

**Старший дошкольный возраст**

**Количество и счет**

В этом возрасте детей учат считать в пределах 10, заканчивают знакомство с цифрами первого десятка.

Продолжается формирование представлений о числах до десяти на основе действий со множествами и измерения с помощью условной меры.

Детям показывается образование всех чисел в пределах 10 путем сравнения равных и неравных групп предметов, выраженных последовательными числами: шесть и шесть, шестьи семь; семь и семь, семь и восемь; восемь и восемь, восемь и девять; девять и девять, девять и десять; десять и десять. Параллельно обычно рекомендуется поупражнять детей в счете в пределах изученного числа.

Одновременно с показом образования числа детей знакомят с цифрами от 0 до 9.

Особого внимания заслуживает число 10, так как оно записывается двумя цифрами: 0 и 1. Поэтому, прежде необходимо познакомить. детей с нулем.

Используя цифры, важно не путать понятия «число и цифра». Цифра — это знак числа. Число — это количество предметов.

Когда дети познакомились со всеми числами и цифрами первого десятка, можно познакомить их с историей возникновения чисел и цифр.

**Игра «Путаница»**

Цифры раскладывают на столе или выстав­ляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

**Игра «Какой цифры не стало?»**

Также убираются одна-две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему.

**Игра «Убираем цифры»**

Перед всеми на столах разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру.

**Игра «Что изменилось?», «Исправь ошибку»**

Способствуют закреплению умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Несколько групп предметов размещают на фланелеграфе или доске, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, **а** сам меняет цифры местамиубирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т. е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют ее разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют или убирают предметы, т. е. изменяют количество предметов группах. Тот, кто работает у доски, сопровождает свои действия объяснением. Если он хорошо справился с заданием, то становится ведущим.

**Игра «Чудесный мешочек»**

Направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами, чудесном мешочке находятся счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим просит отсчитать столько предметов, сколько тот услышит ударов - молоточка, бубна, или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают цифру, соответствующую количеству ударов. Выполнение задания проверяют все вместе. Ведущим становится другой ребенок, игра повторяется.

**Игра «Сколько?»**

Упражняет детей в счете. На доске закрепляется 6—8 карточек с различным количеством предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. Сидит девица в темнице, а коса на улице». Играющие, догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают, сколько морковок на рисовано на карточке, и показывают цифру 4. Кто быстрее поднял цифру, становится ведущим.

Вместо загадок можно давать описание предмета.

**Игра «Считай — не ошибись!»**

Помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводиться в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность, как можно большему количеству детей принять в ней участие.

**Игра «Которой игрушки не стало?»**

Ведущий выставляет не­сколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало.

**Величина**

Дети шестого года жизни учатся измерять с помощью условной меры длину протяженных величин, объем жидких и сыпучих тел, переводя количественные отношения в наглядно представленные множества.

Существуют определенные правила, позволяющие с помощью мерки получать результат измерения. Сначала знакомим детей с порядком измерения протяженных величин.

Научившись измерять протяженные предметы, дети могут использовать освоенный способ измерения с помощью условной мерки сравнения двух объектов.

Детей учат определять не только величину (длину, ширину, высоту) предметов, но и измерять объем сыпучих и жидких тел с помощью условной меры. Важным при этом является формирова­ние представления об общих способах измерения.

При измерении сыпучих и жидких тел используются те же пра­вила измерения, а также даются новые, адекватные для измере­ния данных объектов.

Измерение протяженных, сыпучих, жидких тел должно постоян­но чередоваться, для того чтобы дошкольники научились подби­рать соответствующую меру для измерения разных объектов.

Измерение различных объектов соответствующими мерами по­зволяет подвести детей к пониманию обобщенного способа измере­ния с помощью условной меры.

Овладев способом измерения с помощью условной меры, дети могут легко подойти к определению численности групп, состоящих из отдельных предметов.

Использование измерительных операций в решении проблемно-практических ситуаций позволяет подготовить детей к пониманию отношений между единицей измерения и измеряемым объектом, что является основой для формирования полноценного представле­ния о числе.

**Игровые проблемные ситуации:**

-«Айболит и лекарство для компрессов»,

-«Мы портные»,

-«Дорожки к дому» и др.

