МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА «ДЕТСКИЙ САД № 465 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА «ЗОЛУШКА»

# МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

# Сборник дидактических игр, направленных на формирование элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста

****

Составитель:

Воспитатель МКДОУ д/с № 465

Гармаш Виктория Романовна

Новосибирск 2023

Гармаш, В. Р. Формирование элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр / В. Р. Гармаш. – Новосибирск: МКДОУ д/с №465, 2023. – 54с.

Данный сборник поможет воспитателю в формировании элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр.

Сборник адресован воспитателям дошкольных учреждений.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ…………………………………………………………………………  Раздел 1. Дидактические игры «Количество и счет» …………………………… | 4  5 |
| Раздел 2. Дидактические игры «Величина» …………………………………… | 15 |
| Раздел 3. Дидактические игры «Геометрические фигуры» …………………… | 24 |
| Раздел 4. Дидактические игры «Пространственно – временные  представления» …………………………………………………………………… | 30 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ…………………………………………………………………...  МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА……………………………………………... | 39  40 |
|  |  |
|  |  |

ВВЕДЕНИЕ

Дидактические игры дают детям реальные представления о различных аспектах изучаемого объекта, о его взаимоотношениях с другими объектами и со средой обитания. В данном сборнике представлены дидактические игры, направленные на формирование элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Для успешного овладения знаниями по разделам формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) большая роль отводится дидактическим играм. Игра – ведущий вид деятельности детей, только в игре ребенок ненавязчиво усваивает и успешно закрепляет знания. Она формирует в детях такие важные качества как: любознательность, познавательная и творческая активность.

Дети с интересом и желанием знакомятся с цифрами, сравнивают предметы по величине, изучают геометрические фигуры и осваивают навык ориентировки в пространстве и времени.

Каждая из дидактических игр по формированию элементарных математических представлений, представленных в сборнике, решают конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

Дидактические игры включаются непосредственно в содержание занятий по ФЭМП как одно из средств реализации программных задач, а также для индивидуальной работы по закреплению знаний детей во второй половине дня. Дидактические игры в структуре занятия по ФЭМП определяются возрастом детей, целью, назначением, содержанием занятия.

РАЗДЕЛ 1. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ «КОЛИЧЕСТВО И СЧЕТ»

# Отсчет заданного количества объектов.

Цель: формировать умения выбирать только заданное количество предметов, следовать инструкции.

Варианты заданий:

* «Считай, не ошибись!» - отсчет заданного количества геометрических фигур.
* «Магазин» - дети отсчитывают нужное количество монет-кружков за купленный товар и кладут их рядом с изображением «товара».

Вопросы:

- какой товар самый дорогой (дешевый)?;

- за какой товар уплачено одинаковое количество монеток?;

- сколько стоит матрешка, мячик и т. п.?

1. Использование литературных текстов.

Используются отрывки из известных детям литературных произведений. Например:

* Сколько вещей убежало от грязнули:

«Одеяло убежало, улетела простыня,

И подушка, как лягушка, ускакала от меня».

(К. Чуковский «Мойдодыр»)

* Сколько зверей живет в теремке? Стоит в поле теремок, теремок, Он не низок, не высок, не высок.

Там мышка-норушка живет, И лягушка-квакушка живет. Там заинька серый живет

И лисичка-сестричка живет.

Волк с медведем там тоже живут, Все веселые песни поют.

(по сказке «Теремок»)

* Сколько героев тянут репку?

Мышка с кошкой, Жучка с внучкой,

Бабка с Дедкой тянут репку.

(по сказке «Репка»)

* Сколько было Бременских музыкантов?

И отправились в город Бремен осел, пес, кот да петух.

# Тексты для упражнений в пересчете предметов.

* Вышла мышка поиграть, красный мячик покатать,

Ей навстречу два мышонка, они держат мячик желтый. Красный мячик, желтый мячик,

Сколько их так звонко скачет?

* Что в корзинке у Иринки? Груша, персик, мандаринка.

Кто успел пересчитать фрукты у Иринки?

* Листья кружатся, летят, в нашем парке листопад! Собираю я листочки: лист с березы, лист с дубочка,

Лист с осины, лист с рябины, лист ивовый – длинный-длинный, Лист кленовый, расписной, тополиный лист резной,

И еще листочек с вишни. Сколько всех в букете вышло?

* На полке Ванюшки стояли игрушки:

Мячик, лошадка, машинка, лягушка. Сколько игрушек на полке Ванюшки?

* Оля, Коля, Саша, Маша любят весело играть,

Если к ним придет Наташа, то детишек станет…5.

Динамическая пауза «Мы считать умеем…»:

* Мы считать умеем рожки у козленка – 1, 2. Мы считать умеем ножки у теленка – 1, 2, 3, 4.

Мы считать умеем пальцы на руке – 1, 2, 3, 4, 5. А сможем мы пересчитать волосы на голове?

