

«Исправь ошибку»

Игра способствует упражнению в счете, закреплению умения обозначать различные количества предметов соответствующей цифрой. В игре могут быть использованы счетная лесенка или фланелограф с набором объемного или плоского счетного материала, геометрических фигур разного цвета, счетные карточки, карточки с изображением различного количества предметов, цифры.

Начиная игру, воспитатель ставит на фланелограф несколько групп предметов. Например: 4 пирамидки, 2 елочки, 4 карандаша в подставке и др. Дети помогают поставить рядом с каждой группой предметов соответствующую цифру. Затем по команде они закрывают глаза. Воспитатель меняет цифры местами. Например, подставляет к группе из четырех игрушек цифру 2. Открыв глаза, дети должны обнаружить ошибки. Кто-то у доски исправляет ошибки и объясняет свои действия.

В начале года дети считают предметы и обозначают их цифрами в пределах 5, а затем в пределах 10, 20. Количество и сложность заданий постепенно возрастает. Так сначала воспитатель допускает 1-2 «ошибки», меняя местами лишь цифры, вместе с увеличением групп предметов (до 6-7) количество «ошибок» можно также увеличить. Местами могут меняться также группы предметов, в то время как цифры остаются на прежних местах. Местоположение групп предметов и цифр может оставаться без изменения, но в одну или несколько групп может быть добавлено или убрано 1-2 предмета. Таким образом, цифра, стоящая рядом с данной группой предметов, не будет соответствовать количеству предметов. Воспитатель может оставить счетный материал и цифры, не нарушая соответствия между ними, но вместе с тем обратиться к детям с просьбой найти ошибку. Они должны определить, что ошибок нет, все осталось без изменения. Возможные варианты «ошибок» в конце года можно сочетать в одной игре.

Игра повторяется несколько раз. По мере усвоения детьми знаний темп игры наращивается.

«Назови соседей»

Игра направлена на закрепление представлений о количественных отношениях между последовательными числами, порядка следования натурального ряда чисел, упражнений в счете. В игре могут использоваться цифры, карточки, куб с нанесенными на его грани цифрами.

Правила игры таковы: воспитатель задает детям число. Дети должны отыскать «соседей» (предыдущее и последующее) данного числа и объяснить, почему именно эти числа являются «соседями» названного числа (потому, что одно стоит до, второе после названного числа, одно - предыдущее, второе - последующее). Игра повторяется несколько раз. По организации данная игра может иметь множество вариантов. Так, воспитатель по-разному может задавать детям число. Можно подбрасывать куб, на гранях которого нанесены цифры. Дети смотрят, какая цифра повернется к ним, и называют «соседей» числа, обозначенного этой цифрой.

Можно задавать число, вывешивая на доске различные цифровые карточки или отстукивая молоточком определенное количество ударов.

Детям можно предложить карточки, с различным количеством нарисованных предметов, или числовые карточки, а также специальные карточки с пустыми окошками до и после заданного числа (число может обозначаться кружками или цифрой). По-разному следует организовать ответы детей. Дети могут устно называть «соседей числа», могут показывать их цифрами или числовыми карточками.

Когда дети только начинают усваивать количественные отношения между числами, знакомиться с терминами «последующее» и «предыдущее», целесообразно выкладывать на

доске числовой ряд, что позволит детям быстро ориентироваться в числах. Затем постепенно «подсказка» убирается.

По мере усвоения детьми программного материала темп проведения игры должен увеличиваться.

«Кто знает - пусть дальше считает»

Игра направлена на усвоение порядка следования натурального ряда чисел, упражнение в прямом и обратном счете, развитие внимания, памяти.

В игре используется мяч. Дети могут расположиться полукругом или образовать круг. В середине круга находится ведущий. Перед началом игры воспитатель договаривается с детьми, в каком порядке (прямом или обратном) будут они считать. Ведущий бросает кому-то из детей мяч и называет число. Поймавший мяч должен считать дальше. Игра проводится в быстром темпе и повторяется столько раз, чтобы дать возможность наибольшему количеству детей принять в ней участие. Задания, предлагаемые детям, определяются их знаниями и умениями в момент проведения игры: считать до 10, 20 в прямом или обратном порядке. Каждый ребенок получает индивидуальное задание.

«Чудесный мешочек»

Игра направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами.

