

КАРТОТЕКА ИГРЫ - ЗАБАВЫ

Подготовила: Потупчик О.В.

ИГРЫ - ЗАБАВЫ

1. «Узнай по звуку».

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Воспитатель выносит на улицу игрушки из различного материала (дерево, пластмасса, металл), дети прислушиваются, как звучит каждый предмет при постукивании по нему карандашом или деревянной палочкой. Выбирается водящий. Ему закрывают глаза, и он должен определить, какая игрушка звучит.

2 «Узнай не видя».

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Играющему завязывают глаза и надевают толстые варежки. Затем дают ему в руки предметы, которые он должен узнать на ощупь.

3 «Необычные жмурки».

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Двум игрокам завязывают глаза, остальные дети подходят к ним по очереди. Игроки с завязанными глазами соревнуются в том, кто больше друзей узнает.

При этом разрешается пользоваться только двумя способами опознания из перечисленных:

- по рукопожатию;
- шепоту;
- покашливанию;
- прикосновению к волосам, ушам, носу.

Тот, кто узнает товарища, получает очко. Побеждает набравший большее количество очков.

4 «Успей подхватить».

Цель: развивать ловкость и точность движения.

Ход игры. Дети встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Все должны стоять неподвижно. Воспитатель держит в руках палку, затем неожиданно отпускает ее и называет порядковый номер. Задача игрока под этим номером – подхватить палку, не сходя со своего места. Не поймал – покидает круг. Последние, оставшиеся в игре, считаются самыми выдержанными и ловкими.

5 «Считайте ногами».

Цель: развитие глазомера.

Ход игры. На асфальте рисуется квадрат со стороной, равной 1 метру. 2 ребенка становятся в центр квадратов, им завязывают глаза и просят выполнять точно команды: «Кругом», «6 шагов вперед» «2 прыжка на левой ноге вправо», «Кругом» «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки». Побеждает тот, кто ближе всех окажется к своему месту.

6 «Развиваем внимание».

Цель: развивать внимание, умение запоминать.

Ход игры. Детям предлагают оглядеться вокруг себя в течение 10–15 секунд и запомнить как можно больше предметов. Затем воспитатель завязывает им по очереди глаза и просит назвать какую-нибудь форму, перечислить предметы этой формы.

Побеждает тот, кто назвал больше всех предметов.

7 «Где звук?».

Цель: Развивать внимание, умение ориентироваться.

Ход игры. Играющим завязывают глаза. Воспитатель берет будильник и становится в отдалении от детей. Прислушиваясь к тиканью, игроки должны двигаться в направлении звука. Ведущий может несколько раз менять свое место. Кто ближе всех подойдет к часам, побеждает.

8 Зимняя забава «Снайперы».

Цель: развивать меткость, глазомер.

Ход игры. Дети ставят на сугроб яркий кубик или кеглю и стараются сбить предмет снежком. Можно поставить для сбивания несколько одинаковых предметов. В этом случае могут участвовать несколько детей – по числу предметов.

9 Зимняя забава «Кто дальше».

Цель: развивать силу, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в шеренгу, в каждой руке у них по снежку. По команде воспитателя «Бросай правой (левой)!» все одновременно стараются бросить снежок как можно дальше по направлению к забору или другому ориентиру. Чей снежок пролетит дальше других, тот считается выигравшим.

10 Зимняя забава «Снежная карусель».

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры. Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу воспитателя они идут сначала медленно, потом все быстрее, и, наконец, бегут. После того, как играющие пробегут несколько кругов, ведущий говорит: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Дети замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении, постепенно увеличивая темп, пока воспитатель не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

11 Зимняя забава «Пробеги и не задень».

Из больших снежков выкладывают цепочку. Задача игроков – пробежать между снежками и не задеть их. Побеждает тот, кто быстрее и без штрафных очков добежит до финиша.

12 Игра-забава «Кто быстрее?».

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры. Соревнование с санками. На снегу чертят круг, в центре которого располагаются 3–4 ребенка с санками. Их задачи:

- вывести санки из круга, держась за спинку;
- поменяться санками, сесть и выехать, помогая себе руками и ногами;

- прежде чем выехать на санках из круга, нужно бросить снежок в цель.

13 Зимняя забава «Ловкие и быстрые».

Цель: развивать коммуникативные навыки.

Ход игры. Один ребенок везет другого на санках. Сидящий по дороге старается набрать как можно больше снежков или мешочков.

14 Игра-забава «Кто первый?».

Цель: развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры. Дети стараются доехать до флажка:

- сидя лицом по направлению движения;
- сидя спиной;
- парами, спиной друг к другу;
- соревнуются звеньями.

15 Игра-забава «Хвост дракона».

Цель: развивать ловкость, координацию.

