

Игра «Числовая да-нет ка»

Цель: обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

Ход:

1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.
2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.
3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать:

- Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть: - Это крайняя цифра? Первая? В середине?

Игра Пространственная «да – нет ка»

(с игрушками, геометрическими формами)

Цель: обучение мыслительному действию.

Ход:

1. Линейная: с игрушками, геометрическими формами.

На стол выставляется 5(10,20) игрушек.

Ведущий: Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине).

2. Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные картинки.

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

Ведущий: У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

Дети: Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе (дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

Игра «Да – нет - ка» (с цифрами)

Цель: обучение мыслительному действию; закрепить умение считать в пределах 10; упражнять в сравнении смежных чисел в пределах 10.

Ход игры:

- Сначала в игре я использую числовую ленту, для зрительного представления цифрового ряда, в дальнейшем для усложнения без нее.

- Вам необходимо отгадать загаданную мною цифру, задавая вопросы.

На эти вопросы я буду отвечать словами: да или нет.

Например: загадана цифра.

Вопросы к ведущему:

Дети: Эта цифра больше 5?

Воспитатель: Нет.

Дети: Эта цифра меньше 5?

Воспитатель: Да.

Дети: Эта цифра меньше 3?

Воспитатель: Да.

Дети: Она стоит перед цифрой 2?

Воспитатель: Да.

«Да – нет - ка» (с геометрическими фигурами) на плоскости.

Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закреплять умение ориентироваться на плоскости.

- Данный вид игр может разворачиваться на горизонтальной и вертикальной плоскости. Горизонтальной плоскостью, как правило, служит стол; вертикальной – доска. Объектами для игры могут служить как объемные предметы, так и картинки любого содержания.

В играх на плоскости существуют единые правила: загадывается объект, расположенный на плоскости, который необходимо найти, задавать вопросы, не перечисляя объекты, а использовать слова, обозначающие его местонахождение на плоскости.

Например:

Дети: Эта фигура расположена в верхнем углу?

Воспитатель: Нет.

Дети: Эта фигура расположена в центре?

Воспитатель: Нет.

Дети: Эта фигура расположена в нижнем углу?

Воспитатель: Да.

Дети: Эта фигура расположена в нижнем левом углу?

Воспитатель: Да.

Дети: Эта фигура круглой формы?

Воспитатель: Нет.

Дети: Эта фигура треугольной формы?

Воспитатель: Да.

- Эта игра может проводиться как командная, так и индивидуально, результатом игры является отгаданная цифра или геометрическая фигура с наименьшим количеством заданных вопросов.

Игра «Один – много»

Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»

Ход:

- Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

-Чего в расческе много? (зубчиков)

<u>Аналогично:</u> - коробка	стол
- книга	дерево
- ковер	дом
- клубок	цветок
- морковь	дом

Игра «Чем был – чем стал?» XXX

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: называется материал (глина, дерево, ткань), а дети дают варианты объектов, в которых они есть.

Можно поиграть наоборот: называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие материалы использовали при его изготовлении.

Например:

Ведущий: - Был раньше расплавленным стеклом, стал ...

Дети: Вазой, лампочкой, стеклом в машине.

Игра «На что похоже?» XXX

Цель: учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развивать ассоциативное мышление.

Ход:

Ведущий предлагает детям карточку со схемой и спрашивает:

- На что похоже?

Дети предлагают свои варианты ответов.

Например:

Пуговица, торт со свечками, аквариум с рыбками,

Тарелка с яблоками, сыр с дырочками, печенье, колесо.

Можно предложить назвать, на что похожа буква, цифра, геометрическая фигура.

Игра «Что изменилось?».

Приходит Игрушка, спрашивает у детей, как они провели лето, чем занимались, рассказывает о себе. Предлагает вспомнить, что было на занятиях в прошлом году, а затем предлагает поиграть в игру «Что изменилось?».

Правила игры: на столе выставляются в ряд 5 - 7 карточек, нужно запомнить их последовательность. Потом дети отворачиваются или закрывают глаза, а воспитатель вносит различные изменения: переставляет местами, убирает или добавляет новые. Дети должны назвать, что изменилось.

Игра проводится 2 - 3 раза, в конце игры остается 4 - 5 карточек.

«Раньше – позже» (с 3-х летнего возраста).

Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия "сегодня", "завтра", "вчера" ... развивать речь, память.

Правила игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого,

или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

Ход игры:

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Д: Мы одевались на прогулку.

В: а до этого?

Д: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а еще раньше завтракали...

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Д: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы....

В: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне!

Д: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребенок, молча, показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань....

При закреплении понятий "сегодня", "завтра", "вчера"...

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: а какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

В: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?

Д: Была маленькая тыковка, а до этого растение зацвело.

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: а еще раньше?

Д: Семечко.

В: а что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!

В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.

В: а дальше?

Д: Если ее выльют, то она впитается в землю, а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево...

В: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливал, что будет дальше?

Д: Она испариться, превратиться в тучку и в дождик.

В: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличиться. Почему?

Д: Потому, что жидкие человечки воды встретятся с бегущими человечками воздуха.

Расставь по порядку (с 3 лет).

Цель: формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных, развивать мыслительную деятельность детей, речь.

Правила игры:

Воспитатель показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого маленького.

После этого начинается обсуждение каждой карточки. Например, Кошка - большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?

При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта.

«Где живет?»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов геометрических фигур и чисел, активизация словаря.

- Я буду задавать вопросы, а вы на них по очереди отвечать.

Воспитатель: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

Дети: В столе, в шкафчиках, на моей рубашке, на полу (у линолеума рисунок, в каблуке и т. п.

Воспитатель: Где живет цифра 3?

Дети: В днях недели, в месяцах года,

Воспитатель: Где живет цифра 5?

Дети: В днях рождениях, в номерах наших домов, на пальцах руки, в адресе нашего детского сада и т. п.

«Чем был - чем стал»

Цель: упражнять в увеличении или уменьшении чисел.

Воспитатель: Было числом 4, а стало числом 5.

Воспитатель: Сколько нужно прибавить, чтобы получилось число 5?

С помощью цифр и знаков из математического набора выложите перед собой решение данного примера.

Дети: $4+1=5$

Воспитатель: Было число 5, а стало 3.

Воспитатель: Что нужно сделать, чтобы получилось число 3? Так же перед собой выложите решение этого примера.

Дети: $5-2=3$

- Число 5. 2. Живет в числовом ряду 3. Число пять состоит из чисел. К одному прибавить четыре получится пять, к двум прибавить три получится пять, к трем прибавить два получится пять, к четырем прибавить один получится пять. 4 раньше пять было четыре 5. Число четыре живет в числовом ряду и стоит на четвертом месте, 6. Число четыре состоит из /раскладываем число четыре как пять/ 7. Число пять будет числом 6 8. Число шесть стоит в числовом ряду на шестом месте 9. Число шесть можно получить /так же разбиваем число как предыдущие/.

«Раньше – позже»

Цель: закрепить знания о частях суток, днях недели и временных отрезков.

- При первом знакомстве детей с этой игрой её можно сопровождать показом.

Я называю какую-либо ситуацию, а вы отвечаете, что было до этого, или, что будет после, и показываете соответствующую картинку.

Воспитатель: Какая часть суток сейчас?

Дети: День.

Воспитатель: А что было раньше?

Дети: Утро.

Воспитатель: А раньше?

Дети: Ночь.

Воспитатель: А еще раньше?

Воспитатель: Какой сегодня день недели?

Дети: Вторник.

Воспитатель: А какой день недели был вчера?

Дети: Понедельник.

Воспитатель: Какой день недели будет завтра?

Дети: Среда.

Воспитатель: А послезавтра?

Дети: Четверг.

«Кольца Луллия».

Цель: учить детей составлять задачи на сложение и вычитание; классифицировать и устанавливать взаимосвязи между объектом, его количеством и формой; расширять и активизировать словарный запас за счет существительных, прилагательных, глаголов; развивать логическое мышление, воображение.

Содержание: приспособление представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (*по типу пирамидки*). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. На сектора прикрепляются картинки или знаки. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Дети седьмого года жизни используются три или четыре круга с 8 или 9 секторами

на каждом. Игра может проводиться вне занятий в качестве игровых упражнений (*индивидуально или с подгруппой детей*).

Игра может состоять из двух частей: 1) уточнение имеющихся знаний в определенных областях (*реальное задание*); 2) упражнения на развитие воображения (*«фантастическое» задание*).

Дидактическая игра «Сочиняем задачи»

Цель: закрепить умение составлять и решать арифметические задачи.

Воспитатель: На нижнем кольце размещены предметные картинки. Назовите, что на них изображено.

Дети: Мяч, машина, кукла, кубик, пирамидка, матрёшка, кегля, книга, шарик.

Воспитатель: На среднем кольце размещены цифры 1 или 2 со знаком на сложение или на вычитание, а на верхнем кольце цифры от 1 до 9. С помощью стрелки и передвижению колец необходимо определить, какую задачу будут составлять. Например, стрелка показывает: шарик, +1, 6. Вы составляете задачу на сложение о шариках. «У Маши было 6 шариков. Папа купил ещё один. Сколько шариков стало у Маши?».

Дети: У Маши стало 7 шариков.

Воспитатель: дети, составьте задачу самостоятельно.

Дидактическая игра «Кто соседи»

Цель: учить называть последующее и предыдущее числа.

- На трёх кольцах размещены цифры от 1 до 9. Вам необходимо стрелкой выбрать число на среднем кольце и с помощью цифр на верхнем и нижнем кольце найти «соседей» этого числа. Например, число 5, а его соседи 4 и 6.

Воспитатель: Число 7.

Дети: «Соседи» числа 7, 6 и 8.

