


РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
г. ИРКУТСК
АДМИНИСТРАЦИЯ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ
(ДО КСПК)

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Иркутска детский сад № 143
(МБДОУ г. Иркутска детский сад № 143)

664020 город Иркутск, улица Куликовская, дом 1 «б», тел./факс 32-56-51
E-mail: mdou143irk@yandex.ru

Утверждаю:
Заведующий МБДОУ г.
Иркутска детский сад № 143
 Н.А. Федорова

**СБОРНИК ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ
МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**

Автор: Кузнецова Виктория Николаевна,
воспитатель МБДОУ г. Иркутска
детский сад № 143

Оглавление

Пояснительная записка	3
Тема 1. Величина	7
Тема 2. Геометрические фигуры.....	11
Тема 3. Множество	14
Тема 4. Счет	16
Тема 5. Сравнение	20
Тема 6. Число	22
Тема 7. Ориентировка во времени	26
Тема 8. Ориентировка в пространстве.....	28
Методические рекомендации по организации и проведению дидактических игр по ФЭМП	31
Приложение 1.....	35

Пояснительная записка

Формирование элементарных математических представлений (ФЭМП) у детей дошкольного возраста является важной составляющей их всестороннего развития и успешной подготовки к обучению в школе. Математические знания и навыки не только обеспечивают возможность понимать и ориентироваться в окружающем мире, но и способствуют развитию логического мышления, внимания, памяти и других познавательных процессов, необходимых для успешной учебной деятельности.

В соответствии с ФГОС ДО, формирование элементарных математических представлений относится к приоритетным направлениям образовательной деятельности. Данный сборник дидактических игр разработан с целью оказания методической помощи педагогам дошкольных образовательных организаций (ДОО) в реализации задач ФЭМП в игровой форме.

Цель сборника: предоставить педагогам ДОО практический инструментарий для организации эффективной и увлекательной работы по формированию элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста посредством дидактических игр.

Задачи сборника:

- систематизировать и представить разнообразные дидактические игры, направленные на формирование ФЭМП;
- обеспечить соответствие представленных игр требованиям ФГОС ДО и учитывать возрастные особенности детей дошкольного возраста;
- способствовать развитию у детей интереса к математике, познавательной активности и самостоятельности;
- предоставить педагогам методические рекомендации по организации и проведению дидактических игр с целью формирования ФЭМП.

- содействовать повышению профессиональной компетентности педагогов в области формирования элементарных математических представлений у дошкольников.

Данный сборник предназначен для воспитателей, методистов, педагогов дополнительного образования дошкольных образовательных организаций, а также для родителей, заинтересованных в развитии математических способностей своих детей.

Ожидаемые результаты:

Использование данного сборника в образовательном процессе позволит педагогам:

- обогатить педагогический арсенал эффективными методами и приемами формирования ФЭМП;
- повысить интерес детей к математике и стимулировать их познавательную активность;
- обеспечить качественное усвоение детьми программного материала по ФЭМП;
- способствовать успешной подготовке детей к обучению в школе.

В сборник включены содержание, пояснительная записка, дидактические игры по разделам авторской парциальной образовательной программы «Математические ступеньки» Колесникова Е.В. При разработке сборника использовалась методическое пособие «Математика для детей 4-5 лет», переработанное и дополненное в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» и ФГОС дошкольного образования. Пособие рекомендуется использовать вместе с рабочей тетрадью «Я считаю до пяти», в которой представлены учебно-игровые задания для ребенка 4-5 лет, и демонстрационным материалом «Математика для детей 4-5 лет».

Развитие математического мышления происходит и совершенствуется через речевую коммуникацию с другими детьми и взрослыми, включённую в

контексте. Развитие математических способностей у дошкольников лучше усваивается в игровой форме, так как игра – ведущий вид деятельности детей.

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний у детей. Игры и игровые упражнения стимулируют общение, поскольку в процессе проведения игр взаимоотношения между детьми, ребёнком и родителем.