Ход игры. Дети встают паровозиком, крепко держась друг за друга. Первый игрок пытается догнать последнего. Тот, в свою очередь, старается отбежать и увернуться. Поймавший становится в хвост «дракона».

16 Зимняя забава «Точно в цель».

Цель: развивать меткость.

Ход игры. Дети выстраиваются вдоль исходной линии. На расстоянии 6–8 м ставятся кегли или кубики. По сигналу игроки бросают снежки в цель. Подсчитываются сбитые предметы.

17 Игра-забава «Попади в обруч».

Цель: развивать меткость.

Ход игры. Дети бросают снежки в обруч с расстояния 5–6 метров.

Игра «Цветы на клумбах».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: разноцветный картон, ножницы.

Описание: воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

Логические задачи.

Цель: развивать внимание, логическое мышление.

Описание: воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

Игра «Я загадала...».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)
- У него есть крылья? (Да.)
- Он высоко летает? (Да.)
- Он одушевленный? (Нет.)
- Он сделан из пластмассы? (Нет.)
- Из железа? (Да.)
- У него есть пропеллер? (Да.)
- Это вертолет? (Да.)

Игра «Выбери нужное».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
- В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.

- Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.
- В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.
- Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.
- Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.
- У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.
- Времена года: август, осень, суббота, каникулы.
- Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

Игра «Я беру с собой в дорогу».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображениями одиночных предметов.

Описание: выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

Игра «Чем похожи и чем отличаются?».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

Игра «Расселили птиц».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

Описание: предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

Игра «Ассоциации».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

Игра «Придумай предложение».

Цели: развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка.

Игровой материал и наглядные пособия: мячик для пинг-понга.

Описание: воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например: воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного играющего к другому.

Игры на развитие речи у дошкольников подготовительной группы

Игра «Составьте предложение».

Цель: развивать умения составлять предложения из данных слов и употреблять существительные во множественном числе.

Описание: предложить ребенку составить предложение из слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например: «берег, дом, белый». Предложения могут быть такими: «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми от снега» и т. п. Пояснить ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончание.

Игра «Противоположности».

Цель: закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

Игровой материал и наглядные пособия: фишки.

Описание: предложить ребенку поочередно придумывать пары слов-противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры

составляются пары - имена существительные; затем - прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

Игра «Хорошо и плохо».

Цель: развивать монологическую речь.

Описание: предложить ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед - это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала, - это плохо. Или сказка «Кот в сапогах»: помочь своему хозяину - это хорошо, но для этого он всех обманывал - это плохо.

Игра «Противоречия».

Цель: развивать умение подбирать слова, противоположные по значению.

Описание: предложить ребенку найти признаки одного предмета, противоречащие друг другу. Например: книга - темная и белая одновременно (обложка и листы), утюг - горячий и холодный и т. п. Прочитать стихотворение:

ЯБЛОКО

У прохожих на виду
Висело яблоко в саду.
Ну кому какое дело?
Просто яблоко висело.

Только конь сказал, что низко,
А мышонок - высоко.
Воробей сказал, что близко,
А улитка - далеко.

А теленок озабочен
Тем, что яблоко мало.
А цыпленок - тем, что очень
Велико и тяжело.

А котенку все равно:

Кислое, зачем оно?

«Что вы! - шепчет червячок. —

Сладкий у него бочок».

Г. Сагир

Обсудить стихотворение. Обратить внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

Игра «Кто ушел?».

Цель: научить употреблять собственные имена существительные в именительном падеже единственного числа.

Игровой материал и наглядные пособия: стулья.

Описание: дети-зрители сидят на стульях. Перед ними, сбоку, ставятся 4 стула для участников игры. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут угадывать, кто ушел. Вызывает четырех детей. Трое садятся в ряд, четвертый, напротив. Воспитатель предлагает ему внимательно посмотреть, кто сидит напротив, сказать, как их зовут, и уйти в другую комнату. Один из трех прячется. Угадывающий возвращается и садится на свое место. Воспитатель произносит: «(Имя ребенка), посмотри внимательно и скажи, кто ушел?» Если ребенок угадывает, спрятавшийся выбегает. Дети садятся на свои места, а воспитатель вызывает следующих четырех детей, и игра возобновляется.

Игра «Как мы одеваемся?».

Цель: учить правильному употреблению нарицательных имен существительных в винительном падеже единственного и множественного числа.

Игровой материал и наглядные пособия: предметы детской одежды.

Описание: каждый ребенок задумывает какой-либо предмет одежды, например: платок, юбку, платье, перчатки, трусики, майку и т. п. Затем тихо называет его воспитателю, чтобы остальные дети не слышали (педагог следит, чтобы дети не выбрали одно и то же). Воспитатель начинает рассказывать о чем-нибудь, например: «Вася собрался кататься на санках и надел на себя...»