# Тексты для составления и решения примеров и задач.

У маленькой Маши 2 белых котенка,

И есть еще серый – шалун, непоседа,

А сколько их вместе не может сказать,

давайте поможем котят сосчитать.

У Сашки в кармашке лежат 3 конфеты,

И Маша конфетку-ириску дала.

К своим трем конфетам добавил и эту,

А сколько их вместе не знает пока.

Медвежонок 2 шара правой лапою держал,

Медвежонок 2 шара левой лапою держал.

Сколько шариков у мишки? Посчитайте-ка, детишки.

К нам пришли издалека 2 смешных снеговика,

И еще мы двух слепили. Сколько стало всех?...4

3 сороки-балаболки тараторили на елке,

И еще 2 тут как тут, вести на хвосте несут.

Всех сорок пересчитай и скорее отвечай.

На проталинке лесной есть подснежник голубой,

И еще один за кочкой, и 4 за пенечком.

Кто успел пересчитать, сколько всех цветочков?

На кормушку, посмотри, прилетели снегири,

Не один, а 2 и 5. Кто успел их сосчитать?

Кузовок в руке держу, за малинкою иду.

В кузовке уже 5 ягод, 3 на кустике висят,

Если их сорвать с кусточка, сколько станет в кузовочке?

Было у мышек 6 книжек, Одну книжку сгрызли мышки,

Сколько осталось книжек у нехороших мышек?

5 морковок зайка взял, 2 бельчонку он отдал.

Сколько у него в остатке? Посчитайте-ка, ребятки.

Ежик 7 грибов нашел, 5 он положил на стол,

Остальные дал соседу – угощение к обеду.

И задумался сосед, много дал он или нет?

10 орешков белка нашла, 4 орешка ежу отдала.

Сколько у белки осталось орешков,

Вы посчитайте, ребята без спешки.

Волк козе на день рожденья

В знак большого уваженья

Подарил букет цветов – 9 чудных васильков.

На букет коза смотрела, сразу 6 цветочков съела.

Что осталось от букета – посчитайте сами это.

5 собрал морковок зайка, 2 морковки сразу съел.

Сколько же морковок зайка донести домой сумел?

# Тексты для упражнений в прямом и обратном счете.

Цель: упражнять в прямом и обратном счете, учить ориентироваться в числовом ряду, развивать память, внимание (Числовой ряд представлен на доске).

Раз, два, три, четыре, пять, начинаем мы считать.

Вот на 5 ступенек вверх поднимаемся,

Вот на пять ступенек вниз опускаемся,

Вот на 7 ступенек вверх поднимаемся,

Вот на 7 ступенек вниз опускаемся,

А теперь мы поднялись от одного до девяти,

Опустились сразу вдруг с девяти мы вниз до двух,

С двух до четырех опять стали мы наверх шагать,

С четырех и до восьми мы тихонько вверх пошли,

От восьми прошли на десять, вниз потом сбежали вместе,

Раз, два, три, четыре, пять, было весело считать!

Стали мы совсем большими: вот какими, вот какими.

Мы на 7 ступенек вверх поднимаемся - повторить 2 – 3 раза 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

И на 7 ступенек вниз опускаемся – 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

Топнем 7 раз, хлопнем 7 раз, прыгнем 7 раз.

Стала Машенька большая, сама по лесенке шагает, Посмотри: один, два, три.

И опять: четыре, пять. Нелегко, высоко.

5, 4, 3 и 2 – ловко Маша вниз сошла.

Прыг на первую опять, можно снова начинать. 1, 2, 3, 4, 5. 5, 4, 3, 2, 1.

Можем мы теперь считать,

Можем с цифрами играть:

Мы на 6 ступенек вверх поднимаемся: 1, 2, 3, 4, 5, 6,

Мы на 6 ступенек вниз опускаемся: 6, 5, 4, 3, 2, 1,

Можем даже так скакать: 1, 3, 5,

Можем даже так залезть: 2, 4, 6.

# «Весёлый счёт»

Цель: развитие внимания, навыков счёта закрепление знания цифр.

Материал. Для проведения игры понадобятся две таблицы, расчерченные на 10 квадратов. В каждом квадрате написано число от 1 до 10 в произвольном порядке. В зависимости от подготовленности детей количество квадратов в таблице и цифр может быть больше.

В состязании принимают участие два игрока. По сигналу они начинают считать от 1 до 10, указывая на соответствующие цифры карандашами. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок справится с заданием.

# «Живые числа»

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

Материал. Карточки с нарисованными на них кружками от 1 до 10.

Содержание. Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. 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. Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10. Содержание. Дети, становятся ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли»- дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - останавливаются. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц, показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

# «Весёлая гусеница»

Цель: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Материал. Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

# «Утка с утятами»

Цель: развивать у детей представление о сохранении количества.