Формирование и развитие математических представлений у детей является основой интеллектуального развития дошкольников, а также способствует общему умственному воспитанию ребёнка-дошкольника.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С.А. Шмакову): свободная развивающая деятельность, предпринимается лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие); творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»); эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»); наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.

Важным средством и эффективной технологией воспитания является игра – воображаемая или реальная деятельность, целенаправленно организуемая в коллективе воспитанников с целью отдыха, развлечения или обучения. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его социальной практики, отношения с окружающими людьми и самим собой. Так говорит А. С. Макаренко: «Игра имеет в жизни ребёнка такое же значение, как у взрослого деятельность – работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому, воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...»

Эффективным механизмом обучения детей игре, являются игровые технологии. Задачи, которых: достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условиях знаний и умений за счёт собственной активности ребенка; подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности; сделать воспитательный процесс управляемым. Главный компонент игровой технологии: непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Сборник дидактических игр по формированию элементарных математических представлений является ценным ресурсом для педагогов ДОО, стремящихся к повышению эффективности своей работы и обеспечению качественного математического развития дошкольников. Использование представленных игр в образовательном процессе позволит сделать обучение математике увлекательным, интересным и результативным.

Тема 1. Величина

Кто скорее свернет ленту?

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

Материалы и оборудование: две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см), а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета.

Правила игры: вызванные дети по сигналу сворачивают ленту, вот так (показ воспитателя); выигрывает тот, кто скорей свернёт ленту. Ход игры: педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, 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 длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Когда дети сядут на место, педагог вызывает других детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

Дидактическая игра "Раз, два, три - ищи!"

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

Материалы и оборудование: одноцветные пирамидки (жёлтые и зелёные), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

Правила игры: внимательно рассмотреть полученное колечко-образец, постараться запомнить его величину и оставить колечко на стульчике. Искать колечко разрешается только по сигналу «Ищи!». Искать можно колечко любого цвета, но точно такого размера, как образец. Прежде чем показать найденное колечко группе, нужно убедиться в правильности выполнения задания (наложить его на колечко-образец).

Ход игры: дети усаживаются на стульчики полукругом. Воспитатель 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 даёт 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 ребёнок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить своё 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 ребёнок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребёнок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

"Три медведя"

Цель: дети учатся дифференцировать предметы по величине, соотносить предметы учитывая их величину. Развивается способность у детей сопоставлять, сравнивать, наблюдать.

Материалы и оборудование: три плюшевых медведя (или трафареты) - большой, поменьше, маленький, три стула, три миски, три ложки, три кровати соответствующей величины.

Правила игры: участникам игры раздаются карточки с изображениями медведей. Задача ребёнка правильно по размеру предмета определить и рассказать, кому из медведей она принадлежит. Самая большая тарелка - папе - медведю, поменьше - маме-медведице, самая маленькая - медвежонку, и обратный ряд: маленькая, побольше и самая большая.

Ход игры: воспитатель рассказывает сказку о трёх медведях. Дети должны распределить три медведя в соответствии с величиной все предметы.

Дидактическая игра «Сбор фруктов»

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

Материалы и оборудование: 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.

Правила игры: вызвать троих детей, каждому раздать по яблоку образцу и предложить им сорвать по одному такому же яблоку с дерева. Ход игры: 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.

«Широкое - узкое»

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

Материалы и оборудование: ленточки широкие, одной длины, картонные полоски (широкие и узкие).

Ход игры: 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.

Тема 2. Геометрические фигуры

«Подбери по величине»

Цель: развитие умения классифицировать геометрические фигуры по одному признаку (размер).

Материалы и оборудование: геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, круги и т.д.) двух размеров - большие и маленькие.

Правила игры: положить около маленького круга-маленькие фигуры, а около большого-большие фигуры.

Ход игры: педагог кладет на стол два круга. Около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга - маленькие.

