

КАРТОТЕКА

**дидактических игр
по формированию элементарных
математических представлений
у детей 3-4 лет**



«Что изменилось?»

Цели:

- формировать умение понимать учебную задачу;
- представление о сохранении количества;
- умение согласовывать числительное «один» и наречие «много» в роде и падеже;
- сравнивать совокупности с несоответствующим числом объектов.

Оборудование и материалы: круг, квадрат, треугольник; два зайчика и четыре куклы, зеленый, красный и желтый шарфики.

Ход игры.

На столе у воспитателя стоят от 1 до 3 (далее до 5) игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают расположение. По команде воспитателя «Ночь!» дети закрывают глаза. В это время он убирает одну игрушку. Далее по команде воспитателя «День!» дети открывают глаза. Он спрашивает их, что изменилось. Затем игрушка возвращается на место, и игра продолжается (по аналогии с геометрическими фигурами игра может проводиться с любыми доступными предметами.)

«Найди свой домик»

Цели:

- закреплять умение различать форму и цвет;
- формировать представление о символическом изображении предметов;
- обучать умению систематизировать и классифицировать геометрические фигуры по цвету и форме.

Оборудование и материалы: три обруча, геометрические фигуры, волшебный мешочек, волшебные дорожки.

Ход игры.

Вариант 1. На импровизированной лесной полянке лежат три обруча, в них - геометрические фигуры. Воспитатель предлагает рассмотреть обручи с фигурами. Чтобы попасть в домик с кругами, квадратами и другими фигурами, нужен волшебный ключик. Воспитатель предлагает детям волшебный мешочек, в котором лежат различные фигуры — волшебные ключики. Кто какую фигуру достанет, тот и будет жить в домике — обруче с соответствующей геометрической фигурой. Усложнить игру можно, меняя цвета фигур, обручи, их количество.

Вариант 2. Дети гуляют в лесу и находят волшебные дорожки, которые приводят их к трем обручам с геометрическими фигурами. Далее они находят волшебный мешочек. Достают из него по фигуре- ключику, подходят к нужному обручу и добавляют фигуру. Кто первый достраивает волшебную фигуру, тот и побеждает.

«Рыбка»

Цели:

- формировать умение выделять из группы геометрических фигур нужную;
- развивать фантазию, память.

Оборудование и материалы: кодовая карточка с инструкцией, детали для аппликации из геометрических фигур.

Ход игры.

По устной инструкции воспитателя или по карточке дети собирают аппликацию.

«Чудесный мешочек»

Цели:

- закреплять умение классифицировать множества по двум свойствам: цвету и форме, размеру и форме;
- обучать умению находить фигуру на ощупь;
- развивать комбинаторные способности.

Оборудование и материалы: мешочек, в котором находятся либо только треугольники, либо другие предметы.

Ход игры.

Дети достают треугольники или другие предметы из мешочка на ощупь, сравнивают их по цвету, форме, размеру.

«Поезд»

Цели:

- обучать умению классифицировать предметы по двум признакам: цвету и форме;
- развивать внимание, наблюдательность;
- формировать умение употреблять в речи слова: «*один*», «*много*», «*ни одного*», «*мало*»;
- тренировать память.

Оборудование и материалы: набор геометрических фигур; комплект знаков; поезд, составленный из стульчиков; цветные дорожки, обручи, билеты; наборное полотно; колокольчик.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям купить билеты (*геометрические формы*). Дети рассаживаются по местам согласно билетам. Место на стульчиках обозначено соответствующей геометрической формой. Паровоз начинает движение. Первая остановка –

«Дружная».

Воспитатель предлагает поискать домики своих друзей - зайчика, лисы, мишки. Раздается звон колокольчика, поезд отправляется дальше. Дети садятся на места. Следующая остановка - «Угадай-ка». Дети приезжают к хрюшке Маврюше, которая хочет с ними поиграть. На полотно выставляются красный круг, синий квадрат, желтый треугольник, набор различных фигур. Дети определяют лишнюю. Фигуры меняют несколько раз. При этом дети закрывают глаза. Звенит колокольчик, следующая остановка.

«Что больше?»

Цели:

- обучать умению употреблять в речи слова: «больше», «меньше», «равные»;
- развивать умение находить в пространстве предметы по признаку.

Оборудование и материалы: пригласительные билеты.

Ход игры.

Воспитатель предлагает назвать большие и маленькие предметы: по памяти на картинке, на улице, среди игрушек, больших и маленьких детей в других группах и т. д. За каждый правильный ответ дети получают пригласительный билет в театр.

«Какого карандаша не стало?»

Цели:

- обучать умению выделять признак длины при сравнении двух и более предметов;
- использовать в речи слова: «длиннее», «короче».