**Геометрические фигуры**

Ранее дети знакомились с геометрическими фигурами: квадра­том, прямоугольником, треугольником, кругом; объемными телами: шаром, кубом, цилиндром. В дальнейшем эти знания будут закреп­ляться и углубляться.

Теперь дети познакомятся с новой для них фигурой — овалом. Как правило, они уже самостоятельно отличают овал от круга. Знакомство с овалом должно происходить на основе обследова­ния фигуры, нахождения различия между овалом и кругом.

В дальнейшем у детей начинают формировать представление о четырехугольнике.

Детей можно подвести к элементарному обобщению знако­мых фигур по разным признакам (цвет, форма, величина).

Закрепление представлений детей ознакомых им геометриче­ских фигурах и телах рекомендуется осуществлять в различных

дидактических играх.

**Игра «Чудесный мешочек»**

Она позволяет обследовать геометрическую форму предметов, упражняться в различении форм. В мешочке находятся модели геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и назы­вает фигуру, которую он хочет показать.

Усложнить игру можно, если ведущий дает задание найти в чудесном 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 в руках у каждого ребенка.

Игра «Чудесный мешочек» может проводиться также с моделями геометрических тел, с реальными предметами, имеющими чет­ко выраженную геометрическую форму.

**Игра «Кто больше увидит?»**

На фланелеграфе в произволь­ном порядке размещают различные геометрические фигуры. До­школьники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвалъ как можно больше различных фигур, которые были на фланелеграфе. Чтобы дети не повторяли ответы товарищей, ведущий может выслушивать каждого ребенка отдельно. Выигрывает тот, кто запомнит и назо­вет больше фигур, он становится ведущим. Продолжая игру, веду­щий меняет количество фигур.

**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 «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 дважды 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 знаний детей 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 заключе­ние 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 пола, стена, пол, потолок, окно — прямоугольник; платок — квад­рат; косынка — треугольник; стакан — цилиндр; яйцо, кабачок — овал.

 С помощью геометрических фигур решается не только задача формировать умение выделять и называть форму, но и определять пространственное положение различных объектов. Так, можно предложить детям по заданию разложить геометрические фигуры на листе бумаги, «прочитать», как составлен узор, сложить из раз­личных геометрических фигур силуэт животного, человека, расска­зать, как он составлен, рассматривая два узора, найти сходства и различия между ними.

Усвоение понятий о геометрических фигурах, как правило, не вызывает у детей трудностей. Однако, чтобы у ребенка не возни­кало неверного представления о геометрической фигуре как фигу­ре определенного внешнего вида, воспитатель должен предоставить возможность действовать с моделями геометрических фигур раз­ной конфигурации (равносторонние, равнобедренные, прямоуголь­ные и другие треугольники, квадраты, разного вида прямоуголь­ники, ромбы, трапеции). Это поможет детям научиться осознан­но выделять основные признаки и по ним определять геометри­ческую фигуру.

**Ориентировка в пространстве**

Дети шестого года жизни продолжают овладевать пространст­венными представлениями: слева, справа, вверху, внизу, впереди,

сзади, далеко, близко.

Новая задача — обучить ориентироваться в специально создан­ных пространственных ситуациях и определять свое место по за­данному условию. Ребенка необходимо научить выполнять задания типа: «Встань так, чтобы справа от тебя был шкаф, а сзади — стул. Сядь так, чтобы впереди тебя сидела Таня, а сзади — Коля».

Кроме этого, дети должны научиться определять словом поло­жение того или иного предмета по отношению к другому.

Формирование пространственных ориентировок проходит успеш­но, если ребенок постоянно оказывается перед необходимостью оперировать этими понятиями. Ситуации, в которые включают­ся дети, должны быть занимательны для дошкольников.

В процессе обучения рекомендуется широко использовать раз­личные дидактические игры.

**Игра «Отгадай, кто где стоит»**

Перед детьми — несколько пред­метов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в се­редине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет сто­ит сзади зайца и перед куклой или - справа от лисы перед кук­лой и т. д.

**Игра** **«Что изменилось?»**

На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет места­ми один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают о тех изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял слева от кошки, а теперь стоит справа от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впере­ди медведя.

