



Перечень игр

1. НЕЗНАЙКА В ГОСТЯХ
2. ХУДОЖНИКИ
3. СЛОМАННАЯ МАШИНА
4. УГАДАЙ, КАКОЕ ЧИСЛО ПРОПУЩЕНО
5. В КАКОЙ СЕТКЕ БОЛЬШЕ МЯЧЕЙ
6. ПОДБЕРИ ФИГУРУ
7. 12 МЕСЯЦЕВ
8. МАТРЕШКИ
9. СЛОЖИ ИЗ ПАЛОЧЕК
10. С ОДНИМ ОБРУЧЕМ
11. ПОЕЗДКА
12. ВСТАНЬ НА СВОЕ МЕСТО
13. РАССКАЖИ ПРО СВОЙ УЗОР
14. КТО БЫСТРЕЕ ПОДБЕРЕТ КОРОБКИ
15. СЛОЖИ ФИГУРУ
16. ЖИВЫЕ ЧИСЛА
17. НАЗОВИ ПРОПУЩЕННОЕ СЛОВО
18. КАЛЕЙДОСКОП
19. СКОЛЬКО?
20. АЭРОДРОМ
21. СОСЧИТАЙ ПРАВИЛЬНО
22. КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ
23. НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ
24. ДА И НЕТ
25. ГОЛОВОЛОМКИ
26. РАСКРАСЬ ПО ЦВЕТУ
27. СЛОЖИ ПРЕДМЕТ ИЗ ПАЛОЧЕК
28. ЧТО ЛИШНЕЕ
29. ПЕРЕЛОЖИ ПАЛОЧКИ
30. ЛАБИРИНТ

1. НЕЗНАЙКА В ГОСТЯХ

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

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

Содержание игры

Воспитатель обращается к детям: Сегодня в гостях у нас Незнайка. Я попросила его, чтобы он к каждой группе игрушек поставить 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.

2. ХУДОЖНИКИ

Цель: развитие ориентировки в пространстве.

Содержание игры

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, 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..

3. СЛОМАННАЯ МАШИНА

Цель: развитие умения замечать нарушения в изображенном предмете.

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

Содержание игры

На фланелеграфе строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачиваются. 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 3 геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачиваются. 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.

4. УГАДАЙ, КАКОЕ ЧИСЛО ПРОПУЩЕНО

Цель: развитие умения определять 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 игры

Воспитатель 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 воспитатель 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.

5. В КАКОЙ СЕТКЕ БОЛЬШЕ МЯЧЕЙ

Цель: упражнение в сравнении чисел и умении определять, какое из двух смежных чисел *больше* или *меньше* другого, учить воспроизводить множество.

Материал: 2 сетки, в одной из них 6 больших мячей (в других семь маленьких); наборное полотно, 8 больших и 8 маленьких кругов.

Содержание игры

Воспитатель показывает детям две сетки с мячами и предлагает им угадать, в какой из них больше мячей, если в одной 6 больших мячей, а в другой - семь маленьких. Выслушав ответы детей, предлагает проверить. Мячи положить парами трудно, они катятся. Давайте, заменим их кружками. Маленькие мячи-маленькие кружочки, а большие мячи - большие кружочки. Сколько надо взять больших кружков? Наташа, положи на верхней полоске 6 больших кружков. Сколько надо взять маленьких кружочков? Саша, помести на нижней полоске один под один 7 маленьких кружков. Коля объясни, почему 6 меньше семи, а семь больше шести. Как сделать, чтобы кружков стало поровну? Выясняют два способа равенства: либо убрать 1 большой мяч, либо убрать 1 маленький.

Работа с раздаточным материалом. Воспитатель ставит на стол 6 игрушек и дает детям задание: поставьте на верхнюю полоску карточки на одну игрушку меньше, чем у меня. Поставьте на нижнюю полоску на одну меньше чем у меня игрушек. Сколько игрушек вы поставили на полоску? На нижнюю? Почему? Далее числа сравниваются попарно.

6. ПОДБЕРИ ФИГУРУ

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

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

Содержание игры

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.

7. 12 МЕСЯЦЕВ

Цель: закрепление понятия о месяцах.

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

Содержание игры

Воспитатель 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.

8. МАТРЕШКИ

Цель: упражнение в порядковом счете; развитие внимание и памяти.

Материал: цветные косынки от 5 до 10.

Содержание игры

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.

9. СЛОЖИ ИЗ ПАЛОЧЕК

Цель: упражнение в составлении из палочек геометрических фигур.

Материал: счетные палочки на каждого ребенка.

Содержание игры

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

10. С ОДНИМ ОБРУЧЕМ

Цель: формирование представления об отрицании с помощью частицы *НЕ*.

Материал. Обручи разных цветов, фигуры разных цветов

Содержание игры

Вариант 1. Воспитатель предлагает положить все красные фигуры внутри обруча, все остальные вне его. Какие фигуры внутри обруча? (красные). Вне обруча? (зеленые, желтые). А как назвать их одним словом? (не красные).

