

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад
комбинированного вида №1 «Сказка»**

Сборник дидактического материала

«Игры с математическим содержанием для детей старшего дошкольного возраста»

Автор-составитель

Воспитатель первой категории

Кешишьян Рима Владимировна

Предлагаемый сборник составлен согласно ФГОС ДОО и соответствии с рабочей программой «От рождения до школы» под редакцией Васильевой предназначен как для индивидуальной, так и для групповой деятельности воспитателя с детьми старшего дошкольного возраста по формированию элементарных математических представлений, а так же и для родителей детей дошкольного возраста.

Данный сборник включает сборник дидактических игр по ФЭМП для детей старшего дошкольного возраста по разделам «Геометрические фигуры», «Счёт», «Ориентировка во времени», который способствует правильной организации непосредственной образовательной деятельности дошкольников по математическому развитию. К каждой игре даны методические рекомендации по проведению.

Пояснительная записка

Идея включения игр в процесс обучения и воспитания издавна привлекала внимание педагогов. К. Д. Ушинский подчеркивал легкость, с которой дети усваивают знания, если их сопровождать игрой. Такого же мнения придерживались педагоги Макаренко А. С., Тихеева Е. И., Удальцова Е. И., Сорокина и другие. Ими было установлено, что с помощью дидактической игры дошкольники используют свои знания в новых ситуациях.

На сегодняшний день современному обществу необходимы любознательные, активные, физически развитые, способные решать интеллектуальные и личностные задачи, члены общества. Современные стандарты требуют от воспитателей формирование у дошкольников целостной картины мира, расширение кругозора детей. И решение этих задач возможно через игровую деятельность.

Дидактические игры, используемые в условиях современного дошкольного учреждения, помогут воспитателю правильно и эффективно организовать работу с дошкольниками, научат ребенка применять имеющиеся знания на практике.

Каждая из игр по формированию элементарных математических представлений решает 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.

Дидактическая игра «Математический боулинг»

Цель:

- закреплять порядковый и количественный счет
- упражнять в счете
- закреплять знания о геометрических фигурах
- развивать глазомер, ловкость, координацию
- развивать фантазию и сообразительность
- закреплять умение ориентироваться в пространстве

Материал: Геометрические фигуры, вырезанные из картона или потолочной плитки разного цвета, размера с цифрами. Прищепки для установки геометрических фигур.

Вариант1:

Расставить геометрические фигуры на расстоянии от играющих. Взрослый может давать разные задания (сбить определенную фигуру, сбить фигуру, расположенную справа от названной, сбить ту геометрическую фигуру, у которой названные соседи и тому подобные) За каждое правильно выполненное задание начисляются очки, которые в конце игры ребенок самостоятельно подсчитывает.

Вариант2: геометрические фигуры расставить цифрами к играющим (*расположение может быть разнообразным*) Задания могут быть как самыми простыми – сбить как можно больше фигур одним ударом и назвать сбитые фигуры, указывая форму, цвет, величину, цифру) сбить фигуру с определенной цифрой, так и более сложными – сбить фигуру, чья цифра на один меньше названной, сбить фигуру, на которой цифра соответствует сумме двух названных, сбить фигуру с цифрами больше 4, но меньше 8.

Ценность игры состоит в том, что дети могут сами изобретать новые правила игры или подсчета очков. Возможно, целью игры станет попытка сбить какую-то определенную фигуру или, наоборот, сбить все фигуры, кроме определенной.

Сложность игры может повышаться за счет увеличения расстояния между фигурами

Главное достоинство- возможность легко менять условия игры, то есть менять расположение фигур (*по кругу, в ряд, в шахматном порядке и т. д.*)

Выигравшего определяют при подсчете заработанных очков.

Игру можно проводить в виде соревнования, предварительно разделив играющих на команды. Выигравшую команду определяют при подсчёте очков.

Игра «Головоломки-цифровички»

Цель игры:

Вызвать интерес, положительное эмоциональное отношение к «*головоломкам*», содержащим цифры, формировать умение узнавать и называть цифры, стоящие не по порядку, в зеркальном отражении, под каким либо углом;

Стимулировать мыслительную активность, учить видеть образ, делать выводы, умозаключения;

Развивать речевую активность детей - учить выражать свое мнение полным развернутым предложением;

Развивать внимание, наблюдательность.

Варианты игры:

1. Участники игры выбирают карточки и называют (или выкладывают) цифры, из которых состоит изображение портрета;
2. Участники игры, используя цифры, рисуют портрет;

Дидактическое пособие «Волшебные пенёчки»

Задачи:

упражнять детей в составе чисел из двух меньших в пределах 10;

закреплять умение составлять и решать арифметические задачи на сложение и вычитание.

Комплект: спилы деревьев, губка, цветные мелки

1 вариант «Перейди через болото, решая примеры»

На спилах записаны примеры на сложение и вычитание в пределах 10. Дети, решая пример, переходят через «болото».

2 вариант «*Составь задачу по записи*»

На спилах записаны примеры, по которым ребёнок составляет задачу. Либо ребёнок составляет и сам мелом записывает решение задачи.