«Назови одним словом»

Цель: развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

Материалы и оборудование: геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

Правила игры: назвать фигуры, одним словом.

Ход игры: перед ребенком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребенок должен назвать фигуры, одним словом.

«Чудесный мешочек»

Цель: обследование геометрической формы предметов, упражняясь в различении форм.

Материалы и оборудование: непрозрачный мешок, предметы (должны соответствовать определённой теме)

Правила игры: ребенку предлагают засунуть руку в мешочек выбрать любую вещь и угадать вслепую, какой предмет ему «попался». Затем вытаскивают предмет из мешка и проверяют – угадал или нет.

Ход игры: в мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

«Где какие фигуры лежат»

Цель: ознакомление с двумя свойствами, классификацией фигур (цвету и форме).

Материалы и оборудование: набор фигур.

Правила игры: играют только 2 человека, у каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждая фигура кладется в соответствующую клеточку таблицы. За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

Ход игры: играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

«Найди лишнюю фигуру»

Цель: развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять фигуру, отличную от других.

Материалы и оборудование: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, цифры: «2», «3», «4», «5», «6».

Правила игры: найти лишнюю фигуру и назвать оставшиеся фигуры.

Ход игры: ребенку дается задание – найти лишнюю фигуру. (Круг, он без углов). Теперь среди оставшихся фигур найти лишнюю. (Треугольник, у остальных фигур по четыре угла). А как называются оставшиеся фигуры? (Четырехугольники). Из чисел «2», «3», «4», «5», «6» выбрать те, которые подходят к этой группе фигур. (Три четырехугольника, четыре – у каждой фигуры по четыре угла).

Тема 3. Множество

"Помоги цыплятам"

Цель: учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

Материалы и оборудование: морковки, зайчики, утки, курочка, цыплята.

Ход игры: зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят. Воспитатель выясняет с детьми: «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 не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других. В. читает стихотворение Д. Хармса: "Речку переплыли ровно в полминутки:

Цыпленок на утенке, цыпленок на утенке, цыпленок на утенке, а
кура на утке!"

«Половинка к половинке».

Цель: закреплять счетные умения, продолжать учить соотносить два множества по количеству предметов.

Материалы и оборудование: карточки с предметами

Правила игры: разложить разобранные картинки изображением вверх. Возьмите одну деталь и спросите, что на ней написано. Предложите ребёнку найти не достающую половинку. Сложить все детали вместе- они должны соединиться в целое изображение.

Ход игры: рассмотреть карточки, разрезанные на 2 части, посчитать количество предметов на них. Предложить детям соединить части

карточки так, чтобы слева и справа было одинаковое количество предметов, объяснить свой выбор.

«Морковки для зайчат»

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

Материалы и оборудование: зайчик, морковка

Правила игры: разложить зайчатам морковки и посчитать сколько у каждого зайчонка морковок.

Ход игры: ребята, к нам в гости пришли зайчики. Давайте угостим их морковками. Каждому зайчику надо дать по морковке. Зайчиков раскладывайте правой рукой слева направо, между ними оставляйте окошки. Всем зайчикам хватило морковок? Сколько зайчиков? Сколько морковок? Что надо сделать, чтобы их стало поровну? По сколько зайчиков и морковок?

«Бабочки и цветы»

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

Материалы и оборудование: бабочки, цветы

Правила игры: все дети бабочки, по сигналу каждой бабочке нужно занять цветочек, цветочки – это будут домики для бабочек.

Ход игры: 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?

«Жучки на листиках»

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

Материалы и оборудование: жучки, листик(картинка)

Правила игры: все дети жучки, по сигналу листочек каждому жучку нужно занять свой лепесток.

Ход игры: дети, посмотрите, какие красивые жучки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас 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.

«Читаем и считаем»

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

Материал и оборудование: счетные палочки.

Правила игры: дать установку детям, посчитать сколько зверей они услышат в сказке и выложить столько счётных палочек, сколько зверей они слышали.