Оборудование и материалы: коробка с карандашами перед каждым ребенком, фишки.

Ход игры.

Перед ребенком коробка с карандашами. Он должен рассмотреть их, запомнить по какому-либо признаку: цвету, длине. Ребенок закрывает глаза, воспитатель убирает один карандаш. Открыв глаза, ребенок должен сказать, какого карандаша нет. За правильный ответ он получает фишку.



«Подарим кукле бусы»

Цели:

- обучать умению выделять единичное из множества;
- выкладывать алгоритм по цепочке;
- закреплять представление о геометрических фигурах. Оборудование и материалы: куклы, пуговицы и бусы разного размера.

Ход игры. Дети выкладывают пуговицы по определенному алгоритму — карточке, аппликации, гирлянде. Затем определяют, какой по размеру кукле, какие бусы подойдут.

«Подбери такие же»

Цели:

- учить выделять общий признак предмета;
- отобрать кубики для зверей;
- раскладывать кубики в корзины в соответствии с ее цветом.

Ход игры

Воспитатель показывает картинку, на которой изображены играющие в лесу зверята. У зверят кубики разных цветов. Мамы зовут зверят обедать, и те уходят, оставив кубики в корзине. Потом звери возвращаются и хотят разобраться, где чьи кубики. Медвежонок Миша хочет взять себе кубики красного цвета, лисичка - желтого, ежик - зеленого. Воспитатель предлагает детям помочь зверятам.

На стол ставят корзины — вырезанные из картона большие круги желтого (для лисички, зеленого (для ежика) и красного (для медвежонка) цветов, в которые поочередно дети складывают маленькие квадратики («кубики») соответствующих цветов. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. Воспитатель хвалит детей.



«Длинный — короткий»

Цели:

- учить детей соотносить предметы путем наложения их друг на друга;
- нарядить кукол;
- подобрать такой бантик, который может легко завязываться.

Ход игры

Воспитатель приносит двух кукол и мишку. Мишка зовет кукол на праздник, но они никак не могут выбрать себе бантики для платьев. Кукла Ляля хочет надеть розовый бантик. Кукла Надя хочет надеть голубой бантик. Воспитатель предлагает детям помочь мишке нарядить кукол на праздник.

Дети видят, что бантик у Ляли плохо завязывается - его ленточка короче, чем ленточка у бантика Нади. Дети выясняют это путем наложения (*или приложения*). Они ищут другой, такой же красивый бантик для куклы Ляли. Путем наложения (*или приложения*) дети находят новый бантик, который удобно завязывать: этот бантик такой же длины, как и бантик у Нади. Дети завязывают бантики куклам. Куклы и мишка благодарят детей.

Таким образом, в ходе систематической образовательной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, дети усваивают не только названия геометрических фигур, но и учатся видеть прекрасное, учатся фантазировать и исследовать окружающий нас мир.



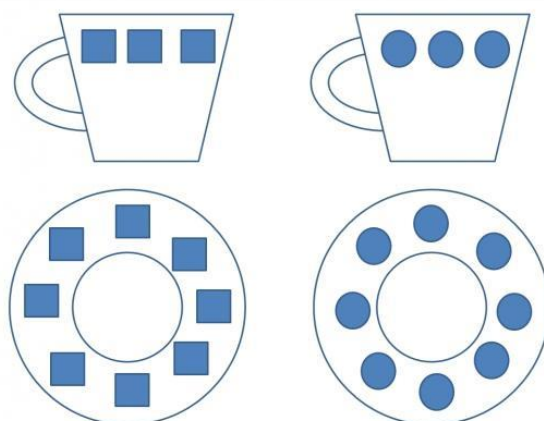
«Помоги черепашке найти свой остров».

У каждой черепашки, которая плавает в море, есть свой домик — необитаемый остров, где она может отдохнуть и полежать на солнышке. Номер острова соответствует числу пятнышек на панцире. Задача малышей — поместить каждую черепашку в свой домик. Такое игровое пособие уместно использовать для индивидуальной работы с воспитанниками средней группы в свободное время, а также вполне можно включать в коллективную работу на занятии: карточки вывешиваются на доске, и несколько дошкольников поочередно подходят и выполняют действия.



«Чайный сервиз».

Принцип игры аналогичен предыдущему варианту. Воспитатель сообщает, что куклы хотят попить чаю. Для этого им нужны чайные пары: при этом цифра на чашке должна соответствовать количеству предметов на блюде.



«Теремок».

Педагог предлагает ребятам разыграть знакомую им сказку. Но необычно то, что героями её будут не зверюшки, а геометрические фигуры, которые хотят жить в красивом домике. Кстати, с помощью такой сказки дети обычно хорошо запоминают сложные для их возраста фигуры — трапецию и овал.