3 вариант «*Змейка*»

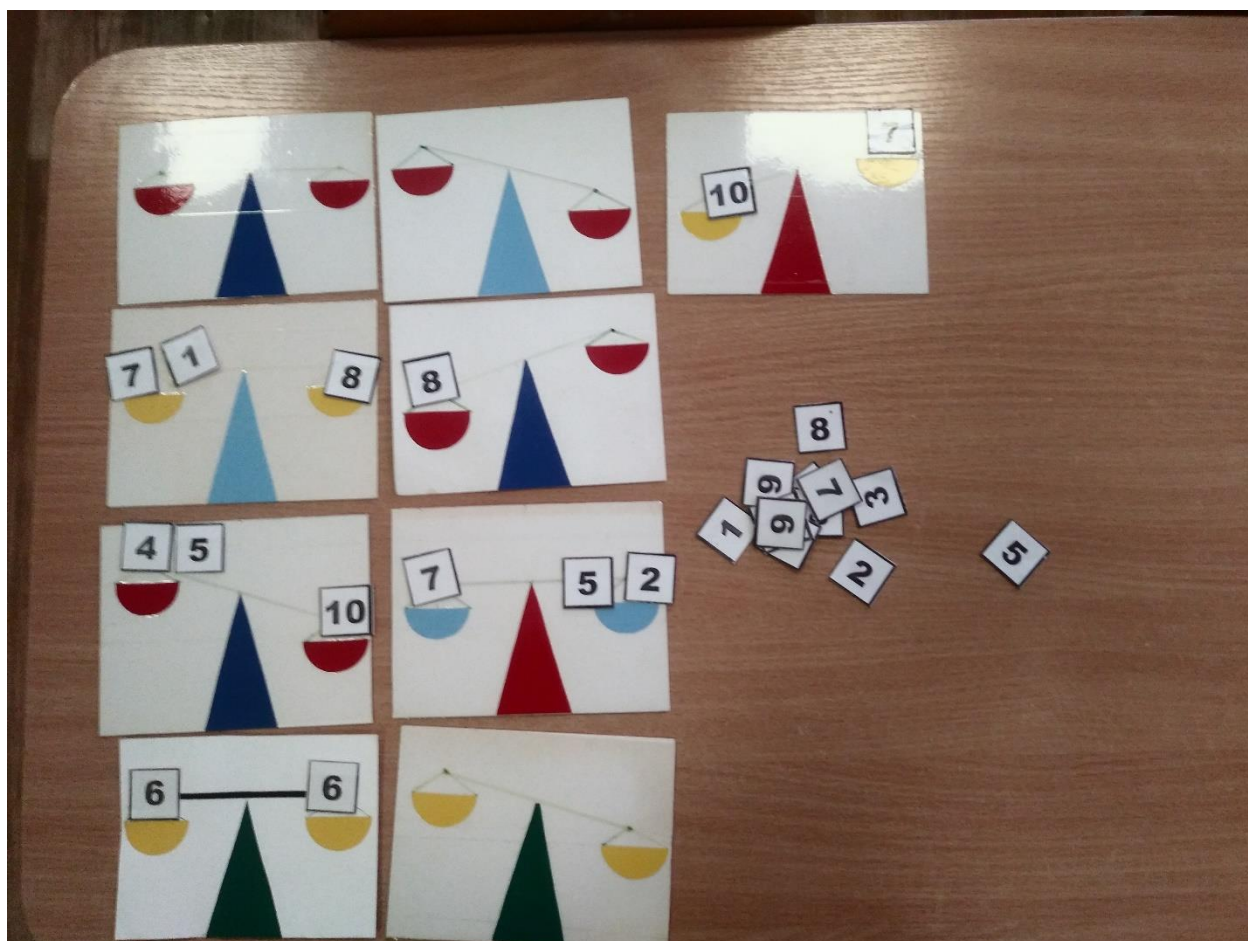
Играющим предлагается пройти змейкой между числами, записанными на спилах в порядке возрастания или убывания.



Дидактическая игра «Математические весы»

Цель: в игровой форме закрепить умение сравнивать числа «больше-тяжелее», «меньше-легче» в пределах первого десятка, закрепить состав числа из двух меньших в пределах десяти.

Ход. Ребёнок выбирает карточку с изображением весов. Кладёт на чаши весов цифру или две цифры, так, чтобы изображение весов было верным.



Дидактическая игра «Составь задачу по картинке и реши её»

Цель. Закрепить умение составлять и решать арифметические задачи на сложение и вычитание.

Ход. 1. Воспитатель предлагает ребёнку выбрать карточку, составить задачу, найти карточку с записью выражения соответствующего решению задачи.

2. Ребёнок читает записанное выражение и находит соответствующую карточку для составления задачи.



Игра «Необычные числа»

Задачи:

- закреплять знание цифр в пределах 10;
- закреплять порядковый и количественный счет в пределах 10;
- формировать понятия о цифровом и числовом ряде;
- называть последующее и предыдущее число;
- продолжать учить соотносить множество и цифру
- упражнять детей в составе чисел из двух меньших в пределах 10.

Комплект: игровое поле; стаканчики с цифрами; два кубика с точками, мелкие фишки.