**Игра** **«Найди похожую»**

Дети отыскивают картинку с указан­ными воспитателем предметами, затем рассказывают о располо­жении этих предметов: «Первым слева стоит слон, за ним — мар­тышка, последним — мишка» или «В середине — большой чайник, Справа от него — голубая чашка, слева — розовая чашка».

**Игра «Расскажи** про **свой узор»**

У каждого ребенка картинка (коврик) с узором (рис. 23). Дети должны рассказать, как распо­знаются элементы узора: в правом верхнем углу — круг, в левом верхнем углу — квадрат, в левом нижнем углу — овал, в правом нижнем углу — прямоугольник, в середине — треугольник.

Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисо­вали на занятии по рисованию. Например, в середине — большой круг, от него отходят лучи, в каждом углу — цветы, вверху и вни­зу — волнистые линии, справа и слева — по одной волнистой ли­нии с листочками и т. д.

**Игра** **«Художники»**

Игра предназначена для развития ориенти­ровки в пространстве, закрепления терминов, определяющих прост­ранственное расположение предметов, дает представление об их относительности. Проводится с группой или подгруппой детей. Роль ведущего выполняет воспитатель.

Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе про­думывают ее сюжет: город, комната или зоопарк и т. д. Затем каж­дый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспи­татель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, ри­суя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бума­ги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым), вверху, на крыше дома,— трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В зада­нии должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, спра­ва от, за, перед, между, около, рядом и т. д.

В этой же группе развивается у детей умение изменять направ­ление во время движения. Этому также помогают дидактические игры.

**Игра «Найди игрушку»**

«Ночью, когда в группе никого не бы­ло,— говорит воспитатель,— к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал иг­рушки, а в письме написал, как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево, при­седает и за шторой находит матрешку.

**Игра «Путешествие по комнате»**

Буратино с помощью веду­щегодает детям задания: «Дойти до окна, сделай три шага впра­во».Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то .ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще не­достаточно уверенно могут изменять направление движения, коли­чество направлений не должно быть больше двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направления можно увеличить. Например: «Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделайте два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг».

В развитии пространственных ориентировок, кроме специаль­ных игр и заданий на занятиях по математике, особую роль играют прогулки, подвижные игры, физкультурные упражнения, музыкальные занятия, занятия по изобразительной деятельности, различные режимные моменты (одевание, раздевание, дежурства),

бытовая ориентировка детей не только в своей групповой комнатеили на своем участке, но и в помещении всего детского сада.

**Ориентировка во времени**

В предшествующих группах дошкольники знакомились с частя­ми суток и их сменой (утро, день, вечер, ночь), учились различать временные понятия: сегодня, завтра, вчера. Новым для детей ста­нет усвоение последовательности дней недели.

Закрепление и углубление временных представлений происхо­дит в различных играх, которые используются на занятиях. Для усвоения названий и последовательности дней недели также мож­но использовать игру.

**Игра «Живая неделя»**

Семь детей у доски построились и пере­считались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед и

говорит: «Я — понедельник. Какой день следующий?» Выходит вто­рой ребенок и говорит: «Я — вторник. Какой день следующий?»

Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назови все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Услож­нение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например от вторника до вторника.

Когда дети усвоят названия и последовательность дней неде­ли, они охотно начинают решать такие задачи: «На улице встре­тились два друга. «Приходи ко мне в гости»,— сказал Коля. «Спа­сибо,— ответил Петя.— Только в понедельник ко мне приезжает бабушка, а в среду я уезжаю отдыхать. Но я обязательно приду». В какой день придет Петя в гости к Коле?» Другая задача: «Сегод­ня среда, через один день будет праздник в детском саду. В какой день будет праздник?» или «Назови день недели, стоящий между четвергом и субботой».

**(5-6 ЛЕТ)**

Количество

Закреплять умение создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначе­ния; звуков, движений); разбивать множества на части и воссоединять их: устанавливать отношения между целым множеством и каждой его частью, понимать, что множество больше части, а часть меньше целого множества; сравнивать разные части множества на основе счета и соотнесения элемен­тов (предметов) один к одному; определять большую (меньшую) часть множества или их равенство.