Ход игры: 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 - заяка или мишка? Кто меньше? Кто такого же роста?

«Счетная мозаика»

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

Материал и оборудование: счетные палочки.

Правила игры: количество играющих не должно превышать 4-5 человек. Играть вместе, не мешать друг другу. Отобрать нужное количество палочек и построить из них цифру. Выигрывает тот, кто смог самостоятельно справиться с игровой задачей, правильно передать образ цифры.

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

«Правильный счет»

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

Материал и оборудование: мяч.

Правила игры: передавая мяч, каждый называет свой номер, а затем бросают мяч в рассыпную и тот, кто поймает, должен назвать свой номер.

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

«Бабочки и цветы»

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

Материалы и оборудование: бабочки, цветы

Правила игры: все дети бабочки, по сигналу они бегут в свои домики-на стульчики.

Ход игры: 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?

«Сколько?»

Цель: упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

Материалы и оборудование: фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; раздаточный материал — набор цифр, фишки.

Правила игры: посчитать картинки и показать соответствующую цифру.

Ход игры: педагог показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграф, наборном полотне или счетной лесенке. Дети пересчитывают картинки или игрушки, показывают цифру, соответствующую количеству картинок. Педагог проверяет правильность ответов у каждого ребенка. Если ребенок ошибается, то получает штрафную фишку. В конце игры подводятся итоги: можно похвалить самых внимательных и умных детей, поаплодировать им.

Тема 5. Сравнение

«Сравни и заполни»

Цель: умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

Материалы и оборудование: набор геометрических фигур.

Правила игры: 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. Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

Ход игры: играют двое в соответствии с правилами.

«Заполни пустые клетки»

Цель: закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Материалы и оборудование: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветом.

Правила игры: каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с предыдущей игрой), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

Ход игры: играют двое в соответствии с правилами.

«Дорожки»

Цель: развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материалы и оборудование: логические блоки, три домика (макеты или изображения домиков, или их условные обозначения).

Правила игры: как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например, так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

Ход игры:

Вариант 1.

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам.

Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.'

Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков-вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадах дорожки, цепочки, мостики из фигур.)

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом

Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

Вариант 2.

В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме; такие же по размеру, но другие по цвету и т.д.

При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

Вариант 3.

В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

Дидактическая игра «Матрешки»

Цель: развитие внимания и наблюдательности у детей.

Материалы и оборудование: матрёшки

Правила игры: нужно внимательно посмотреть на рисунки и указать различия у матрешек. Так как дошкольнику трудно сравнивать сразу четыре предмета, то вначале можно провести игру по вопросам, выясняя, почему ребенок дает именно такой ответ.

Ход игры: одинаковые ли волосы у матрешек? Одинаковые ли платочки? Одинаковые ли ножки матрешек? Одинаковые ли у них глазки? Одинаковые ли губки? И т. д.

При повторном возвращении к игре можно предлагать указывать различия уже без вопросов.

Тема 6. Число

Дидактическая 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.

Материалы и оборудование: числовой ряд.

Правила игры: загадать число, так чтобы остальные догадались.

Ход игры: 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.

Дидактическая игра «Счетная мозаика»

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

Материалы и оборудование: счетные палочки.

Правила игры: загадать число или букву, а игроки должны выложить из счетных палочек соответствующую цифру или букву.

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

Дидактическая игра: «Много-мало»

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

Материалы и оборудование: карточки разного цвета

Правила игры: 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?

Ход игры: попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало.

«Живые числа»

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

Материал и оборудование: карточки с цифрами от 1 до 10.

Правила игры: раздаются карточки, выбирается водящий. По сигналу нужно построиться в прямом или обратном порядке (как задаст водящий).

Ход игры: дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по группе. По сигналу водящего: *«Числа! Встаньте по порядку!»*- они строятся в шеренгу, называя свое число. *(Один, два, три и т. д.)* Дети меняются карточками. И игра продолжается.

