

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 73» города Ставрополя

РАЗВИВАЕМ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ. СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ.

КОЛИЧЕСТВО И СЧЕТ

«Правильный счет»

Цель: помочь усвоению порядка следования чисел натурального ряда; закреплять навыки прямого и обратного счета.

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Дети встают в круг. Перед началом договариваются, в каком порядке (прямом или обратном) будут считать. Затем бросают мяч и нанизывают число. Тот, кто поймал мяч, продолжает счет, перебрасывая мяч следующему игроку

«Много-мало»

Цель: помочь усвоению понятий «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

Ход игры:

Попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало. Положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет-7, а красных-5. Спросить каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 2 красные карточки. Что теперь можно сказать?

«Отгадай число»

Цель: способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; помочь закрепить навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

Ход игры:

Спросить, например, какое число больше трех, но меньше пяти; какое число меньше трех, но больше единицы и т.д. Задумать, например, число в пределах десяти и попросить ребенка отгадать его. Ребенок называет разные числа, а воспитатель говорит больше или меньше задуманного названное число. Затем можно поменяться с ребенком ролями.

«Счетная мозаика»

Цель: познакомить с цифрами; формировать умение устанавливать соответствие количества с цифрой.

Оборудование: счетные палочки.

Ход игры:

Вместе с ребенком составлять цифры с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

«Читаем и считаем»

Цель: помочь усвоению понятий «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну», «столько», «сколько»; умение сравнивать предметы по величине.

Оборудование: счетные палочки.

Ход игры:

Читая ребенку книгу, попросить его отложить столько счетных палочек, сколько, например, было зверей в сказке. После того как сосчитали, сколько в сказке зверей, спросить, кого было больше, кого – меньше, а кого – одинаково. Сравнить игрушки по величине: кто больше – заяка или мишка? Кто меньше? Кто такого же роста?

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФОРМЫ

«Подбери по форме»

Цель: формировать умение детей выделять форму предмета, отвлекаясь от других его признаков.

Оборудование: по одной крупной фигуре каждой из пяти геометрических форм, карточки с контурами геометрических фигур по две фигуры каждой формы двух величин разного цвета (большая фигура совпадает с контурным изображением на карточке).

Ход игры:

Детям раздаются фигуры и карточки.

Воспитатель: «Какой формы эта фигура? (далее этот вопрос повторяется с показом других фигур). Вам необходимо разложить фигуры по форме, не обращая внимания на цвет». Детям, неправильно разложившим фигуры, педагог предлагает обвести пальцем контур фигуры, найти и исправить ошибку.

«Лото»

Цель: освоение умений выделять различные формы.

Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры:

Детям раздают карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребенок, на карточке которого имеется предъявленная фигура, берет ее и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпала с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

«Найди свой домик»

Цель: закреплять умение различать и называть круг и квадрат.
Оборудование: круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

Ход игры:

Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго – круг. Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других – круг. Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу, где лежит круг, а те, у кого квадрат, - к обручу с квадратом. Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их. При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри обручей.

«Отгадай»

Цель: закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник.

Оборудование: мяч; круги, квадраты, треугольники разных цветов.

Ход игры:

Дети становятся в круг, в центре которого находится воспитатель с мячом. Он говорит, что сейчас все будут придумывать, на что похож тот предмет, который будет показан. Вначале воспитатель показывает желтый круг и кладет его в центр. Затем предлагает подумать и сказать, на что этот круг похож. Отвечает тот ребенок, которому воспитатель покатит мяч. Ребенок, поймавший мяч, говорит, на что похож круг. Например, на блин, на солнце, на тарелку. Далее педагог показывает большой красный круг. Дети фантазируют: яблоко, помидор... В игре принимают участие все. Для того чтобы детям был более понятен смысл игры «Отгадай», покажите им иллюстрации. Так, красный круг – помидор, желтый круг – мяч.

ВЕЛИЧИНЫ

«Сбор фруктов»

Цель: развивать глазомер при выборе по образцу предметов определённой величины.

Оборудование: яблоки образцы (вырезанные из картона) трёх величин большие, поменьше, маленькие; три корзины большая, поменьше, маленькая; дерево с подвешенными картонными яблоками такой же величины, что и образцы (по 8-10 яблок были одной величины). Диаметр каждого яблока меньше предыдущего на 0,5 см.

Ход игры:

Воспитатель показывает дерево с яблоками, корзины и говорит, что маленькие яблоки надо собрать в маленькую корзиночку, а большие в большую. Одновременно вызывает троих детей, каждому даёт по яблоку образцу и предлагает им сорвать по одному такому же яблоку с дерева. Если яблоки сорваны правильно, педагог просит положить их в соответствующие корзинки. Затем задание выполняет новая группа детей. Игру можно повторить несколько раз.

«Кто скорее свернет ленту»

Цель: продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий».

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям научиться сворачивать ленту и показывает, как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Дает одному ребенку длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок.

Педагог предлагает ребенку выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» и обобщает действия детей: «Короткая лента сворачивается быстро, а длинная медленно».

ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ

«Кто, где?»

Цель: формировать умение различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посередине, справа, слева, внизу, вверх).

Оборудование: игрушки.

Ход игры:

Расставить игрушки в разных местах комнаты. Спросить ребенка, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т.д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т.д.

«Бегите к цифре»

Цель: упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

Оборудование: карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

Ход игры:

Педагог (водящий) называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель.

Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

«Лифт»

Цель: закреплять прямой и обратный счет до 7, закрепление основных цветов радуги, закреплять понятия «вверх», «вниз», запоминать порядковые числительные (первый, второй...).

Ход игры:

Ребенку предлагается помочь жителям поднять или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаже.

«Три шага»

Цель: формировать умение ориентироваться в пространстве, слушать и выполнять инструкции.

Ход игры:

Игроки разбиваются на две равные команды, встают друг за другом. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь финиша: произносят хором правила: три шага влево, три шага вправо, шаг вперед, один назад и четыре прямо.

Ориентировка во времени

«Когда это бывает»

Цель: закреплять представления детей о временах года, их характерных признаках; развивать связную речь, внимание и находчивость, выдержку.

Оборудование: картинки по временам года.

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках несколько картинок с изображением разных времён года, для каждого времени года по 2-3 картинки. Воспитатель разъясняет правила игры, воспитатель раздаёт всем по картинке. Затем вращает стрелку по кругу. Тот, на кого она указала, внимательно рассматривает свою картинку и затем рассказывает о её содержимом. Затем опять крутят стрелку и тот, на кого она указала, угадывает время года. Вариантом этой игры может быть чтение воспитателем отрывков из художественных произведений о сезонных природных явлениях и поиск картинок с соответствующим содержанием.

«Назови пропущенное слово»

Цель: формировать умение называть временные отрезки: утро, вечер, день, ночь.

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Дети образуют полукруг. Воспитатель катит кому-нибудь из детей мяч. Начинает предложение, пропуская названия частей суток:

- Мы завтракаем утром, а обедаем... Дети называют пропущенное слово.
- Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой
- Днем ты обедаешь, а ужинаешь...

«Кто раньше? Кто позже?»

Цель: закреплять представления детей о временных представлениях: сначала, потом, до, после, раньше, позже.

Ход игры:

Инсценировка сказок с использованием иллюстраций «Репка», «Теремок», «Колобок» и др.