Материал. Набор уток с утятами. Один большой и десять маленьких одноцветных кругов.

Педагог, предлагая детям взять с подноса одну утку-маму и отсчитать для нее утят, обращает их внимание на то, чтобы утята обязательно находились рядом с мамой и чтобы дети запомнили количество деток-утят.

Как плавает утка со своими утятами? Ваши утки будут плавать так, как я покажу, а вы поможете ей проследить, чтобы никто не потерялся.

Педагог показывает на фланелеграфе пространственное расположение утки с утятами: слева - направо, сверху - вниз, снизу-вверх, справа - налево, вокруг утки

и др. По ходу игры задает вопросы: сколько у твоей утки утят? Все ли они на месте? Никто не потерялся? Ты их пересчитал? Сколько их было вначале? А сейчас?

# «Посчитай птичек»

Цель: показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7. Материал: наборное полотно, 2 группы картинок(снегирей и синичек по 5) Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок(снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше:6 или 6?Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

# «Машины»

Цель: закрепить знания последовательности чисел в пределах 10.

Материал. Рули трех цветов (красный, желтый, синий) по количеству детей, на рулях номера машин - 1–10. Три круга того же цвета - для стоянок машин.

Игра проводится в виде соревнования. Стулья с цветными кругами обозначают стоянки машин. Детям дают рули - каждой колонне одного цвета. По сигналу все бегут по групповой комнате. По сигналу «Машины! На стоянку!»- все «едут» в свой гараж, т. е. дети с красными рулями, едут в гараж, обозначенный красным кругом, и т. д. Машины выстраиваются в колонну по порядку номеров.

# «Назови и сосчитай»

Цель: учить детей считать звуки, называя итоговое число.

Занятие лучше начать со счета игрушек, вызвав к столу 2–3 детей, после этого сказать, что дети хорошо умеют считать игрушки, веши, а сегодня они научатся считать звуки. В. предлагает детям сосчитать, помогая рукой, сколько раз он ударит по столу. Он показывает, как надо в такт ударам производить взмах кистью правой руки, стоящей на локте. Удары производят негромко и не слишком часто, чтобы дети успевали их считать. Сначала извлекают не более 1–3 звуков и только тогда, когда дети перестанут ошибаться, количество ударов увеличивается. Далее, предлагается воспроизвести указанное количество звуков. Педагог по очереди вызывает детей к столу и предлагает им ударить молоточком, палочкой о палочку 2–5 раз. В заключение всем детям предлагают поднять руку (наклониться вперед, присесть) столько раз, сколько раз ударит молоточек.

# «Хватит ли?»

Цель: учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

Материал: плоскостные зайка, белка, морковка, орехи.

В. предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство ж неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

# «На птицефабрике»

Цель: упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

В.: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше, чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

РАЗДЕЛ 2. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ «ВЕЛИЧИНА»

# Игра «Пирамидки».

Цель: совершенствовать навык собирать пирамидки с учетом величины колец, учит сравнивать объекты по высоте, учить собирать 2 (3) пирамидки разной высоты.

Материал: матрешки и пирамидки двух (трех) величин. Играли в пирамидки веселые матрешки:

Большая и поменьше и пирамидка-крошка. Матрешки разыгрались, матрешки расшалились,

Упали пирамидки, колечки покатились.

* Ах, - матрешки испугались,
* Пирамидки поломались!

Дефектолог предлагает помочь матрешкам собрать пирамидки и дать каждой матрешке пирамидку, подходящую по величине.

# Игра «Домики».

Цель: совершенствовать навык подбирать парные по величине объекты. Материал: разноцветные прямоугольники и вырезанные изображения животных. Варианты заданий: зрительно определить, кому какой дом принадлежит; наложить на каждое животное соответствующий по размеру прямоугольник; вспомнить; какое животное находиться под конкретным прямоугольником.

# Упражнение «Дощечка, мостик и плот».

Цель: формировать умения сравнивать три объекта по ширине, развивать общую и мелкую моторику.

Материал: напольный набор «Строитель». Дети по лесу гуляли, гуляли,

Слушали птичек, грибы собирали. Надо теперь им преграду пройти – Речка, река и ручей на пути.

Из имеющегося набора «Строитель» дети должны построить дощечку через ручей, мост через речку и плот для переправы через реку и пройти по ним. Самая узкая дощечка, мост пошире, плот самый широкий.

# Игра «Три квадрата»

Цель: научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», маленький», «средний», самый большой», «самый маленький».

Материал. Три квадрата разной величины, фланелеграф; у детей по 3 квадрата, фланелеграф.

Педагог: Дети, у меня есть 3 квадрата, вот такие (показывает). Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький (показывает каждый из них). А теперь вы покажите самые большие квадраты (дети поднимают и показывают), положите. Теперь поднимите средние. Теперь - самые маленькие. Далее В. предлагает детям построит из квадратов башни. Показывает, как это делается: помещает на фланелеграфе снизу вверх сначала большой, потом средний, потом маленький квадрат. «Сделайте вы такую башню на своих фланелеграфах».