Закреплять умение считать до 10; последовательно знакомить с образо­ванием каждого числа в пределах 5-10 (на наглядной основе).

Формировать умение сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10 ш основе сравнения конкретных множеств; получать равенство из неравенс­тва (неравенство из равенства), добавляя к меньшему количеству один предмет или убирая из большего количества один предмет («7 меньше 8, если к 7 добавить один предмет, будет 8, поровну», «8 больше 7; если из 8 предметов убрать один, то станет по 7, поровну»).

Развивать умение отсчитывать предметы из большого количества по образцу и заданному числу (в пределах 10).

Развивать умение считать предметы на ошупь, считать и воспроизводить количество звуков, движений по образцу и заданному числу (в пределах 10).

Познакомить с цифрами от 0 до 9.

Познакомить с порядковым счетом в пределах 10, учить различать вопросы «Сколько?», «Который?» («Какой?») и правильно отвечать на них.

Продолжать формировать представление о равенстве: определять равное количество в группах, состоящих из разных предметов; правильно обобщать числовые значения на основе счета и сравнения групп (здесь 5 петушков, 5 матрешек, 5 машин — всех игрушек поровну — по 5).

Упражнять в понимании того, что число не зависит от величины пред­метов, расстояния между предметами, формы, их расположения, а также направления счета (справа налево, слева направо, с любого предмета).

Познакомить с количественным составом числа из единиц в пределах 5 на конкретном материале: 5 — это один, еще один, еще один, еще один и еще один.

Формировать понятие о том, что предмет (лист бумаги, лента, круг, квад­рат и др.) можно разделить на несколько равных частей (на две, четыре).

Закреплять умение называть части, полученные от деления, сравнивать ~елое и части, понимать, что целый предмет больше каждой своей части, - часть меньше целого.

**Величина**

Закреплять умение устанавливать размерные отношения между 5-10 предметами разной длины (высоты, ширины) или толщины: систематизировать предметы, располагая их в возрастающем (убывающем) порядке по величине; отражать в речи порядок расположения предметов и соотношение между ними по размеру; «Розовая лента — самая широкая, фиолетовая — немного уже, красная — еще уже, но она шире желтой, а зеленая уже желтой и всех остальных лент» и т. д.

Развивать умение сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте )опосредованно — с помощью третьего (условной меры), равного одному из сравниваемых предметов.

Развивать глазомер, умение находить предметы длиннее (короче), выше (ниже). шире (уже), толще (тоньше) образца и равные ему.

Форма

Познакомить с овалом на основе сравнения его с кругом и прямоугольником. Дать представление о четырехугольнике: подвести к пониманию того, что квадрат и прямоугольник являются разновидностями четырехугольника.

Развивать геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить в ближайшем окружении предметы одинаковой и разной формы: книги, картина, одеяла, крышки столов — пря­моугольные, поднос и блюдо — овальные, тарелки — круглые и т.д.

Развивать представление о том, как из одной формы сделать другую.

**Ориентировка** в **пространстве**

Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространст­ве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около); двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками — указателями направления движения (вперед, назад, налево, направо и т. п.); определять свое местонахождение среди окружающих людей и предметов: «Я стою между Олей и Таней, за Мишей, позади (сзади) Кати, перед Наташей, около Юры»; обозначать в речи взаимное расположение предметов: « Справа от куклы сидит заяц, а слева от куклы стоит лошадка, сзади — мишка, а впереди — машина».

Формировать умение ориентироваться на листе бумаги (справа — сле­ва, вверху — внизу, в середине, в углу).

**Ориентировка во времени**

Дать представление о том, что утро, вечер, день, ночь составляют сутки.

Закреплять умение на конкретных примерах устанавливать последова­тельность различных событий: что было раньше (сначала), что позже (потом), определять, какой день сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

(6-7ЛЕТ)

Количество

Развивать общие представления о множестве: умение формировать множества по заданным основаниям, видеть составные части множества, в которых предметы отличаются определенными признаками.

Упражнять в объединении, дополнении множеств, удалении из множества части или отдельных его частей. Закреплять умение устанавливать отношения междуотдельными частями множества, а также целым множеством и каждой его частью на основе счета, составления пар предметов или соединения предметов стрелками.

