

Дидактические игры по математике

Для формирования у дошкольников представлений о геометрических фигурах и форме предмета проводятся следующие **дидактические игры**:

1. Дидактическая игра "**Посмотри вокруг**".

Детям вначале предлагается назвать геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, круг, квадрат, овал, шар.

После закрепления знаний о геометрических фигурах, детям даются следующие задания:

1. Найти предмет прямоугольной формы.
2. Найти предмет треугольной формы.
3. Найти предмет круглой формы.
4. Найти предмет квадратной формы.
6. Найти предмет шарообразной формы.

Ребенок ищет эти предметы в аудитории.

Выводы:

В процессе этой дидактической игры у детей формируются представления о геометрических фигурах и форме предмета. Дети с интересом выполняют данные задания. Благодаря выполнению этих заданий, дети учатся сопоставлять геометрические фигуры с формой. Так как форма является "эталоном", дети начинают понимать значение слова "эталона".

Данная игра позволила закрепить представления о геометрических фигурах, научить детей находить предметы определенной формы в окружении.

2. Дидактическая игра "**Почини одеяло**".

Цель игры – знакомство с геометрическими фигурами и составление геометрических фигур из данных.

Детям раздаются наборы геометрические фигур и листы цветной бумаги ("одеяло") с обозначенными на нем "дырками".

Игра проводится в виде рассказа: "Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое одеяло. Однажды Буратино ушел в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шумара в это время прогрызла в одеяле дыры.

Детям даются задания:

1. Сосчитать сколько дыр в одеяле.
2. Взять свои фигуры и починить одеяло".

Дети раскладывают имеющиеся у них геометрические фигуры куба, квадрата, треугольника и прямоугольника, а также шара и овала на цветные листы бумаги ("одеяла") с обозначенными "дырами".

Вывод: Дети активно работали и с интересом участвовали в процессе игры "Почини одеяло". Треугольную форму дети называли самостоятельно, без приведения примера. При этом дети приводили свои примеры а не повторяли примеры своих товарищей.

3. Дидактическая игра "**Составные картинки**"

Цель игры – закрепить представления детей о разновидностях геометрических фигур, а также учить детей анализировать изображения предмета сложной формы.

Детям раздаются образцы рисунков, составленные из геометрических фигур, а также наборы геометрических фигур. Затем задаются вопросы:

1. Что нарисовано на этих картинках?
2. Из каких фигур состоят домик, елочка и т.д.?

Затем дети выкладывают из своих геометрических фигур изображения предметов по образцу.

4. Дидактическая игра "Муравьи"

Цель: Закрепить представления детей о том, что геометрические фигуры могут быть как большими, так и маленькими.

Для игры нужно взять плоскостные изображения черного и красного муравья, а также большие и маленькие плоскостные изображения геометрических фигур. Перед тем как начать игру детям даются следующие пояснения: что большие фигуры – это черные муравьи, а маленькие – красный. Игра начинается с рассказа: "В одном лесу жили-были красные и черные муравьи. Муравьям нужно было перенести все фигуры в свои домики, но на пути им встречались ворота – большие и маленькие. Через какие ворота должны пройти муравьи и почему? В каком домике живет каждый из них?"

Выводы: Так при проведении дидактической игры "Муравьи", у детей формируются представления о том, что геометрические фигуры могут быть разными по размеру. Детей в процессе игры привлекала красочность и содержание игры. Благодаря этому дети лучше усвоили и закрепили представления о геометрических фигурах и форме предмета.

➤ Составление геометрических фигур

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осознанным способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Задания:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
4. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек
5. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек
6. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек
7. Составить 3 равных квадрата из 10 палочек
8. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника
9. Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника
10. Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники)
11. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.
12. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

➤ Цепочка примеров

Цель: упражнять в умении производить арифметические действия

Ход игры: взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например $3+2$. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

➤ **Помоги Чебурашке найти и исправить ошибку.**

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресуется Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

➤ **Только одно свойство**

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

➤ **Найди и назови**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

➤ **Игры с геометрическими фигурами.**

Игра «**Чудесный мешочек**» хорошо знакома дошкольникам. Она позволяет обследовать геометрическую форму предметов, упражняться в различении форм. В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

Игра «**Найди такой же**» перед детьми лежат карточки, на которых изображены три-четыре различные геометрические фигуры. Воспитатель показывает свою карточку (или называет, перечисляет Фигуры на карточке). Дети должны найти такую же карточку и поднять ее.