В «Чудесном мешочке» находится счетный материал: мелкие игрушки, природный материал. В мешочке должны находиться два-три вида предметов или игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей и просит отсчитать столько предметов, сколько он услышит ударов молоточка, бубна или столько предметов, сколько кружков на числовой карточке, вывешанной на доске. Он может не называть, какие именно предметы должен отсчитать ребенок, а загадать про это загадку. Например, «кто на ветке шишки грыз и бросал скорлупки вниз?» Ребенок отгадывает и отсчитывает названное число белочек. Затем ведущий предлагает детям придумать задание для ребенка, стоящего у доски. Задания должны быть разнообразными: подпрыгнуть столько раз, сколько он достал предметов или присесть на один раз меньше (больше), стукнуть в бубен, пролезть в обруч, хлопнуть в ладоши столько раз (больше, меньше), сколько предметов достали из мешочка, или найти числовую карточку, соответствующую количеству отсчитанных предметов или цифру, считать от указанного числа в прямом или обратном порядке, называть «соседей» данного числа. Ребенок, выполнивший задание правильно, становится ведущим. Он вызывает кого-то из детей и просит отсчитать определенное количество предметов.

Игра повторяется несколько раз.

«Не ошибись»

Игра направлена на закрепление представлений у детей о количественных отношениях между числами, упражнении в нахождении последующего и предыдущего названному числу, на упражнение в счете с помощью слуховых и зрительных анализаторов, умение обозначать различные количества соответствующей цифрой. В игре используются звучащие предметы, счетный материал, цифры, числовые карточки. Перед началом игры ведущий дает детям задание: «Вы закроете глаза, я буду ударять молоточком. Внимательно слушайте, а потом покажите цифру, которая обозначает число ударов». Сосчитав удары, дети показывают цифру и объясняют, почему показали именно ее. Например, «Я показал цифру 4, так как услышал четыре удара». В зависимости от знаний и умений детей, воспитатель может использовать различные варианты игры: считать удары с открытыми или закрытыми глазами, показывать числовые карточки или цифры, обозначающие число ударов, отсчитывать столько же предметов или на один больше (на один меньше) указанного числа. Игра повторяется несколько раз.

«В какой руке сколько»

Игра способствует закреплению знаний состава числа на двух меньших чисел, формированию внимания, памяти. Материалом для игры могут служить мелкие предметы: бусинки, орехи, камешки и т.д. (т.е. все, что хорошо можно спрятать в детской руке). Воспитатель показывает детям предметы, приготовленные для игры, пересчитывает вместе с ними. Затем, так чтобы дети видели, раскладывает их в обе руки. Для того чтобы не замедлялся темп игры, воспитатель договаривается с детьми называть сначала, сколько предметов в левой руке, а потом - сколько в правой, затем говорить, сколько получается вместе. Например, «три и три, а вместе шесть», «один и пять, а вместе шесть», и т.д. В руках у воспитательницы камешки разложены так, что получается один из возможных вариантов состава числа. Дети, стремясь угадать именно этот вариант, перечисляют все возможные варианты, пока, наконец, не назовут задуманный воспитательницей. Детям, которые правильно называют один из вариантов состава числа, но не тот, который задуман, воспитательница отвечает: «Три и три, вместе шесть. Так может быть, но у меня по-другому». Тот ребенок, который верно назовет в какой руке сколько спрятано предметов, становится ведущим. Теперь он раскладывает предметы в две руки и вызывает детей до тех пор, пока кто-то не назовет задуманный им вариант состава числа. Так игра повторяется несколько раз.

«Ручеек»

Игра направлена на закрепление знаний о составе числа из двух меньших чисел в пределах 10, а также развитию наблюдательности и внимания.

Двое детей, ведущие, берутся за руки, образуя воротца, в руках у них цифра, например 8. Остальные дети разбегаются по комнате, у каждого из них в руках цифра (от 1 до 9). По сигналу воспитательницы «Ручеек в воротца!» дети должны разбиться на пары, образовав вместе заданное число (например, 3 и 5, 4 и 4, 7 и 1, 2 и 6 и т.д.). «Ручеек» должен пройти через воротца. Дети, образующие воротца, пропускают только тех, кто правильно составил заданное число. Число повторяется несколько раз, при этом меняются ведущие и цифра на воротцах.