# Игра «Веселые матрешки»

Цель: учить различать и сравнивать предметы по разным качествам величины. Материал. 2 комплекта пятиместных матрешек, 2 комплекта разных по величине кружочков, башенка из полых кубов.

По приглашению педагога дети садятся за общий стол, на котором стоит матрешка. Педагог обращается к детям: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же остальные? (смотрит вокруг, а потом берет в руки матрешку и покачивает ее). Что-то там, в середине гремит! Посмотрим, что там есть? (Снимает верхнюю половину матрешки). Вот, оказывается, где они спрятались! (Все матрешки выставляются в ряд). Давайте познакомимся с ними! Педагог называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я - Матреша, я - Наташа, я - Даша, я - Маша» и т. д. Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек (одну матрешку берет себе воспитатель). Игра начинается. Сначала матрешки гуляют, (ходят по столу). Затем их зовут измерять рост. Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают по росту, а воспитатель уточняет, какая матрешка самая маленькая (высокая)? Потом матрешки идут обедать. Педагог ставит на стол набор кружочков (тарелочек) пяти вариантов величины, вызывает детей по очереди, которые подбирают для своих матрешек тарелочки соответствующей величины. Пообедав, матрешки собираются на прогулку. Педагог ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются. («Матрешки захотели побегать»). Незаметно для детей воспитатель убирает со стола пару матрешек одного роста. «Пора домой! - говорит педагог. Становитесь в пары». Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает. Педагог предлагает детям позвать матрешек по имени (если помнят). Все хором просят ее вернуться. Матрешки появляются, малыши ставят их на место и игрушки отправляются домой. Педагог ставит на стол башенку из полых кубов (одна сторона у них отсутствует) — это домики для матрешек. По просьбе воспитателя каждый ребенок находит дом для своей матрешки. Матрешки кланяются, прощаются и уходят домой.

# Игра «Длинное - короткое»

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

Материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Перед началом игры воспитатель заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Педагог достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясок для Кати, другую длинную - поясок для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке поясок куклы не сходится, а для куклы поясок слишком велик. Педагог предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина. После этого В. показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая – длинная.

# Игра «Широкое - узкое»

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

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.

# Игра «Три медведя»

Цель: упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.

Материал. Силуэты трех медведей, у детей комплекты игрушек трех размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

Педагог раздает детям по комплекту предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула и г. д. рассказывает': «Жили-были три медведя. Как их звали? (Дети называют). Кто это? (Ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он, но размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (Маленький). Давайте устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь, Михаил Иванович. У кого из вас есть кровать, стул, и т. д. для Михаиле Ивановича? (Дети ставят предметы около медведя в случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя»). Есть у вас кровать, стул и т. д. для Мишутки? (Дети устраивают ему комнату). А эти предметы для кого остались? (Для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (Меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки). Давайте отнесем их Настасье Петровне. Устроили медведи свое жилье и пошли в лес погулять. Кто идет впереди? Кто за ним? Кто последний? (Педагог помогает детям вспомнить соответствующие фрагменты сказки).

# Конструирование из настольного набора «Строитель» и выкладывание из геометрических фигур.

Цель: формировать умения конструировать и выкладывать по заданию объекты, используя разнообразные характеристики величины.

Варианты заданий: выложить башенку из квадратов и согласно этой схеме построить башенку из кубиков, самостоятельно выложить схему более высокой или низкой башни и построить ее из кубиков; аналогично – выкладывание и построение длинного и короткого поезда, широкой и узкой стены, большого и маленького домика.

# Игра «Палочки в ряд»

Цель: закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

Материал: палочки разной величины.

В. знакомит детей с новым Материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» - поясняет В.

# «Красивый узор»

Цель: учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату - ритмичному чередованию величин.

Материал. Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др.); подносы, наборное полотно.

Педагог раздает детям листы бумаги и ставит на стол подносы с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно). Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т.д.) затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и затем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключении педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.

# «Ежик»

Цель: учить соотносить предметы по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять значение слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

Материал: картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин.

Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей: папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять, и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева (Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить их перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине). Вдруг папа еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». «Побежали в лес, - предложила мама ежиха. - Спрячемся под елкой». Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас ребята есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому, какой зонтик подходит. (Смотрит, используют ли дети принцип сопоставления предметов по величине). «Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками. И они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он дал один зонтик папе-ежу, а другой

- маме-ежихе; следующего ребенка - почему маленьким ежатам дал другие зонтики. Дети отвечают, а педагог помогает им правильно сформулировать ответ.

# «Построим дома»

Цель: учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание; закреплять слова, определяющие относительность величин «больше», «меньше», «одинаковые».

