

Дидактические и развивающие игры по математике для дошкольников



Воспитательница Тюковского
сельского детского сада «Солнышко»
Актанышского муниципального района
А.М. Загирова

- “Истинный педагог постарается сделать учение занимательным, но никогда не лишит его характера серьезного труда, требующего усилия воли”

К.Д. Ушинский

«Наряди мышку»

Цель игры: знакомить дошкольников с основными цветами, развивать восприятие цвета, мелкую моторику рук, фантазию, учить улавливать ритм рисунка, работать по образцу и вне образца.

"Подбери для мышки бусы"

(вариант для самых маленьких). Малыша просим каждой мышке собрать бусы по цвету, например, называя цвета (называем их на шнурок).

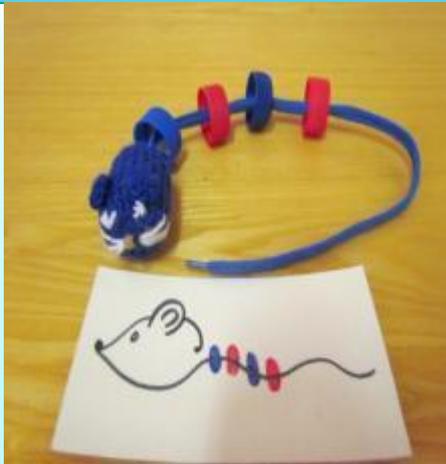
"Наряди по образцу"

Мышка пришла в магазин купила красивые бусы. Но они порвались, осталась только фотография, где мышка в них. Помоги ей собрать такие же. Формируем умение работать по образцу. Усложняя вариант, можно предложить посмотреть фотографию (карточку, а бусы собирать по памяти.

"Наряди мышку на свой вкус"

(развиваем фантазию, творчество, помогаем реализовать собственный замысел).

Ребенку предлагаем полный набор крышек и восхищаемся результатом его работы!



«Геометрическое лото»

Цель игры: закреплять знания о геометрических фигурах и цвете. Упражнять в счете фигур не зависимости от формы и цвета. Воспитывать способность детей сравнивать фигуры, находить признаки сходства, активизировать словарь, речь, формировать сообразительность, сосредоточенность, быстроту мышления, развивать совместную игровую деятельность, уметь четко выполнять правила игры.

Ход игры (1) .

Играющим раздаются карточки с фигурами, ведущий достает из мешка фигуру, отдает игроку, у которого есть такая фигура на карточке. Выигрывает тот, кто быстрее закроет всю карточку.

Ход игры (2) .

Играющим раздаются карточки, дается задание сосчитать геометрические фигуры (только круги, только треугольники и т. д.) и найти цифры обозначающих количество фигур.

Ход игры (3) для индивидуальной работы.

Ребенку дается карточка, предлагается найти все фигуры одной формы, называя ее цвет (красный квадрат, желтый квадрат, зеленый квадрат) .

Ход игры (4) для индивидуальной работы.

Ребенку дается карточка, предлагается найти фигуры заданного цвета, и назвать их (красный круг, красный прямоугольник, красный треугольник) .

Ход игры (5) для индивидуальной работы.

Ребенку дается карточка, предлагается сосчитать фигуры и сравнить их количество (больше, меньше, поровну) .



«Змейка»

Цель игры:

Формировать умение конструировать змейку из пуговиц, группировать предметы (пуговицы) по цвету и величине; тренировать малышей в произношении звука [ш] с разной силой голоса (громко, тихо); развивать речевое дыхание, словарный запас (змейка, шипит, ползает, жалит)

Руководство.

1. Показать игрушку змейку.

- Кто это?

- Где живут змеи?

- Как шипит большая (взрослая) змея (громко).

- Как шипит маленькая змейка (тихо).

- Как ползает змейка (показ движением руки).

Змеи нужны в природе. Нельзя их убивать. Некоторые из них бывают опасны- ядовиты. Поэтому нельзя подходить к ним близко.

