

КАРТОТЕКА ИГР МАТЕМАТИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ “ПОЗНАВАЙКА”

ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (6 - 7 ЛЕТ)

Игра “Найди пару”.

Задачи: развивать коммуникативные навыки, тренировать внимание.

Воспитатель собирает детей около себя и рассказывает, что работники магазина просят об одной услуге. Им хочется украсить магазин и выложить стены разноцветной плиткой.

-Хотите украсить магазин?

-Сможете это сделать?

Воспитатель рассказывает, что работа будет проводиться бригадами по 2 человека. Напарником станет тот, у кого в руках будет точно такая же карточка. Воспитатель раздаёт карточки, и дети ищут свою пару.

Правильность выполнения задания проверяется воспитателем.

Игра “Выложи узор”.

Задачи:

- повторить устный счёт до 10;
- сформировать представление о правилах работы в паре.

Дети парами садятся за столы, на которых находятся кубики “Лего” или квадраты зелёного и жёлтого цвета. Воспитатель говорит, что на карточках у детей нарисован образец. Точно такой же узор нужно

выложить на стене магазина, т.е. на столе. Воспитатель уточняет, что дети работают бригадой, поэтому нужно выложить один узор на двоих.

Во время работы воспитатель обращает внимание на умение детей договариваться, спокойно выслушивать партнёра, вести диалог вежливо, не перекладывать ответственность на других.

Задание проверяется воспитателем по мере его выполнения. При этом воспитатель задаёт вопрос: -Сколько всего плиток вы использовали?

Игра “Что изменилось?”

Задачи:

- тренировать умение определять и применять свойства предметов (цвет, форма, размер);
- тренировать мыслительные операции анализ, сравнение, развивать внимание.

Воспитатель собирает детей около себя и рассказывает, что пока они выкладывали плиткой стены магазина, другие мастера делали около магазина дорожку (воспитатель показывает карточку с нарисованными на ней геометрическими фигурами). Директор магазина просит детей рассказать, что меняется в каждом следующем камешке. Каждый ребёнок берёт по одной карточке и ложится на ковёр на живот.

Дети по очереди рассказывают про пару фигур.

-Был большой зелёный прямоугольник, стал маленький зелёный прямоугольник - изменился размер, а форма и цвет не изменились и т.д.

Игра “Покупка”.

Задачи:

- уточнить представления о свойствах предметов, таблице, её строке и столбце, тренировать умение определять и выражать в речи место фигуры в таблице;



- тренировать умение ориентироваться в пространстве (слева - справа), выявлять простейшие закономерности.

Воспитатель рассказывает историю, где мама попросила свою дочку Таню сходить в магазин и сделать покупки для заболевшей соседки.

-Хотите сходить за покупками вместе с Таней?

Дети переходят к столам, на которых находятся таблицы. Воспитатель предлагает детям “купить” (снять с “полки”) товар, который на первой строке во втором столбце (во второй строке в третьем столбце, в первой строке в первом столбце) и т.д. Для проверки каждый раз, когда дети выполняют задание и снимут с полки очередной товар, воспитатель выставляет нужную фигуру на доске.

-Разложите товар так, чтобы на первом месте слева был маленький круг, на втором месте слева был большой треугольник, на первом месте справа - большой овал, на втором месте справа - маленький треугольник, на третьем месте слева - маленький овал, на третьем месте справа - большой круг. Для проверки воспитатель помещает на доску образец.

-Назовите фигуры по порядку слева направо.

-Что интересного вы заметили в расположении фигур?

Дети должны увидеть закономерность: фигуры расположены по размеру - маленькая, большая, маленькая, большая и т.д.

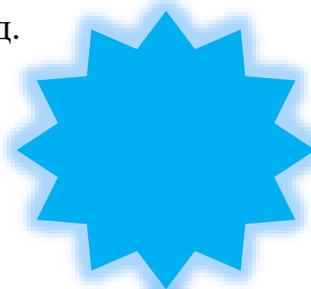
Соседка благодарит детей за помощь.