Совершенствовать навыки количественного и порядкового счета в пределах 10. Познакомить со счетом в пределах 20.

Познакомить с числами второго десятка.

Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда (7 больше 6 на 1, а 6 меньше 7 на 1), умение увеличивать и уменьшать каждое число на 1 (в пределах 10).

Закреплять умение называть числа в прямом и обратном порядке (устный счет), последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число.

Познакомить с составом чисел от 0 до 10.

Формировать умение раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее (в пределах 10, на наглядной основе).

Познакомить с монетами достоинством 1,5, 10 копеек, 1,2, 5,10 рублей (различение, набор и размен монет).

Учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметичес­кие задачи на сложение (к большему прибавляется меньшее) и на вычита­ние (вычитаемое меньше остатка); при решении задач пользоваться знака­ми действий: плюс (+), минус (-) и знаком отношения равно (=).

Величина

Закреплять умение считать по заданной мере, когда за единицу счета принимается не один, а несколько предметов или часть предмета.

Закреплять умение делить предмет на 2-8 и более равных частей путем сгибания предмета (бумаги, ткани и др.), а также используя условную меру; правильно обозначать части целого (половина, одна часть из двух (одна вторая), две части из четырех (две четвертых) и т.д.); устанавливать соот­ношение целого и части, размера частей; находить части целого и целое по известным частям.

Формировать первоначальные измерительные умения. Развивать умение измерять длину, ширину, высоту предметов (отрезки прямых линий) с помощью условной меры (бумаги в клетку).

Закреплять умение детей измерять объем жидких и сыпучих веществ с помощью условной меры.

Дать представления о весе предметов и способах его измерения. Закреплять умение сравнивать вес предметов (тяжелее — легче) путем взвешивания их на ладонях. Познакомить с весами.

Развивать представление о том, что результат измерения (длины, веса, объема предметов) зависит от величины условной меры.

Форма

Уточнить знание известных геометрических фигур, их элементов (вершины, углы, стороны) и некоторых их свойств.

Дать представление о многоугольнике (на примере треугольника и четырехугольника), о прямой линии, отрезке прямой. \*\*[[1]](#footnote-1)

Закреплять умение распознавать фигуры независимо от их пространственного положения, изображать, располагать на плоскости, упорядочивать по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам.

Закреплять умение моделировать геометрические фигуры; составлять из нескольких треугольников один многоугольник, из нескольких малень­ких квадратов — один большой прямоугольник; из частей круга — круг, из четырех отрезков — четырехугольник, из двух коротких отрезков—один длинный и т.д.; конструировать фигуры по словесному описанию и пере­числению их характерных свойств; составлять тематические композиции из фигур по собственному замыслу

Закреплять умение анализировать форму предметов в целом и отде­льных их частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, представлению.

**Ориентировка в пространстве**

Учить детей ориентироваться на ограниченной территории (лист бума­ги, учебная доска, страница тетради, книги и т.д.); располагать предметы и их изображения в указанном направлении, отражать в речи их пространст­венное расположение (вверху, внизу, выше, ниже, слева, справа, левее, пра­вее, в левом верхнем (правом нижнем) углу, перед, за, между, рядом и др.).

Познакомить с планом, схемой, маршрутом, картой. Развивать способность к моделированию пространственных отношений между объектами в виде рисунка, плана, схемы.

Формировать умение «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве: слева направо, справа налево, снизу вверх, свер­ху вниз; самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (знаки и символы).

**Ориентировка во времени**

Дать детям элементарные представления о времени: его текучести, пе­риодичности, необратимости, последовательности дней недели, месяцев, времен года.

Закреплять умение пользоваться в речи словами-понятиями: сначала, потом, до, после, раньше, позже, в одно и то же время.

Развивать «чувство времени», умение беречь время, регулировать свою деятельность в соответствии со временем; различать длительность отде-ьных временных интервалов (1 минута, 10 минут, 1 час). Формировать умение определять время по часам с точностью до 1 часа.

Литература:

Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста / Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко. – М.: Просвещение, 1989.- 127 с.

Математика для дошкольников. / Т.И. Ерофеева, Л.Н.Павлова.- М.: Просвещение, 1992.-191с.