2. Чтение стихотворения П. Бажова:

Эй-ка, эй-ка,

Голубая змейка!

Объявись, покажись!

Колесом покрутись!

(дети повторяют стихотворение).

3. Конструирование змейки из пуговиц по контуру.

Показать пуговицы, сказать, что они разные по цвету и размеру. Змейки тоже разные: большие, поменьше и совсем маленькие. Большую змейку будем конструировать из больших пуговиц. Какого они цвета? (чёрные).

Змейку поменьше — из пуговиц среднего размера. Какого они цвета?

А маленькую — из маленьких пуговиц разного цвета.

Примечание.

Следить, чтобы дети не взяли пуговицы в рот!



«Части суток»

Цель игры:

Закрепить знания о последовательности частей суток. Уточнить, что части суток идут друг за другом по порядку, который никогда не нарушается.

Ход игры: предложить детям закончить предложения:

Спим мы ночью, а делаем зарядку... (Утром).

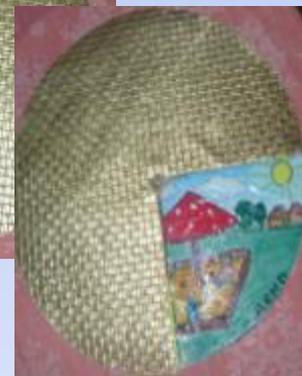
Делаем зарядку мы утром, а ужинаем ... (вечером)

Ужинаем мы вечером, а обедаем ... (днём)

Делаем зарядку мы утром, а спим... (ночью).

Можно использовать другие варианты вопросов.

Например: Днём мы обедаем, а завтракаем, (утром). Солнце светит днём, а луна, (ночью). Солнце встаёт утром, а заходит, (вечером). Светло на улице днём, а темно, (ночью). Летом длиннее день, а зимой, (ночь) и т. п.



«Времена года»

Цель игры:

формирование у детей временных представлений, их особенностей. Дети узнают чем отличаются времена года друг от друга: свойства, характерные признаки, как надо одеваться в то или иное время года. Помимо этого игра "Времена года" - с элементами развития мелкой моторики.

В игре используются прищепки. Прищепки разного цвета: синие - зима; зеленые - весна; красные - лето; желтые - осень.

Делая эту игру я использовала: картон, бумагу 4 цветов (синюю, желтую, красную, зеленую). Я наклеила их на один лист картона. Подобрала картинки соответствующие каждому времени года. Например, весна - скворечник, ветка с почками, кораблик, плывущий по ручейку, первоцветы, ребенок одетый по сезону и т. д.; лето - ребенок одетый по сезону, ягоды, цветы, песочница и т. д.; осень - дождик, тучка, зонтик, грибочки, осенние листочки, ребенок одетый по сезону и т. д.; зима - ребенок одетый по сезону, санки, снег, кормушка, коньки и т. д. Приклеила их. Лист ламинировала - для удобства использования.

Дети должны прикрепить прищепки на каждое время года. При этом они должны объяснить правильность своего выбора. По картинкам можно составлять описательный рассказ о каждом времени года.



«Геометрические пуговички»

Цель игры:

закреплять знания о цветовой гамме.

развивать все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление, речь) ;

развитие мелкой моторики и тактильно - мнемонической чувствительности влияет на развитие центра речи в головном мозге ребёнка, формулирует произвольное внимание памяти; учит прислушиваться к своим ощущениям и проговаривать их.

Ход игры:

Ведущий (взрослый) предлагает детям «пришить» пуговицы к прямоугольному листу бумаги.

Игра предназначена для детей дошкольного возраста (от 3 до 7 лет). Эта игра является эффективным упражнением для развития мелкой моторики рук и сенсомоторной координации. Кроме того, она помогает ребёнку овладеть пространственным ориентированием, освоить такие категории, как «вверху - внизу», «справа - слева». Благодаря этой игре у малышек развивается глазомер, совершенствуются творческие способности, формируются навыки усидчивости, произвольного внимания, готовности руки к письму. Используя разноцветные шнурки, можно закреплять знания о цветовой гамме.