Материал. 1-й вариант. Три картонных дома разной величины с прорезями для дверей и окон, без крыш; картонные окна, двери, крыши трех величин, соответствующие размерам домов. 2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка.

Педагог вставляет в наборное полотно крупные изображения трех домов, располагая их в случайном порядке, а не в ряд. На столе раскладывает вперемешку элементы домов (крыши, окна, двери). Затем говорит детям, что они будут строителями, достроят дома, которые должны быть аккуратными, ровными; все детали следует подбирать так, чтобы они подошли к нужным частям. Дети походят и по очереди «достраивают» дома. Сидящие за столом принимают участие в оценке каждого этапа работы. В конце педагог подводит итог: «Самому большому дому мы поставили двери поменьше, крышу поменьше, окна поменьше. А в самом маленьком доме самые маленькие окна, самая маленькая дверь, самая маленькая крыша».

# "Раз, два, три - ищи!"

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

Материал. Одноцветные пирамидки (желтые и зеленые), с количеством колец не менее семи. 2–3 пирамидки каждого цвета.

Содержание. Дети усаживаются на стульчики полукругом. В. 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 ин них дает 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 ребенок затрудняется с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить свое 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 ребенок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребенок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

# "Кто скорее свернет ленту"

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

Воспитатель предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает, как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, 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 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 ж 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».

РАЗДЕЛ 3. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ»

# Игра-соревнование «Кто первый соберет фигуры».

Цель: закрепление знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

Материал: рассыпанные на ковре геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники).

Каждому из играющих дефектолог дает персональное задание по собиранию конкретных фигур. Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры.

# Игра «Дети по лесу гуляют».

Цель: учить выделять круги среди множества геометрических фигур.

Материал: рассыпанные по ковру геометрические фигуры.

Выбирается водящий, исполняющий роль медведя. Дети собирают круги, которые изображают грибы, не трогая остальные фигуры. Дефектолог читает текст:

Дети по лесу гуляют и грибочки собирают, За корягой мишка спит и на деток не глядит. Дети, не шумите, мишку не будите.

Вдруг проснулся медведь и как начал реветь! Дети, дети убегайте, но грибочки не теряйте!

# Игра «Кто больше увидит»

# Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

# Материал. Фланелеграф, геометрические фигуры.

# На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

# Игры с цепочками.

Цель: учить моделировать геометрические фигуры из цепочек, развивать зрительное восприятие, мелкую моторику.

# Игра «Наряжаем елку».

Дети украшают нарисованную елку геометрическими фигурами, выкладывают гирлянду, соблюдая логическую последовательность. Усложненный вариант: дефектолог демонстрирует на доске или наборном полотне разные варианты гирлянд. Дети должны определить, к какому варианту подходит имеющийся у них набор фигур, выстроить последовательность и продолжить ее.

Елочка, елочка, вот она какая! Елочка-иголочка, красивая, большая!

Мы нарядим елочку снизу до макушки, Мы повесим шарики, бусы и хлопушки, и гирлянды – раз, два, три,

Ну-ка, елочка, гори!

# Игра «Коврик».

Цель: учить соотносить геометрическую фигуру с вырезанной по контуру площадью этой фигуры, развивать, внимание, зрительное восприятие.

Материал: сделанные из разного Материала коврики с выстриженными на них геометрическими фигурами.

Дети должны закрыть дырку на коврике соответствующей фигурой, «починить» коврик.

Как-то мышь ковер купила, Пол ковром тем застелила. До чего ж хорош ковер!

Замечательный узор! Рада мышка той покупке,

С радости сверкнули зубки! Только где ж теперь ковер? Очень вкусный был узор!

# Упражнения на развитие тактильных ощущений.

Цель: формировать целостное восприятие геометрического Материала. Варианты упражнений:

* «Волшебный мешочек» - узнавание геометрических фигур и форм на ощупь;
* Гладкий и шершавый» - ощупывание геометрических фигур, разных по фактуре;
* «Найди фигуру» - отыскивание с закрытыми глазами заданной фигуры.

# Упражнения на восприятие плоскостных и объемных фигур.

Цель: учить соотносить геометрические формы с их изображением на плоскости, развивать зрительное восприятие пространства и плоскости.

Варианты упражнений:

* «Следы на песке» - какая геометрическая форма могла оставить след на песке в виде определенной геометрической фигуры.
* «Узнай меня» - узнать геометрическую форму по ее проекциям.
* «Наклеить или построить» - распределить на 2 группы геометрические фигуры и формы, изображенные на картинках.
* «Прятки» - найти на сюжетной картинке «спрятанные» геометрические фигуры и формы.

# Игра «Подбери фигуру»

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

Материал. Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанные из картона. Раздаточный: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Педагог показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям:

«У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («прятать») ее на начерченную фигуру.