Математика в детском саду. Младший дошкольный возраст /В.П.Новикова.- М.: Мозаика – Синтез , 2007.-104с.

ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2010. - 304 с.

**Игровой материал**

**по формированию элементарных математических представлений у детей подготовительной группы**

**«Считай дальше»**

Дети образуют круг. В центре круга стоит педагог. Он бросает кому-либо из детей мяч и называет любое число. Ребенок, поймавший мяч, называет последующие 2-3 числа и возвращает мяч педагогу. Теперь воспитатель бросает мяч другому ребенку и игра продолжается.

Вариантом игры может быть игра «До и после». Воспитатель бросает мяч ребенку и говорит: «Считай до пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти: один, два, три, четыре.

Если воспитатель скажет: «После пяти», - дети должны назвать числа: шесть, семь, восемь... Игра проходит в быстром темпе.

 **«Наоборот»**

Игра проходит в кругу. Воспитатель стоит в центре круга, бросает мяч кому-либо из детей и произносит слово. Ребенок должен сказать слово, противоположное по смыслу. Педагог говорит: «Вперед». Ребенок отвечает: «Назад». (Направо - налево, вверх - вниз, далеко - близко, внутри - снаружи и т.д.)

*Усложнение игры.*Можно называть не только наречия, но и прилагательные: далекий - близкий, верхний - ни­жний, правый - левый, глубокий - мелкий, дешевый - дорогой и т.д.

Если ребенок затрудняется с ответом, дети хором произносят нужное слово.

**«Что? Где?»**

Игра проводится в кругу. В центре круга стоит педагог с мячом. Он объясняет правила игры.

- Я буду называть предметы, находящиеся в этой в комнате. Тот из вас, кому я брошу мяч, в своем ответе должен использовать следующие слова: «слева», «справа», «впереди», «позади».

Игра начинается.

Воспитатель бросает мяч ребенку и спрашивает: «Где стол?»

Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Впереди меня», - и бросает мяч педагогу.

Вопросы детям:

- дверь от тебя?., (слева);

- позади тебя?., (окно);

- большой стул?., (справа);

- Лена стоит?., (справа).

- маленькие столы?., (сзади);

- кукла сидит?., (слева).

Усложнение. Воспитатель называет слова: «слева», «справа», («впереди», «позади», а дети говорят, какие предметы находятся в указанном направлении.

**«Чудесный мешочек»**

Дети играют парами, сидя за столам. На каждом столе лежит «Математический набор» и один мешочек на двоих. Воспитатель предлагает детям разложить цифры по порядку от 1 до 10,

С помощью считалки выбирается ведущий:

Катилось яблоко,

Мимо сада,

Мимо сада,

Мимо града.

Кто поднимет,

Тот и выйдет.

Ведущий предлагает своему соседу закрыть глаза и убирает одну из цифр. Ребенок, открыв глаза, называет, какую цифру убрали, и отсчитывает такое же количество игрушек.

Если задание выполнено верно, игрушки и цифра возвращаются на свои места. Игра повторяется.

**«Игра со стручком гороха»**

На полу на небольшом расстоянии друг от друга лежат обручи, в центре каждого - цифра. На подносе - стручки гороха (по количеству детей).

Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:

Дом зеленый тесноват:

Узкий, длинный, гладкий.

В доме рядышком сидят

Круглые ребятки.

Осенью пришла беда -

Треснул домик гладкий -

Поскакали кто куда

Круглые ребятки!

*(Горох)*

Затем воспитатель объясняет правила игры: «Вы будете бегать под музыку. Как только музыка перестанет звучать, вы подойдете к подносу и возьмете по одному стручку, а затем встанете возле той цифры, которая будет соответствовать количеству «горошин» в стручке.

Игра начинается.

Возле каждого обруча с цифрой должны стоять два ребенка со стручками разных цветов. Воспитатель спрашивает: «Проверьте друг друга, правильно ли выполнено задание. Возле какой цифры вы стоите и почему?»

Игру необходимо повторить, предварительно положив стручки на поднос.

*Примечание.*Не обращайте внимание на цвет стручков, когда дети стоят возле обручей. Дети могут допустить ошибки при пересчете «горошин». Обменявшись стручками, дети уточняют свои действия и исправляют допущенные ошибки.