Игра «**Кто больше увидит?**» На доске в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на фланелеграфе. Что бы дети не повторяли ответы товарищей ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот кто запомнит и назовет больше фигур он становится ведущим. Продолжая игру ведущий меняет количество фигур

Игра «**Посмотри вокруг**» помогает закрепить представления о геометрических фигурах, учит находить предметы определенной формы. Игра проводится в виде соревнования на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий (им может быть воспитатель или ребенок) предлагает назвать предметы

круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов, не имеющих углов, и т.д. За каждый правильный ответ играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

Игра **«Геометрическая мозаика»** предназначена для закрепления у детей знания о геометрических фигурах, формирует умение преобразовывать их, развивает воображение и творческое мышление, учит анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентироваться на образец. Организуя игру, воспитатель заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека – девочка в платье), работа по собственному замыслу (просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

Игра **«Найди свой домик»**. Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу ведущего все собираются у своего домика с изображением фигуры. Усложнить игру можно переместив домик. Детей учат видеть геометрическую форму в окружающих предметах: мяч, арбуз-шар, тарелка, блюдце-обруч-круг, крышка стола, стена, пол, потолок, окно-прямоугольник, платок-квадрат; косынка-треугольник; стакан-цилиндр; яйцо, кабачок-овал.

Игра **«Величина»**. Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое) Цель. Уточнить представление детей о величине предметов, учит находить сходство предметов по признаку величины.

Ход игры.

Взрослый говорит: « Предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так: я буду называть одно слово, а ты будешь перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у взрослого мяч. Он бросает его ребёнку и говорит слово. Например:

Взрослый: Длинный

Ребёнок: Дорога, лента, верёвка и т.д.

Игра с двумя наборами. Цель. Учить детей сравнивать предметы по величине путём накладывания одного на другой, находить два предмета одинаковой величины. Материал: две одинаковые пирамидки.

Ход игры. « Давай вместе поиграем», - обращается взрослый к ребёнку и начинает снимать кольца с пирамидки, предлагая ребёнку сделать то же.

« А теперь найди такое же кольцо», - говорит взрослый и показывает одно из колец. Когда ребёнок выполнит это задание, взрослый предлагает сравнить кольца путём накладывания. а затем продолжить игру кем – либо из детей.

Игра « **Кто работает рано утром?**»

Это игра- путешествие. Она начинается чтением стихотворения Б.Яковлева из книги «Утро, вечер, день, ночь»

Если звонко за окном
Защебечут птицы,
Если так светло кругом,
Что тебе не спится,
Если радио у вас
Вдруг заговорило,
Это значит, что сейчас
Утро наступило.

Взрослый: «Теперь мы с тобой будем вместе путешествовать и смотреть, кто и как работает утром». Взрослый помогает ребёнку вспомнить, кто раньше всех начинает работать (дворник, водители общественного транспорта и т.д.) Вспомните вместе с ребёнком, а что делают утром дети и взрослые. Закончит путешествие можно чтением стихотворения Б. Яковлева или обобщением того, что происходит рано утром.

«Вчера, сегодня, завтра»

Взрослый и ребёнок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребёнку и говорит короткую фразу. Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому.

Например: Мы лепили (вчера). На прогулку идём (сегодня) и т.д.

Дидактические игры «Геометрические фигуры»

Игра «**Назови геометрическую фигуру**»

Цель. Учить зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал)

Материал. Таблицы с геометрическими фигурами. На каждой таблице контурные изображения двух-трёх фигур в разных положениях и сочетаниях.

Ход игры.

Игра проводится с одной таблицей. Остальные можно закрыть чистым листом бумаги. Взрослый предлагает внимательно рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, назвать их. На одном занятии можно показать ребёнку 2- 3 таблицы.

Игра «**Найди предмет такой же формы**»

У взрослого имеются нарисованные на бумаге геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник и т.д.

Он показывает ребёнку одну из фигур, например, круг. Ребёнок должен назвать предмет такой же формы.