Игра “Деление на пары”.

Задачи:

- тренировать умение выделять и сравнивать свойства предметов, повторить формы геометрических фигур.

Воспитатель собирает детей около себя и говорит, что сейчас у них будет урок чтения. Войти в класс дети смогут только парами. Воспитатель



показывает детям карточки с изображёнными на них геометрическими фигурами и объясняет задание:

-Каждому ребёнку нужно найти человека, у которого на карточке нарисована фигура, ни по одному из свойств не похожая на его собственную.

-Какими свойствами обладают эти фигуры? (Формой, цветом, размером). Каждый ребёнок берёт по одной карточке и ищет себе пару.

Задание проверяется индивидуально у каждой пары. Карточки у детей забирают.

1

Игра “Урок чтения”.

Задачи:

- тренировать умение выполнять сложение и вычитание чисел на основе предметных действий;
- формировать первичные представления о правилах работы в парах.

Дети парами садятся за столы, на которых находятся голубые и розовые карточки, лежащие вперемешку. С одной стороны на розовых карточках написаны числа, с другой - буквы. Розовые карточки лежат числами вверх. Кроме этого на столах имеется счётный материал.

Воспитатель объясняет задание:

-Сначала нужно решить примеры, написанные на голубых карточках, и положить рядом розовую карточку с ответом.

-Что вам поможет в решении примеров? (Пальцы рук, счётный материал).

После выполнения этой части задания воспитатель предлагает детям разложить карточки с ответами по мере их возрастания, а затем перевернуть их на другую сторону.

-Прочитайте слово, которое у вас получилось. (Урок).

Воспитатель хвалит детей.

2

Игра “Полоски”.

Задачи:

- закрепить способ написания цифры 1 в клетках;
- тренировать умение фиксировать затруднение, понимать его причины, ставить цели.

Воспитатель предлагает детям выложить цифру 1 из полосок.

Дети подходят к столу, на середине которого находятся листы бумаги формата А4 с клетками размером 6 см: 6 см, по листу на каждого, а также полоски картона длиной 6 см чёрного цвета по 3 штуки на каждого ребёнка. Детям предоставляется самостоятельность. Как правило, дети замечают, что одна палочка (диагональ) должна быть длиннее.

-Смогли вы выложить цифру 1? (Нет)

-Почему не смогли? (Потому что все полоски одной длины, а для правильного написания цифры 1 надо, чтобы 1 полоска была длиннее).

-Что нужно сделать, чтобы единица получилась красивой? (Надо взять полоску большей длины).

Воспитатель предлагает детям взять нужную полоску на другом столе. На этом столе находятся полоски длиной 6 см и длиной 8,5 см, дети выбирают полоску нужной длины и заканчивают выкладывать цифру 1.

Игра “Кто больше?”

Задачи:

- закрепить порядковый счёт, временные представления (месяцы, дни недели);
- тренировать умение соотносить числительные (один, одна, одно) с существительными.

Воспитатель собирает детей около себя.

-Что принято сделать после хорошо сделанной работы?

После ответов детей воспитатель предлагает им отдохнуть и поиграть.

Для игры нужно разделиться на три команды с одинаковым количеством членов. Детям предоставляется самостоятельность.

Команды садятся на ковёр поодаль друг от друга.

Воспитатель предлагает устроить соревнование. Одна команда должна называть предметы, про которые можно сказать “один”, другая команда - “одна”, третья команда - “одно”. Выигрывает та команда, которая назовёт последнее слово. Как правило, у детей возникают затруднения в подборе существительных среднего рода. Можно предложить всем детям помочь этой команде: солнце, облако, пальто, окно, яйцо, колено, море, болото, туловище, колесо, озеро, одеяло, решето, корыто.

Воспитатель задаёт вопрос участникам всех команд:

- Назовите первый месяц года, первый день недели (Январь, понедельник).

Игра “Посадка в поезд”.

