## Дидактические игры по математике

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Поймай рыбку** | *Цель* |  | * закреплять умение считать в пределах 10, соотносить цифру и соответствующее ей число; * развивать внимание, зрительное восприятие, умение сравнивать, сопоставлять; * воспитывать интерес к счету. |
| *Оборудование* |  | * плоскостные изображения рыбок, на хвосты которых с одной стороны наклеены цифры от 1 до 10; * числа от 1 до 10 (карточки, на которых изображено соответствующее количество геометрических фигур); * удочки, к которым прикреплены «наживки» в виде чисел от 1 до 10; * озеро, изготовленное из ткани. |
| *Ход игры* |  | *Первый вариант*. Воспитатель раздает каждому из детей удочку, раскладывает рыбок на поверхности «озера», предлагает детям наловить рыбки: каждый должен поймать рыбку, что соответствует «наживке» на его удочке. Когда дети выловят рыбок, воспитатель проверяет, соответствует ли число на «наживке» цифре на хвосте у рыбки.  *Второй вариант*. Воспитатель раскладывает рыбок обратной стороной, чтобы на них не было видно цифр. Дети должны поймать такое количество рыбок, которое соответствует цифре на корзине.  *Третий вариант*. Воспитатель объединяет детей в две команды и устраивает между ними соревнование — кто поймает больше рыбок. После того как дети выловят всех рыбок, они должны их посчитать |
| **Исправь ошибку** | *Цель* |  | * закреплять умение считать в пределах 10, знание цифр для обозначения соответствующего количества предметов; * развивать внимание, наблюдательность, умение сравнивать, сопоставлять, анализировать; * воспитывать интерес к счету, самостоятельность в решении задач воспитателя. |
| *Оборудование* |  | * карточки, на каждой из которых изображено определенное количество предметов и цифру, которая не соответствует этому количеству; * цифры от 1 до 10. |
| *Ход игры* |  | *Первый вариант*. Воспитатель дает каждому из детей игровую карточку и объясняет, что сказочный персонаж (любой на выбор воспитателя) написал на карточках неправильные цифры — он плохо считает, поэтому и допустил ошибки. Дети должны исправить ошибки и накрыть неправильные цифры на карточках правильными.  *Второй вариант*. Воспитатель раздает детям карточки и спрашивает: «Сколько надо добавить (убрать) предметов с картинки, чтобы их количество соответствовало указанной цифре?». Дети должны показать нужные цифры или ответить устно.  *Третий вариант*. Дети должны исправить ошибку и составить пример, как из неправильного числа получить правильное. |
| **Наполни корзинки**  (первый вариант) | *Цель* |  | * закреплять умение считать в пределах 10, образовывать множественное число из одноименных и разноименных элементов, соотносить цифру с числом; * развивать умение анализировать, классифицировать, сравнивать; * воспитывать наблюдательность, самостоятельность в решении задач воспитателя, интерес к счету. |
| *Оборудование* |  | * корзины с прикрепленными на них изображениями цифр от 1 до 10; * плоскостные фрукты и овощи — яблоки, картофель, лук, капуста и т. п. |
| *Ход игры* |  | Воспитатель дает каждому из детей корзину с прикрепленным изображением цифры, а плоскостные фрукты и овощи размещает на столе или коврике; предлагает детям собрать, например, такое количество яблок, какая цифра указана в корзине. |
| **Наполни корзинки**(второй вариант) | *Цель* |  | * закреплять умение считать в пределах от 1 до 10, понимать количественный и порядковый счет, определять форму предметов, образовывать множественное число одноименных и разноименных элементов, группировать предметы по определенным признакам, действовать по словесной инструкции воспитателя, соотносить свои действия с действиями других детей; * закрепить понимание отношений между смежными числами; * развивать умение анализировать, классифицировать, сравнивать, обобщать; * воспитывать самостоятельность в решении задач воспитателя, интерес к счету, желание помогать друг другу. |