Вариант игры. «Числа» строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку.

«Сосчитай правильно»

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал и оборудование: карточки с пуговицами от 1 до 10.

Правила игры: каждому раздать карточки, которые передают друг другу. По сигналу «Стоп» - перестают передавать.

Ход игры: ведущий раздает детям по одной карточке. По сигналу дети передают друг другу слева направо карточки. По сигналу «*Стоп!*» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа, а дети, у которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее. (*считать пуговицы можно только за спиной*).

Тема 7. Ориентировка во времени

«Наш день»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Материал и оборудование: кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д.; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Правила игры: с помощью игрушки показать различные действия, связанными с временем суток, остальные должны догадаться, какое время суток продемонстрирован.

Ход игры: дети сидят полукругом. Педагог 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 В. 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. Педагог 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 В.

«Назови пропущенное слово»

Цель: активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.

Материалы и оборудование: мяч.

Правила игры: катая друг другу мяч, продолжить предложение, связанное с временем суток (например: днем ты обедаешь, а ужинаешь....)

Ход игры: 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 ...

«Когда это бывает»

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

Материалы и оборудование: картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени.

Правила игры: рассмотреть картинки, и рассказать о признаке данного времени суток.

Ход игры: с детьми рассматривают картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени. Иллюстрации должны быть такими, чтобы на них были явно видны признаки, характерные для данного отрезка времени. Воспитатель выясняет, что делают дети (взрослые), нарисованные на картинке, когда они это делают. Предлагает вопросы: «А ты что делал утром? Днем?» Или: «А ты когда играешь? Гуляешь? Спишь?» Затем дети подбирают картинки, на которых нарисовано то, что делают дети или взрослые, например, утром, днем или вечером.

«Что ты сейчас делаешь?»

Цель: активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.

Материалы и оборудование: картинки с временами суток

Правила игры: загадать определенный отрезок суток, остальные должны догадаться о каком времени суток идет речь. И наоборот загадать определенное время суток, а остальные должны рассказать, что делают в это время суток.

Ход игры: педагог называет отрезок времени и перечисляет соответствующие ему виды деятельности детей: «Сейчас утро. Мы сделали гимнастику, умылись и теперь будем завтракать». Или: «Мы уже позавтракали, позанимались. Сейчас уже день. Скоро будем обедать». Ребенка спрашивают, например: «Сейчас утро. Что ты делаешь утром? Когда ты встаешь?» И т. п. Постепенно слова утро, день, вечер, ночь наполняются конкретным содержанием, приобретают эмоциональную окраску. Дети начинают ими пользоваться в своей речи.

«Что за чем?»

Цель игры: формирование представлений о последовательности частей суток.

Материалы и оборудование: мяч.

Правила игры: бросая мяч, спросить, что за чем? (например: стул, а что за ним? День, а что за ним?)

Ход игры: 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. т.д.

Тема 8. Ориентировка в пространстве

«Кто где»

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

Материалы и оборудование: игрушки.

Правила игры: расставить игрушки, спросить, что находится впереди, позади, рядом, далеко и т. д.

Ход игры: 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.

«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.

Материалы и оборудование: разные игрушки.

Правила игры: спрятать игрушку, при ее поиске говорить, что за, перед, справа, слева от предмета.

Ход игры:

Вариант 1.

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 спрячут 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.

Вариант 2.

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.

«Зайчики-мячики»

Цель: формирование умения ориентироваться на листе бумаги: находить пространственные положения: вверху, внизу, справа, слева; формирование умения сравнивать группы предметов по количеству (без счета), отвечать на вопросы «Чего больше?», «Чего меньше?» выражениями «столько, сколько», «больше», «меньше», «поровну».

Материалы и оборудование: 3 карточки, по-разному разделенные на клетки; 6 изображений мячей: один большой, два немного меньше, три самых маленьких.

