

Математические игры своими руками

Игра «Собери МУХОМОР»

Цель: закреплять умение соотносить количество и число.

Материалы: Отдельно шляпки мухоморов с разным количеством белых точек в пределах 10-ти, и отдельно ножки мухомора с числами от 1 до 10.

Описание: Играть можно как индивидуально, так и всей группой по очереди выходя и подыскивая нужную шляпку с необходимым количеством белых точек для ножки с выбранным числом. (дети не видят с каким числом им попадется ножка, они перевернуты внутренней стороной, а ребенок тянет на выбор)



Игра «Собери ГУСЕНИЦУ»

Цель: закрепить знания о цифрах и их месте в ряду натуральных чисел.

Материалы: отдельные части гусеницы с разными цифрами в пределах 10-ти.

Описание: Каждая часть гусеницы разбросана вразнобой, дети собирают по порядку.



Игра «ПОДБЕРИ ПРИЩЕПКУ»

Цель: закрепление знаний о соотношении количества и числа в пределах 10-ти, повторение названий геометрических фигур, развитие мелкой моторики.

Материалы: барабан с секторами, в которых расположены разные геометрические фигуры в разном количестве в пределах 10-ти. Прищепки с цифрами.

Описание: Детям даются прищепки с цифрами и рулетка с разным количеством геометрических фигур. Рулетку можно крутить, определяя количество геометрических фигур в выпавшем секторе, называть их и находить прищепку с необходимым числом, а можно просто переворачивать круг и крепить прищепки с необходимыми числами, называя при этом геометрические фигуры.



Игра «РЫБАЛКА»

Цель: закрепление навыка решения примеров в пределах 10-ти, формирование представлений о составе чисел в пределах 10-ти.

Материалы: картонные ведра, рыбки с примерами в пределах 10-ти на сложение и вычитание.

Описание: Можно работать индивидуально с одним ребенком, он раскладывает рыбок в нужные ведра, а можно с группой детей, кто быстрее и правильно наполнит ведра рыбами.



Игра «УГАДАЙ, КАКОЙ ЦЫПЛЕНОК ПОТЕРЯЛСЯ?»

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

Материалы: фигурки цыплят с числами от 1 до 10.

Описание. Выставляются цыплята в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. После того, как дети отгадают, какой цыпленок пропущен, показывается спрятанный и ставится на место.



Можно использовать цыплят и в других заданиях, например: вразброс расставленные цыплята, а дети выстраивают их в правильной последовательности.



Игра «УГАДАЙ, КОТОРЫЙ ПО СЧЕТУ...»

Цель: закрепить навык порядкового счета.

Описание. На наборном полотне или на доске в ряд ставятся все герои сказки «Репка». **Задание:** «Сейчас мы поиграем в игру «Угадай, которого по счету героя я спрятала?» Посмотрите, сколько всего героев? выслушав, ответы детей, **объясняет задание:** «Постарайтесь запомнить, в каком порядке расположены герои. Затем 1 –го героя я спрячу, а вы скажете, который по счету он был. Кто хочет пересчитать героев по порядку?» **Ребенок считает:** Первый — дед, вторая – баба и т. д. Затем дети закрывают глаза, а воспитатель убирает одного героя. Упражнение повторяется несколько раз.