| *Оборудование* |  | * три корзины одинакового размера, но разного цвета; * три корзины разного размера и цвета; * плоские фрукты и овощи — груши, клубника, картофель, лук, капуста, огурцы, перец, помидоры, арбузы, орехи; * яблоки и морковь трех разных размеров. |
| *Ход игры* |  | *Первый вариант.* Воспитатель ставит рядом три корзины разного размера и цвета, на столе раскладывает яблоки и морковку трех разных размеров. Предлагает детям собрать яблоки и морковь (или что-то одно) в корзинки по размеру: в маленькую корзинку — маленькое яблоко и тому подобное. После выполнения задания можно задать детям вопрос: в какой корзине больше всего/меньше всего яблок (моркови)? В какой поровну?  *Второй вариант*. Воспитатель ставит рядом три корзины разного размера и цвета, на столе раскладывает овощи, фрукты, ягоды. Формулирует игровое задание для детей:  в синюю (или самую большую) корзину соберите все овощи;  в желтую (или среднюю) корзину — все фрукты;  в зеленую (или самую маленькую) корзину — все ягоды.  После выполнения задания можно задать детям вопрос: сколько вы положили овощей, фруктов, ягод в каждую корзинку? Чего у вас больше/меньше/поровну?  *Третий вариант.* Похожие задачи воспитатель может давать детям, используя корзины одинакового размера, например:  в первую (или синюю) корзину положите все красные овощи;  во вторую (или желтую) — все зеленые;  в третью (или зеленую) — все круглые.  После выполнения задания можно задать детям вопрос: куда какие овощи вы положили? В какую корзину можно добавить еще и помидоры? Почему?  *Четвертый вариант*. Воспитатель формулирует игровое задание для детей:  в первую (или синюю) корзину положите пять орехов (клубники, груш и тому подобное);  во вторую (или желтую) — на один больше;  в третью (или зеленую) — как в первую (или синюю).  Примечание.  Вариантов словесных инструкций для этой игры — множество. Их стоит выбирать в зависимости от учебной цели, которую ставит на занятии воспитатель. |
| **Подбери по форме** | *Цель* |  | * закреплять умение определять форму предметов, используя геометрические фигуры как эталоны; * развивать внимание, умение сравнивать; * воспитывать наблюдательность, интерес к геометрическим фигурам. |
| *Оборудование* |  | * крупные геометрические фигуры с изображением цифр от 1 до 10; * картинки с изображением предметов разной формы. |
| *Ход игры* |  | Воспитатель раскладывает геометрические фигуры с изображением цифр на коврике, а картинки с изображением предметов — у детей на столах. Выбирает нескольких детей (по количеству фигур на коврике) или объединяет детей в две команды и предлагает положить картинки возле фигур соответствующей формы и в соответствующем количестве. |
| **Подбери дверь** | *Цель* |  | * упражнять в решении примеров на добавление и вычитание в пределах 10; * развивать внимание, умение анализировать, обобщать; * воспитывать настойчивость, самостоятельность в решении игровой задачи. |
| *Оборудование* |  | * плоскостные дома; * двери с написанными на них примерами; |
| *Ход игры* |  | У каждого из детей на столе лежат плоскостный дом и несколько дверей. Воспитатель предлагает подобрать дверцу к каждому дому так, чтобы результат примера на дверце совпадал с номером дома. |
| **Магазин** | *Цель* |  | * закреплять умение определять форму предметов, пользуясь геометрическими фигурами как эталонами; * совершенствовать навыки количественного счета в пределах 10; * развивать умение сопоставлять, сравнивать; * воспитывать познавательный интерес, самостоятельность и настойчивость в решении задач воспитателя. |
| *Оборудование* |  | * картинки с изображением предметов разной формы; * геометрические фигуры для каждого ребенка; * числовые карточки с количеством изображений от 1 до 10; * цифры от 1 до 10. |
| *Ход игры* |  | *Первый вариант.* Воспитатель приглашает детей к игрушечнуму магазину, где на наборному холсте размещены картинки с изображением предметов. Чтобы купить выбранную вещь, нужно заплатить соответствующую цену — геометрическую фигуру, на которую похож предмет. Дети выбирают предмет, который хотят купить, и «расплачиваются» соответствующей геометрической фигурой.  *Второй вариант*. Цена товара — это число, указанное под ним на числовой карточке. Чтобы купить выбранный товар, ребенок должен выбрать соответствующую цифру. |