«Что изменилось?»

Игра способствует закреплению представлений о порядковом счете, развитию пространственных ориентировок, а также развитию наблюдательности, памяти. Материалом к игре могут служить предметные картинки, счетный материал. Игрушки. Перед детьми на столе или на доске ряд игрушек или предметных картинок. Воспитатель предлагает пересчитать их по порядку (первый, второй, третья, четвертая и т.д.). Затем играющие закрывают глаза, а ведущий изменяет порядок расположения 1-2 предметов. Открыв глаза, дети должны рассказать, на каком по счету месте стояла игрушка или картинка раньше, и которая она теперь.

Ведущий может направить внимание детей на определение места положения одного предмета по отношению к другому. Открыв глаза, дети должны сказать, что изменилось. Какие предметы находились слева и справа от перевернутого предмета. Какие предметы находятся слева и справа теперь, а также, между какими предметами находился тот предмет, который убрали или перевернули.

Игра повторяется несколько раз. Количество перестановок и темп игры определяется знаниями, наблюдательностью и способностью играющих переключиться с одного задания на другое.

«Найди игрушку»

Игра направлена на развитие у детей умения изменять направление во время движения, ориентироваться в пространстве. В игре используются игрушки, спрятанные в разных местах комнаты, заготовленное «письмо».

Воспитатель: «Ночью, когда детей не было в группе, к нам прилетел Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит всякие шутки, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал, как их можно найти». Она распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево, приседает, за шторой находит матрешку. «Писем» от Карлсона может быть 3-4. Игра проводится в быстром темпе.

«Пройди к флажку»

Игра направлена на развитие памяти, внимания. Перед началом занятия воспитатель расставляет в разных местах комнаты флажки. Буратино или другой сказочный персонаж с помощью воспитателя дает детям задание: «Дойди до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание и находит флажок. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество заданий не должно быть больше двух. В дальнейшем количество заданий увеличивается. Например, «Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо. Там найдешь флажок».

Игра повторяется несколько раз.

«Отгадай, где что?»

Игра направлена на развитие у детей умения ориентироваться в пространстве. Воспитатель предлагает детям посмотреть какие предметы или кто из детей находится слева, справа, впереди, сзади них.

Например, воспитатель обращается к разным детям с вопросом: «Что находится впереди нас?»

Один ребенок отвечает, что впереди него – доска; другой, что впереди него – стул, третий – Оля, четвертый – Петя. Выслушав ответы 3-4 детей, воспитатель спрашивает: «Что находится слева от вас?» Дети, которых воспитатель спрашивает, называют разные предметы, находящиеся слева от них, не повторяя друг друга.

За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек.

«Путаница»

Игра способствует закреплению знания цифр, развитию наблюдательности, памяти. В игре используются цифры, расставленные на доске по порядку. Игра заключается в том, что дети закрывают глаза, а в это время воспитатель убирает одну из цифр. Открыв глаза, дети должны обнаружить, «что напутано» и поставить цифру на место. Один из детей становится ведущим. Когда играющие усвоят правила игры, убирая цифру, воспитатель может передвинуть оставшиеся цифры так, чтобы между ними не было пространства, поменять цифры местами, нарушая порядок числового ряда, добавить цифру, которой не было в начале игры. Можно также оставить числовой ряд без изменения, однако, при этом обратиться к детям с вопросом, «что напутано». Дети должны ответить, что на этот раз все цифры стоят по порядку.

Игра повторяется несколько раз, проводится в быстром темпе. В начале года игра проводится с цифрами в пределах 5, затем с цифрами от 1 до 10, от 10 до 20.

«Гараж»

Игра способствует закреплению знания цифр второго десятка, развитию внимания детей. В игре используются карточки с написанными на них цифрами от 10 до 20.

Дети всей группы изображают «машины», в руках у них карточки с номерами машин. На каждой карточке написано одно из чисел второго десятка. Воспитатель делает в разных местах группы «гаражи», на табличках при въезде в «гараж» написано, какие номера машин могут въезжать в этот гараж. Например, на одном гараже - 10, 13, 15; на другом - 11, 12, 16 и т.д. «Машины» ездят по улицам, соблюдая правила дорожного движения: едут только на зеленый свет, на красный - останавливаются («светофор» регулирует воспитатель). По сигналу воспитателя «машины в гараж» все машины должны занять места в своих гаражах, т.е. в тех «гаражах», где написан номер их машины. Игра повторяется несколько раз. Воспитатель может менять «гаражи» местами.