«Божьи коровки»

Цель игры:

закрепить счет, умение детей соотносить количество с цифрой.

Ход игры:

Детям предлагаются божьи коровки, они состоят из двух половинок. На одной половинке расположены чёрные кружочки от 1 до 10, на второй половинке цифры от 1 до 10, всего божьих коровок 10 штук.

Задача детей посчитать количество кружков на одной половинке и найти вторую половинку с подходящим числом, соединить обе половинки.

Так же мои дети любят играть в игру "Найди половинку" с использованием божьих коровок.

Дети делятся на две группы. Одной группе раздаются половинки с чёрными кружками, второй группе раздаются половинки с цифрами.

Задача детей найти половинки и соединить их.



«Найди свой домик»

Цель игры:

упражнять детей в умении называть и различать знакомые геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, ромб.

Ход игры:

Для этой игры мне понадобились крышки из под кофе, цветная бумага, шпажки, клей.

Воспитатель вместе с детьми рассматривает геометрические фигуры, просит сказать как называется эта форма, какого она цвета, предложить потрогать, провести по краям фигуры. После этого, предложить детям разложить все фигуры по своим домикам.

А теперь давайте посчитаем, сколько жителей в каждом домике. Сколько фигур, столько раз хлопни в ладоши (или любое другое движение). После выполнения задания воспитатель спрашивает: "Сколько ты выполнил движений? Почему ты выполнил столько движений?"

Можно поиграть командами. Каждой команде раздать по набору геометрических фигур. Воспитатель называет фигуру, команда которая быстрее, правильнее, и больше найдет фигур, становится победителем. Вот такая несложная и интересная игра. Спасибо.



«Собери пуговицу»

Цель игры:

Закрепить знания детей о пуговицах, их применении.

Развивать мышление, речь, внимание, мелкую моторику рук, фантазию, творческую активность.

Вызывать у детей познавательный интерес при ознакомлении с окружающим.

Закреплять названия цветов и оттенков.

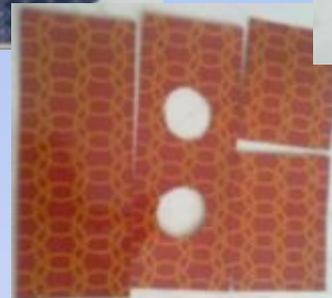
Расширять и активизировать словарь.

Ход игры:

Разрезанные на части разного размера пуговицы, сделанные из картона.

Ведущий (взрослый) предлагает детям собрать пуговицу из частей.

Данную игру можно использовать в совместной деятельности педагога и детей, как для индивидуальной работы, так и для работы с подгруппой детей.



«Поможем козлятам спрятаться от Серого волка»

Цель игры:

Повторим и закрепим геометрические формы и цвет. А еще, ребенок может сам сочинять сказку, используя данную игру.

Ход игры:

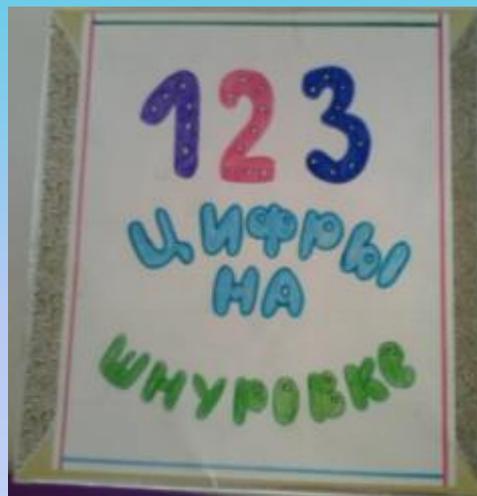
Козлята находятся в разных геометрических фигурах. А посередине стола Серый волк. Ребята прячут козлят под соответствующие фигуры разного цвета.