| **Что лишнее?** | *Цель* |  | * закреплять знания о геометрических фигурах, умение определять форму предметов с помощью геометрической фигуры как эталона; * развивать внимание, умение сравнивать, анализировать; * воспитывать интерес к геометрическим фигурам. |
| *Оборудование* |  | * карточки с изображением трех предметов одной формы и одного предмета другой формы; * геометрические фигуры. |
| *Ход игры* |  | Каждый ребенок получает карточку и геометрические фигуры. Он должен определить, какой предмет на карточке лишний, и закрыть его той фигурой, на которую похожи остальные изображенные предметы. |
| **Рыбки в аквариуме** | *Цель* |  | * закреплять умение считать в пределах 10, ориентироваться на плоскости; * развивать внимание, умение сравнивать, сопоставлять; * воспитывать настойчивость, самостоятельность в решении игровой задачи. |
| *Оборудование* |  | * плоскостные аквариумы; * бумажные рыбки; * демонстрационные стрелки с разным количеством кружочков. |
| *Ход игры* |  | Воспитатель раздает детям рыбок и предлагает запустить их в аквариум, ориентируясь на стрелку, которой руководит воспитатель. Направление стрелки указывает, куда будут плыть рыбки, а количество кружочков на ней означает число рыбок, которые следует заселить в аквариум. |
| **Сложи квартет** | *Цель* |  | * закреплять знания о разных предметах; * развивать внимание, умение анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать; * воспитывать самостоятельность в решении игровой задачи. |
| *Оборудование* |  | * прямоугольные листы, на которые наклеены по три картинки с одной из серий «Одежда», «Обувь», «Цветы», «Транспорт» и др; * картинки из серии «Одежда», «Обувь», «Цветы», «Транспорт» и др. |
| *Ход игры* |  | Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки на листе и те, что разложены на столе, выбрать из последних такую, которую можно добавить к картинкам на листе. В ходе игры воспитатель просит детей объяснить свой выбор. |
| **Волшебная яблоня** | *Цель* |  | * упражнять в решении примеров на добавление и вычитание единицы в пределах 6; * развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление; * воспитывать активность. |
| *Оборудование* |  | * ноутбук. |
| *Ход игры* |  | Воспитатель выводит на экране ноутбука изображение яблони. Читает стихотворение о яблоне, которая предлагает сорвать с нее яблочки, предварительно решив примеры. Дети вычисляют примеры, и с каждым правильным ответом яблочки падают вниз. |
| **Кот и мыши** | *Цель* |  | * упражнять в решении примеров на добавление и вычитание единицы в пределах 6; * развивать внимание, память, логическое мышление; * воспитывать интерес к играм с использованием ИКТ, самостоятельность в решении игровых задач. |
| *Оборудование* |  | * ноутбук. |
| *Ход игры* |  | Воспитатель выводит на экран ноутбука изображение кота, мышей и примеров на добавление и вычитание единицы в пределах 6. Если дети решают пример правильно, воспитатель наводит курсор на мышку, кликает по ней — и она убегает в норку. |
| **Заполни пустые ячейки** | *Цель* |  | * закреплять представление о геометрических фигурах; * упражнять в умении сравнивать разные группы фигур, находить их общие и отличительные признаки. |
| *Ход игры* |  | Каждый игрок рассматривает таблицу с расположенными на ней геометрическими фигурами, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет. Дети должны заметить закономерность в размещении фигур и заполнить пустые ячейки нужными фигурами. |
| **Каких фигур не хватает?** | *Цель* |  | * закреплять представление о геометрических фигурах; * развивать умение сравнивать, анализировать, логически мыслить. |
| *Ход игры* |  | Каждый игрок должен проанализировать фигуры первого ряда, и заполнить ячейки второго и третьего ряда со знаком вопроса. |