Правила игры: надо «показать» игру зайчиков с мячиками, положив мячики в клетки около зайчиков, согласно инструкции взрослого.

Ход игры: взрослый рассказывает о том, что зайчик (зайчики) захотел(и) поиграть с мячиком (мячиками). Предлагает ребенку подобрать мячик (мячики) соответствующей величины: большой зайчик — большой мячик. Спрашивает: «Чего больше? Чего меньше?» Побуждает к ответу выражениями «столько, сколько», «больше», «меньше», «поровну». Рассказывает о том, как зайчик (зайчики) играл(и) с мячиком (мячиками): подбрасывал(и) его (их) вверх, вниз, бросал(и) вправо, влево. Дети

показывают то место, куда попадали мячики: кладут мяч (мячики) вверху, внизу, справа, слева от зайчика (зайчиков).

Дидактическая игра «Мальчики»

Цель: Закрепить счет и порядковые числительные. Развивать представления: «высокий», «низкий», «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

Материалы и оборудование: картинки, палочки Дьёныша.

Правила игры: игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы.

Ход игры: Как зовут мальчиков?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми палочку (указку) и покажи, кого как зовут, если: Сева —самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

Кто теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопросы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто — левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между Толей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Коля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим мальчикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

Методические рекомендации по организации и проведению дидактических игр по ФЭМП

Общие рекомендации:

1. Систематичность и последовательность: игры должны проводиться регулярно и систематически, в соответствии с планом работы и программными задачами. Необходимо соблюдать последовательность в изучении математических понятий, переходя от простого к сложному.

2. Учет возрастных и индивидуальных особенностей: при выборе игр необходимо учитывать возрастные возможности детей, их уровень развития, интересы и индивидуальные особенности.

3. Создание благоприятной эмоциональной атмосферы: игра должна приносить детям радость и удовольствие. Создавайте атмосферу доброжелательности, поддержки и сотрудничества.

4. Наглядность и доступность: используйте яркие, привлекательные и понятные для детей дидактические материалы. Объясняйте правила игры четко и доступно.

5. Активность и самостоятельность детей: поощряйте активность и самостоятельность детей в процессе игры. Предоставляйте им возможность самостоятельно решать задачи, делать выводы и оценивать свои результаты.

6. Вариативность: используйте разные варианты игр, чтобы поддерживать интерес детей и разнообразить образовательный процесс. Варьируйте правила, материалы и степень сложности.

7. Сочетание с другими видами деятельности: дидактические игры должны органично сочетаться с другими видами деятельности (наблюдения, эксперименты, конструирование, рисование и т.д.) для создания целостной образовательной среды.

8. Интеграция образовательных областей: интегрируйте ФЭМП с другими образовательными областями (развитие речи, художественно-эстетическое развитие, познавательное развитие и т.д.) для комплексного развития ребенка.

Рекомендации по выбору игр:

1. Соответствие цели и задачам: выбирайте игры, которые соответствуют цели и задачам конкретного занятия или образовательной ситуации.

2. Возрастная адекватность: убедитесь, что игра соответствует возрасту детей и их уровню развития.

3. Наличие необходимого материала: проверьте, есть ли у вас все необходимые материалы и оборудование для проведения игры.

4. Возможность варьирования: выбирайте игры, которые можно варьировать и адаптировать к различным условиям и потребностям детей.

5. Интерес для детей: учитывайте интересы детей при выборе игр.

Рекомендации по организации игрового пространства:

1. Подготовьте необходимое оборудование: заранее подготовьте все необходимые материалы, пособия и оборудование для игры.

2. Организуйте игровое пространство: создайте комфортное и безопасное игровое пространство, где дети смогут свободно двигаться и взаимодействовать друг с другом.

3. Учитывайте количество детей: при организации игрового пространства учитывайте количество детей, участвующих в игре.

4. Обеспечьте доступность материала: разместите материалы так, чтобы они были легко доступны для всех детей.