# «Игра с обручем»

Цель: различение и нахождение геометрических фигур.

Для игры используются 4-5 сюжетных игрушек (кукла, матрешки, корзина 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.)

# Геометрическое лото

Цель: учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой подбирать предметы по геометрическому образцу.

Материал. 5 карточек с изображением геометрических фигур: по 1 кругу, квадрату, треугольнику, прямоугольнику, овалу. По 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглой (теннисный мяч, яблоко, шарик, футбольный мяч, воз душный шар), квадратный коврик, платок, кубик и т. д. ; овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо); прямоугольной (конверт, портфель, книга, домино, картина).

Принимают участие 5 детей. Педагог рассматривает вместе с детьми Материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию В. подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная).

# «Какие бывают фигуры»

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

Материал. Кукла. Демонстрационный: крупные картонные фигуры: квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, круг. Раздаточный: по 2 фигуры каждой формы меньшего размера.

Кукла приносит фигуры. Педагог 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.

# «Кому какая форма»

Вариант 1. Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (овалы, круги) по форме, отвлекаясь от цвета, величины.

Материал. Большие мишка и матрешка. Раздаточный: по три круга и овала разных цветов и размеров, по 2 больших подноса для каждого ребенка.

Педагог 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». Педагог наблюдает, как дети выполняют задание, в случае затруднения предлагает ребенку обвести фигуру пальцем и сказать, как она называется. В конце занятия В. подводит итог: «Мы сегодня научились отличать круги от овалов. Мишка все овалы отнесет в лес, а матрешка - заберет круги домой».

Вариант 2. Цель: учить детей группировать геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, треугольники) по форме, отвлекаясь от цвета и величины. Содержание аналогично варианту 1.

1. «Сложи из палочек»

Цель: упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры.

Материал: счетные палочки на каждого ребенка.

Ребенок по образцу выкладывает из счетных папочек какое-либо изображение или фигуру.

1. «Сложи фигуру»

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Материал. Фланелеграф. Модели геометрических фигур.

В. помешает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру

РАЗДЕЛ 4. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ «ПРОСТРАНСТВЕННО – ВРЕМЕННЫЕ

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ»

# Упражнение с флажками.

Цель: вырабатывать умение понимать инструкцию по выполнению действий и направлений движения.

Все движения выполняются согласно тексту.

Друг за другом шагай, Свой флажок поднимай. Выше, выше, еще выше Свой флажок поднимай! Друг за другом шагай, Свой флажок опускай.

Ниже, ниже, еще ниже Свой флажок опускай! А теперь остановись, В круг лицом повернись, Правой ручкой помаши, Левой ручкой помаши,

И с флажками попляши!

# Игра «Снеговик- снеговичок».

Цель: вырабатывать умение определять у себя правую и левую руку и ногу.

Снеговик-снеговичок, топни ножками – топ-топ, Снеговик-снеговичок, хлопни ручками – хлоп-хлоп. Левой ножкой топ-топ, левой ручкой хлоп-хлоп, Правой ножкой топ-топ, правой ручкой хлоп-хлоп. (Несколько раз продолжается чередование рук и ног) Вот такой снеговичок наш забавный старичок!

# Игра «Шофер».

Цель: формировать умения ориентироваться на листе бумаги, закреплять понятия «левый верхний, левый нижний, правый верхний, правый нижний угол», «в центре» (посередине).

При желании эту игру можно провести не только за столом, но и на ковре. Материал: тетрадный лист с нарисованным посередине прямоугольником- гаражом, игрушечные автомобили на каждого ребенка.

Дети ставят машину «в гараж». По команде дефектолога машину перемещают в правый верхний, левый нижний угол и т. д. Перед началом задания целесообразно провести пальчиковое упражнение «Шофер».

Би-би-би, на машине я качу.

Би-би-би, стать шофером я хочу. Би-би-би, я лечу во весь опор.

Би-би-би, самый лучший я шофер!

# Игра «Я иду искать».

Цель: формировать умения отыскивать предмет по заданному направлению движения.

Предметы могут быть действительно спрятаны, а могут быть на виду; важно, чтобы ребенок правильно следовал инструкциям, даваемым дефектологом. На первом году обучения инструкции предельно просты: дойди до большого стола и посмотри под стол, кто там? и т. п. Постепенно они усложняются до серии инструкций с использованием счета шагов и сменой направления движения. В некоторых случаях, после выполнения задания, ребенку предлагается указать более рациональный путь. Например, дефектолог дает инструкцию: «Пройди вперед по диагонали налево, повернись направо, пройди прямо до окна направо. Кто там?» далее можно спросить о том, как быстрее добраться до данного предмета (сразу пройти вперед по диагонали направо). Перед выполнением заданий проводится динамическая пауза, которая настраивает детей на игру.

Что любят делать мышки? Пищать, пищать, пищать!