Дидактическая игра «Найди фигуры»

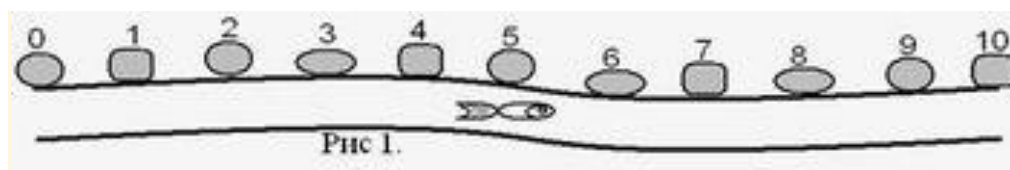
Цель: развивать у детей геометрическую зоркость, закрепить умение определять из каких фигур состоит предмет.

- На нижнем кольце размещены изображения предметов (дом, снеговик, машина, неваляшка, тележка, пирамидка, шарики, ведёрко, которые состоят из геометрических фигур. А на среднем и верхнем кольце – отдельные геометрические фигуры. С помощью стрелки выбираете изображение предмета, затем совмещаете с ним геометрические фигуры на среднем и верхнем кольце, из которых состоит данный предмет.

Воспитатель: Из каких геометрических фигур состоит дом?

Дети: Дом состоит из квадрата и треугольника.

Игра «Рыбка»



В ручейке лежат одиннадцать пронумерованных камней на равном расстоянии друг от друга. Рыбка выполняет команды «налево» и «направо»

и в исходной ситуации находится под пятым камнем. Ведущий подает рыбе серию команд, ведомый должен определить номер камешка, под которым находится рыба после последней команды. Ребенок может не знать цифр. Это не беда. Во время игр в «Рыбку» и «Колибри» он освоит цифры и счет, если конечно, правильно помочь ему в этом.

Примеры:

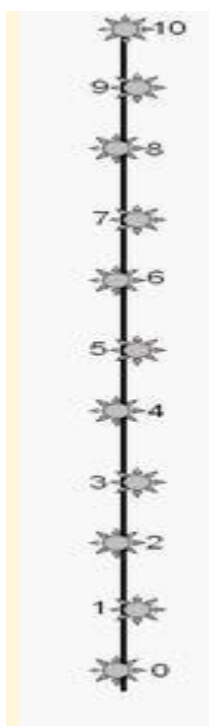
1. Рыбка находится под пятым камешком. Плыет направо, направо, направо, налево. Под каким камешком прячется рыбка? (Под седьмым). Если ведомый правильно определил положение рыбки и указывает на седьмой камешек, то рыбка, в следующей серии команд, стартует из-под седьмого камешка:

2. Рыбка находится под седьмым камешком. Плыет направо, направо, налево, налево, направо. Под каким камешком прячется рыбка? (под восьмым). В случае потери ведомым рыбки, она возвращается под пятый камешек. Начальный темп игры - 80-90 слов в минуту, начальное количество команд в серии - три. Постепенно наращивая темп и количество команд довести их до 120 слов в минуту и десяти соответственно.

Игра «Колибри»

Цветки мальвы расположены друг под другом на равных расстояниях. Колибри перелетает с цветка на цветок, выполняя команды «вверх», «вниз». Ведущий подает несколько команд, ведомый должен определить положение колибри после последней команды. Начинать следует с трех - четырех команд в темпе 80 – 90 слов в минуту и, постепенно наращивая количество команды и темп, довести их до 20 т 120 соответственно.

Например: 1. Колибри находится на пятом цветке и выполняет команды - вверх, вверх, вниз, вниз, вниз. Где теперь находится колибри? (на четвертом цветке). Колибри находится на четвертом цветке и выполняет команды – вниз, вниз, вверх, вверх, вверх, вниз. Где теперь находится колибри? (на пятом цветке).



«Системный оператор».

Загадывается загадка про число 5.

- Каким числом было число 5 прошлом? (числом 4).
- Каким числом станет число 5 в будущем? (числом 6).
- Из каких двух чисел можно составить число 5? (1 и 4, 2 и 3, 5 и 0).
- Из каких двух чисел можно составить число 4? (1 и 3, 2 и 2, 4 и 0).
- Из каких двух чисел можно составить число 6? (1 и 5, 2 и 4, 3 и 3, 6 и 0).
- Между какими числами находится число 5 в числовом ряду? (между 4 и 6).
- Между какими числами находится число 4 числовом ряду? (между 3 и 5)
- Между какими числами находится число 6 в числовом ряду? (между 5 и 7).

Игра «Теремок».

У детей в руках различные предметы, не картинки. Ведущий сидит в «теремке».

Каждый, кто приходит в «теремок», может туда попасть, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него.

Дети: тук - тук, кто в теремочке живет?

Восп-ль: это я, квадрат. А ты кто?

Дети: я - треугольник. Пусти меня.

Восп-ль: пушу, если скажешь, чем мы с тобою похожи.

Дети: и у меня и у тебя есть стороны, углы. Мы геометрические фигуры. То же самое с квадратами.

Д/игра «Назови соседей».

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Начинается считалка:

На берегу села галка,

Две вороны, воробей,

Три сороки, соловей.

Завтра с неба прилетит

Синий-синий - синий кит.

Если веришь - стой и жди,

А не веришь, выходи.

Ведущий бросает кому-либо из детей куб, ребенок, поймавший его, сначала называет цифру на грани куба, а потом «соседей» этого числа. На гранях куба вместо цифр - кружки - от 1 до 6.

«Угадай -ка».

На станции встречает Буратино: кот Базилио перепутал все геометрические фигуры, а Мальвина задала урок: составить портрет Базилио из геометрических фигур

Из каких фигур будешь выкладывать?

Каким ты видишь кота /получаются разные коты/

«Сосчитай-ка»

Вокзал из 10 этажей. Сосчитай этажи /прямой и обратный счет/. Встречает крокодил Гена, хочет сделать подарок Чебурашке. Подарить 6 яблок или 5 конфет. Что больше? Что меньше? На сколько? Гена благодарит.

Игра «Мои друзья».

Дети берут себе карточки с изображением каких-либо объектов. Ведущий выбирает функцию и называет ее. Дети, объект которых имеет данную функцию, подходят к ведущему.

Незнайка: мои друзья - это то, чем можно измерять. Дети - линейка, веревка, палочка, рука, градусник, весы....

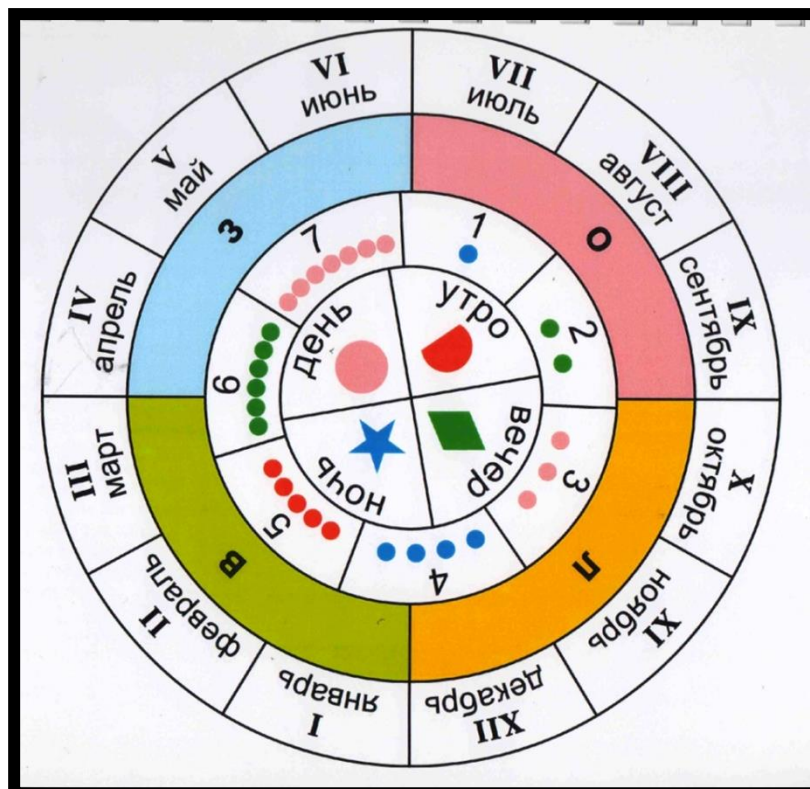
Д/и «Аукцион».

На аукционе выставляются разнообразные предметы. Они лежат в корзине у воспитателя, дети достают эти предметы, по очереди называют все ресурсы их использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное применение объекта.

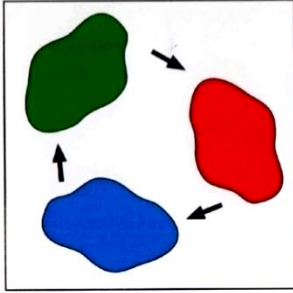
Воспитатель: цилиндр. Какие предметы или их части имеют такую форму?

Дети: банка из под кофе, ножка кровати, бочка, есть такая шляпа - цилиндр, в «строителе» есть такие детали...