5. Эстетическое оформление: оформите игровое пространство эстетично и привлекательно для детей.

Рекомендации по руководству игрой:

1. Создание мотивации: начните игру с создания мотивации у детей. Заинтересуйте их, расскажите о важности и пользе игры.

2. Четкое объяснение правил: объясните правила игры четко, кратко и доступно для понимания. Убедитесь, что все дети поняли правила.

3. Показ игровых действий: продемонстрируйте игровые действия, чтобы дети понимали, как играть.

4. Роль педагога: педагог выступает в роли организатора, помощника и наблюдателя. Он направляет игру, стимулирует активность детей, помогает им решать возникающие проблемы. Не берите на себя роль главного игрока.

5. Поддержка и поощрение: поддерживайте и поощряйте детей за их усилия и достижения. Хвалите их за правильные ответы и активное участие.

6. Предоставление помощи: предоставляйте помощь детям, которые испытывают трудности. Не критикуйте их, а подсказывайте и направляйте.

7. Регулирование конфликтов: в случае возникновения конфликтов между детьми, помогите им разрешить их мирным путем.

8. Соблюдение правил безопасности: следите за соблюдением правил безопасности во время игры.

9. Не перегружайте детей информацией: не стремитесь за одно занятие дать слишком много информации. Лучше остановиться на небольшом количестве материала, чтобы дети его хорошо усвоили.

Рекомендации по оценке результатов:

1. Наблюдение за детьми: наблюдайте за детьми во время игры, чтобы оценить их уровень понимания математических понятий и навыков.

2. Анализ ответов и действий: анализируйте ответы и действия детей, чтобы определить, какие темы им даются легко, а какие вызывают затруднения.

3. Использование диагностических методов: используйте диагностические методы (тесты, задания, беседы) для более точной оценки уровня знаний и умений детей.

4. Индивидуальный подход к оценке: при оценке результатов учитывайте индивидуальные особенности каждого ребенка.

5. Поощрение прогресса: поощряйте даже незначительный прогресс в знаниях и умениях детей.

6. Обратная связь с родителями: делитесь с родителями информацией о достижениях их детей и дайте рекомендации по дальнейшему развитию.

7. Не сравнивайте детей друг с другом: оценивайте прогресс каждого ребенка индивидуально, сравнивая его достижения с его же предыдущими результатами.

8. Используйте игровые методы оценки: предлагайте детям игровые задания для оценки их знаний и умений. Это поможет снять напряжение и сделать процесс оценки более приятным.

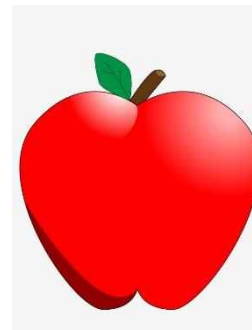
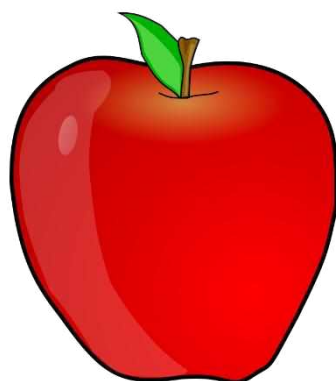
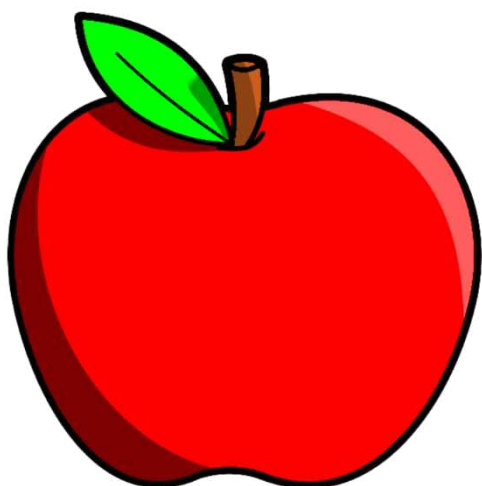
9. Оценка должна быть мотивирующей: подчеркивайте успехи и сильные стороны детей, чтобы стимулировать их к дальнейшему развитию.