Игра «**Угадай, что спрятали**»

На столе перед ребёнком карточки с изображением геометрических фигур. Ребёнок внимательно их рассматривает. Затем ребёнку предлагают закрыть глаза, взрослый прячет одну карточку. После условного знака ребёнок открывает глаза и говорит, что спрятано.

Цепочка примеров

Цель: упражнять детей в умении производить арифметические действия.

Ход игры: две группы участников садятся на стулья – одна против другой. Один ребенок берет мяч, называет простой арифметический пример: $3 + 2 =$ и бросает мяч кому-нибудь из другой группы. Тот, кому брошен мяч, дает ответ и бросает мяч игроку из первой группы. Поймавший мяч продолжает пример, в котором надо произвести действие с числом, являющимся ответом в первом примере. Участник игры, давший неверный ответ или пример, выбывает из игры. Выигрывает группа детей, у которой осталось больше игроков (предлагается для детей 6 – 7 лет, успешно усвоившими арифметические действия).

Отгадай число

Цель: закрепить умение детей сравнивать числа.

Ход игры: по заданию ведущего ребенок должен быстро назвать число (числа) меньше 8, но больше 6; больше 5, но меньше 9 и т.д. Ребенок, выполнивший условия игры, получает флажок. При делении детей на 2 группы ответивший неправильно выбывает из игры.

Только одно свойство

Для игры необходимо изготовить специальный набор геометрических фигур. В него входят 4 фигуры (круг, квадрат, треугольник и прямоугольник) четырех цветов (красного, синего, желтого и белого), маленького размера. В этот же набор включается такое же количество перечисленных фигур указанных цветов, но больших по размеру. Таким образом, для игры (на одного участника) необходимо 16 маленьких геометрических фигур четырех видов и четырех цветов и столько же больших.

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбирать нужную фигуру, описывая ее.

Ход игры: у двоих играющих детей по полному набору фигур. Один (тот, кто начинает игру) кладет на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить рядом фигуру, отличающуюся от нее только по одному признаку. Так, если первый положил желтый большой треугольник, то второй кладет желтый большой квадрат или синий большой треугольник и т.д. Неправильным считается ход, если второй играющий положит фигуру, не отличающуюся от нее более чем на один признак. В этом случае фигуру у игрока забирают. Проигрывает тот, кто первый останется без фигур. (Возможны варианты.)

Игра строится по типу домино. По ходу игры требуется быстрая ориентировка играющих в цвете, форме, размере фигур, отсюда и воздействие на развитие логики, обоснованности мышления и действий.

Числовой ряд (для детей старшего дошкольного возраста)

Цель: закрепить знание последовательности чисел в натуральном ряду.

Ход игры: двое детей раскладывают перед собой лицевой стороной вниз карточки с цифрами от 1 до 10. При этом каждому из детей дается определенное количество карточек с цифрами (например, до 13). Некоторые из цифр встречаются в наборе дважды. Каждый играющий в порядке очереди берет карточку с цифрой, открывает ее и кладет перед собой.

Затем первый играющий открывает еще одну карточку. Если обозначенное на ней число меньше числа открытой им ранее карты, ребенок кладет карточку левее первой, если больше – правее. Если же возьмет карту с числом уже открытым, то возвращает ее на место, а право хода переходит соседу. Выигрывает тот, кто первый выложит свой ряд.

Назови число

Цель: упражнять детей в умении производить устные вычисления.

Ход игры: взрослый или старший ребенок говорит: «я могу отгадать число, которое ты задумал. Задумай число, прибавь к нему 6, от суммы отними 2, затем еще отними задуманное число, к результату прибавь 1, у тебя получилось число 5». В этой несложной задаче на смекалку задуманное число может быть любым, но для решения ее нужно уметь устно вычислять.

Сколько взять конфет?

Цель: упражнять детей в соотнесении условия задачи с результатом.

Ход игры: предлагается условие задачи: «в вазе лежало 3 яблоко. Мама угостила ими трех девочек. Каждая из девочек получила по одному яблоку, и одно осталось в вазе. Как это получилось?» к ответу решающей задачу приходит вследствие размышления, соотнесения условий с результатом. (одна девочка взяла яблоко вместе с вазой).