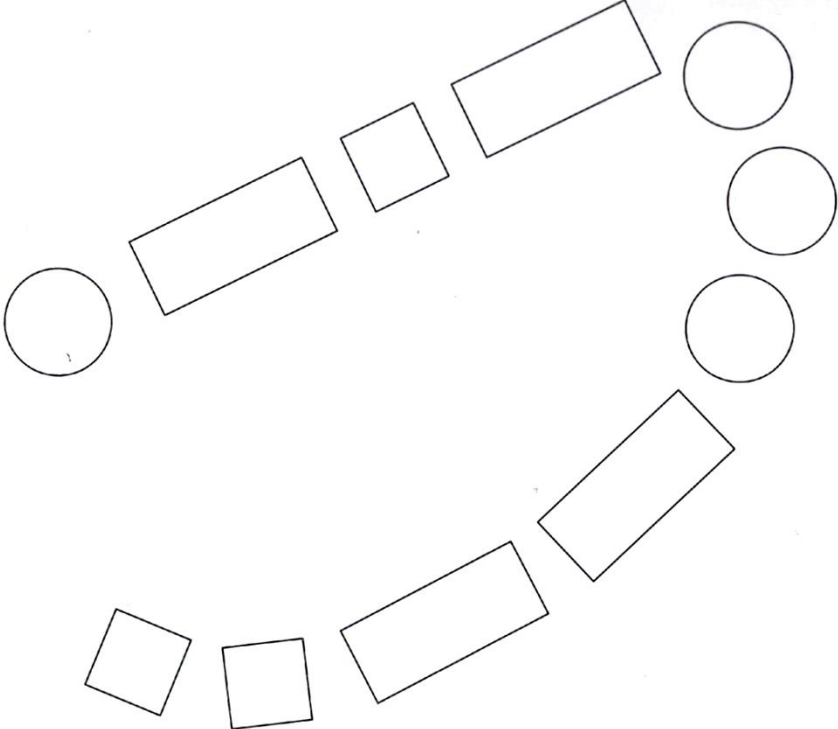
Круги Луллия



Символическая цепочка



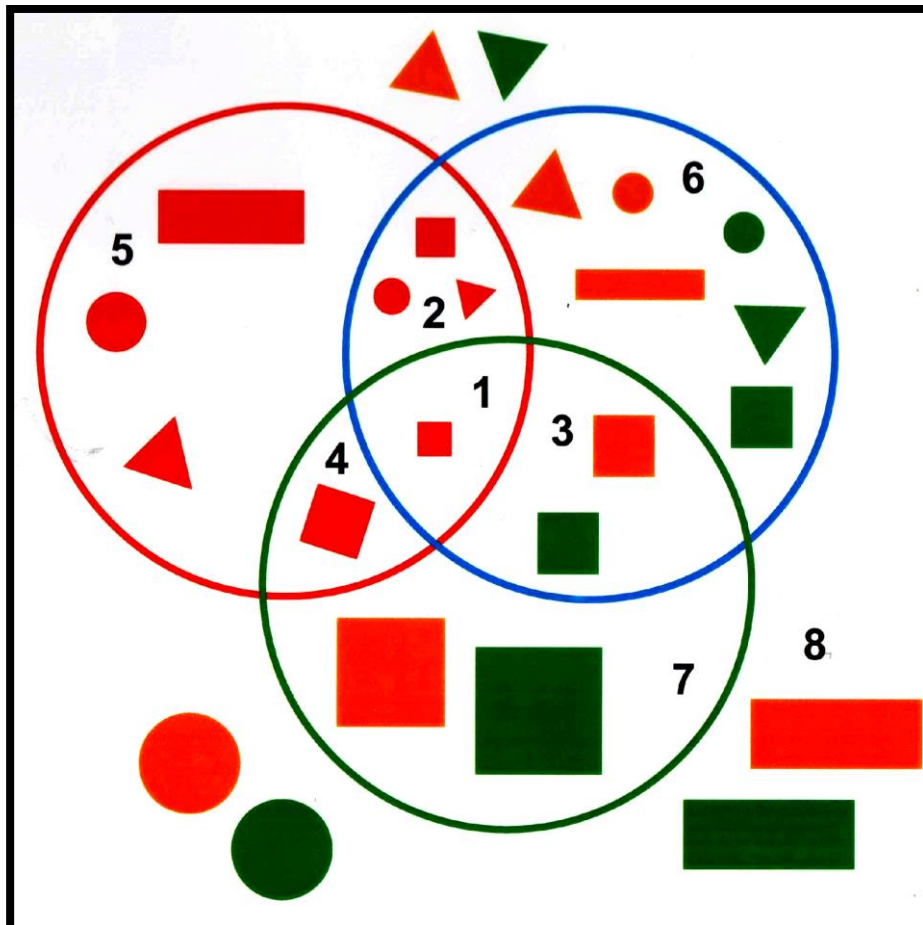
На карточке с помощью символов указана последовательность составления цепочек блоков. В соответствии с указанной закономерностью дети выкладывают цепочки: После зелёного блока следует красный, затем синий и опять зелёный. Выигрывает тот, кто составит наиболее длинную цепочку и не допустит ошибок в последовательности.



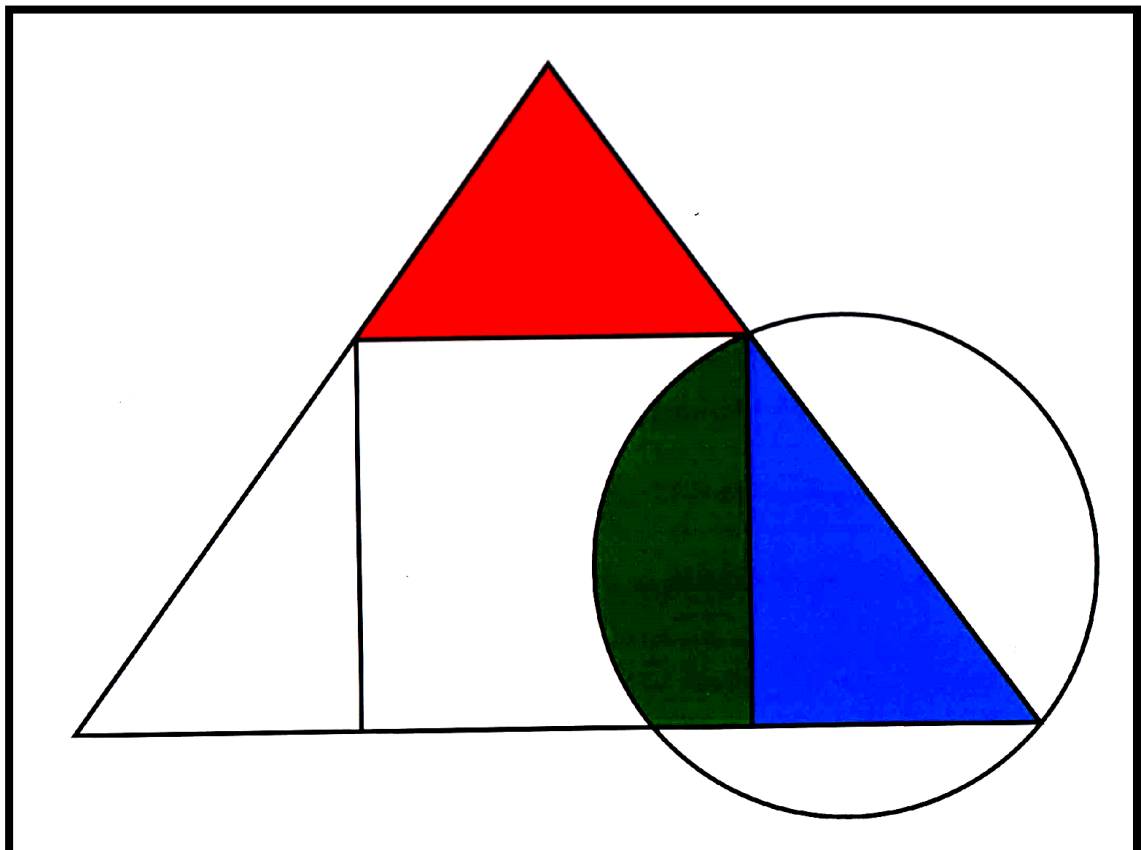
Системный оператор «Число 5»

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4	5	6
$1+1+1+1=4$ $1+1+2=4$ $2+2=4$ $2+1+1=4$	$4+1=5$ $3+2=5$ $1+4=5$ $2+3=5$ $1+1+1+1+1=5$	$5+1=6$ $4+2=6$ $3+3=6$ $2+3+1=6$ $1+1+1+1+1+1=6$

Блоки Дьенеша



Игровое упражнение «Сколько фигур»



Одной из разновидностей математических игр по технологии ТРИЗ являются развивающие игры с блоками Дьенеша, палочками Кюизенера, счетными палочками, кубиками и квадратами Никитина, различными головоломками.

Так, широко известные всем счетные палочки оказываются не только счетным материалом. С их помощью можно в доступной пониманию ребенка форме познакомить его с началами геометрии. Используя палочки как единицу измерения, он выделяет элементы фигур и дает им количественную характеристику, строит и преобразует простые и сложные фигуры по условиям, воссоздает связи и отношения между ними.

Палочки Кюизенера могут стать своеобразной «цветной алгеброй». Ребенок учится декодировать игру красок в числовые соотношения: чередование полосок — в числовую последовательность, сочетание полосок в узоре — в состав числа. С помощью сопоставления узоров (ковриков) выводятся свойства чисел (чем больше число, тем больше вариантов его разложения, решаются «цветные» уравнения (сумма и разность находятся через подбор неизвестного из совокупности цветных полосок). При этом не только «считываются» готовые конфигурации, но прежде всего создаются самим ребенком по условиям.

Дети дошкольного возраста уже могут оперировать некоторыми символами и знаками. Кодирование, схематизация, наглядное моделирование, освоенные сегодня, помогут им завтра бесстрашно окунуться в сложный математический язык.

Логические блоки Дьенеша (ЛБД) — абстрактно - дидактическое средство. Это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной.

ЛБД позволяют моделировать множества с заданными свойствами, например, создавать множества красных блоков, квадратных блоков и др. Блоки можно группировать, а далее и классифицировать по заданному свойству: разбивать блоки на группы по величине (большие и маленькие, цвету (красные и не красные) и др. Далее детям можно раскрыть и более сложные операции над множеством (объединение, включение, дополнение, пересечение).

Игра с двумя обручами

На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть. Ведущий предлагает кому-нибудь встать

- внутри синего обруча,
- внутри красного обруча,
- внутри обеих обручей,
- вне красного обруча,
- внутри синего, но вне красного,
- внутри красного, но вне синего,
- вне синего и красного обручей.

Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча - все красные. На первых порах вызывает затруднение проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей.

После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса:

- Какие блоки лежат внутри обеих обручей?
- Внутри синего, но вне красного обруча?

- Внутри красного, но вне синего?
- Вне обоих обручей?

Следует подчеркнуть, что блоки надо назвать здесь с помощью двух свойств - формы и цвета.