Задачи:

- закрепить понимание детьми значение слова “пара”: два предмета, объединённые общим признаком;
- тренировать умение сравнивать группы предметов по количеству с помощью составления пар, определять на предметной основе, в какой группе количество предметов больше (меньше);
- организовать активный отдых детей.

Воспитатель собирает детей около себя и предлагает отправиться на поезде в Числовую страну.

- Хотите?

Воспитатель рассказывает, что к перрону подали поезд с очень маленькими вагонами, такими, что в одном вагоне может ехать только один человек.

- Сколько таких вагонов понадобится? (Столько же, сколько людей).

Но ехать одному в вагоне неинтересно, поэтому попросили подать поезд, в каждом вагоне которого могут ехать 2 человека.

-Таких вагонов потребуется столько же или больше (меньше)?
(Меньше).

-Как узнать, сколько потребуется вагонов? (Надо встать в пары и посчитать количество пар).

-У всех ли есть пара?

Если кто - то из детей остался один, то воспитатель предлагает ему присоединиться к какой - нибудь паре.

-Все стоят парами? (Нет).

-Почему вы считаете, что у вас не пара? (Потому что пара - это два).

Чтобы у оставшегося ребёнка была пара, вторым к нему встаёт воспитатель.

Игра “Ритмичный счёт”.

Задачи:

- тренировать внимание, умение работать в парах, навыки самоконтроля;
- организовать активный отдых детей.

Поезд готов к отправлению. Можно ехать.

-Что обычно делают пассажиры в пути?

Выслушиваются все ответы детей, после чего принимается решение поиграть, чтобы не было скучно ехать. Пары поворачиваются друг к другу. Игра началась. Со словом “один” - хлопнуть в ладоши, “два” - коснуться своими ладошками ладошек товарища (как при игре в “Ладушки”). Сначала дети проговаривают вслух все числа. Затем воспитатель предлагает поиграть по - другому. “Один” дети говорят про

себя (держат в секрете), “два” - громко, “три” - про себя, “четыре” - громко и т.д. Таким образом, дети вслух проговаривают только чётные числа.

Игра “Группы”.

Задачи:

- сформировать представление о составе числа 3; закрепить представления о смысле сложения и вычитания, взаимосвязи части и целого; тренировать умение соотносить цифры с количеством, составлять числовые равенства;
- сформировать опыт действия по правилу, работы в группах;
- организовать активный отдых детей.

Воспитатель собирает детей около себя.

-Какое у вас настроение?

-Почему оно у вас хорошее?

Воспитатель подводит детей мысли о том, что очень приятно доставлять радость другим, как, например, в случае с молодильными яблоками.

-Какую музыку вам хочется слушать, когда у вас хорошее настроение?

Воспитатель включает бодрую, ритмичную музыку.

-Что хочется делать под такую музыку?

Дети танцуют.

Воспитатель останавливает музыку и показывает детям карточку с написанным на ней числом (от 1 до 10).

-Как вы думаете, что я хочу попросить вас сделать?

Выслушиваются все ответы детей. Выбирается вариант составления групп детей по показанному числу. Игра проводится несколько раз. Последней воспитатель показывает карточку с числом 3 и говорит, что в группе обязательно должны быть и мальчики, и девочки (т.е. группа не должна быть составлена только из мальчиков или только из девочек).



Группы располагаются на некотором расстоянии так, чтобы дети видели друг друга.

Всем группам воспитатель задаёт вопросы:

- Сколько человек в вашей группе? (3).
- На какие части можно разделить ваши группы? (На мальчиков и девочек).
- Чему равна одна (другая) часть?
- Какое равенство можно записать для вашей группы?



Игра “Сколько жильцов?”

Задачи:

- тренировать умение печатать в клетках цифры 1-2.

Воспитатель рассказывает, что коза из сказки “Волк и семеро козлят” будет каждое утро носить всем медведям молоко, наливать его в кружки и ставить у порога. Для того, чтобы не перепутать, сколько кружек оставлять, коза попросила медведей на крышку каждого домика повесить флажок, на котором будет написано, сколько медведей живёт в этом домике. Медведи писать не умеют и просят ребят помочь им.