«Число, как тебя зовут?»

Игра способствует усвоению детьми принципа образования чисел второго десятка, «записи», и их правильному названию. В игре используются счетные палочки, карточки с цифрами от 0 до 9. Детям раздаются счетные палочки (по 20 штук на каждого человека), причем, один десяток палочек связан в пучок, остальные десять лежат в рассыпную. Дети выкладывают у себя на столах рядом со связанным десятком палочек одну или несколько палочек (две, три, пять и т.д.) по заданию воспитателя, а под ними - соответствующие цифры: под десятком - цифру, обозначающую десяток, под остальными палочками - цифру, обозначающую единицы. Например, на столе - десяток и еще три палочки. Дети выкладывают под десятком цифру - 1, под тремя палочками - цифру 3. По сигналу воспитателя «Число, как тебя зовут?», ребенок должен прочитать «записанное» число. Например, тринадцать. Воспитатель может давать задание по рядам: один ряд выкладывает рядом с десятком две палочки, другой - четыре, третий - шесть. Темп игры нарастает по мере усвоения детьми чисел второго десятка.

«Живая неделя»

Игра направлена на закрепление представлений детей о последовательности дней недели. Воспитательница вызывает семерых детей и предлагает пересчитаться по порядку, после чего говорит, указывая на них: «Это - дни недели. Как вас зовут?» Первый ребенок говорит: «Я - понедельник». Ребенок, стоящий вторым: «Я - вторник». Так они повторяют названия и порядок следования дней недели. Дети сидящие за столами следят за правильностью ответов. Затем дают задания «дням недели». Задания могут быть такими, например: «Тот, кто стоит на пятом месте, должен сделать шаг вперед и сказать, как его зовут; понедельник должен хлопнуть в ладоши столько раз, сколько цветов стоит на окне,

среда должна подойти к шкафу с игрушками, взять машинку и отдать ее воскресенью». «Дни недели» могут гулять по группе. Но по сигналу воспитателя встать по порядку.

«Назови скорей!»

Игра способствует запоминанию последовательности дней недели, развитию внимания, сообразительности, памяти. Игра проводится с мячом. Дети становятся в круг. Ведущий бросает мяч и спрашивает: «Какой день недели стоит перед воскресеньем, какой – перед средой, какой день недели после вторника, после пятницы, между вторником и четвергом, между субботой и понедельником, какой день недели будет через день после понедельника, через день после четверга» и т.д. Темп игры зависит от знаний детей и быстроты ответа. Воспитателю следует стремиться увеличивать темп игры. Желательно, чтобы в игре приняло участие наибольшее количество детей.

«Покажи, какое время»

Игра направлена на упражнение детей в определении времени по часам. Кукла или сказочный персонаж раздает детям карточки с цифрами. Дети должны установить на часах указанное время. Например, на карточке цифра 2. Ребенок должен поставить маленькую стрелку на 2, большую на 12 и сказать, что часы показывают два часа. Кукла “ проверяет”, правильно ли поставлено время на часах. Затем дети меняются карточками с цифрами и снова устанавливают на часах время в соответствии с цифрой.

Кукла может рассказать детям, что она слышала, как на Спасской башне били часы. «Послушайте!» Кукла ударяет молоточком по металлофону сколько-то раз. Дети должны поставить стрелки своих часов так, чтобы они показывали время, которое пробили часы. К детям может прийти в гости кукушка и рассказать, что она живет в домике по часам. Каждый час она выскакивает из своего домика и кукует, чтобы все знали который час. Она может прокуковать детям несколько раз, а дети должны поставить стрелки своих часов в соответствии с тем часом, о котором им куковала кукушка. Игра повторяется несколько раз.