Итак, играя с блоками, ребенок приближается к пониманию сложных логических отношений между множествами. От игр с абстрактными блоками дети легко и с удовольствием переходят к играм с реальными множествами, с конкретным «жизненным» материалом.

Игра «Сложи узор» - разноцветные кубики.

В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третье - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнить уже творческую работу.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне. В игре "Сложи узор" хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу - важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию.

Игра «Сложи квадрат»

Складывая квадраты из разноцветных кусочков различной формы, ребенок выполняет несколько видов работ, неодинаковых по содержанию и степени сложности. Все детали необходимо перевернуть на лицевую сторону и сообразить, как из кусочков одного цвета сложить квадрат. В процессе игры ребенок знакомится с сенсорными эталонами цвета и формы, соотношением целого и части, учится разбивать сложное задание на несколько простых, создавая алгоритм игры.

Таким образом, происходит тренировка в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы частей, целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположения. Постепенное усложнение заданий позволяет малышу продвигаться самостоятельно, а методы "ледокола" надо применять каждый раз со знакомых и более простых заданий, как в других играх. Это делает излишними подсказку и объяснение.

Игра «Волшебные картинки»

Цель: развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

Ход: Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

Игра «Один – много»

Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»

Ход: - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично: - коробка стол

Книга дерево

Ковер дом

Клубок цветок

Морковь дом

Игра «Цепочки ассоциации»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход: Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например:

Длинное (

Круглое (

Квадратное (

Игра «Пинг-понг» (наоборот)

Цель: учить подбирать слова-антонимы.

Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например: Словарик для детей 4-5 лет:

Вперед – назад; большой – маленький; и т.д.

Словарик для детей 5-6 лет:

Влево – вправо; короткий – длинный; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.

«Хорошо — плохо».

Берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных ассоциаций, и называется как можно больше положительных и отрицательных его сторон.

Например, в качестве объекта выбирается треугольник. Положительные ассоциации детей — похож на крышу дома, устойчивый; отрицательные — не катается, колется.

«Что во что входит».

Педагог задает 3 объекта, находящиеся в связи «надсистема — система — подсистема»; дети выявляют и обосновывают эту связь. Затем добавляются еще объекты, показывающие относительность понятий «надсистема», «система», «подсистема».

Например, заданы объекты — единица, десяток, сотня; добавляется надсистема — тысяча, подсистема — доли.

«Фокусировка».

Педагог задает фокальные (фокальный — фокусный, относящийся к фокусу; фокальные объекты — выделенные из общего ряда) объекты (от 1 до 3) и предмет усовершенствования; игроки переносят признаки и их значения с фокальных объектов на предмет, требующий усовершенствования, т.е. происходит акцентирование свойств произвольных объектов на предмете усовершенствования.

Например, выбран фокальный объект — слон, предмет усовершенствования — конфета. Слон — большой, серый, хороший, сильный (полезный), значит идеальная конфета — большая, хорошая (вкусная), полезная.

«Выбери троих».

Из трех случайных слов нужно выбрать два и рассказать, для чего они нужны и как могут взаимодействовать.

Например, названы слова: «круг», «четыре», «маленький»; дети предполагают, что в игре могут использоваться 4 маленьких круга как тарелки для кукол или колеса у машинки.

«Точка зрения»

(автор — И.Л. Викентьев). Детей делят на группы (по 2—4 человека), которые получают задание описать известную им ситуацию с точки зрения одного из объектов — ее участников или свидетелей. Среди свойств объекта надо найти отличающие его от других объектов и определяющие специфическую точку зрения на события.

Например, составить рассказ от имени числа пять как части таблицы сложения, изучаемой в среднем дошкольном возрасте.

«Маленькие человечки».

Выбранное заранее явление или предмет представляется состоящим из множества маленьких человечков, которые могут думать, производить действия, вести себя по-разному. У человечков разные характеры и привычки, они подчиняются разным командам. Игра позволяет детям увидеть и почувствовать природные явления, характер взаимодействия предметов-систем и их элементов, особенно, если на место человечков они поставят самих себя.

«Да-Нет»

Позволяет решать задачи с постепенным сужением круга поиска.

(Используем в начале НОД, когда детям предстоит отгадать, чем сегодня будем заниматься, отгадать нужно при помощи вопросов, на которые можно ответить «да» или «нет».

- Это фигура? Нет
- Это число? Да
- Это число нечетное? Нет
- Это число четное? Да
- Это число меньше 6? Да
- Это число больше 2? Да
- Это число 4? Да

«Много – мало»

При ознакомлении с понятиями много-мало.

В: Этого было много, а стало мало.

Что это может быть?

Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной.

В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть?

Д: Игрушек, овощей в огороде...

При уточнении понятия относительности размера

В: Это было раньше маленьким, а стало большим.

Д: Человек был маленьким ребенком, а стал взрослым и высоким.

В: Это было раньше большим, а стало маленьким.

Д: Конфета, когда ее едят становится маленькой; самолет, когда стоит рядом кажется очень большим, а когда улетаёт - становится все меньше и меньше. При уточнении понятия "цена", "стоимость"

В: Раньше было дорогим для тебя, а стало бесценным.

Д: Был маленьким хорошим ребенком, его все любили, он был дорог, вырос, стал нехорошим человеком, его перестали любить; игрушка подаренная, а потом надоевшая или сломавшаяся.

«Фигуры»

При ознакомлении с геометрическими фигурами.

На картинках у детей изображены предметы круглой, треугольной и других форм.

Например: «Раз, два, три, все у кого изображены предметы круглой формы, ко мне беги!» и так далее.

Ведущий спрашивает у подбежавших детей, для чего служит этот объект (его функцию).

«Волшебная верёвочка»

(при обучении измерению и сравнению величины предметов с помощью условной мерки).

В: Как можно использовать верёвочку?

Д: Ей можно измерить все.

В: Например?

Д: Комнату, высоту дома, свой рост. При закреплении геометрических форм.

В: Поиграем в игру. Я показываю фигуру геометрическую, а вы называете предметы, в которых есть такие формы, или которые состоят из этих форм. Кто последний назовет - тот и выигрывает. Прямоугольник.

Д: Стол, окно, коробка из-под карандашей...

В: А у стола что прямоугольное?

Д: Крышка стола, дно ящика, боковые...

«Что умеет делать»

В: Что может цифра «4»?

Д: Обозначить количество предметов, стать другой цифрой.

В: Что может треугольник?

Д: Находиться в другом объекте, например: треугольные часы.

В: Что может знак «+»?

Д: Прибавить, обозначить положительный результат, находиться в книге, тетради.

«Чем был - чем стал»

В: Было числом 4, а стало числом 5.

Д: $4+1=5$ В: Сколько нужно прибавить, чтобы получилось число 5?

В: Было число 5, а стало 3.

В: Что нужно сделать, чтобы получилось число 3?

Д: $5-2=3$

«Раньше-позже»

В: Какая часть суток сейчас?

Д: День.

В: А что было раньше?

Д: Утро.

В: А раньше?

Д: Ночь.

В: А еще раньше? При закреплении понятий "сегодня", "завтра", "вчера"...

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?... Живая и неживая системы.

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

В: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?

Д: Была маленькая тыквочка, а до этого растение зацвело.

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: А еще раньше?

Д: Семечко.

В: А что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!

В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.

В: А дальше?

Д: Если ее выльют, то она впитается в землю, а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево...

В: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливал, что будет дальше?

Д: Она испарится, превратится в тучку и в дождик.

В: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличится. Почему?

Д: Потому, что жидкие человечки воды встретятся с бегущими человечками воздуха. «Волшебный светофор»

В: Цифра 6. Поднимает желтый кружок.

Д: Эта цифра нужна, чтобы решать задачки, что-то сосчитать. Воспитатель обобщает: Число 6 служит единицей измерения. Воспитатель поднимает красный кружок.

В: Число 6 живет в математике среди других чисел.

В задачках, в примерах.

Воспитатель обобщает: Число 6 действительно живет в современной арифметике.

Воспитатель поднимает зеленый кружок.

Воспитатель просит изобразить каждого ребенка свой пример или если это начало года, то разбирает примеры вместе с детьми: $1+1+1+1+1+1$; $2+2+2$; $3+3$; $5+1$; $10-4$.

Игра «Наоборот» хорошо усваивается приём «противоположные значения»

Высоко – низко

Далеко – близко

Впереди – сзади

День – ночь

Вверху – внизу

Мало – много

Узкий – широкий

На противоречия задаю вопросы:

- Что бывает то маленьким, то большим (*воздушный шар, надувные игрушки, складная мебель*)

- Что или кто бывает сначала маленьким, а потом большим (*люди, животные, овощи, деревья и т. д.*)

- Что бывает маленьким и большим (*шарик, тесто, пузырь*)

- Длинным и коротким (*резинка, указка, нож складной, складная линейка*)

- Твёрдое и мягкое (*хлеб, яйцо, человек и т. д.*)

- В каких сказках было чего то мало, а затем много («Цветик – семицветик», «Горшок каши»).

Игра «Бывает – не бывает» (с мячом).

1. Бывает круг с углами?
2. Бывает у кошки 2 хвоста?
3. Бывает ночью звёздное небо?
4. Бывает у слона 3 уха?
5. Бывает у петуха 4 ноги?
6. У человека 2 глаза?
7. Солнышко круглое?
8. На правой руке 5 пальцев?
9. Идёт снег летом?
10. После дождя земля бывает сухая?

Игра «Скажи наоборот».

Длинный – короткий.

Большой – маленький.

Высокий – низкий.

Широкий – узкий.

Толстый – худой.

Далеко – близко

Вверху – внизу.

Слева – справа.

Вперед – назад.

Легкий – тяжелый.

Игра «Данетка»

- Правда, что у квадрата и прямоугольника по 4 угла?
- Правда, что шар и куб это плоскостные геометрические фигуры?
- Правда, что после понедельника идет вторник?
- Правда, что 5-этажный дом выше одноэтажного?
- Правда, что вечером мы завтракаем?
- Правда, что вы самые лучшие дети на свете?

«Математический планшет».

