доску;
- сосчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить эти часы (10 спичек + 2 на стрелки).
- Какой час показывают часы?

Задание 2. Выложите из спичек зонтик по образцу.

Инструкция:

- сосчитайте, сколько понадобится спичек для того, чтобы сделать такой зонтик;
- выложите зонтик на парте (спички из коробки выбирайте по одной);
- делайте работу аккуратно, чтобы было красиво.

Задание 3. Сделайте из зонтика 3 равных треугольника (трансформация).

Инструкция:

- переложите 2 спички так, чтобы получилось 3 равных треугольника;

— из 7 спичек составьте 3 равных треугольника, расположенных по-другому.



Задание 4. Сделайте любую фигуру (предмет) из 10 спичек — по своему выбору.

Вариант №3.

Задание 1. Выложите из спичек пароход по образцу.

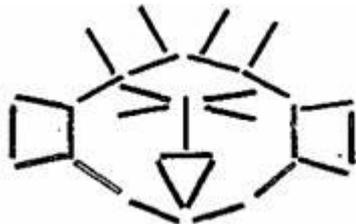
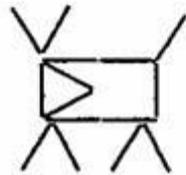
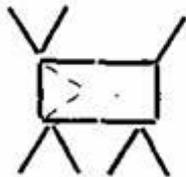
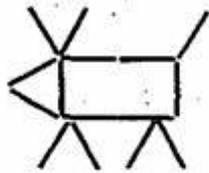
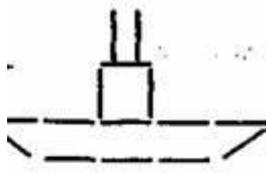
Инструкция:

- посмотрите внимательно на доску, определите, что на ней нарисовано;
- посчитайте, сколько надо спичек, чтобы выложить верхнюю линию парохода, нижнюю линию парохода, боковые, трубу;
- отложите нужное число спичек;
- выложите пароход, сравните его с образцом.

Задание 2. а) Выложите из спичек оленя по образцу. Инструкция:

- посмотрите на доску, определите, что нарисовано;
- сосчитайте, сколько спичек нужно, чтобы выложить туловище, голову, ноги, хвост, рога оленя;
- отложите нужное число спичек;
- выложите оленя, сравните с образцом.

б) Переложите 2 спички так, чтобы олень смотрел в другую сторону.



Задание 3. Подумайте, что можно сделать из этого количества спичек, и выложите любую фигуру.

Вариант №4.

Задание 1. Выкладывание из спичек бабочки по образцу.

Инструкция:

- посмотрите внимательно на доску, определите, что на ней нарисовано;
- посчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить верхние крылышки, нижние крылышки, усики;
- отложите нужное число спичек;
- выложите бабочку, сравните ее с образцом.

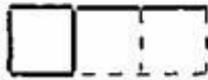
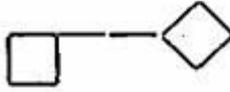
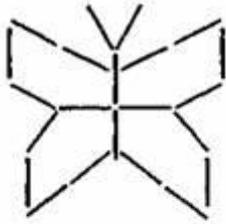
Задание 2. Выкладывание из спичек фигуры, похожей на ключ.

Инструкция:

- посмотрите на доску, сосчитайте, сколько спичек понадобится, чтобы выложить фигуру, похожую на ключ; выложите фигуру; сравните ее с образцом;
- переложите четыре спички так, чтобы получилось 3 квадрата.

Задание 3. Выложите из любого количества спичек портрет свой, своего друга или сказочного персонажа. Расскажите, какое настроение у изображенного лица.

По следам выполнения задания дети дают развернутый словесный отчет о своем замысле и способах его реализации.



Величины.

Игра «Кто быстрее подберет коробки»

Цель: учить сопоставлять предметы по длине, ширине, высоте.

Оборудование: 6-8 коробок разного размер

Содержание.