«Цифры на шнуровке»

Цель игры: развитие математических представлений у детей старшего дошкольного возраста. Развивать у детей умение выкладывать числовой ряд от 1 до 10, упражнять детей в прямом и обратном счете от 1 до 10, закреплять знание цветов и их оттенков, развивать мелкую мускулатуру пальцев рук, воспитывать внимание, терпение, усидчивость.

Ход игры: десять разноцветных карточек с контурами цифр от 1 до 10, на которых сделаны отверстия для продевания шнурков, шнурки. Предложить детям рассмотреть карточки, назвать цвет и соответствующую цифру, разложить карточки по порядку от 1 до 10, зашнуровать.



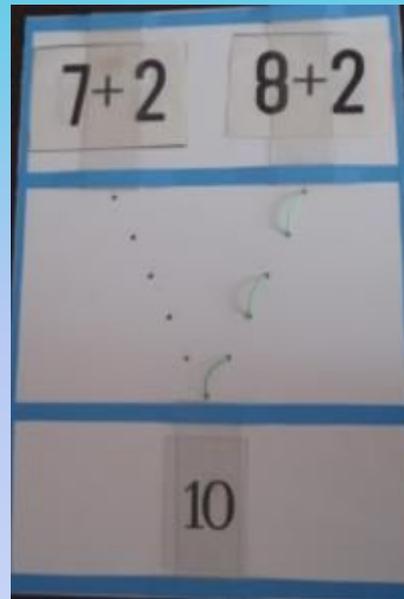
«Арифметическая шнуровка»

Цель игры:

развивать мелкую моторику рук;
закреплять умение решать
математические задачи;
закреплять решение примеров;
развивать глазомер; развивать
связную речь

Ход игры:

Ведущий задает карточки и предлагает словесные инструкции. Нижний карман предназначен для задания. В верхних карманах два варианта ответа ребенок должен правильно зашнуровать дорожку к правильному ответу.



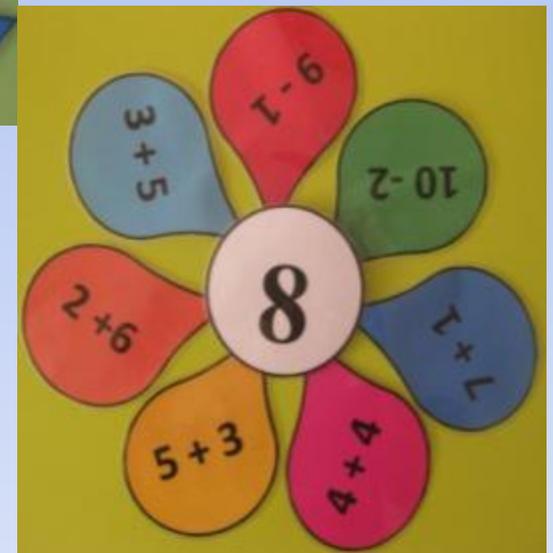
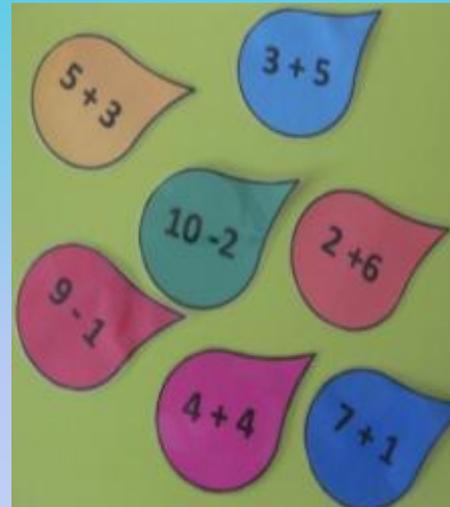
'Собери цветок'

Цель игры:

закреплять умение решать математические задачи;
закреплять решение примеров;
развивать глазомер

Ход игры:

закреплять умение решать математические задачи;
закреплять решение примеров;
развивать глазомер.



‘Пчелки в улей’

Цель игры:

закреплять умение решать математические задачи;
закреплять решение примеров; развивать глазомер

Ход игры:

улей с цифрой, пчелки на ведерках у которых пример. Решают пример, заселяют пчелок в улей.