Дидактическая игра для дошкольников старшего возраста

Что такое математический планшет:

Эта классическая дидактическая игра известна еще с 50-х годов XX века. Ее прототип под названием Geoboard («геометрическая доска») изобрел египетский педагог Калев Гаттегно. Вариациями «Геоборда» являются также "Геоконт" Воскобовича и планшет "Геометрик".

Математический планшет представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено 25 штырьков (5 рядов и 5 столбцов). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения - от букв и цифр до сюжетных картинок. Можно дополнить линии геометрическими фигурами - и эти изображения станут еще более разнообразными и яркими.

Цель: Способствовать познавательному – математическому развитию детей.

Задачи:

Образовательная: повышать уровень развития ребёнка, поощрять желание ребенка узнавать что-то новое и работать самостоятельно, учить анализировать, сравнивать, обобщать, формировать умение ребенка «читать схему» выкладывать симметричные рисунки, словарная работа: кнопки, резиночки, деревянная дощечка.

Развивающая: развивать все познавательные функции (*восприятие, внимание, память, мышление, речь*), закреплять понимание понятия «вверху», «внизу», «центр».

Оздоровительная: развитие мелкой моторики и тактильной чувствительности.

Этапы работы с «**Математическим планшетом**»

Познакомить детей с игрой, показать, как пользоваться планшетом, как одевать и снимать резиночки, объяснить правила безопасности.

Показать, что можно сделать (*геометрические фигуры, предметы, насекомые, и т. д.*). Научить с помощью линий, передавать простейшие сюжеты - капает дождик, домик у речки, бабочка над цветком и т. д. Затем добавляются упражнения «оживления фигур» - на поле изображается квадрат или треугольник, а затем с помощью резинок и плоских фигур картина дорисовывается, например, к прямоугольнику добавляются круги, и получается автобус.

Формировать умение ребенка «читать схему» выкладывать рисунки по уже готовым схемам. Но любые схемы – это просто набор идей, которыми не стоит ограничиваться, на помощь придут фантазия, как взрослого, так и ребенка.

Затем целесообразна работа по развитию словесного творчества. Дети могут нарисовать резинками свои собственные сказки, истории, перенести их на схему, а затем их рассказать. Очень хорошо, когда дети включаются в коллективную работу (каждый иллюстрирует свою часть стихотворения, сказки, а затем планшеты объединяются в ряд и можно рассказать стихотворение от начала до конца).

Варианты игр в старшем дошкольном возрасте

Игра «Узор по образцу»

Цель: Познакомить детей с игровым материалом, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры: Воспитатель дает ребёнку планшет, просит сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество, показывает, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резинок может быть не одна, а две, три, да еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать. В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру. Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны *«рисует»* воспитатель, с другой – ребенок повторяет рисунок воспитателя.

Игра «Цифры играют в прятки»

Материал: математический планшет, схемы цифр.

Цель: закреплять знание цифр, продолжить учить работать со схемой, развивать моторику рук, творческого воображения, внимания ребенка. Описание игры: Детям предлагается вспомнить, какие цифры они знают. Задумать любую из цифр. Выложить ее на планшете одним цветом, а затем *«спрятать»*, превратить с помощью резиночек и геометрических фигур во что-либо. По готовности ребёнок представляет всем получившееся изображение, а остальные участники разгадывают, какая цифра *«спрятана»*. Вариант: Аналогично можно прятать буквы. Игру можно сопровождать загадками или стихами про числа и буквы. Уровень сложности: цифра рисуется одним цветом, а узор, за который она прячется другим, в этом случае отгадывать будет легче. Для того чтобы усложнить загадку, можно использовать один цвет, либо сочетать цвета так, чтобы спрятанная цифра не была явно видна. Низкий: по образцу. Средний: по схеме. Высокий: по замыслу.

Игра «Пространственное ориентирование»

Цель: совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, понимать смысл пространственных отношений (*вверху, внизу, слева, справа*); закреплять знания названий геометрических фигур, цвета и величины.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.

Описание игры: расположи снизу большой зеленый треугольник, а сверху два маленьких: красный и синий и т. д. расположи слева квадрат и треугольник, а справа – две трапеции; Какие фигуры и какого цвета расположены слева на планшете? Задание можно разнообразить, давая детям **задания**: Какая фигура справа от квадрата?; Какого цвета треугольник снизу?; Сколько треугольников сверху?; Воспитатель *«рисует»* на планшете геометрические фигуры (или просит детей *«нарисовать»*) и задает вопросы.

Игра «Загадки»

Цель: развивать умение создавать множества (*группы предметов*) из разных по качеству элементов (*предметов разного цвета, размера, формы, назначения*); анализировать форму предметов в целом и из отдельных частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, по представлению; развивать фантазию и речь.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры: Воспитатель загадывает загадки, а отгадки ребенок *«рисует»* резиночками на планшете.

«Букет для мамы»

Цель: развитие умения работать по схеме, развитие речи, моторики рук, воспитывать умение составлять коллективную работу. Раз, два, три, четыре, пять, Будем листья собирать. Лисья берёзы, ветка рябины, Листики, тополя, листья осины, Листики дуба мы соберём, Маме осенний букет отнесем. Какой листик не попал в букет для мамы?

Ход игры: дети по схеме на планшете *«рисуют»* резинками и геометрическими фигурами свою часть стихотворения. Затем планшеты объединяются в ряд и можно рассказать стихотворение.

Ход игры:

Воспитатель с детьми заходят в группу, приветствуют гостей.

Воспитатель: Хотите послушать сказку? (*Ответы детей*)

Воспитатель: В одном сказочном городке жили сказочные предметы. И как - то раз встретились резиночки, кнопочки, деревянные дощечки и заспорили, кто всех полезней. Долго они спорили. А потом подружились и решили работать вместе – дощечка, кнопочки и резиночки. И вот тут-то стали у них получаться просто-таки удивительные изображения: снежинки, ракета, кораблик, домик и много других рисунков. И оказалось, что друг без друга им не обойтись. А все вместе они стали превратились в *«математический планшет»*. А пойдёмте, я вас с ними познакомлю.

(*Воспитатель предлагает детям занять места за столами*)

Воспитатель: Перед вами те самые дощечки, кнопочки. А называется он *«Математический планшет»*. Давайте с ним познакомимся, пощупайте их пальчиками.

Раз, два, три, четыре, пять.

Точек в строчке ровно пять.

В столбиках теперь считаем

И друг друга проверяем.

Раз, два, три, четыре, пять.

А всего их двадцать пять,

Этих точек в доме этом,

Называемом *«Планшетом»*.

Воспитатель: Возьмите любую геометрическую фигурку и поместите её в правый верхний угол, теперь возьмите другую геометрическую фигуру, и поместите её в левый нижний угол, а теперь возьмите любую фигуру и поместите её в центр вашего планшета. Молодцы, я вижу, вы отлично ориентируетесь на планшете. Освободите свой планшет.

Воспитатель: А теперь давайте познакомимся и с резинками. Хочу вас предупредить, что работать с резинками нужно осторожно, почему? (*ответы детей*)

Воспитатель: Посмотрите внимательно, как я буду работать. Сначала цепляем резиночку за кнопку, а потом тянем в то направление, которое вам необходимо для рисунка. А теперь вы попробуйте. *(дети работают самостоятельно)*

Воспитатель: А теперь попробуем изобразить попробуем изобразить с помощью резинки прямоугольник, затем треугольник, ромб.

Воспитатель: Какой формы у вас планшет? *(квадрат)*.

- Возьмите резиночки и обозначьте стороны квадрата, нужно резинку протянуть по крайним кнопкам.

(дети натягивают резиночки по периметру планшета).

- А как с помощью одной резинка из квадрата сделать два прямоугольника?

(дети натягивают резинку посередине планшета горизонтально или вертикально. Оба действия являются правильными)

- Как с помощью ещё одной резинки из этих 2-х прямоугольников сделать 4 квадрата?

(у детей на планшетах резинки натянуты крестообразно – получается 4 одинаковых квадрата).

- А теперь посмотрите на квадраты, сколько получилось квадратов? *(5)*.

Воспитатель: С этими заданиями вы справились. Посмотрим, как вы справитесь со следующим заданием: «Итак, как с помощью всего лишь одной резиночки сделать из квадрата 2 треугольника?»

- А как с помощью ещё одной резинки из двух треугольников получить 4?

(дети выполняют задание).

- Сколько получилось треугольников? *(8)*.

Воспитатель: Молодцы, можете освободить свои планшеты.

Воспитатель: Я вам приготовила схемы, где выполнена одна часть предмета, вы должны дополнить этот предмет эту часть до целого предмета

(дети самостоятельно выполняют)

Воспитатель: Молодцы, можете освободить свои планшеты.

Воспитатель: А теперь я вас попрошу выложить цифры

(воспитатель каждому называет цифру от 1 до 6, но не по порядку).

(дети самостоятельно выполняют)

Воспитатель: Покажите мне свои цифры. Молодцы. Положите свои планшеты. Сей час, я буду называть число, а у кого будут соседи этого числа, поднимут свои планшеты. Задание понятно?

(ответы детей).

Воспитатель: Цифра 3

(дети у кого 2 и 4 поднимают планшеты и т. д.)

Воспитатель: Ребята с чем вы сегодня познакомились? Вам понравилось играть на планшетах? А что больше всего понравилось?

(Ответы детей)

Воспитатель: Друзья мои, вы большие молодцы и умницы, вы научились пользоваться математическими планшетами. Я надеюсь, что он поможет вам стать

умными, сообразительными и внимательными. А не хотите остальных ребят в группе научить?

(Ответы детей).

Тогда попрощаемся с гостями, пожелаем им всего доброго и отправляемся в группу.

Д / и «Назови фигуру»

Цель: упражнять в узнавании и назывании геометрических фигур. Знакомство с новыми фигурами и их названиями

Ребята давайте с вами вспомним название геометрических фигур.

Дети называют, а воспитатель прикрепляет изображение на мольберт или доску.

Затем берет формы – шар, куб, призму и кирпич.