Вариант 2. Воспитатель предлагает положить внутри обруча желтые фигуры. Какие фигуры оказались вне обруча? (не желтые).

Вариант 3. Воспитатель предлагает положить внутри обруча квадратные фигуры. Какие фигуры оказались вне обруча? (не квадратные).

11. ПОЕЗДКА

Цель: развитие умения сравнивать числа и определять, какое из чисел *больше* или *меньше*.

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

Содержание игры

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.

Воспитатель 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.

12. ВСТАНЬ НА СВОЕ МЕСТО

Цель: упражнение в порядковом счете и счете по осязанию.

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

Содержание игры

Играющие становятся в ряд, руки за спиной, перед ними 10 стульев. Воспитатель 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.

13. РАССКАЖИ ПРО СВОЙ УЗОР

Цель: овладение пространственными представлениями.

Содержание игры

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.

14. КТО БЫСТРЕЕ ПОДБЕРЕТ КОРОБКИ

Цель: сопоставление предметов по длине, ширине, высоте.

Материал: 6-8 коробок разного размера.

Содержание игры

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).

15. СЛОЖИ ФИГУРУ

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

Материал: фланелеграф, модели геометрических фигур.

Содержание игры

Воспитатель 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.

16. ЖИВЫЕ ЧИСЛА

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

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

Содержание игры

Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: *«Числа! Встаньте по порядку!»*- они строятся шеренгу и называют свое число.

Водящий проверяет, все ли встали на свои места. Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.

17. НАЗОВИ ПРОПУЩЕННОЕ СЛОВО

Цель: закрепление знаний о днях недели.

Материал: мяч.

Содержание игры

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.

18. КАЛЕЙДОСКОП

Цель: умение подбирать объекты по образцу, ориентируясь на несколько признаков сразу.

Материал демонстрационный: несколько калейдоскопов; образец сложного орнамента с тремя осями симметрии, включающего элементы двух, трех цветов, двух форм,

Материал раздаточный: листы бумаги с начерченными осями, правильный шестиугольник клей, кисточки для клея, элементы для создания орнамента, аналогично образцу по 6 экземпляров каждого вида геометрических фигур.

Содержание игры

Воспитатель обращается к детям: *«Сейчас я вам раздам калейдоскопы. Каждый посмотрит несколько раз, повернет и передаст соседу. Вы видели красивые узоры. Но в калейдоскопе узор не сохраняется, при малейшем движении он изменится. А сегодня мы сделаем картинку как в калейдоскопе, только остановившуюся».*

Воспитатель показывает орнамент: *«Посмотрите, какой красивый, но очень сложный узор. Он состоит из разных фигур. Давайте рассмотрим, какие здесь фигуры, по каким признакам они различаются и как расположены».*

Педагог и дети выясняют, что узор составлен из фигур двух форм, каждая форма имеет две разновидности и три цвета. Затем воспитатель обращает внимание на взаимное расположение фигур, на то, каждая фигура повторяется шесть раз.

После этого воспитатель предлагает детям разложить свои фигуры так же как в орнаменте-образце. Затем фигуры приклеиваются и анализируются.

19. СКОЛЬКО?

Цель: развитие мышления.

Содержание игры

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.

20. АЭРОДРОМ

Цель: упражнение в счете предметов и в порядковом счете в пределах 10.

Материал: игрушки (самолеты, 5 ракеты).

Содержание игры

Воспитатель: Посмотрите, у меня на столе несколько самолетов. Это аэродром. Сколько у меня самолетов?. Как проверить правильно ли вы ответили? Кто хочет сосчитать самолеты? Каждым самолетом управляет летчик. Сколько летчиков управляют (...) самолетами? Сейчас мы поиграем. Вы будете летчики. Сколько детей должно выйти, чтобы управлять самолетами? (выходят дети, берут в руки самолеты, делают круг, возвращаются на аэродром).

Аналогично: на космодроме.

21. СОСЧИТАЙ ПРАВИЛЬНО

Цель: упражнение в счете предметов по осязанию.

Материал: Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание игры

Дети, становятся в ряд; руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «*Пошли, пошли*» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «*Стоп!*» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа 2 и 3, а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

22. КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Материал: фланелеграф, геометрические фигуры.

Содержание игры

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.

23. НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ

Цель: развитие умственных способностей.

Содержание игры

Воспитатель предлагает детям 9-10 картинок поочередно, дети говорят, на что это похоже. Вне занятия в течение дня дети самостоятельно рисуют собственные картинки и предлагают другим детям сказать, на что это похоже.

24. Да и нет

Эта игра учит ребенка задавать правильные вопросы, внимательно слушать других, а также верно отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира.

Суть игры заключается в том, что вы загадываете слово или рассказываете о какой-то необычной ситуации, а ребенок должен разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из четырех ответов: «да», «нет», «это нельзя объяснить», «и да и нет». Вопросы в этой игре должны формулироваться непосредственно в процессе игры. После того как ребенок научится играть в «да и нет», он может сам стать ведущим и задавать вам вопросы.