Выяснив, чем отличаются коробки друг от друга, педагог объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие, узкие, высокие и низкие». Сейчас мы поучимся подбирать коробки нужного размера. Давайте поиграем «Кто быстрее подберет коробки по размеру. Вызывает детей, дает им по одной коробке. Потом дает команду: «Коробки, равные по длине, станьте на место!» (или по ширине, высоте). Первой паре детей предлагает подобрать коробки равные по высоте, поставить так чтобы было видно, что они одинаковой высоты. Можно предложить построить коробки в ряд (например, от самой высокой до самой низкой).

Игра «Достань мяч»

Цель: закрепить понятие величины.

Содержание:

В. играет с детьми, а затем прячет мяч и предлагает его достать. Мяч прячут то высоко, то низко. Сначала мяч лежит высоко на шкафу. Перед детьми стоит задача — принести мяч и продолжить игру. Но мяч лежит высоко, и достать его, протянув руку, невозможно. Здесь важно, чтобы дети смогли

проанализировать условия задачи и найти правильное решение. Хочется продолжить игру, но для этого нужен мяч. В обсуждении того, почему трудно достать мяч и как это можно сделать, принимают участие все дети. Они предлагают разные способы: подставить стул, достать мяч палкой, подпрыгнуть и т. д.; поиске средств достижения цели выполняется важная мыслительная задача.

Игра «Кто какого роста?»

Цель: установление отношений между величинами.

Содержание:

В. вызывает 5 детей разного роста и предлагает им встать по росту за ребенком самого низкого роста. Когда дети построятся, задает вопросы: «Кто из детей самого низкого роста? Каких детей он ниже? Кто самого высокого роста? Каких детей он выше? Сравнивает рост детей, стоящих рядом. Кто выше, Коля или Лена? Лена или Вера?» Затем предлагает решить задачи.

1. В старшую группу ходят Юля, Боря, и Маша. Юля выше ростом. Бори. А Боря - выше Маши. Кто из этих ребят самого высокого роста? Самого низкого? Почему вы так думаете?

2. Коля выше Юли, Наташа - ниже Юли. Кто из детей самого низкого роста? Почему вы так думаете? Расскажите.

Игра «Решаем задачи бабушки Загадушки»

Цель: Продолжать знакомить с монетами достоинством 1,2,5,10 рублей, их набором и разменом.

Оборудование: монеты достоинством 1,2,5,10 рублей

Содержание:

Воспитатель предлагает детям решить задачу бабушки Загадушки: «У меня было 10 рублей. На базаре я купила бублик за два рубля. Сколько денег у меня должно остаться после покупки?»

Игра с полосками

Цель: учить пользоваться словами «до» и «после».

Содержание.

В. говорит: «Возьмите карточку и сосчитайте, сколько на ней полосок? На третью полоску положите 6 кружков. Какое число идет до 6? На какую полоску надо положить 5 кружков и почему? Какое число идет после 6? На какую полоску надо положить 7 кружков и почему? Какое самое большое число на вашей карточке? (самое маленькое). Теперь мы знаем, что все числа,

которые идут до какого-нибудь числа, меньше этого числа, а все числа, которые идут после этого числа, больше него».

Ориентировка в пространстве.

Игра «Художники»

Цель: развитие ориентировки в пространстве.

Содержание:

Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. п. 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 простым 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.

Игра «Путешествие»

Цель: учить ориентироваться в пространстве.

Содержание:

В. обозначает направление на полу групповой комнаты стрелка; разного цвета, а ребенку говорит: «Сначала иди туда, куда указывает красная стрелка, потом поверни туда, куда указывает синяя, затем пройди три шага и там ищи». Задания могут быть любые как одному ребенку, так и всей группе детей.

Игра «Нарисуй по описанию»

Цель: развитие внимания, воображения.