В домике с треугольной крышей живёт Мишка - давишка.

-Что нужно написать на флажке? (Цифру 1).

-Умеете вы печатать цифру 1? (Умеем).

Дети пишут (печатают) на флажке над домом цифру 1 и рисуют одну точку.

В домике с окошком живёт медведь из сказки “Машенька и медведь”.

Дети пишут (печатают) на флажке над домом цифру 1 и рисуют одну точку.

В красном домике живут два жадных медвежонка.

-Что нужно написать на флажке? (Цифру 2).

-Умеете вы печатать цифру 2? (Умеем).

Дети пишут (печатают) на флажке над домом цифру 2 и рисуют две точки.

Игра “Верёвочка”.

Задачи:

- тренировать умение сравнения по количеству путём пересчёта;
- сформировать опыт работы в группе (команде);
- организовать активный отдых детей.

Дети выходят из-за стола.

-Разделитесь на 3 команды с одинаковым количеством членов.

Каждой команде воспитатель даёт верёвку и предлагает, держа верёвку в руках, изобразить из неё цифру 1, затем 2, а потом 3. Более лёгкий вариант: верёвку можно положить на ковёр.

После выполнения каждого задания воспитатель обращает внимание детей на то, что работа спорится в том случае, если члены команды умеют договариваться.

Игра “Деление на команды”.

Задачи:

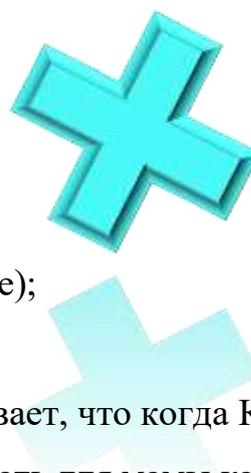
- закрепить представление о числовом ряде;
- сформировать опыт работы в группе (команде);
- организовать активный отдых детей.

Воспитатель собирает детей около себя и рассказывает, что когда Крошка енот пришёл домой и разложил траву, он сел рисовать для мамы картину (воспитатель показывает детям картину). А когда нарисовал, задумался: “Сколько кривых и прямых линий на картине я нарисовал?”

Не знает этого Крошка енот и просит детей помочь ему.

Для того, чтобы ответить на вопрос Крошки енота, воспитатель предлагает детям разбиться на две команды.

Дети подходят к столу, на котором надписью вниз лежат карточки с числами. На 10 человек должно быть по две карточки с числами 1, 2, 3, 4,



5. Каждый ребёнок берёт по одной карточке. Воспитатель предлагает разбиться на две команды так, чтобы в каждой из команд не было одинаковых чисел. После того, как задание было выполнено, детям каждой команды нужно расположиться по порядку следования чисел. Выигрывает та команда, которая сделает это быстрее. Детям предоставляется самостоятельность.

Игра “Кто больше”

Задачи:

- тренировать умение выделять прямые и кривые линии;
- сформировать опыт работы в группе (команде).

Дети командами подходят к картине.

Одна команда должна назвать прямые, а другая команда - кривые линии, которые они видят на рисунке. Например, берега реки - это кривые линии, шоссе нарисовано прямыми линиями и т.д. Ответы команды дают по очереди. За каждый правильный ответ команда получает очко, которое фиксируется на доске, например, с помощью цветных магнитов.

Воспитатель задаёт детям вопрос:

- Сколько прямых (кривых) линий на картинке?
- Каких линий больше и на сколько?

Крошка енот благодарит детей.

Игра “Карта”

Задачи:

- тренировать умение выделять прямые и кривые линии;
- сформировать опыт применения новых знаний в изменённой ситуации.

Воспитатель собирает детей около карты и рассказывает, что Крошке еноту очень понравилась эта “картина”. По просьбе воспитателя дети рассказывают, что на стене висит картина. Это во много раз уменьшенная модель нашей Земли.