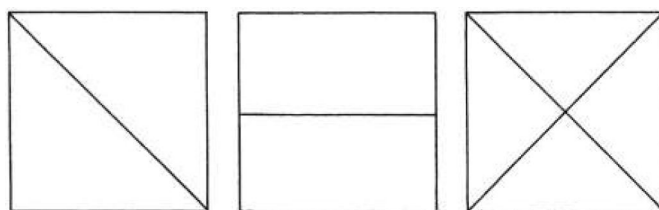
25. Головоломки

Составление фигур-головоломок способствует развитию восприятия и пространственных представлений. Головоломку лучше сделать самим вместе с ребенком.

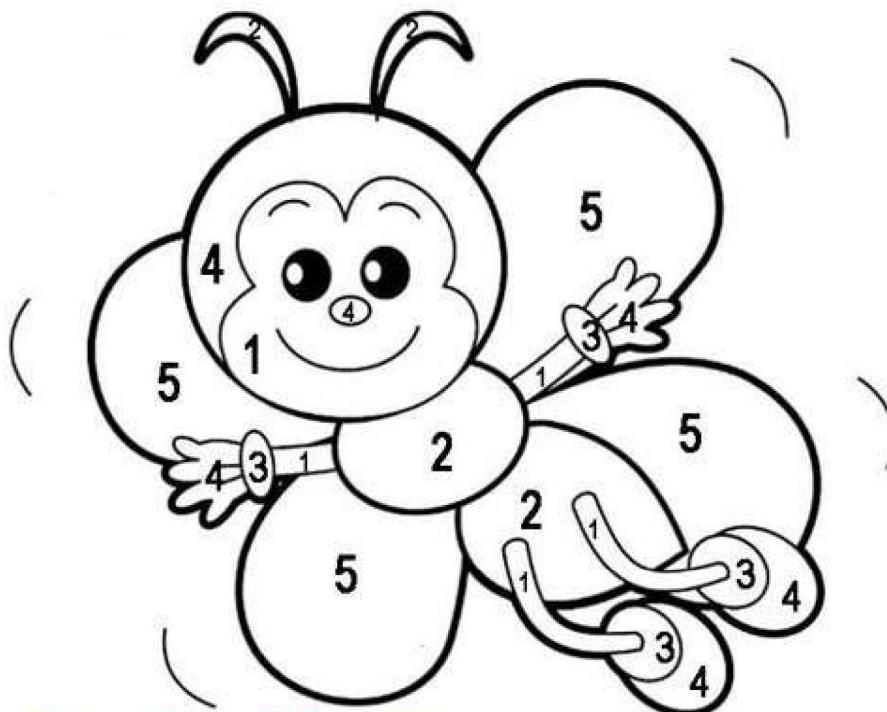
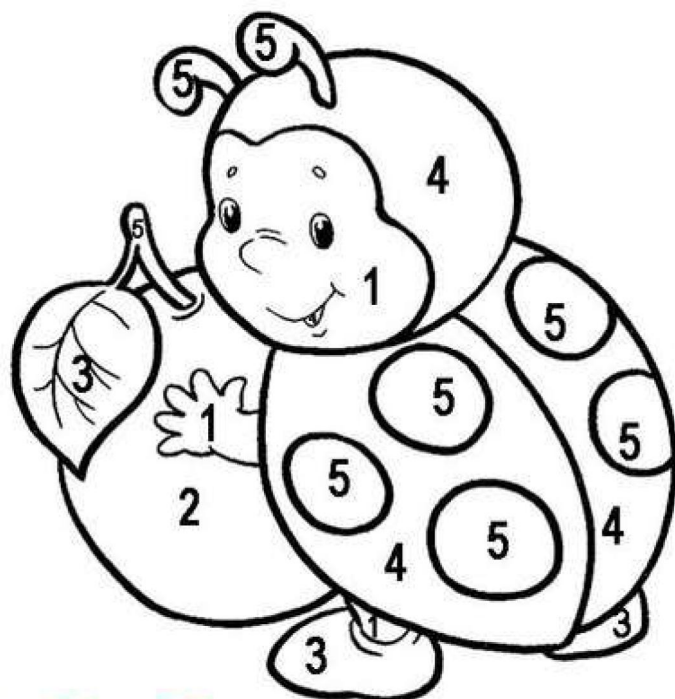
Это может быть составной квадрат. Для этого возьмите цветной картон (или белый), вырежьте из картона несколько одинаковых квадратов (если картон белый, то покрасьте каждый квадрат в свой цвет, не забудьте закрасить обе стороны).

Теперь разрежьте каждый квадрат по-своему: на два треугольника, четыре треугольника, два прямоугольника, четыре маленьких квадрата и т. д. Головоломка готова. Сначала можно составлять квадраты, накладывая детали на нарисованные вами контуры. Задание можно значительно упростить, обозначив внутри контура линии, по которым разрезан данный квадрат. Упражнение можно и усложнить, увеличив количество частей и сделав разрезы несимметричными. Примеры возможных разрезов показаны на рисунке.