Назовите пожалуйста, как называются эти формы и с какой геометрической фигурой можно их сравнить.

Ребята, а как вы думаете: можно ли треугольник, квадрат, прямоугольник назвать – многоугольником.

Фигуры у которых есть углы, мы называем многоугольниками.

А скажите, пожалуйста, может ли быть фигура с двумя углами.

Если кто то из детей дает утвердительный ответ, то ему предлагается нарисовать такую фигуру (мелом на доске)

Хорошо, а теперь посчитаем углы у фигуры (*показать ромб*)– четыре угла, но не квадрат, не прямоугольник. Да – это Ромб.

А вот еще одна фигура с четырьмя углами (*показать трапецию*)– трапеция. Такая фигура называется – Трапеция.

Следующая фигура – пять углов (*показать пятиугольник*), или правильный пятиугольник, или пентагон.

А эта фигура имеет – шесть углов (*показ шестиугольника*) или правильный шестиугольник, или гексагон.

А вот вам фигура на внимание (*Звезда*), посчитайте и скажите, сколько углов у этой фигуры. Считайте внимательно, подумайте.

Воспитатель прикрепляет на мольберт изображение звезды.

После ответов детей, вместе с ними считает все углы – 10.

Воспитатель приглашает детей за столы, где лежат листы бумаги и цветные карандаши.

Д/и «Представь и дорисуй».

Цель: развивать внимание, память, наблюдательность, а так же творческие способности, фантазию.

Детям предлагается представить и дорисовать фигуры, которые они сегодня называли, и с которыми познакомились.

Заключительная часть

Рефлексия:

Дети, что у вас получилось?

В нашей игре, о чем мы с вами говорили?

Что нового узнали, с чем познакомились?

Все молодцы, мы замечательно поиграли.

Детям предлагается продолжить рисовать или любая другая игра по выбору детей.

«Что умеет делать?» (игра для детей с 3-х лет)

Правило игры:

Ведущий называет объект (показывает картинку). Дети должны определить, что умеет делать объект или, что делается с его помощью.

Ход игры: В: Что может цифра «5»?

Д: Обозначить количество предметов, стать другой цифрой.

В: Что может круг?

Д: Находиться в другом объекте, например: круглый торт.

В: Что может знак «+»?

Д: Прибавить, обозначить положительный результат, находиться в книге, тетради.

«Дразнилка» (проводится с 5-лет).

Правила игры: *Ведущий называет объект. Дети, не называя его функцию вслух, поддразнивают его с помощью суффиксов: — лка, -чк, -ще и др.*

Ход игры:

В: Квадрат

Д: квадратище, квадратулька...

В: плюс

Д: складывалка, прибавлялка, плюсище...

«Мои друзья» (проводится с 4-х лет).

Правила игры: *Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого либо. Дети определяют, кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подбегают к ведущему. Ведущий ребенок.*

Ход игры: Дети выбирают объекты геометрические фигуры

Воспитатель: Я – квадрат. Мои друзья те, у кого четыре угла (любой четырехугольник)

Воспитатель: Я – круг. Мои друзья те, кто может катиться (овал)

«Чем был — чем стал» (с 4-х летнего возраста)

Ход игры: В: Было числом 4, а стало числом 5.

Д: $4+1=5$

В: Сколько нужно прибавить, чтобы получилось число 5?

В: Было число 5, а стало 3.

В: Что нужно сделать, чтобы получилось число 3?

Д: $5-2=3$

«Раньше - позже» (с 3-х летнего возраста).

Правило игры: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Ход игры: В: Какая часть суток сейчас?

Д: День.

В: А что было раньше?

Д: Утро.

В: А раньше?

Д: Ночь. В: А еще раньше?

При закреплении понятий «сегодня», «завтра», «вчера»...

В: Какой сегодня день недели?

Д: Среда

В: А какой день недели был вчера?

Д: Вторник

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

«Где живет?» (с 3-х лет).

Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В старшем дошкольном возрасте — это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры: В старшем возрасте объекты заранее загадываются самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя.

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

Д: В столе, в шкафчиках, на моей рубашке, на полу (у линолеума рисунок), в каблуке.

В: Где живет цифра 3?

Д: В днях недели, в месяцах года,

В: Где живет цифра 5?

Д: В днях рождениях, в номерах наших домов, на пальцах руки.

«Что можно сказать о предмете, если там есть...» (с 5-летнего возраста).

Правила игры: Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход игры:

В: Что можно сказать об объекте, который имеет углы и стороны?

Д: Это геометрическая фигура

В: Что можно сказать о системе, в которой есть много фигур?

Д: Это может быть страна фигур.

В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются «+»?

Д: Это пример, сложение.

«Волшебный светофор» (с 4-летнего возраста).

Цель: Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта.

Правила игры: У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый — систему, зеленый — надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может после показа убираться.

Ход игры: Данная игра может использоваться при рассмотрении картины.

В: Если я подниму круг красного цвета — вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг — определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, транспорт, домашние животные).

В: Цифра 6. Поднимает желтый кружок.

Д: Эта цифра нужна, чтобы решать задачки, что-то сосчитать.

Воспитатель обобщает: Число 6 служит единицей измерения.

Воспитатель поднимает красный кружок.

В: Число 6 живет в математике среди других чисел. В задачках, в примерах.

Воспитатель обобщает: Число 6 действительно живет в современной арифметике. Воспитатель поднимает зеленый кружок. Воспитатель просит изобразить каждого ребенка свой пример или если это начало года, то разбирает примеры вместе с детьми: $1+1+1+1+1+1$; $2+2+2$; $3+3$; $5+1$; $10-4$.

«Хорошо-плохо» (игра с младшего дошкольного возраста).

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры: Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры.

В: Сегодня пятница — хорошо. Почему?

Д: Потому, что завтра выходной.

В: Сегодня пятница — плохо. Почему?

Д: Конец еще одной недели. То есть вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо — почему?», «что-то плохо — почему?».

«Аукцион» (со старшего дошкольного возраста).

Цель: Учить детей выделять дополнительные ресурсы предмета.

Правила игры: *На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.*

Ход игры:

В: Для чего нужна линейка?

Д: Для того, чтобы измерять чего-то.

В: А как еще можно использовать линейку?

Д: Вместо указки, помешать ею что-то, спину почесать. В цель метать.

В: А как?

Д: На кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать.

При обучении измерению и сравнению величины предметов с помощью условной мерки.

В: Как можно использовать веревочку?

Д: Ей можно измерить все.

В: Например?

Д: Комнату, высоту дома, свой рост.

При закреплении геометрических форм.

В: Поиграем в игру. Я показываю фигуру геометрическую, а вы называете предметы, в которых есть такие формы, или которые состоят из этих форм. Кто последний назовет — тот и выигрывает. Прямоугольник.

Д: Стол, окно, коробка из — под карандашей...

В: А у стола что прямоугольное?

Д: Крышка стола, дно ящика, боковые...

«Раз, два, три... ко мне беги!» (с 3 — летнего возраста).

Правила игры: Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в старших группах — это объекты более сложного содержания (картинки составленные из определенных геометрических фигур). Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. Ведущий ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры: При ознакомлении с геометрическими фигурами. На картинках у детей изображены предметы круглой, треугольной и других формы.

«Раз, два, три, все, у кого есть три угла ко мне беги» (Подбегают дети, у которых на картинке изображения треугольной формы...) Остальные дети стоят на месте. Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы. Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.

«На что похоже» (с 3-летнего возраста).

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры: Ведущий — воспитатель, а в старшем возрасте — ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

В: На что похожа цифра 8?

Д: На снеговика без головы, на матрешку...

В: А если перевернуть 8 в горизонтальное положение?

Д: на очки...

В: На что похож ромб?

Д: На воздушный змей.

«Найди друзей» (с 5 — летнего возраста).

Правила игры: Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

Примечание: В данную игру можно играть подгруппой, а можно и группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция», после использования игры «Что может?». Игру можно сделать подвижной, с помощью набора предметных картинок, находящихся на некотором расстоянии от играющих. Детям надо будет добежать и выбрать правильную картинку, а может и несколько картинок, выполняющих названную ведущим функцию. Другой вариант с использованием моделирования. Ведущий называет объект, а дети, находящиеся за столами, рисуют схемой объект (или объекты), выполняющие функцию заданного объекта.

Ход игры:

В: У меня в руках шар. Он может катиться. А какие еще предметы могут выполнять эту функцию (то есть закрепить у детей понятие о том, что катятся только предметы, у которых нет углов.)

Игра «Узнай меня»

Цель: учить описывать предмет, не называя его.

Ход: Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.

Затем можно ребенку предложить описать какой -нибудь предмет, а все дети отгадывают.

Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

«Фигуры»

При ознакомлении с геометрическими фигурами. На картинках у детей изображены предметы круглой, треугольной и других форм. Например: «Раз, два, три, все у кого изображены предметы круглой формы, ко мне беги!» и так далее. Ведущий спрашивает у подбежавших детей, для чего служит этот объект (его функцию).

«Где живёт»

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

Д: В столе, в шкафчиках, на моей рубашке, на полу (у линолеума рисунок, в каблуке

Где живет цифра 3? Д: В днях недели, в месяцах года,

В: Где живет цифра 5?

Д: В днях рождениях, в номерах наших домов, на пальцах руки, в адресе нашего детского сада

«Хвастуны».

Цель: подбор к одному объекту разнообразных свойств.

Ход: ведущий называет какое-либо качество, свойство объекта, а ребёнок, чей объект обладает этой характеристикой должен сообщить об этом – похвастать. Например,

В. – У меня цифра 5, она может обозначать число.

Р1: - Мои счётные палочки тоже могут обозначать число...

Р2: - Мои часы тоже показывают число.

«Мой подарок»

Цель: учить переносить функцию математических понятий на объекты и с достаточной степенью достоверности объяснять, как она ими используется.

Ход: Роль математического понятия берёт на себя ведущий, а дети принимают роль объектов окружающего мира (можно использовать картинки).