-Где же тут реки (горы, города)? - спрашивает Крошка енот.

Дети показывают на картине названные объекты.

-Почему такие большие города, как, например, Москва, на карте обозначаются точками? (Потому что на карте всё уменьшено в огромное количество раз).

-Например, река Волга в некоторых местах имеет очень большую ширину, такую, что, стоя на одном берегу, нельзя увидеть другого берега. А как Волга обозначена на карте? (Воспитатель показывает на карте Волгу).

-Она обозначена с помощью кривой линии.

Воспитатель предлагает детям показать на карте другие реки. Дети находят и показывают реки, ещё раз проговаривая, что реки на карте обозначаются кривыми линиями.

Игра “Художники”

Задачи:

- тренировать умение рисовать линии;
- сформировать опыт работы в группе (команде).

Воспитатель кладёт на каждый стол чистые листы, линейки и простые карандаши по количеству детей.

Воспитатель рассказывает, что одной группе художников (показывает на один из столов) нужно проиллюстрировать сказку про ласточек.

-Нарисуйте туго натянутый провод, на котором любят сидеть ласточки.

Другой группе художников надо нарисовать картинки к рассказу о весне.

-Нарисуйте тоненький весенний ручеёк.

Третьей группе художников для сказки “Разные колёса” Сутеева надо нарисовать колесо.

И последней группе художников для сказки “Пых” надо нарисовать огурец.

Воспитатель уточняет, что рисунки должны быть выполнены одной линией. Команды начинают работу одновременно. После её окончания все работы дети приносят на один стол и рассматривают их.

Игра “Передай игрушку”

Задачи:

- закрепить представления о замкнутой и незамкнутой линии;
- сформировать опыт работы в группе (команде), понимания схем и условных обозначений, выполнения действий по правилу;
- организовать двигательную активность детей.

Дети подходят к фланелеграфу, около которого лежат круги разных цветов (к доске, около которой находятся магниты разных цветов).

Воспитатель предлагает детям поиграть.

Воспитатель выставляет на фланелеграф (доску) один круг (магнит) и говорит: “Это ты, Саша” и т.д.

Таким образом, каждый ребёнок обозначается кругом своего цвета.

Далее воспитатель задаёт вопрос: “Саша, ты круг какого цвета?” Ребёнок должен назвать цвет своего круга.

-Саша, каким цветом обозначена Лена?

Саша должен назвать цвет круга, которым обозначена Лена.

После того как каждый ребёнок назовёт цвет своего круга и круга, который обозначает кого - то из детей, воспитатель выкладывает на фланелеграфе между кругами стрелки.



Воспитатель даёт ребёнку, обозначенному зелёным кругом, игрушку и предлагает детям передать игрушку по стрелке. Как правило, дети выполняют это задание молча.

Воспитатель меняет направление стрелок и делает так, что игрушка возвращается к первому игроку.

Воспитатель предлагает детям снова передавать игрушку, но при этом говорить какие - то добрые слова, например: “Сашенька, мне очень приятно дать тебе поиграть в эту игрушку”.

-Чем первая игра отличалась от второй? (Тем, что при передаче игрушки говорили добрые слова, и тем, что во втором случае игрушка вернулась к первому игроку).

-По какой линии вы передавали игрушку в первый (второй) раз? (По незамкнутой (замкнутой).)

Игра “Поменяйтесь местами”

Задачи:

- тренировать умение сравнивать числа в пределах 8, опираясь на представление о порядке их следования в числовом ряду;
- организовать активный отдых детей.

Воспитатель собирает детей около себя и предлагает устроить перерыв в работе. Каждый ребёнок получает карточку с числом. Если детей в группе больше 8, то карточки могут повторяться. Дети садятся на стульчики по кругу и держат карточки так, чтобы их видели все сидящие.

Воспитатель предлагает поменяться местами тех, у кого числа больше 4, но меньше 8 (больше 1, но меньше 4; больше 3, но меньше 6; числа последующее 7 и предыдущее 2).



