

Картотека игр с детьми 5–6 лет для формирования математических представлений.

Воспитатель: Фатьянова Н.В.

Игра «*ПУТАНИЦА*» цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

Игра «*КАКОЙ ЦИФРЫ НЕ СТАЛО?*» также убираются одна-две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра пять сейчас стоит между цифрами 7 и 8 (*или она исчезла*). Это неверно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

Игра «*УБИРАЕМ ЦИФРЫ*» Перед всеми на столах лежат цифры первого десятка. Детям загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, **пред цифрой 4**; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши; убрать цифру, которая встречается в названии сказки про Белоснежку, и т. д.

Игру «*ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК*», которая направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление **представлений** о количественных отношениях между числами.

В чудесном мешочке находятся счетный **материал**, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько **предметов**, сколько тот услышит ударов молоточка, ударов бубна, или столько **предметов**, сколько кружков на **карточке**. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают цифру, соответствующую количеству ударов. Выполнение задания проверяют все вместе. Ведущим становится другой, игра повторяется.

Игра СКОЛЬКО?

Упражняет детей в счете. На доске закрепляется 6-8 **карточек** с различным количеством **предметов**. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает **предметы** на **карточке** и **покажет цифру**. Слушайте загадку: сидит девица в темнице, а коса на улице». Играющие, догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают, сколько морковок нарисовано на **карточке**, и показывают цифру 4. Вместо загадок можно давать описание **предметов**. Например: «Это животное ласковое и доброе. Оно не разговаривает, но хорошо знает свое имя, любит играть с

мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько».

Игра «УБЕРИ ЧИСЛО». Выложить в ряд фишки с цифрами, соответствующие цифрам от 1 до 10. Ребенок переворачивает фишки, которые нужно убрать

Я – число 3. Убери, пожалуйста, моих соседей.

Я – число 5. Убери число, которое больше меня на 2.

Я – число 10. Убери 2 числа передо мной.

Я – число 6. Убери число, которое меньше меня на 1.

Я – число 1. Убери число, которое больше меня на 2.

Игра «СЧИТАЙ НЕ ОШИБИСЬ!», помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете.

В игре используется мяч. Дети встают полукругом. Перед началом игры говорю, в каком порядке (*прямым или обратным*) буду считать. Затем бросаю мяч и называю число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра проходит в быстром темпе, задания повторяются многократно, чтобы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие.

Такое разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых на занятиях и в свободное время, помогает детям усвоить программный материал.

Игра «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК» (*усложненный вариант*)

Педагог объясняет правила игры, вызвав двух детей: «Вы закроете глаза. Сколько раз я ударю в бубен, столько матрешек каждый из вас достанет из мешочка. Один из вас поставит их близко друг к другу, другой на некотором расстоянии друг от друга».

Дети закрывают глаза. Педагог или кто-то из детей ударяет в бубен три раза. Открыв глаза, дети выполняют задание взрослого: «Посмотрите: у одного вот сколько (разводит руки, а у другого вот столько (*приближает руки одна к другой*)). Почему?». Пусть дети выскажутся. После этого матрешки кладутся в мешочки и игра продолжается, но на этот раз надо достать грибочки.

Игра «НЕ ОШИБИСЬ»

Дети образуют круг, Ведущий становится в центре круга, бросает кому-либо мячи называет число. Ребенок, поймав мяч, называет следующее по порядку число и перебрасывает мяч обратно.

Игра «НАЗОВИ ЦИФРУ»

Педагог **предлагает детям встать в круг**, каждому по очереди показывает цифру от 1 до 5. Ребенок должен назвать число, которое ему показали и следующее за ним. Если он отвечает неверно, то присаживается, а сосед пытается дать правильный ответ. В игре каждый ребенок должен поучаствовать 2-3 раза.

Игра «ЧТО БЫВАЕТ ПО ДВА» (ЧЕТЫРЕ, ПЯТЬ?)

Дети называют **предметы**, каких бывает по два (два глаза, две руки, две ноги и т. д., по четыре (четыре крыла у бабочки, четыре ножки у стула, четыре этажа в доме и т. д., по пять (пять пальцев на руке и ноге, пять концов у звезды. За каждый правильный ответ дети получают фишку. В конце подводится итог, называется победитель.

Игра «*ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ*»?

На столе лежит несколько **предметов**. Дети запоминают, как расположены **предметы** по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами 1-2 **предмета**. Открыв глаза, дети рассказывают о тех изменениях, которые произошли, где **предметы** стояли раньше и где теперь.

Игра «РАССКАЖИ ПРО СВОЙ УЗОР»

У каждого ребенка **картинка** (*коврик*) с узором. Дети должны рассказать, где расположены элементы узора: в правом верхнем углу – круг, в левом верхнем углу квадрат и т. д.

Игра «*ХУДОЖНИКИ*».

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

Игра «*ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КОМНАТЕ*».

Буратино с помощью ведущего дает детям задания: «*Дойти до окна. Сделать три шага вправо*». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество направлений не может быть больше двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направления можно увеличить.

Игра «*ГДЕ ИГРУШКА*»?

На листке **картона** разложены мелкие игрушки. Детям нужно описать их расположение (медвежонок находится в центре, котенок находится в правом верхнем углу, зайчик находится слева от медвежонка и т. д.)

Игра СКАЖИ НАОБОРОТ

Дети образуют круг. Взрослый становится в середину, бросает мяч ребенку и говорит: «*Ручеек узкий, а река ...*» «*Широкая*», - отвечает ребенок и бросает мяч обратно. Задания могут быть самыми различными: ветка тонкая, а дерево толстое, гольфы длинные, а носки короткие, стул большой а стульчик маленький т. д.