В: – Я – четырёхугольник, показываю форму и дарю своё дело (функцию) тебе (обращается к первому ребёнку).

Р1: - Спасибо. Я – туфелька, у меня четырёхугольный каблук, вырез, пряжка.

В: - Теперь своё умение я дарю тебе (обращается к следующему...)

Р2: - Спасибо. Я – домик, у меня четырёхугольное окно, стены, двери, потолок.

«Я знаю пять...».

Цель: упражнять в классификации объектов.

Ход: Ведущий, подбрасывая вверх и ловя мяч, произносит фразу: «Я знаю пять (называет классификационную группу). Затем мяч бросается каждому ребёнку поочередно, а дети называют объекты, принадлежащие данной группе.

Например

В: - Я знаю 5 геометрических тел...

Р. 1: - ...шар...

Р. 2: - ...конус...

И т. д.

При закреплении геометрических форм.

В: Поиграем в игру. Я показываю фигуру геометрическую, а вы называете предметы, в которых есть такие формы, или которые состоят из этих форм. Кто последний назовет - тот и выигрывает. Прямоугольник.

Д: Стол, окно, коробка из-под карандашей...

В: А у стола что прямоугольное?

Д: Крышка стола, дно ящика, боковые...

«Что умеет делать»

В: Что может цифра «4»?

Д: Обозначить количество предметов, стать другой цифрой.

В: Что может треугольник?

Д: Находиться в другом объекте, например: треугольные часы.

В: Что может знак «+»?

Д: Прибавить, обозначить положительный результат, находиться в книге, тетради.

«Раз, два, три... ко мне беги»

Цель: Развивать умение детей видеть и называть количество предметов на карточке и выполнять определённые действия, связанные с их количеством.

Раздаю детям карточки с изображением разных по количеству по количеству. Предлагаю рассмотреть и сказать о том, у кого что изображено и сколько?

Восп.: «Раз, два, три. У кого на карточке одно яблоко, беги.

«Волшебная» дорожка»

1.Цель: Учить детей по указанным признакам называть предметы и их количество, оперируя понятиями: много, один.

Дорожка разделена на четыре сектора разного цвета. Цвета жёлтый, красный, синий, зелёный.

Дети гуляют по «волшебной дорожке» Попадая на определённый цвет, называют предметы окружающего мира такого же цвета и их количество.

Синими бывают облака и их в небе много.

Жёлтое солнце, оно одно.

2. Цель: Развивать умение детей различать предметы по форме.

Дорожка разделена на четыре сектора. В секторах геометрические формы: круг, треугольник, квадрат, овал.

Дети гуляют по «волшебной дорожке», называют фигуру и предмет, имеющий такую форму и цвет.

Н-р, : «Красный круг. Красным и круглым бывает яблоко».

3. Цель: Учить детей сравнивать по размеру и называть форму предметов окружающего мира.

Дорожка разделена на четыре сектора. Круги, треугольники, квадраты и овалы маленькие и большие.

Дети, гуляя по «волшебной дорожке с героем», рассуждают: «Зайчик прыгнул и попал на большой круг. Таким большим и круглым бывает ...»

«Выберем детали для строительства дома»

Цель: Учить детей различать и правильно называть геометрические фигуры.

Предлагаю рассмотреть на картинке дом. Спрашиваю: «Из каких фигур он состоит?» Дети выбирают и называют геометрические фигуры, которые нужны для строительства дома.

«Рыбаки» с логическими кубиками Дьенеша.

Цель: Развивать умение различать размер и форму геометрических фигур.

Восп.: «Дети, вы - рыбаки. А вот эти фигурки - рыбки. Каждый из вас наловит рыбок, а потом расскажет о них. Какие они по форме и размеру.

«Лабиринт»

Цель: Формировать у детей пространственное представление и умение отражать своё местоположение в речи.

Ребёнок идёт по заданному направлению и проговаривает вслух свои пространственные действия.

Я иду вперёд, обхожу стул с правой стороны. И так далее.

Дидактическая игра «Опиши фигуру»

Цель: развитие логического мышления, формирование понятия об отрицании свойств с помощью частицы «НЕ»

Описание игры.

В игре «Опиши фигуру» (блоки Дьенеша) используют карточки, на которых в

символической форме содержится информация о признаках фигуры (размер, цвет, форма, толщина):

- цвет обозначается пятном размер - силуэт домика (большой, маленький).
- форма - контур фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный).
- толщина - условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).

Кроме карточек, на которых изображены свойства фигуры, существуют карточки: отрицанием свойств: например: "не синий". Карточки могут быть использованы не только как дополнение к блокам Дьенеша, но и как самостоятельный материал для игр.

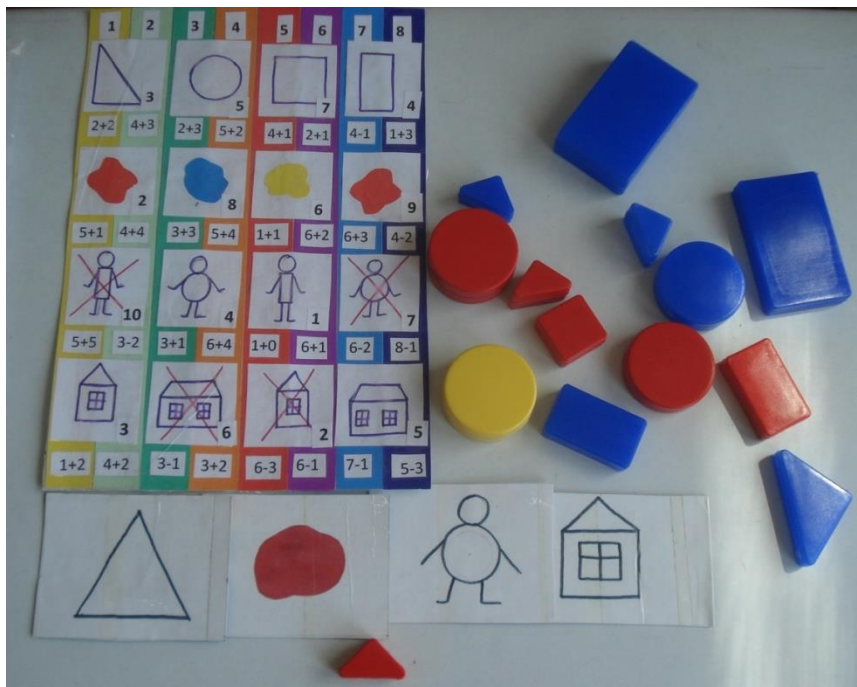
Занятия с такими карточками помогают развивать у ребенка умение расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их символическим обозначениям.

Знакомство с карточками: Ребенку показывают карточку с изображенным на ней одним или несколькими свойствами. Например, если ребенку показывают "красное пятно", то нужно отложить все красные блоки; "красное пятно и домик с одним окошком" - откладываем все красные маленькие фигуры; "красное пятно, домик с одним окошком и силуэт квадрата" - это красные маленькие квадраты - толстые и тонкие и т.д.

Игра "Найди собачку" Выложите перед ребенком 8 блоков, под одним спрячьте изображение собачки. С помощью карточек составьте ответ для ребенка - под какой фигурой спряталась собачка. Чтобы найти собачку ребенку необходимо расшифровать свойства фигуры, изображенные на карточках (красный большой круг).

Игра "Опиши фигуру" Выберите с ребенком любой блок. Вы описываете свойства этой фигуры словами, а ребенок выкладывает карточки с соответствующими признаками этой фигуры.

Игра "Угощение" Ребенок угощает свои игрушки "печеньями" (фигурами). Карточки кладут стопкой «рубашками» вверх. Ребенок вынимает из стопки любую карточку. Находит «печенье» с таким же признаком. Ищет еще одно "печенье", отличающееся только этим признаком. Угощает куклу - в правую руку - одно "печенье", в левую руку - другое. Например: выпала карточка «большой», ребёнок выбрал логическую фигуру: большой синий квадрат. Далее ребенок подбирает второе "печенье": маленький синий квадрат. Печенье отличается по размеру.



Математические коврики

Цель: Развитие восприятия, памяти, мышления; формирование навыков количественного счета, умений выполнять простейшие арифметические действия на сложение и вычитание; закрепить знания основных цветов.

Каждому ребенку раздается по одной таблице, предлагается решить примеры, сосчитать фигуры и назвать цифры. На каждую клетку таблицы нужно положить цветной квадрат в соответствии с полученным числом. Когда все квадраты будут закрыты должен получиться разноцветный узор. Выигрывает тот, кто решит все примеры правильно, подберет нужные цвета и сделает это быстрее других.



Игра «Заколдованный круг»

В игре, представлены набор кругов разрезанных на 8 частей.

Детям предлагается собрать круг в соответствии с заданием к нему:

1. Собери круг так, чтобы сумма противоположных чисел была равна 6

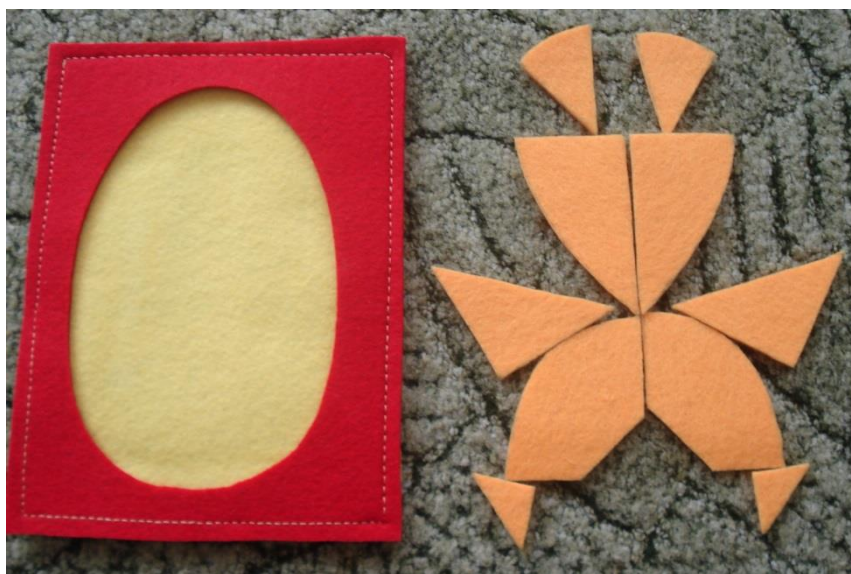
2. Собери круг так, чтобы сумма противоположных чисел была равна 7
3. Собери круг так, чтобы сумма противоположных чисел была равна 8
4. Собери круг так, чтобы сумма противоположных чисел была равна 9
5. Собери круг так, чтобы сумма противоположных чисел была равна 10
6. Собери круг так, чтобы противоположные флажки были одного цвета
7. Собери круг так, чтобы количество точек увеличивалось на 1

Ориентироваться при сборе каждого задания можно на внутренние круги, в каждом задании они разного цвета.