Что любят делать зайки? Скакать, скакать, скакать! Что любят делать птички? Летать, летать, летать! Что любят делать дети? Играть, играть, играть!

Раз, два, три, четыре, пять! Я иду искать!

# Динамическая пауза «Матрешки».

Цель: вырабатывать умение ориентироваться в пространстве относительно себя.

Мы веселые матрешки, мы захлопали в ладошки:

Слева – хлоп, справа – хлоп, прямо – хлоп и сзади – хлоп. Мы веселые матрешки, заплясали наши ножки:

Левой – топ и правой – топ, правой – топ и левой – топ. Мы веселые матрешки, пляшут ручки, пляшут ножки:

Левой ножкой – топ-топ-топ, слева ручками – хлоп-хлоп, Правой ножкой – топ-топ-топ, справа ручками – хлоп-хлоп. Чередование можно продолжить несколько раз.

# Игра «Матрешкино хозяйство».

Цель: вырабатывать умение располагать предметы, согласно инструкции, вырабатывать понимание понятий «внутри», «снаружи», «около», «слева от»,

«справа от», «спереди», «сзади».

Материал: игрушечный домик, матрешка, автомобиль, домашние животные – на каждого ребенка.

Примерные инструкции: вот стоит домик-домок,

Красивый, как теремок. Там матрешка живет, Хозяйство ведет.

Вышла матрешка из домика, встала около него и смотрит, все ли в порядке. Слева машина стоит, справа собака лежит. Зашла за дом – там барашки пасутся. А это кто прыгнул в дом? Это кошка Мурка! А еще у матрешки перед домом огород есть, там репки растут. Зашла матрешка в дом. Все у нее хорошо, все в порядке!

Дети расставляют игрушки, согласно тексту.

Вопросы: какие игрушки находятся внутри дома, снаружи дома, слева от дома, справа от дома? и т. п.

Инструкции и предметы можно менять.

# «Доползи до игрушки»

Цель: учить воспринимать расстояние, показать, что от него зависит результат действий не только в ближнем, но и в дальнем пространстве; обратить внимание на направление движения в пространстве и самостоятельно выбирать это направление.

Материал. Разные игрушки.

1. й вариант. Педагог сажает детей на стулья в ряд. Напротив, на полу на разном расстоянии от стульев лежат две игрушки. Двое детей ползут к игрушкам по сигналу педагога: один - к ближней, другой - к дальней. Остальные наблюдают. Первый ребенок быстрее заканчивает движение, берет игрушку и поднимает ее вверх. Другой это же выполняет позже. Педагог обсуждает с детьми, почему один ребенок взял игрушку раньше и подводит их к выводу, что одна игрушка лежала далеко, а другая - близко. Игра повторяется с другой парой.
2. й вариант. Игра проводится по тем же правилам, но игрушки раскладываются в разных направлениях: одна - прямо пред стулом, другая - напротив - по диагонали, третья - слева или справа. Педагог, вызывая детей, обращает их внимание на то, где лежат игрушки. Задача каждого ребенка - определить направление, в котором надо ползти.

# «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.

Материал. Разные игрушки.

1-й вариант. 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 спрягать 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 прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда дети научаться находить игрушку, расположенную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

2-й вариант. 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.

3-й вариант. Игрушку прячут дети под руководством педагога, а ищет кто-либо из ребят. Он заранее выходит за дверь и не видит, как прячут игрушку. Педагог предлагает ему искать, последовательно осматривая комнату.

# Игра «Где фигура»

Цель: учить правильно, называть фигуры и их пространственное расположение: посередине, вверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур.

Материал: фланелеграф, геометрические фигуры.

В. объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их

расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.

# Игра «Мишка спрятался»

Цель: развивать зрительное внимание и запоминание, учить последовательно осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.

Материал: Игрушка мишка.

Педагог показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно найти место, где спрятаться. Педагог ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается возле отдельных предметов: «Вот шкаф. Он большой, мишка, наверное, не залезет. Это полка, в ней много книг мишке будет тесно». Наконец находит подходящее место - обязательно открытое, расположенное на уровне глаз ребенка. Педагог сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти игрушку. Если ребенок затрудняется выполнить задание, он помогает вспомнить, куда они шли, чтобы спрягать мишку, просит снова вспомнить этот путь.

При повторном проведении игры мишку прячут в другое место и комнату обходят по другой стороне. Можно также сменить и игрушку. Когда дети научаться быстро находить предметы, расположенные на уровне их роста, можно усложнить задание

- спрятать предмет на высоте выше или ниже уровня глаз, В этом случае следует обратить внимание детей, что мишка хочет высоко (низко) спрятаться, чтобы его было труднее найти. Во время поиска игрушки педагог предлагает им посмотреть вверх (вниз).

# Игра «Расскажи про свой узор»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

Материал: коврик с узорами.