Прервав рассказ, он показывает на одного из участников игры. Тот называет предмет одежды, какой задумал. Остальные дети должны рассудить, правильно ли оделся мальчик. Игра эта очень веселая, так как иногда получаются смешные сочетания.

Игра «Кто скорее перенесет предметы?».

Цель: закрепить в речи детей правильное употребление нарицательных имен существительных в единственном числе винительного падежа.

Игровой материал и наглядные пособия: детская посуда и мебель.

Описание: играющие дети садятся на стульчики, напротив них два стула, на которые кладут 5-6 предметов разной категории, например: детскую посуду (чашку, блюдце, чайник), детскую мебель (кровать, стул, стол). На расстоянии ставят два пустых стула. Двое детей из разных команд становятся около стульев и по команде: «Раз, два, три - посуду бери!» - начинают переносить нужные предметы на пустые стулья, стоящие напротив. Выигрывает тот, кто правильнее и раньше других перенесет все предметы, относящиеся к названной педагогом категории, и назовет их. Затем соревнуются следующие пары детей.

Образец речи: «Я перенес чайник (чашку, блюдце)».

Игра «Один - одна — одно».

Цель: научить различать род имен существительных.

Игровой материал и наглядные пособия: в коробке перемешаны мелкие предметы (картинки):

Мужской род

карандаш

лимон

фартук

ремень

чайник

чемодан

Средний род

колесо

яблоко

платье

пальто

блюдце

полотенце

Женский род

книга

груша

рубашка

чашка
кастрюля
сумка

Описание: дети по очереди достают из коробки предметы, называя их: «Это карандаш». Педагог задает вопрос: «Сколько?» Ребенок отвечает: «Один карандаш». За правильный ответ ребенок получает картинку, в конце игры подсчитывает количество картинок у каждого ребенка и выявляет победителя.

Игра «Угадай, что это?».

Цель: учить использовать в речи прилагательные, правильно согласовывать их с местоимениями.

Игровой материал и наглядные пособия: натуральные фрукты (муляжи).

Описание: воспитатель показывает детям фрукты, затем вызывает детей по одному. Вызванному завязывают глаза и предлагают выбрать какой-нибудь плод. Ребенок должен на ощупь угадать, что это за фрукт и какой он по форме или определить его твердость.

Образец речи детей: «Это - яблоко. Оно круглое (твердое)».

Игра «А ты что любишь?».

Цель: учить спрягать глаголы.

Игровой материал и наглядные пособия: предметные картинки на любую тему.

Описание: один ребенок выбирает картинку (например с изображением вишен), показывает ее и, обращаясь к другому ребенку, произносит: «Я люблю вишню. А ты что любишь?» В свою очередь второй ребенок берет картинку (к примеру, с изображением слив) и, обращаясь к третьему ребенку, произносит: «Я люблю сливу. А ты что любишь?»

При повторном проведении игры можно поменять тематику картинок.

Игры на обучение грамоте для детей 6-7 лет в детском саду

Игра «Где наш дом?».

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка), три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

Описание: ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители

ряда выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети второго ряда. За каждый правильный ответ засчитывается очко. Выигравшим считается тот ряд, который наберет большее количество очков.

Игра «Построим пирамиду».

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: на доске нарисована пирамида, основание которой состоит из пяти квадратов, выше - четыре квадрата, затем - три; картинки с изображением различных предметов, в названии которых пять, четыре, три звука (соответственно пять, четыре, три картинки - сумка, шарф, туфли, мышка, груша, утка, ваза, слон, волк, мак, осы, нос).

Описание: воспитатель предлагает детям заполнить пирамиду. Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти сначала те, в названиях которых пять звуков, затем четыре и три. Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется фишкой.

Игра «Стол находок».

Цель: учить выполнять звукобуквенный анализ слов.

Игровой материал и наглядные пособия: предметные картинки с кармашками, в них вставлены карточки с названиями предмета, изображенного на картинке, но в каждом слове не хватает одной согласной (например: тиг вместо тигр), набор букв.

Описание: воспитатель показывает детям картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную запись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ребята по очереди выходят к воспитателю и называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут ее в «столе находок», ставят на место.

Игра «Как их зовут?».

Цель: развивать умения определять первый звук в слове, составлять из букв слова.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (из начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки); таблички с изображением мальчика и девочки с кармашками для вкладывания картинок и букв; карточки с буквами.

Описание: воспитатель вывешивает таблички с изображениями мальчика и девочки и говорит, что придумал им имена. Дети могут отгадать эти имена, если выделяют в названиях картинок, вложенных в кармашки, первые звуки и заменяют их буквами.

Играют две команды - девочки и мальчики. Представители команд называют предметы, изображенные на карточках, и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Одна команда отгадывает имя девочки, другая - имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой составила имя.