Логическая игра «Колумбово яйцо»

- это головоломка - пазл, состоящая геометрических фигур, которые в свою очередь образуют яйцо. С помощью этого набора можно начинать знакомство малыша с геометрическими фигурами. Головоломка состоит из простейших геометрических форм, расположенных на специальной подложке. Прежде всего, игра развивает логическое мышление, фантазию, внимательность и заставляет думать и размышлять. Перед началом игры вместе с малышом повторите названия геометрических форм и вспомните как они выглядят. Сперва попросите ребенка собрать из фигур яйцо, опираясь на картинку в инструкции. А потом уже предложите малышу самому составить из них какую-нибудь фигуру или реальный предмет. Также малыш может попробовать придумать свой вариант фигуры или просто обводить их, используя как трафареты. В набор входит инструкция для родителей и педагогов, где подробно описаны все варианты игры с Колумбовым яйцом. Игры - головоломки развивают пространственное воображение, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость. Простые в понимании, но достаточно трудные в решении, головоломки находятся на тонкой грани, соединяющей увлекательную игру и интеллектуальное развитие.



Дидактическая игра «Чудесные резиночки»

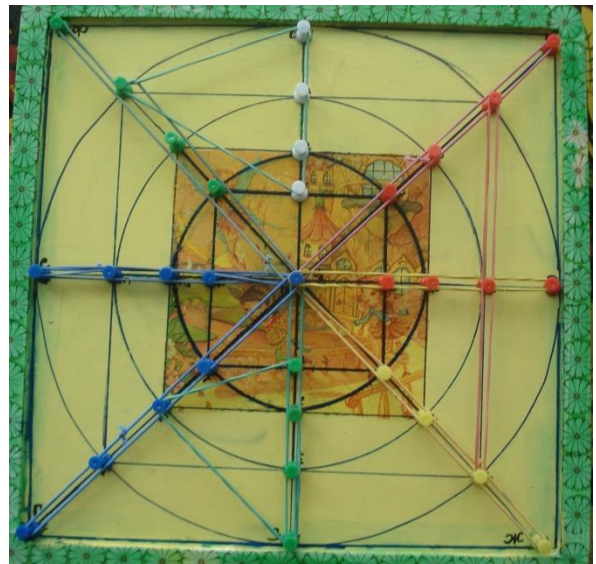
Цель: способствует развитию пространственного мышления, воображения, логики, мелкой моторики, внимания, усидчивости.

С помощью этой игры дети смогут "нарисовать" геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы, модели предметов, учатся ориентироваться на плоскости.

Материал: Доски разных размеров и разные по цвету, цветные силовые кнопки, вбитые на расстоянии 5 или 6 см., разноцветные резиночки.

В эту игру могут играть дети, начиная с младшего возраста. В начале игры нужно провести разминку для пальчиков. Малышам предложить надеть резиночки по цвету "Цветную дорожку", затем усложнять игру.

Дети старшего возраста выкладывают самые разнообразные картинки по образцу или по замыслу.



Дидактическая игра «Волшебная дорожка»

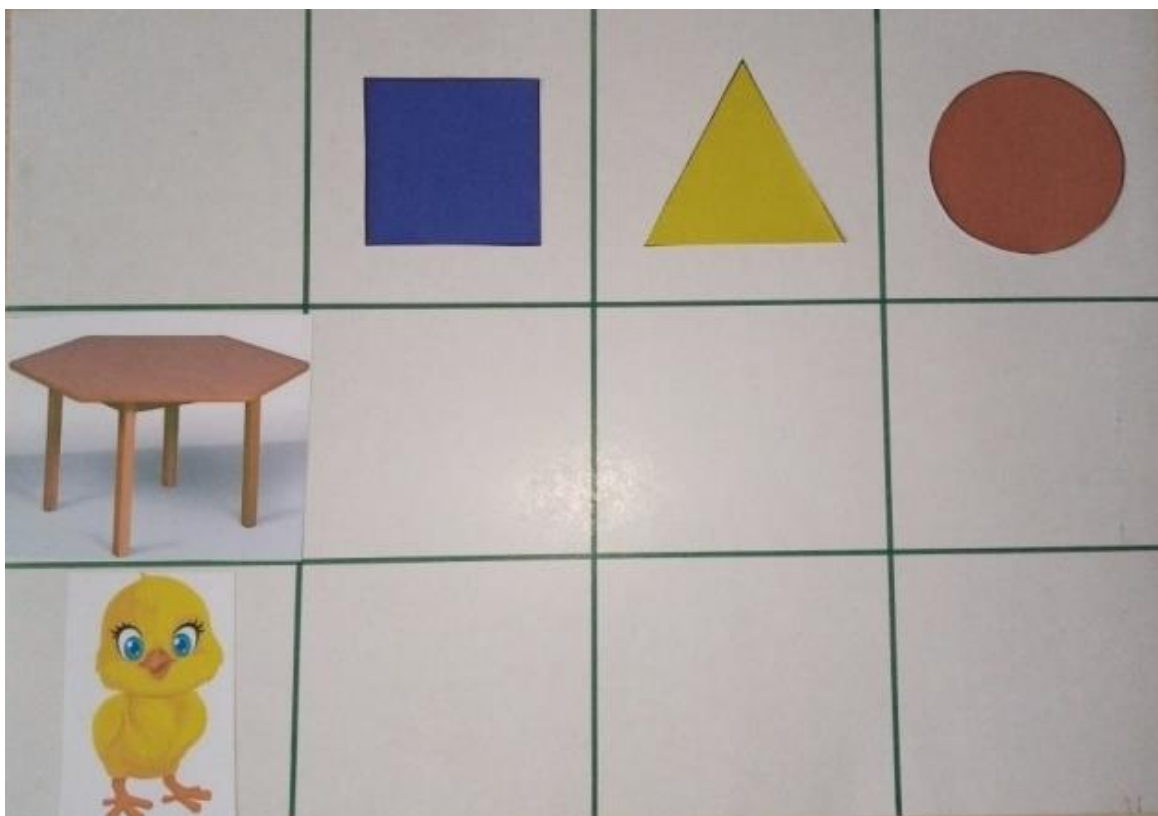
Задачи:

- способствовать формированию у детей осознанного отношения к анализу строения объектов и их создания с помощью сочетания новых частей;
- формировать действия познавательного характера;
- создавать условия для оценки ребенком полученных им идей;
- развивать связную речь.

Работа по «Волшебной дорожке» начинается с трех лет. Сначала предлагаем детям простые задания: два вертикальных объекта (*какой-либо герой*) и не более трех объектов – горизонтальных (*цвет, форма*). Герой путешествует по дорожке, и с ним происходят самые невероятные изменения. Например, цыпленок решил прогуляться по волшебной дорожке. Отправился он в путешествие и оказался на дорожке с синим квадратом. Какой формы и цвета стал цыпленок? (*цыпленок стал синим и квадратным*). Затем цыпленок оказался на дорожке с желтым треугольником. Каким по форме стал цыпленок? И потом цыпленок оказался на дорожке с красным кругом. Каким по форме и по цвету стал цыпленок? Таким образом, цыпленок путешествует по «Волшебной дорожке» и попадает в гости поочередно к разным фигурам.

Когда цыпленок попутешествовал по дорожкам, предложить детям пофантазировать, что хорошего и что плохого в том, что цыпленок стал круглым по форме и красным по цвету, квадратным по форме и синим по цвету. Реализация фантазирования после оценивания «хорошо-плохо» осуществляется в продуктивной деятельности: рисование, лепка, аппликация.

Можно провести такую игру. **Игра «Как елочка себе цвет подбирала»**. По вертикали – силуэт бесцветной елочки, по горизонтали – цветные кляксы. Елочка путешествует по «Волшебной дорожке», попадая поочередно к разным краскам. Какого цвета становится елочка, попадая к синей краске, к желтой краске, к красной краске? Что хорошего, что плохого в таких елочках?



«Волшебный круг».

Цель: формировать у детей обобщенной картины мира, развивать умение описывать объект через признаки и их значения, что является необходимым при решении проблем, тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Оборудование: объекты - набор геометрических фигур, признаки – форма, размер и цвет, стрелки по которым двигаются в процессе игры.

Правила игры:

Разложить на столе объекты (геометрические фигуры, между ними стрелки, по которым дети будут двигаться в процессе игры, в центре набор признаков.

Ход игры:

Дети самостоятельно, с помощью игротеки выбирают игру. Затем воспитатель объясняет правила игры. На столе разложены объекты – геометрические фигуры, по стрелкам необходимо двигаться вперед. Каждый ребенок рассказывает об одном объекте, сравнивая его с соседним по соответствующим ему признакам. Выбирает нужный признак и кладет рядом с объектом. Обязательно производит сравнение с соседней фигурой (*объектом*). Таким образом, каждый ребенок сможет рассказать об объекте (*фигуре*) – используя соответствующие данной фигуре признаки. Дети используют в игре два анализатора - руки и глаза, которые являются помощниками умной головы.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком.

Результат: Дети понимают значения признаков, которые присущи предложенным объектам, а также могут сравнивать объекты с помощью выбранных ими признаков.