Примерная схема анализа дидактической игры:

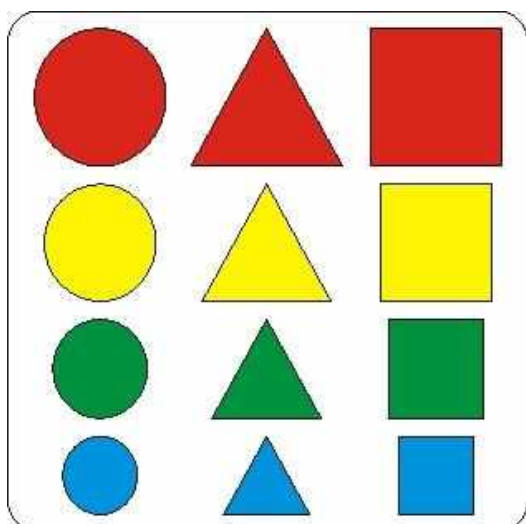
1. При анализе проведенной игры ответьте на следующие вопросы:
2. Была ли достигнута цель игры?
3. Соответствовала ли игра возрасту и интересам детей?
4. Были ли понятны детям правила игры?
5. Проявляли ли дети активность и самостоятельность в процессе игры?
6. Какие трудности возникли у детей в процессе игры?
7. Какие выводы можно сделать для улучшения организации и проведения игр в будущем?

Соблюдение этих методических рекомендаций позволит педагогам эффективно организовывать и проводить дидактические игры, направленные на формирование элементарных математических представлений у дошкольников, и способствовать их всестороннему развитию.

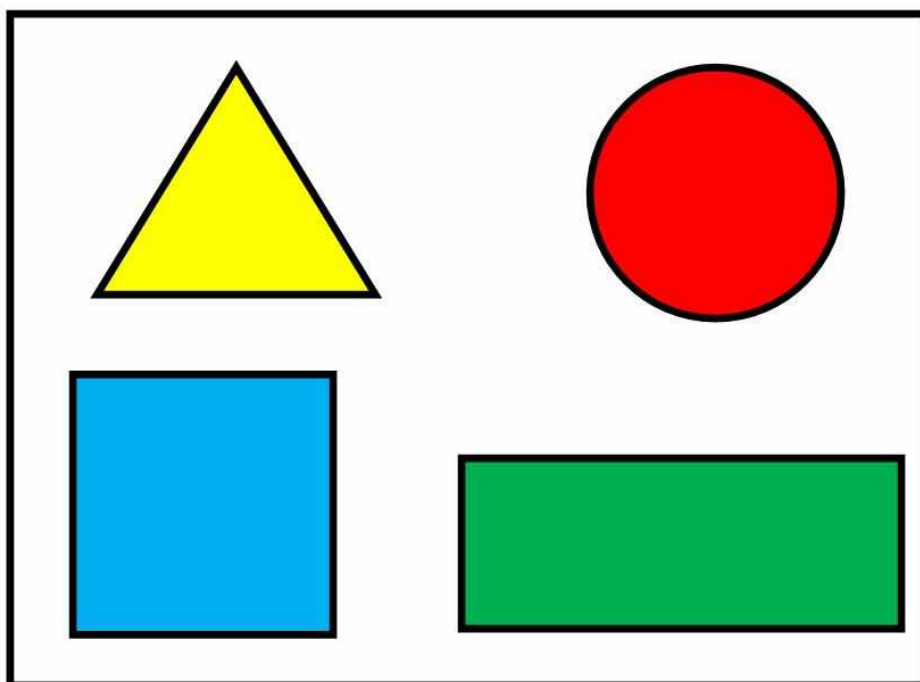
Приложение 1



Приложение 2



Приложение 3



Приложение 4

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0