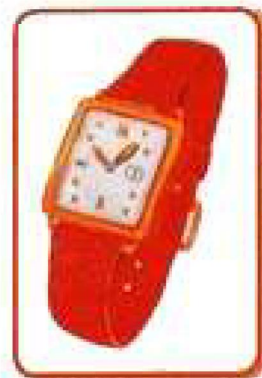
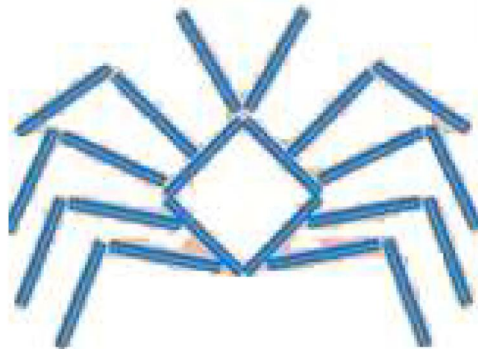
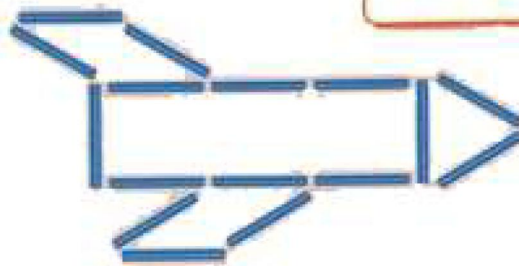
И конечно, таким же образом составлять любую фигуру – круг, треугольник и т. д..



