



Муниципальное дошкольное бюджетное
образовательное учреждение
« Центр развития ребенка – детский сад №6»

***СБОРНИК
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО МАТЕМАТИКЕ
для детей 4-5 лет***

Составила: воспитатель
первой категории Онишкевич Т.Н.

Дидактическая игра имеет большое значение для умственного воспитания детей. Разбирая, складывая, подбирая, они учатся различать и называть размер, форму, цвет и другие признаки предметов, закреплять представление о количестве, величине, геометрических фигурах.

В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения. Результативность дидактических игр подтверждается показателем уровня достижений дошкольников в освоении знаний или в их применении.

Цель :

- Способствовать развитию у детей мыслительных операций, памяти, внимания и восприятия;
- формировать умение делать элементарные умозаключения, обосновывать свои предположения; анализировать.
- развивать усидчивость, волевое поведение.

Задачи:

- заинтересовать детей дидактическим материалом по математике;
- расширять математические представления детей;
- закреплять усвоенные знания, умения и навыки;
- учить применять полученные знания по ФЭМП в различных видах деятельности.

1. "Найди похожее"

Цели: закреплять умение различать геометрические фигуры, находить предметы определённой формы, цвета, размера; развивать внимание, восприятие.

Ход игры: Для игры используются 4-5 сюжетных игрушек (пирамидка, матрешки, машина и т. д.); отличающиеся по величине, цвету, форме.

Игрушка ставится в обруч. Дети выделяют признаки, свойственные игрушке, кладут в обруч те геометрические фигуры, которые обладают сходным признаком (все красные, все большие, все круглые и т. д.) вне обруча остаются фигуры, не обладающие выделенным признаком (не круглые, не большие и т. д.)

2. "Дорожки"

Цели: продолжить формировать представление «широкое - узкое».

Ход игры: При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). Воспитатель предлагает детям определить, по какой дорожке могут пройти мишка с куклой рядом, а по какой только мишка или кукла. Аналогично можно проиграть сюжет с двумя машинами.

3. "Кукла принесла фигуры"

Цели: познакомить детей с новыми формами: овалом, прямоугольником, треугольником, давая их в паре с уже знакомыми: квадрат-треугольник, квадрат-прямоугольник, круг-овал.

Ход игры: Кукла приносит фигуры. Воспитатель показывает детям квадрат и треугольник, спрашивает, как называется первая фигура. Получив ответ, говорит, что в другой руке треугольник. Проводится обследование путем обведения контура пальцем. Фиксирует внимание на том, что у треугольника только три угла. Предлагает детям подобрать треугольники и сложить их вместе. Аналогично: квадрат с прямоугольником, овал с кругом.

4. "Фигуры для мишки и куклы"

Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (овалы, круги) по форме, не принимая во внимание цвет, величину.

Ход игры: Воспитатель демонстрирует круг и овал, просит детей вспомнить названия этих фигур, показать, чем они отличаются друг от друга, обвести контуры пальчиками.

«А теперь все кружочки положите на один поднос - матрешке, все овалы на другой - мишке». Воспитатель наблюдает, как дети выполняют заданием, в случае затруднения, предлагает ребенку обвести фигуру пальцем и сказать, как она называется.

В конце занятия воспитатель подводит итог: «Мы сегодня научились отличать круги от овалов. Мишка все овалы отнесет в лес, а матрешка - заберет круги домой».

5. "Поможем Снегурочке"

Цели: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум признакам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Оборудование: На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном порядке разложены фигуры: жёлтый треугольник, зеленый круг, жёлтый треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами.

Ход игры: Воспитатель предлагает сделать бусы для новогодней елки.

Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют, почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки.

Затем воспитатель говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

6. "Чей хвост длиннее?"

Цели: закрепление умения сравнивать предметы по длине и ширине, использовать в речи понятия: «длинный», «длиннее», «широкий», «узкий».

Ход игры: В гости к детям приходят звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Винни - Пуха. Звери спорят, у кого длиннее хвост.

Винни-Пух предлагает детям помочь зверям. Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны. Каждый раз вместе с воспитателем они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.

7. "Кто быстрее"

Цели: продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, учить обозначать словами "длинный", "короткий" разные по длине предметы.

Ход игры: Воспитатель предлагает двум детям свернуть ленту, дает одному длинную, другому короткую 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 была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная» и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".

8. "С утра до вечера"

Цели: закрепить представление о частях суток, учить обозначать картинку словами «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д.; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Воспитатель 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 воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер).

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Воспитатель 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 воспитателя.

9. "Придумай и составь"

Цель: упражнять в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).

Оборудование. На столе у воспитателя крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу наборы разных геометрических фигур.

Ход игры: Воспитатель предлагает назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряет и стимулирует действия детей. Спрашивает: «Что составил? Из каких геометрических фигур?». Дети рассматривают получившиеся силуэты игрушек, вспоминают соответствующие стихи, загадки.

10. "Красивый коврик"

Цели: формировать умение группировать предметы по заданным признакам, определять количество предметов.

Оборудование. На полу два квадратных коврика, каждый из которых расчерчен на 25 равных квадрата. В верхнем ряду каждого квадрата изображены геометрические фигуры разного цвета, круг, треугольник, квадрат. У каждого из детей три разные геометрические фигуры.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Это коврик. Давайте вместе украсим его. Фигуры одинаковой формы и цвета будем располагать одну под другой. Какую фигуру положим в эту клетку? (Показывает на пустую клетку в левом столбике).

После выполнения работы дети с воспитателем рассматривают украшенный коврик, отмечают однородность фигур в столбиках (цвет, форм).

11 «Какая игрушка спрятана?».

Цель: Закрепление порядкового счета.

Ход игры: Игрушки разного размера и формы стоят на столе на одной линии. Дети смотрят на игрушки, пересчитывают их, запоминают.

Один из играющих выходит из комнаты, а в его отсутствие дети прячут какую-нибудь игрушку. Вернувшийся в комнату ребенок должен вспомнить, какой по счету (а затем и по размеру) игрушки на столе не стало.

12 "Что где находится?"

Цель: Упражнять в определении пространственного расположения предметов по отношению от себя "впереди", "сзади", "перед", "слева", "справа", "вверху", "внизу".

Ход игры: Ребенок останавливается в определенном месте комнаты и называет предметы, находящиеся впереди, сзади, слева, справа.

13 "Когда это бывает?"

Цель: Уточнить и углубить знания детей о временах года.

Ход игры: Воспитатель называет время года (показывает картинку), а дети отвечают, что бывает в это время года и что делают люди.

а. "Вчера, сегодня, завтра"

Цель: Закреплять понятие о таких категориях, как "вчера", "сегодня", "завтра"

Ход игры: Ведущий бросает мяч по очереди всем играющим и говорит: "Мы лепили...когда". Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечает на вопрос "когда?"

Мы пойдем гулять в парк.... (сегодня)

Мы навещали бабушку.... (вчера)

Мы будем читать книгу... (завтра)

б. "Что изменилось?"

Цель: развить внимание и память детей.

Ход игры: Дети образуют круг. Внутри круга стоят несколько детей. По знаку воспитателя один уходит, затем, войдя, он должен определить, какие изменения произошли внутри круга. В этом варианте отгадывающий ребёнок должен подсчитать, сколько детей стояло в кругу вначале, сколько осталось, и, сопоставив эти два числа, определить, сколько детей ушло из круга.