Содержание:

В. два раза читает текст: «Стоял белый дом, крыша у него была треугольная. Большие окна были красными, а маленькое окно над ними - желтое. А дверь у него была коричневая». Второй раз читает медленнее. Дети слушают с закрытыми глазами, потом рисуют его.

Игра «Куда бросим мяч?»

Цель: продолжать учить ориентироваться в пространстве.

Содержание:

Дети встают в круг. В. дает задания: «Брось мяч тому, кто стоит перед тобой. Брось мяч тому, кто стоит справа от тебя» и т.п.

Игра «Расскажи про свой узор»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями.

Содержание:

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

Игра «Линии и точки»

Цель: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку. Развивать внимание, мыслительные операции, воображение.

Оборудование: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши.

Содержание:

Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз, называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.

Игра «Рисуем дорожку к участку»

Цель: Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем.

Оборудование: листы бумаги с изображением плана территории.

Содержание:

у детей листы бумаги с изображением планатерритории д\сада (здание и участок д\сада). Воспитатель предлагает детям помочь Петрушке найти дорогу к участку и дает указания:

- придумайте, как мы будем обозначать направления движения.

(Прямой линией со стрелкой)

- положите треугольник посередине листа

- проведите прямую линию со стрелкой от прямоугольника до треугольника.

- положите круг посередине одной из боковых сторон листа

(участок другой группы)

Проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга.

- уточните дальнейшее направление движения до участка

- проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку.

Затем дети по очереди рассказывают о направлении движения от д\сада до участка, используя пространственные понятия.

Игра «Поможем Элли вернуться домой»

Цель: Закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение.

Оборудование: Альбомный лист с изображением плана, конверты с заданиями.

Содержание:

Воспитатель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну. Воспитатель предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план возвращения домой:

3 4
5
1 2

Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе – конвертами с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1 (В котором размещен текст с заданием на счет). Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием). Аналогично дети находят конверты с цифрами 3, 4 и 5, рисуют стрелки и выполняют задания последовательно.

Ориентировка во времени

Игра «Составь неделю»

Цель: Закреплять умение последовательно называть дни недели.

Оборудование: два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Содержание:

Дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до 7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю: первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1 (понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и тд. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.

Дети под музыку по заданию воспитателя выполняют различные движения, а по ее окончанию строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и тд. Игра повторяется 2-3 раза.

После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.

В конце игры подсчитывается количество звездочек и определяется победитель.

Игра «Тик-так»

Цель: Продолжать учить определять форму предметов и их частей на примере макета часов. Познакомить с часами, учить устанавливать время на макете часов. Воспитывать интерес к играм.

Оборудование: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Содержание:

На столе у воспитателя под салфеткой разные виды часов: будильник, наручные часы, настенные часы с кукушкой.

Воспитатель читает стихотворение:

Петушок

Кукареку-кукареку

Звонко петушок поет.

Озарило солнцем реку, в небе облако плывет.

Просыпайтесь, звери, птицы!

Принимайтесь за дела.

На траве роса искрится,

Ночь июльская прошла.
Как будильник настоящий,
Разбудил вас петушок.
Распушил он хвост блестящий
И расправил гребешок.
Воспитатель выясняет у детей, какие приборы придумал человек для измерения времени. (Часы). Затем снимает салфетку с разных видов часов и загадывает загадки. Дети показывают отгадки.
Ежедневно в семь утра
Я трещу
- Вставать пора! (будильник)
Живет в резной избушке
Веселая кукушка.
Она кукует каждый час
И ранним утром будит нас. (настенные часы с кукушкой)

Игра «Назови части суток»

Цель: закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь)

Оборудование: карточки, с изображением частей суток.

Содержание:

Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь). Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.

Игра «Времена года»

Цель: закреплять представления о временах года и месяцах осени.

Оборудование: модель времени года.

Содержание:

Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времена года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто - коричневый. Воспитатель спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.)

Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяца осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Воспитатель показывает месяцы на модели.