**«Найди пару»**

Дети делятся на две команды. У каждой команды свой стол. На одном столе лежат перевернутые карточки с цифрами, на другом - карточки с таким же количеством кружков.

*Правила игры.* Дети бегают по комнате. По сигналу берут карточки со столов и отыскивают свою пару, т.е. к каждой карточке подбирают цифру, соответствующую количеству кружков на карточке.

Дети, которым не хватило карточек, проверяют, все ли пары соответствуют друг другу. Карточки возвращаются на прежние места, и игра повторяется.

 **«Живая неделя»**

***1 вариант.***

Дети делятся на команды по семь человек. У каждой команды свой стол. На каждом столе лежат карточки с цифрами изображением вниз. Комплект карточек на каждом столе - определенного цвета.

Дети бегают по комнате, по сигналу бегут к своим столам, берут по одной карточке и выстраиваются по порядку в со­ответствии с цифрой в своей команде.

Те ребята, которым не хватило карточек, дают задания уча­стникам игры. Например: «вторник» топнет ногой три раза, четвертый день недели назовет своих «соседей», «воскресенье» споет песенку и т.д.

Игра проводится *2-3*раза.

***2 вариант.***

На столе в беспорядке лежат перевернутые цифры (два комплекта). Дети двигаются под музыку, по сигналу берут цифры со стола. Воспитатель предлагает им построиться «от вторника до вторника». «Недели» выстраиваются по порядку одна напротив другой. Дети, оставшиеся без карточек, задают играющим вопросы:

• среда, назови своих «соседей»;

• пятница, какой день недели перед тобой?

• суббота, какой день после тебя?

•понедельник, между какими днями ты находишься? И т.д. Дети возвращают карточки на столы, и игра продолжается.

***Усложненный вариант***. Перевернутые карточки лежат на столе. По сигналу дети берут со стола по одной карточке и выстраиваются в «недели» по порядку. Те дети, которые остались без карточек, проверяют, правильно ли выстроились «недели»; они же будут задавать вопросы детям. Например: «Седьмой день, назови себя и скажи, в каких сказках встречается число семь». Или: «Третий день недели, назови себя и придумай пословицы с числом три».

Вариант. «Недели» выстраиваются от любого дня недели.

**«Отгадай, что такое?»**

Дети образуют круг.

«Я буду называть одно слово, а вы будете перечислять предметы, которые можно назвать этим словом. За каждый правильный ответ вы получаете фишку», - говорит воспитатель и дает одному из детей шарик.

«Длинная...» - говорит воспитатель.

«Дорога», - отвечает ребенок с шариком, получает фишку и передает шарик соседу.

«Платье, веревка, день, шуба...» - вспоминают дети. За каждый правильный ответ дается фишка.

«Широкая...» - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: «Дорога, улица, речка, лента, мост...»

«Высокий...» - предлагает воспитатель еще одно слово.

Дети называют: «Дом, кран, дерево, столб, жираф, дядя Степа...»

В конце игры педагог говорит, кто назвал больше слов.

**«Назови скорей»**

Игра проводится в кругу, выбирается ведущий. Он бросает мяч кому-либо из детей и спрашивает: «Какой день недели перед четвергом?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Среда». Теперь он становится ведущим, бросает мяч другому ребенку и задает вопрос: «Какой день недели был вчера?»

Так роль ведущего постепенно переходит от одного ребенка к другому.

Вопросы:

• назови день недели после вторника;

• назови день недели между средой и пятницей.

Если кто-то из играющих не может стазу дать ответ, ведущий просит всех детей помочь ему. Целесообразно проводить игру небольшой группой, чтобы каждый из детей побывал в роли ведущего несколько раз.

Усложненный вариант. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Бросив мяч одному из ребят, он дает задание, например: «17. Назови число на единицу меньше».

Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «16». Теперь он ведущий. Он может назвать любое число и дать свое задание, например, попросить назвать число на единицу больше.

Игра проходит в быстром темпе.

**«Какой цифры не стало?»**

Дети играют парами. Воспитатель предлагает им разложить цифры по порядку от 0 до 10. Затем один ребенок в паре закрывает глаза, другой переставляет цифры в ряду. Открыв глаза, ребенок говорит, что изменилось. Если он правильно угадывает, то становится ведущим.

