Картотека дидактических игр по математике для детей дошкольного возраста

Основные **математические** представления С помощью пособия глубоко формируются основные понятия **математики** : натуральное число, величина, геометрическая фигура. Дети знакомятся с моделями, с помощью которых они учатся составлять и решать простые текстовые задачи. В пособии представлена система заданий, на основе которых формируется пространственное и словесно-логическое мышление **детей**.

Предметные **математические** умения и представления Развиваем умение строить натуральный ряд чисел в пределах 10, узнавать и называть количественные и порядковые числа; формируем представление о составе натуральных чисел в пределах 10; учимся составлять и решать с помощью педагога простые арифметические задачи; формируем представления о способах измерения величин; учимся узнавать и называть такие геометрические фигуры как круг, квадрат, треугольник, куб, шар, пирамида. Содержание

№1. Игра " Что изменилось?"

№2. Игра " Какая цифра пропущена?"

№3. Игра " Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь. " №4. Игра " Чудесный мешочек".

№5. Игра "Что, где?" № 6. Игра "Назови скорей".

№7 Игра "Обратный счет".

№8 Игра "Беги ко мне".

№9 Игра " Назови соседей".

№10 Игра" Из каких фигур состоят домики?" №11 " Раскрась фигуры, из которых состоят предметы".

№12 "Назови каждую геометрическую фигуру на коврике".

№13 Игра "Сложи **картинку**".

№14 "Из каких геометрических фигур состоят предметы на рисунке".

№15 " Из каких геометрических фигур состоит коврик"

№16 Игра " Рассмотри **картинку**"

№17 "Найди на рисунке 5 треугольников и 1 четырехугольник".

№18 Игра " У какой фигуры больше углов?"

№19 " Найди на чертеже 1 квадрат и 3 треугольника".

№20 " Что похоже на треугольник?"

№21 " Какая фигура должна быть на месте знака вопрса?" №22 Игра " Помоги гномикам найти свой домик".

№23 " Назови предметы прямоугольной формы".

№24 Игра " Какая фигура лишняя?"

№25 " Какое число надо поставить на место вопроса?" №26 "Что лишнее и почему".

№27 Логическая задача" Поставь недостающий элемент".

№28 Логическая задача " Дорисуй недостающего футболиста".

№29 Логическая задача " Какой фигуры не хватает?" №30 Логическая задача" Какой кошки не хватает?"

№31 Логическая задача" Какого флажка не хватает?" №32 Лабиринт " Найди принцу найти Золушку".

№33 Лабиринт" Помоги маме кошке найти котенка".

№34 Лабиринт "Куда шагают утята?"

№35 Лабиринт " Под каким деревом у ёжика норка?" №36 "Сравни **картинки**, найди сходство и различия".

№37 Игра " Первый, второй, третий".

№38 Игра " Столько же, больше, меньше".

№39Игра " Столько же, больше, меньше".

№40Игра " Столько же, больше, меньше" №41 Игра "Вверх, вниз, налево, направо".

№42 Игра "Раньше, позже, сначала, потом". №43 Игра " На сколько больше? На сколько меньше?" №44 Игра " Перед. за, между".

№45 Игра " Репка" перед,за между.

№46 Игра "Длиннее, короче".

№47 Игра " Расскажи, что где находится".

№1

Игра " Что изменилось?".

Цель: закрепить название геометрических фигур, развивать память.

Ход: На доске шаблоны геометрических фигур, дети закрывают глаза, воспитатель меняет фигуры местами и спрашивает: " Что изменилось?".

№2

Игра "Какая цифра пропущена?".

Цель: закреплять цифры от 0 до 10; порядковый счет.

Ход: на доске воспитатель выставляет **карточки с цифрами**, но не все: 1 2 4 5 6 8 10

- Какие цифры пропущены?

Дети отвечают, а один ребенок у доски ставит недостающие цифры.

№3

Игра "Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь. " Цель: упражнять в счете на слух.

Ход: у **детей цифры от 1 до 10**. Воспитатель за ширмой ударяет молоточком по барабану или металлофон.

Задание 1. Покажи такую цифру, которая совпадает с там, сколько звуков услышишь*( 3-4 задания)*.

Задание 2 .Покажи цифру на один больше или меньше *(2-3 задания)*.

№4

Игра "Чудесный мешочек".

Цель: закреплять название геометрических фигур, умение определять их на ощупь.

Ход: у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её рассказывают все об этой фигуре. Например:" Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета и т. д. ".

№5

Игра "Что, где?".

Цель: упражнять **детей** в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе, развивать умение ориентироваться в пространстве.

Ход: игра проводится в кругу. В центре круга стоит воспитатель с мячом, объясняет правила игры.

* Я буду называть предметы, находящиеся в этой комнате. Тот из вас, кому я брошу мяч, в своем ответе должен использовать следующие слова: "Слева", "справа", "впереди","позади". Воспитатель бросает мяч ребё нку и спрашивает: "Где стол?" Ребёнок, поймавший мяч, отвечает:"Впереди меня"- и бросает мяч воспитателю.

№6

Игра "Назови скорей".

Цель: закреплять название дней недели.

Ход: игра поводится в кругу. Воспитатель бросает мяч кому либо из **детей и спрашивает** :" Какой день недели перед четвергом?". Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: "Среда".

* Какой день недели был вчера?
* Назови день недели после вторника.
* Назови день недели между средой и пятницей.

№7

Игра "Обратный счет". Цель: упражнять в обратном счёте.

Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель называет число *( например:10)* и отдает мяч ребёнку, тот называет число меньше 10 (9,передает мяч следующему и т. д.

Задание. Посчитайте от 7 до 4; от 6 до 2 и т. д.

№8

Игра " Беги ко мне".

Цель: закреплять названия геометрических фигур, умение различать цвет и размер.

Ход: дети образуют круг. К каждого ребёнка одна геометрическая фигура. Воспитатель в центре круга. Он даё т задание:" Бегите ко мне те, у кого красные фигуры". Дети с красными фигурами подбегают к воспитателю и объясняют, почему они пришли в круг.

Задание. - Бегут дети с четырёхугольниками *(многоугольниками)* и др. -Бегут все с большими *(маленькими)* фигурами.

№9

Игра "Назови соседей".

Цель: учить называть числа "соседей".

Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель называет любое число до

10 *( например:7)* и бросает мяч ребёнку; тот ловит мяч и называет "соседей" числа *( в данном случае: 6 и 8)*. Возвращает мяч воспитателю.









































