У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу – квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

# Игра «Вчера, сегодня, завтра»

Цель: упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

Материал: 3 домика.

По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было … вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

# Игра «Путешествие»

Цель: учить ориентироваться в пространстве. Материл: стрелки разных цветов.

Воспитатель обозначает направление на полу групповой комнаты стрелка; разного цвета, а ребенку говорит: «Сначала иди туда, куда указывает красная стрелка, потом поверни туда, куда указывает синяя, затем пройди три шага и там ищи». Задания могут быть любые как одному ребенку, так и всей группе детей.

# Игра «Художники»

Цель: развитие ориентировки в пространстве.

Материал: ватман, фломастеры.

Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. п. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым) вверху, на крыше дома – трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, от, за, перед, между, около, рядом и т. д.

1. Игра «Картина»

Цель: формировать умения располагать предметы на листе бумаги (вверху, внизу, по сторонам); развивать внимание, подражание; закреплять восприятие целостных предметов и различать их между собой. Материал. Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса земли, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица), листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносы, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по количеству детей. Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он - на большом листе, закрепленном на доске, а они - маленькие на своих листах бумаги.

Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает педагог. Затем педагог раздает детям. Материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полоску земли, наверху солнце и т. д. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать каждый элемент и правильно расположить его на бумаге. В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ).

По окончании педагог сравнивает детские работы со своей, обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов: «Мальчик вышел на улицу. Посмотрел - внизу земля, наверху - небо. На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево. Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево - с другой стороны. На дереве сидит птица».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дидактическая игра – это спланированный педагогический прием для расширения и закрепления полученных знаний, главной особенностью которой является то, что задание предлагается детям в игровой форме, которая состоит из познавательного и воспитательного содержания, а также – игровых заданий, игровых действий и организационных отношений.

Как педагогическое явление игровую деятельность одним из первых классифицировал Фридрих Фрёбель. Теория игры стала основой его педагогической теории. Выявив дидактические ракурсы игровой деятельности, он доказал, что игра облегчает учителю задачу обучения ребёнка.

Длительный период дидактическая игра признается важным средством развития элементарных математических представлений старших дошкольников.

Выдающиеся мыслители прошлого (Я. А Коменский, И.Г. Песталоцци, К. Д. Ушинский, Л. Н. Толстой), деятели (М. Монтессори, Ф. Фребель) осознавали, что без предварительной математической подготовки детям будет трудно осваивать школьную программу. Ими было установлено, что с помощью дидактической игры дошкольники используют свои знания в новых ситуациях.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Арапова-Пискарёва, Н. А. «Формирование элементарных математических представлений в детском саду. Программа и методические рекомендации для занятий с детьми 2 – 7 лет» / Н. А. Арапова-Пискарёва. — М.: Мозаика – Синтез, 2008.
2. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду. Книга для воспитателя детского сада / А. К. Бондаренко. — Текст: электронный // — 1991. —160 с. — URL: [https://www.studmed.ru/bondarenko-a-k-didakticheskie-igry-v-detskom-](https://www.studmed.ru/bondarenko-a-k-didakticheskie-igry-v-detskom-sadu_a46c5d7c3c6.html/) [sadu\_a46c5d7c3c6.html/](https://www.studmed.ru/bondarenko-a-k-didakticheskie-igry-v-detskom-sadu_a46c5d7c3c6.html/) (дата обращения: 15.04.2023).
3. Венгер, Л. А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста / Л. А. Венгер, О. М. Дьяченко, Р. И. Говорова, Л. И. Цеханская. — [Текст] : электронный // — 1989. — 127 с. — URL: [https://obuchalka.org/2016031288663/igri-i-uprajneniya-po-razvitiu-umstvennih-](https://obuchalka.org/2016031288663/igri-i-uprajneniya-po-razvitiu-umstvennih-sposobnostei-u-detei-doshkolnogo-vozrasta-venger-l-a-dyachenko-o-m-govorova-r-i-cehanskaya-l-i-1989.html/) [sposobnostei-u-detei-doshkolnogo-vozrasta-venger-l-a-dyachenko-o-m-govorova-r-i-cehanskaya-l-i-1989.html/](https://obuchalka.org/2016031288663/igri-i-uprajneniya-po-razvitiu-umstvennih-sposobnostei-u-detei-doshkolnogo-vozrasta-venger-l-a-dyachenko-o-m-govorova-r-i-cehanskaya-l-i-1989.html/) (дата обращения: 13.05.2023).
4. Сорокина, А. И. Дидактические игры в детском саду / А. И. Сорокина. — Текст: электронный // — 1998. — 98 с. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01001126278/> (дата обращения: 13.05.2023).
5. Савенкова, И. В. Роль дидактической игры у детей дошкольного возраста / В. И. Савенкова. — Текст: электронный // — 2014. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-didakticheskoy-igry-v-razvitii-doshkolnikov/> (дата обращения: 15.05.2023).