26. Раскрась по цвету



27. Сложи предмет из палочек





Флажок



Машинка



Звездочка



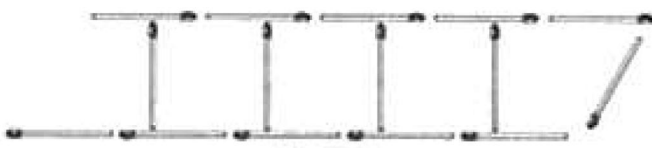
Рыбка



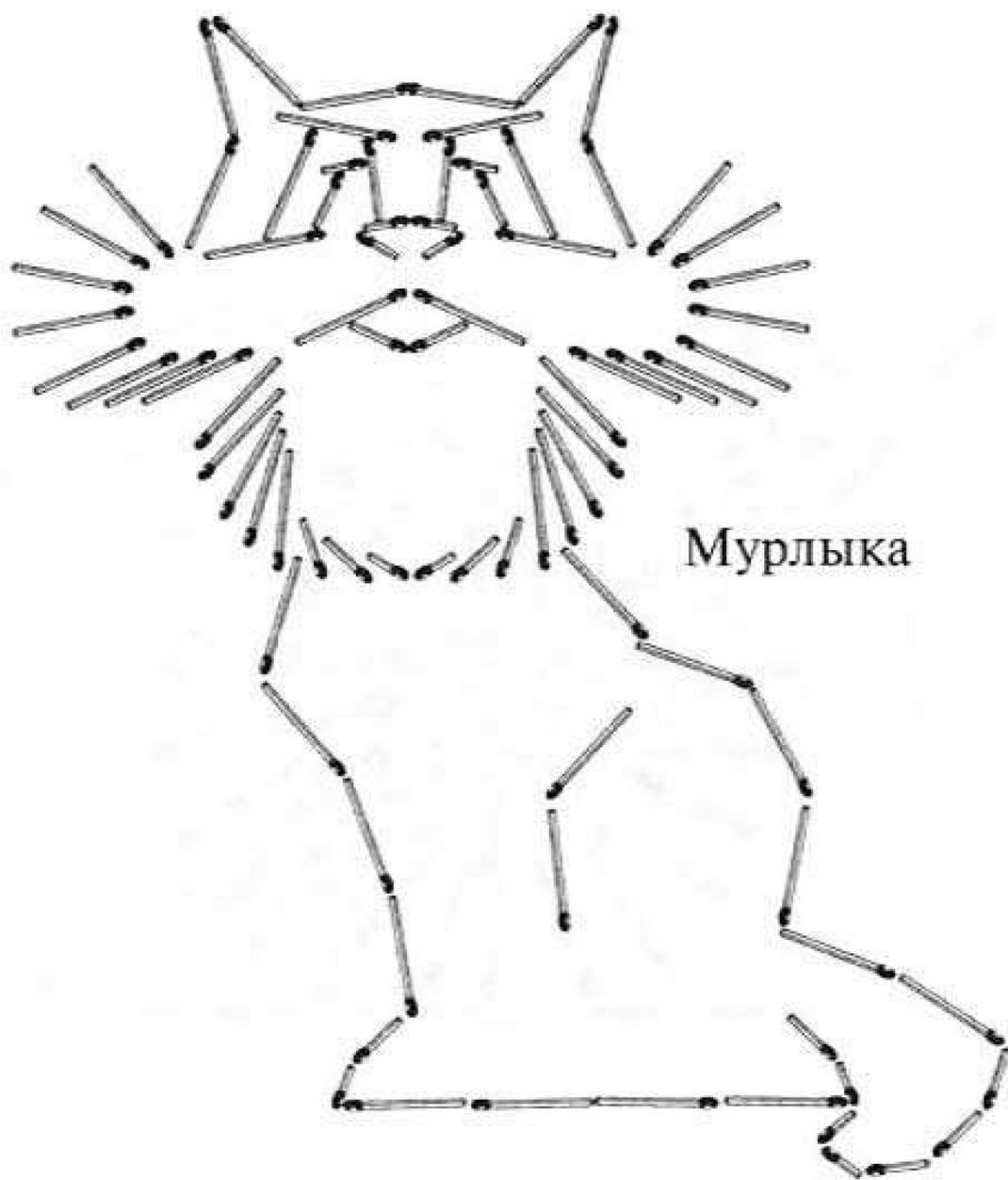
Окно



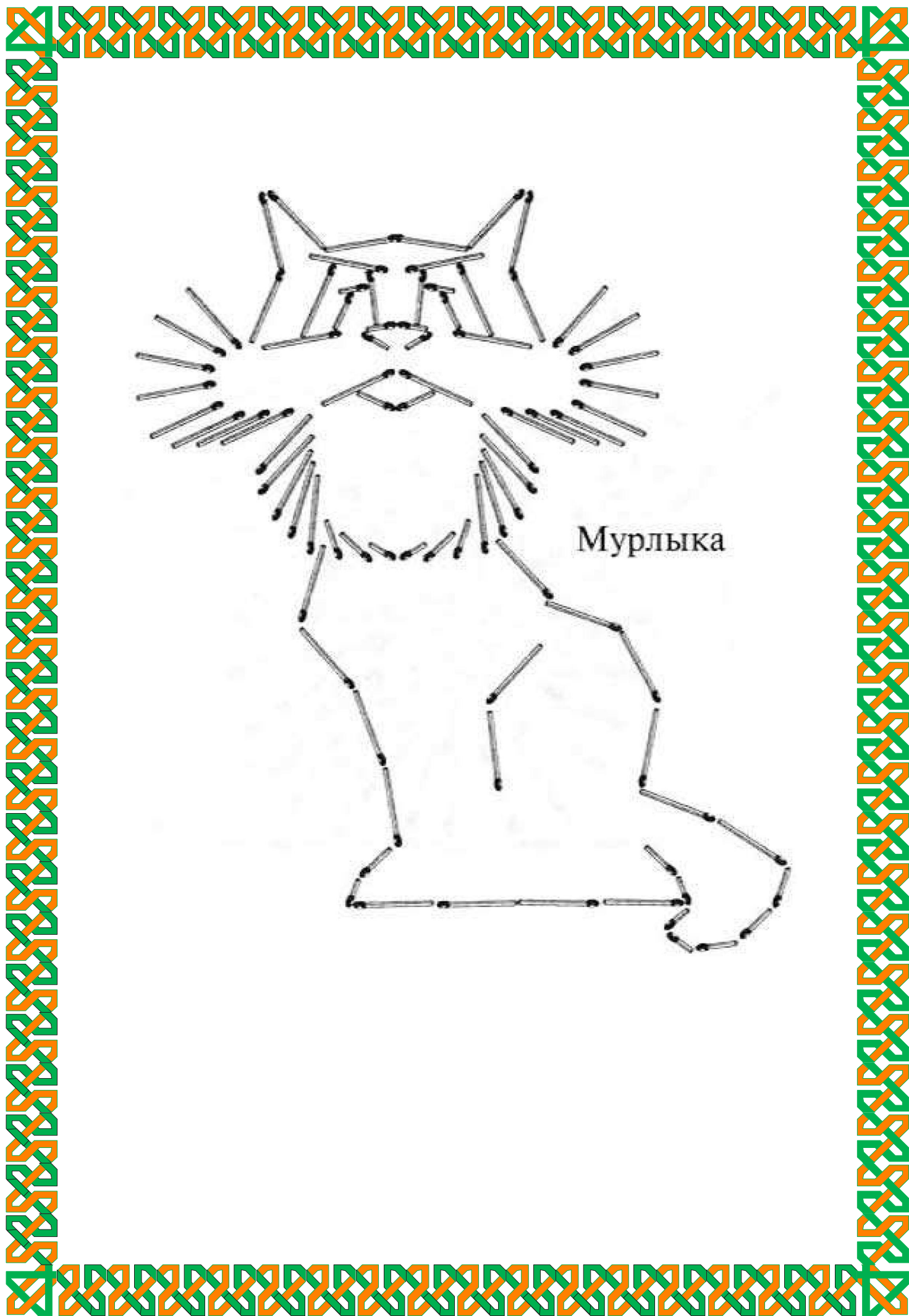
Забор



Санки



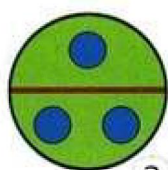
Мурлыка



28. Что лишнее



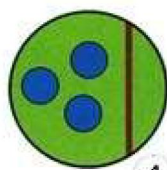
1



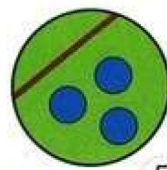
2



3



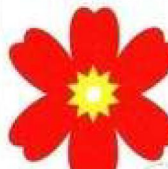
4



5



1



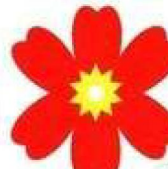
2



3



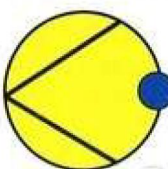
4



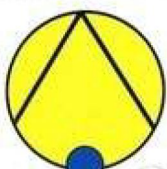
5



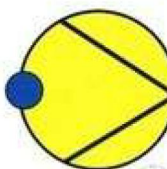