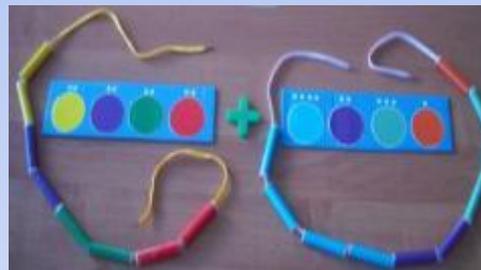
«Собери бусы»

Цель игры:

Развивать знания основных цветов и их оттенков. Закреплять умение раскладывать в ряд по образцу (слева направо, справа налево) и отсчитывать определённое количество бус по образцу, учитывая цветовую гамму. Обучать порядковому счёту. Закреплять навыки счёта в пределах 10-ти. Развивать мелкую моторику рук.

Ход игры:

Детям предлагается на выбор любая карточка. Ребёнок самостоятельно, по образцу «собирает бусы» на шнурок, что на карточке изображено, ребёнок проговаривает вслух : красных-2, зелёных-2, синих-2, жёлтых-2. Играющий ребёнок считает и находит «бусы» по цвету и количеству. Выполняет действия («собирает бусы на шнурок»). В конце игры ребёнок должен сосчитать общее количество бус, собранных на шнурок и сравнить с карточкой-образцом.



«Заколдованные цифры»

Цель игры:

Закрепление счета от 1 до 10. Развитие внимания. Развитие памяти

Ход игры:

Раскладываем карточки лицевой стороной (можно начинать от 1 до 5, затем усложнять).

Игрок открывает любую карточку, затем вторую.

Если цифры совпадают, карточки убирают с поля.

Если не совпадают, снова переворачиваются лицевой стороной вниз. Вспоминаем, была такая или нет. Если была - вспоминаем где, открываем и убираем с поля. Если нет, то открываем следующую карточку и т. д. Цель игры кто больше наберет парных карточек.



«Геометрические собиралки»

Цель игры:

закреплять знания детей о геометрических фигурах;
учить подбирать геометрические фигуры по
размеру, цвету, форме; способствовать
формированию мыслительных операций;
воспитывать умение понимать поставленную задачу
и её выполнять.

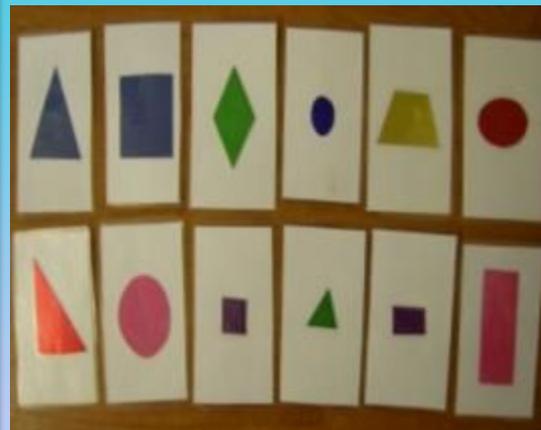
Ход игры:

Карточки с изображением геометрических фигур разных
по размеру, цвету, форме. По 4 штуки в
зависимости от выбранного признака.

Взять необходимое количество комплектов, то есть
карточек одного номинала, в зависимости от числа
играющих. Карточки перемешать и раздать поровну.

Игроки решают сами, какие карточки будут собирать, и
откладывают одну карточку, которая представляется
им лишней. Передвигают её игроку сидящему слева
изображением вниз. Получив карточку каждый
решает, передать ли её дальше или оставить себе,
отдав соседу слева какую-либо из своих карточек.
продолжается до тех пор, пока все игроки не
соберут полный комплект карточек по заданному
признаку.

Варианты игры: собирать карточки с одинаковыми по
форме геометрическими фигурами; с одинаковыми
по цвету геометрическими фигурами; с разными по
форме геометрическими фигурами; с разными по
цвету геометрическими фигурами; с одинаковыми
по размеру геометрическими фигурами.