Примерный материал: лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

Игра «Рассыпанные буквы».

Цель: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

Игровой материал и наглядные пособия: разрезная азбука по количеству детей.

Описание: воспитатель называет буквы, дети набирают их из азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

Игра «Зоопарк».

Цель: развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

Игровой материал и наглядные пособия: три кармашка, на каждом из которых нарисована клетка для зверей, под кармашками - графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек - один слог, второй - два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных и их названий.

Описание: воспитатель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Предлагает определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Дети по порядку выходят к педагогу, берут карточки с изображением животного, прочитывают его название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

Примерный материал: слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

Игра «Цепочка».

Цель: развивать умение подбирать слова по одному слогу.

Описание: воспитатель произносит: «Окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

Игра «Зашифрованная азбука».

Цель: закреплять знание алфавита и его практическое применение.

Описание: воспитатель выбирает несколько наиболее часто встречающихся в словах букв алфавита, каждой из них присваивает свой номерной знак. Например:

А О К Т С И Н Л Д М
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Педагог показывает ребенку, как можно записывать слова, заменяя цифрами: 9 2 10 (дом), 5 6 8 1 (сила) и т. п. Пронумеровать все буквы алфавита. Предложить ребенку поиграть в «разведчиков», посылая друг другу зашифрованные письма.

Игра «Помоги Буратино».

Цель: закрепить умение выделять гласные и согласные буквы.

Игровой материал и наглядные пособия: две коробки, карточки с гласными и согласными буквами.

Описание: к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку Буратино сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Проверить, все ли буквы разложены верно. Ребенок берет по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно можно перепутать буквы, в коробку с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

Игра «Разведчики».

Цель: развивать фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

Описание: воспитатель показывает еще один способ шифра - по первым буквам строк:

Ящерица живет в пустыне.

Животные могут быть дикими и домашними.

Декабрь - зимний месяц.

Утром мы завтракаем.

Темная туча заслонила солнце.

Если снег растаял, значит, наступила весна.

Бревно - это спиленное дерево.

Ягода малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Можно зашифровывать различными способами.

Математические игры для детей 6-7 лет в детском саду

Игра «Наседка и цыплята».

Цели: закреплять навыки счета; развивать слуховое внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением цыплят разного количества.

Описание: па карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли: дети - «цыплята», один ребенок - «наседка». «Наседку» выбирают с помощью считалки:

Говорят, на заре

Собирались на горе

Голубь, гусь и галка...

Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

«Наседка» начинает свои игровые действия: стучит по столу несколько раз - созывает «цыплят» к зернышкам. Если «наседка» постучала 3 раза, ребенок, у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) - его цыплята накормлены.

Игра «Числовые домики».

Цель: закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

Игровой материал и наглядные пособия: силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

Описание: играющим раздают домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

Игра «Загадай число».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

Описание: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Педагог говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а воспитатель отгадывает.

Игра «Собери цветок».

Цель: развивать навыки счета, воображение.

Игровой материал и наглядные пособия: сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

Описание: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

Игра «Разложи цифры».

Цель: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 15.

Описание: разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

Игра «Превращение чисел».

Цель: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

Игровой материал и наглядные пособия: счетные палочки.

Описание: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

Игра «Праздник числа».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания.

Описание: объявить каждый день праздником какого-либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» ($5 + 2$; $12 - 5$).

Игра «Занимательные квадраты».

Цель: закреплять навыки сложения, математические действия.

Игровой материал и наглядные пособия: начерченные квадраты.

Описание: в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

Число 6

	1	
1		
		1

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

Число 15

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

	5	3
2		

Игра «Математический калейдоскоп».

Цель: развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

Описание:

- Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)
- Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)
- Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)
- Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)
- Как в решете воды принести? (Заморозить её.)
- В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)

- Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)

- Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)

- Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)

- Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)

- Шел Кондрат в Ленинград,

А навстречу — двенадцать ребят.

У каждого по три лукошка.

В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

К. Чуковский

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)

Игра «Собери разбежавшиеся геометрические фигуры».

Цели: закреплять знание геометрических фигур; учить по рисунку (образцу) собирать геометрические фигуры в определенной последовательности в пространстве; поддерживать у детей желание играть.

Игровой материал и наглядные пособия: набор цветных схем с изображением геометрических фигур и цветные геометрические фигуры для каждого ребенка.

Описание: дети выбирают себе любую геометрическую фигуру определенного цвета, но прежде выбирают ведущего, который будет собирать геометрические фигуры в определенном порядке. Под музыку или бубен дети бегают по групповой комнате или участку детского сада. Как только музыка останавливается, дети замирают на месте. Ведущий расставляет ребят согласно рисунку, изображенному на листе.

Примечание. Геометрические фигуры могут быть в виде шапочек.