1



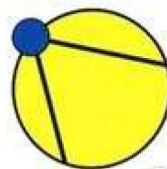
2



3



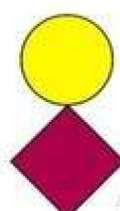
4



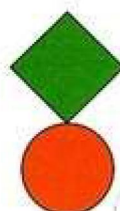
5



1



2



3



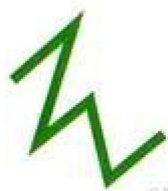
4



5



1



2



3



4



5



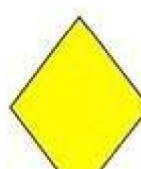
1



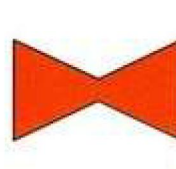
2



3



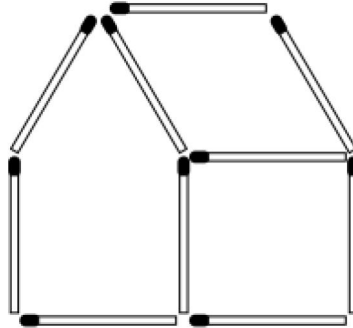
4



5

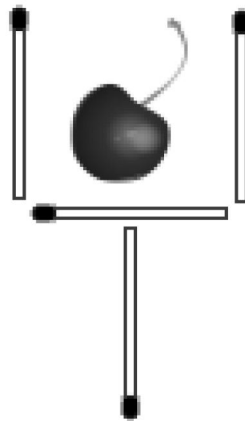
29. Переложи палочки

Из спичек построен дом:



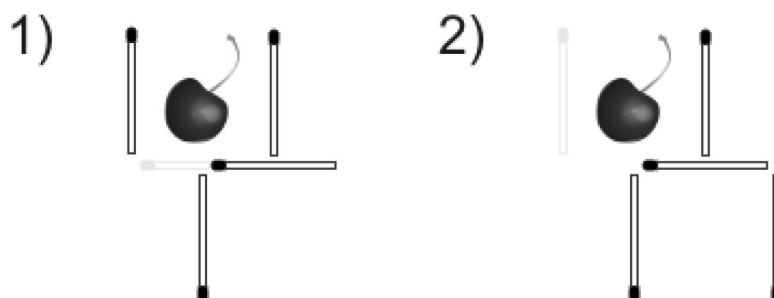
Переложить две спички так, чтобы дом повернулся другой стороной.

В «бокал», составленный из спичек, помещена вишня:



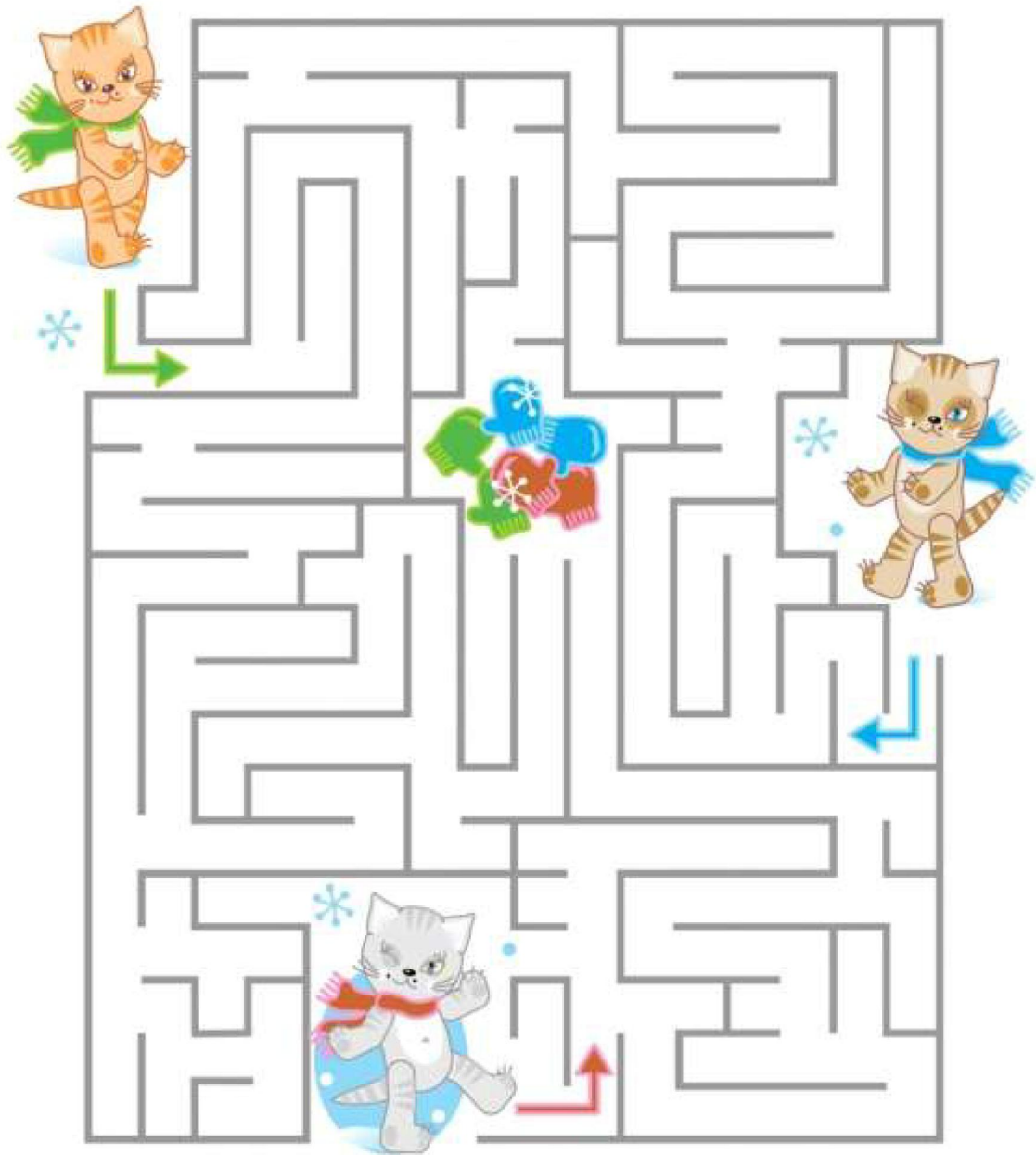
Необходимо, передвинув ровно две спички, переместить бокал так, чтобы вишня оказалась *снаружи*.

Пример решения:

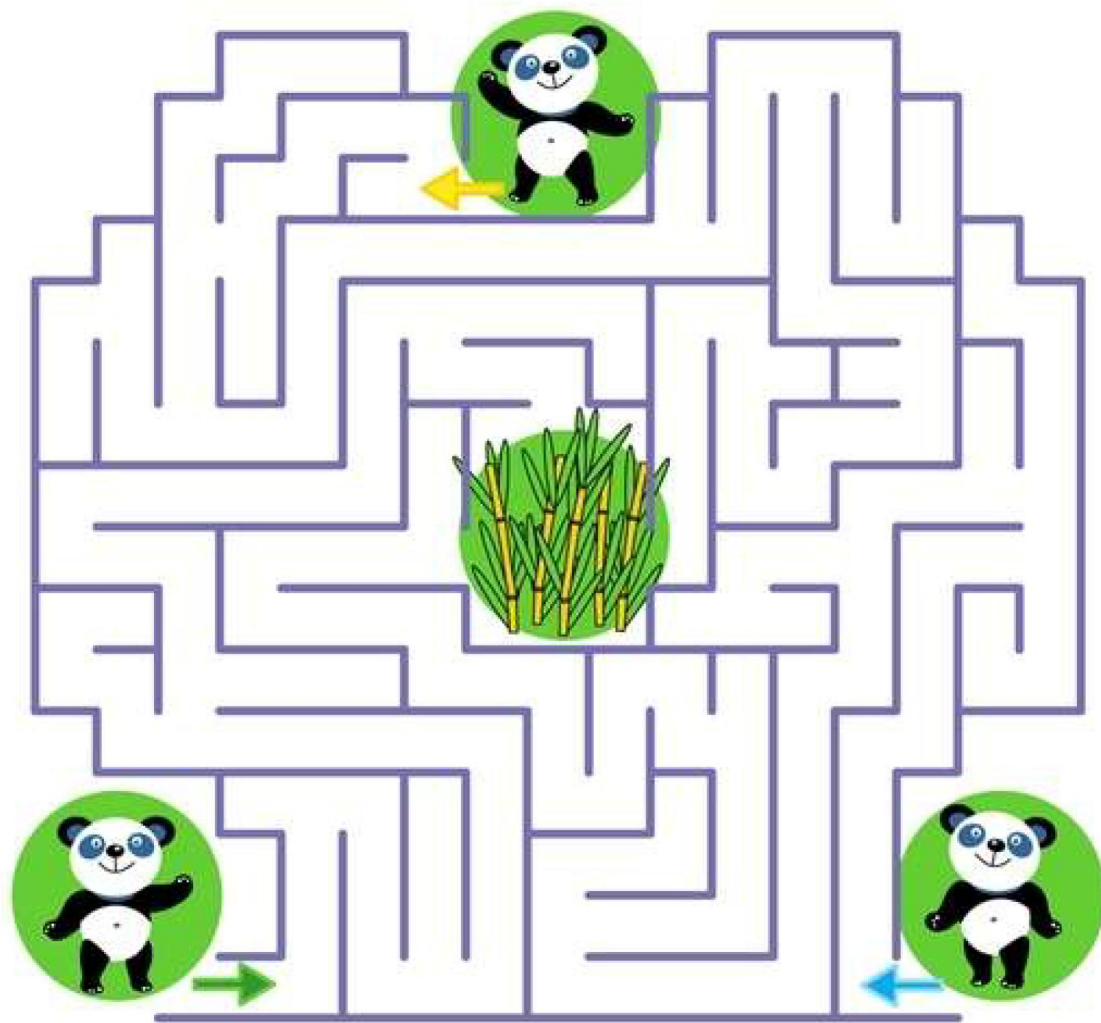


30. Лабиринт

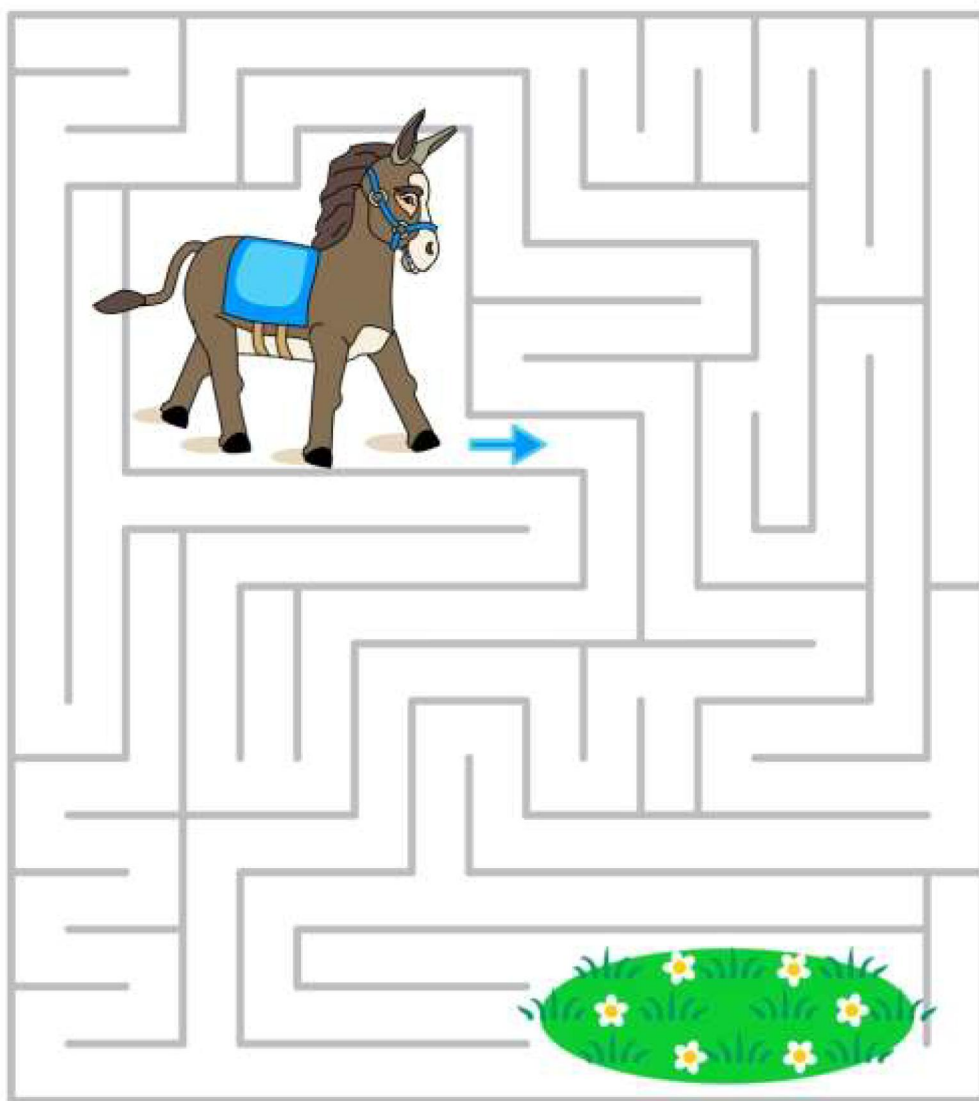
Задание. Помоги каждому котенку найти свои варежки.



Задание. Помоги братьям-пандам встретиться в середине лабиринта и съесть свой бамбук в веселой компании.



Задание. Помоги голодному ослику найти пастбище.



Задание. Помоги лягушатам встретиться в центре лабиринта.