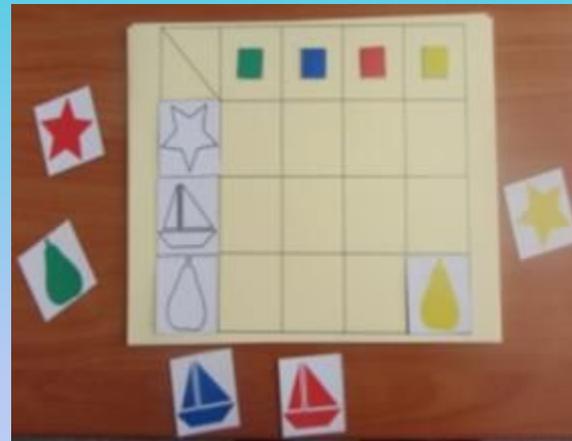
«Цвет и форма»

Цель игры:

Направлено на распознавание простых закономерностей и сортировку по двум признакам - по цвету и форме.

Ход игры:

Первой верхней горизонтальной строке удобно размещать нужные цвета (красный, синий, зеленый, желтый и д. р., а в крайнем левом столбце - формы (это могут быть как геометрические фигуры, так и черно-белые изображения контуров). Проводить занятия удобно как в группах, так и в индивидуальном порядке. Формы преподнесения задания тоже различные от лото, до выбери нужный вариант.



«Помоги Снеговика!»

Цель игры:

Учить собирать Снеговика, используя фигуры: круг, треугольник; закрепить понятия «большой», «маленький».

Ход игры:

Без наглядного сопровождения собирать Снеговика, используя фигуры: круг, треугольник.

- Из чего состоит Снеговик?
- Какой из трех кругов нужно взять первым?
- Какой следующий? И т. д.
- Из чего мы сделаем руки Снеговика?
- Что у Снеговика на голове?



«Склеим чайник»

Цель игры:

Учить детей зрительно расчленять изображение предмета на части, составлять предмет из частей, определять не только форму предметов, но и форму отрезанной части картинки. При выполнении задания дети должны научиться пользоваться образцом, соотносить с ним отдельные части картинки.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям рисунок с изображением чайника, спрашивает, из каких частей состоит чайник; показывает эти части (корпус, носик, ручку, вырезанные из плотной бумаги, и предлагает одному ребёнку подойти к столу и составить чайник. Ребёнок последовательно подбирает корпус, носик, ручку и прикладывает все части друг к другу. Когда чайник составлен, воспитатель предлагает сравнить его с образцом и отметить, все ли части правильно соединены, даёт дополнительные указания: "Посмотри внимательно на рисунок. Как прикрепляются части к корпусу, с какой стороны?" Дети поочередно выполняют задание.



«Геометрическая пирамида»

Цель игры:

Умение узнавать и называть цвет, величину, форму геометрических фигур. Выделять и выбирать геометрическую фигуру с заданными свойствами; (подобрать квадраты, треугольники и круги одного цвета). Закреплять использование в собственной речи слов - название размера, формы, цвета.

Ход игры:

1 вариант: «Выбери фигуры одного цвета»

На одной стороне пирамиды расположены круги, квадраты и треугольники, сгруппированные по цвету. Задача: распределить фигуры по цвету. Можно усложнить задачу: Кто быстрее соберёт.

2 вариант: «Выбери фигуры одного размера»

На второй стороне пирамиды расположены круги, квадраты и треугольники, сгруппированные по размеру. Задача: разделить фигуры на две группы: большие и маленькие.

3 вариант: «Выбери фигуры одной формы»

На третьей стороне пирамиды расположены фигуры, сгруппированные по определенной форме. Дополнительно можно задавать вопросы: «назови фигуры» - (треугольники). «Сколько треугольников?» - (много). «Какого цвета треугольники?» - (синие, красные, зелёные и желтые). (Аналогично можно задавать вопросы по другим фигурам)



Игра - это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи считают ведущей деятельностью дошкольника.