«Машенькин день»

Игра направлена на упражнении детей в определении времени по часам. Развитие произвольного внимания. Перед детьми на столах модели часов (циферблат с двигающимися стрелками). Воспитатель рассказывает детям сказку, предлагая помогать ему. «Встало солнышко очень рано, в шесть часов утра, - начинает она. Покажите на своих часах. Во сколько встало солнышко?» Дети ставят большую стрелку на 12, а маленькую на 6 часов. «Вот как рано встало солнышко, - продолжает воспитатель. Расправило свои лучи, и стало заглядывать в дупло к белочке, в норку к мышке, в гнездо к пеньке, а потом и в постельку к девочке Машеньке. Встала Машенька, посмотрела на часы и увидела, что большая стрелка стоит на 12, а маленькая – на семи. Поставьте и вы свои часы, как у Машеньки. Во сколько встала Машенька?» Дети, поставив часы так, как сказала воспитательница, отвечают, что Машенька встала в 7 часов. «Проснувшись, зверушки стали бегать, прыгать, заниматься гимнастикой. Машенька тоже сделала гимнастику. Позавтракала и собралась в школу. В школе она училась читать, считать, писать. После уроков в 12 часов, она пришла домой. Покажите, сколько было времени на часах, когда Машенька пришла домой. Она пообедала, поиграла в свои любимые игрушки, прочитала книгу. Прошел час. Ей надо было приниматься за уроки. Сколько времени показывают часы?» Дети должны поставить маленькую стрелку на 1, а большую на 12. «Машенька сделала уроки, сходила в магазин, как просила бабушка, и стала ждать маму с работы. Мама пришла в половине пятого. Как стояли стрелки на часах? После ужина, Машенька стала собираться спать. Часы показывали половину девятого вечера. Покажите, во сколько Машенька легла спать?»

Шла мама по дорожке топ, топ, топ, а за ней вприпрыжку маленький сынок и сказала мама сыну, подожди у магазина, и остался сын один.

Лягушонок все в прискокочку, с кочки прыгает на кочку, а на встречу вдруг другой, здравствуй братец дорогой, ква-ква-ква-ква был один а стало два.

Папа зай и мама зая, с ними зайка их сынок, хорошенько посмотри сколько вместе зайцев (три).

Вот топают Оля с Колей, рядом пляшут Кира с Ирой, в круг ребята, шире-шире, сколько всех ребят – 4.

Вот из норки потихоньку друг за другом вышли мышки, первым Пик, за Пиком Тик, сзади Мич, за ним малыш. Позади всех мама мышь. Встали мышки в хоровод, тише мышки – кот идет. Ха-ха-ха-ха не боимся мы кота. Стали мышки танцевать, а тут кот пришел – скорей бежать. Сколько было мышек – 5.

На скамейку дружно в ряд село несколько ребят, Коля, Маша, Таня, Галя с братом Ваней, Катя тоже хочет сесть сколько всех ребяток – 6.

Скушай миленький дружок, вот с капустой пирожок, вот с малиной, три с картошкой подгорел совсем немножко, этот с мясом, тот с морковкой посмотри как сделан ловко, я голодный всех их съем, сколько пирожков – 7.

Мы пойдем все за водой, за водою ключевою, принесем воды для вас только ведер нет у нас, дайте 2 ведра для Маши, 2 ведра для Наташи, 2 ведра для Ирины и еще 2 для Марины. Мы воды для вас наносим, сколько дать вам ведер? – 8

Не может мама курочка найти своих цыплят. Трех желтеньких, трех беленьких, трех черненьких цыплят. Не может сосчитать их, не может их проверить, не беспокойся курочка, цыплята все, их 9.

Раз сказала мама дочке, постирай свои носочки, собрала носочки дочка: 2 носочка у сестренки, 2 носочка у братишки, 2 у куклы, 2 у мишки и свои сняла носочки, полоскала прямо в бочке и сказала мама дочке, чтобы высохли носочки надо их теперь развесить. Сколько всех носочков – 10.

Список литературы.

1. Н. Метлина «Геометрия для медвежонка», издательский дом «Карапуз», 1996.
2. Л.А. Венгер «Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста».
3. З.А. Михайлова «Математика от трёх до шести» Детство. 1992.
4. Михайлова З.А. «Игровые задачи для дошкольников».
5. Столяр А.А. «Давайте поиграем». Москва 1991.
6. А. Заг «Как гусеница и муравей в гости ходили».
7. Е. Соловьева «Множество для девочек и мальчиков». 1994.
8. Е. Соловьева «Логическая кухня» 1997.
9. Л.Г. Петерсон, Н.П. Холина «Раз – ступенька, два – ступенька» 1993.
10. Г. Юдин «Заниматика»