Правила игры

1-й вариант «*Сосчитай и найди ответ*»

Играют два игрока. На игровом поле выставляются стаканчики с изображением цифр, под которыми находится произвольное количество мелких фишек (пуговиц, косточек). Определяется очерёдность ходов. Игрок бросает одновременно два кубика. Суммируя показания кубиков, определяет стаканчик с цифрой. Если цифра определена правильно, то поднимается стаканчик и забирается фишка. Если цифра названа неправильно, стаканчик не поднимается, фишки остаются на месте. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

2-й вариант *«Добери до 10»*

Стаканчики с цифрами расставить на игровом поле. Под каждым стаканчиком находится такое количество фишек, которое в сумме с цифрой составляет десять. Бросая кубик, игрок определяет стаканчик с цифрой. Ему предлагается ответить, сколько фишек находится под стаканчиком, чтобы получилось число 10. Если ответ был правильным, то фишки забираются. Кто больше фишек соберёт, тот выигрывает

3-й вариант *«Числовой ряд»*

Ребёнку предлагается выстроить цифровой ряд в порядке возрастания(убывания)

4-й вариант *«Какое число пропущено?»*

Выставляются стаканчики с цифрами от 1 до 10. Некоторые стаканчики перевёрнуты. Ребёнок называет это число. Если ответ правильный, то получает фишку. Если нет, ход переходит к другому игроку.

5-й вариант *«Назови соседей»*

Выставляются стаканчик и с цифрами, стаканчики с изображением предыдущего и последующего числа перевёрнуты. Ребёнок называет эти числа. При правильном ответе, забирает фишки. Выигрывает тот игрок, у кого больше фишек.

6-й вариант *«Исправь ошибку»*

Ведущий раскладывает стаканчики с цифрами по порядку и допускает ошибку. Игрок находит и исправляет. За правильный ответ получает фишку.



Дидактическая игра «Засели домик»

Цель игры: Закрепить умение соотносить цифру с числом. Закреплять знания об образовании чисел в пределах 10 и раскладывать их на два меньших. Развитие навыков самоконтроля, коммуникативных навыков.

Материал: карточки с изображением домов с пустыми окошками. На крыше номер дома.

Ход. Ребёнок выбирает любую карточку. Называет номер дома (цифра записанная на крыше домика). Воспитатель: в этом домике поселились жильцы. На каждом этаже их количество равно номеру дома, который указан на крыше. Нужно расселить жильцов, назвать спрятавшуюся за окошком

цифру и маркером записать её в пустом окошке. Если ребёнок ошибся, можно исправить, стерев цифру губкой. Также ребята могут проверить друг у друга правильность выполнения.

Дидактическая игра «Отгадай на ощупь цифру, фигуру»

Задачи:

учить детей узнавать и называть цифры в пределах 10 на ощупь;
упражнять в счете в пределах 10;
развивать мелкую моторику рук, тактильные ощущения, мышление, речь,
согласованность и координацию движений;
воспитывать усидчивость, желание добиваться поставленной цели.

Комплект: цветной картон с пришитыми пуговицами в форме цифр от 0 до 10 и в форме геометрических фигур, мешочки для карточек, фишки, песочные часы с интервалом 1 минута.

Правила игры:

1-й вариант «Угадай цифру»

Ребёнок берёт мешочек, с вложенной карточкой и обследует кончиками пальцев эту карточку и называет цифру. Игроки меняются карточками и осуществляют самоконтроль.

2-й вариант «Угадай на ощупь и найди пару»

На карточках надеты тканевые мешочки. Дети обследуют карточки и с помощью тактильных ощущений находят 2 одинаковые цифры, или 2 одинаковые геометрические фигуры.

3-й вариант «Угадай на ощупь цифру и выполни столько действий, сколько обозначает данная цифра»

На карточку надет тканевый мешочек, ребенок на ощупь определяет цифру и делает столько хлопков, прыжков или других движений, сколько обозначает данная цифра.

4-й вариант «Найди фигуру по описанию»

Воспитатель описывает геометрическую фигуру. Ребёнок обследует на ощупь карточки и находит данную фигуру.

5-й вариант «Кто быстрее и больше назовет?»

На столе выкладываются карточки с наклеенными пуговицами. По сигналу воспитателя (за одну минуту, ставятся песочные часы, с интервалом 1 минута), дети с завязанными глазами должны ощупать и называть знакомые геометрические фигуры или цифру. Выигрывает тот, кто на ощупь смог правильно определить и назвать большее количество. За каждый правильный ответ вручается фишка.





Макет «День, неделя, год»

Задачи: закреплять последовательность частей суток, дней недели, времён года.

Комплект: проволока, бусины разного цвета.

Воспитатель совместно с детьми определяет, какому времени года соответствует бусина определённого цвета (например, зима - белая, лето - красное и так далее). Ребёнок нанизывает последовательно бусины и называет времена года, затем скручивает проволоку в кольцо. Ребёнку предлагается назвать какое время года предшествует зиме? Какое следует за летом? и так далее.

Аналогично проводится работа на закрепление последовательности дней недели, частей суток.