**«Назови соседей.**

**Игра с кубом»**

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий:

Начинается считалка:

На березу 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.

Если ребенок дает правильный ответ, он становится ведущим.

Игра проводится в быстром темпе.

*Усложнение*. На гранях куба вместо цифр - кружки (от 1 до 6).

**«Кто быстрее?»**

На земле начертите квадрат, разделите его на девять ма­леньких квадратов. В них напишите цифры в таком поряд­ке: 1-й ряд - 1, 2, 3; 2-й ряд - 4, 5, 6; 3-й ряд - 7, 8, 9.

В игре принимают участие двое детей. Выбирается веду­щий. Он прыгает по клеткам на одной ноге с цифры на цифру по порядку. Другой в это время считает. Если ребе­нок не сможет устоять на одной ноге, он перестает прыгать. Дети меняются ролями.

**«Назови пропущенное слово»**

Дети образуют круг, выбирается ведущий.

Ведущий начинает фразу и бросает мяч одному из играю­щих, например: «Солнышко светит днем, а луна...» Ребенок, поймавший мяч, добавляет недостающее слово: «Ночью», - те­перь он становится ведущим. Задания могут быть разные:

• утром я пришла в детский сад, а вернулась домой...?

• если вчера была пятница, то сегодня...?

• каждое воскресенье мы ходим в парк и вчера тоже хо­дили. Какой день недели сегодня?

• за понедельником был вторник, а за четвергом будет...?

• зиму сменяет весна, а какое время года сменит весну? Вопросы могут включать понятия: части суток, времена го­да, дни недели. Поощряйте оригинальные вопросы ведущих.

**«Сложи узор»**

Дети делятся на пары. Перед ними наборы геометричес­ких фигур и по две прикрытые карточки, на каждой - ряд из семи геометрических фигур, по-разному расположенных.

С помощью жеребьевки выбирается ведущий: один из иг­рающих берет какой-нибудь предмет, прячет его в руке. Тот, кто отгадает, в какой руке предмет, становится ведущим.

Ведущий берет одну из карточек и начинает называть гео­метрические фигуры в ряду. Другой ребенок раскладывает фигуры согласно инструкции. После того, как ребенок раз­ложил геометрические фигуры, дети проверяют, правильно ли он выполнил задание.

Теперь ведущим будет тот, кто раскладывал геометричес­кие фигуры. Он берет другую карточку.

**«Назови предмет»**

Дети делятся на две команды. Одна команда называет пред­меты прямоугольной формы, другая  - квадратной. За каж­дый названный предмет дети получают фишку. В конце иг­ры выясняется:

• сколько каждая команда набрала очков?

• какая команда больше назвала предметов? (это мож­но сделать без счета, путем попарного соотнесения групп предметов);

• сколько всего предметов четырехугольной формы назва­ли все дети?

*Примечание.*На этот вопрос смогут ответить те дети, кото­рые считают не только в пределах 10, но значительно дальше.

**«Найди пару»**

На столе лежат два набора геометрических фигур одина­ковой формы и цвета. На полу в разных местах комнаты - обручи с лежащими в центре цифрами и одной из фигур, как у детей.

*Правила игры.*Дети бегают по комнате. По сигналу они бе­рут со стола по фигуре, находят свою пару (ребенка с такой же фигурой) и встают около обруча с цифрой и соответст­вующей фигурой. Воспитатель уточняет, какая в обруче ци­фра, столько пар должно стоять около обруча.

*Вопросы детям:*

*•*почему вы стоите возле этого обруча?

• сколько всего пар около обруча?

• сколько всего человек около обруча?

*Примечание.*Около обруча могут стоять разные пары: ква­дратов разной величины или цвета, треугольников разной конфигурации, величины или цвета и т.д.

**«Игра с яблоками»**

***1 вариант.***

На полу, на большом расстоянии друг от друга, лежат обручи, в них цифры.

На подносе яблоки двух цветов.

Воспитатель спрашивает у детей, какое сейчас время го­да, месяц.

- Сейчас мы поиграем с яблоками. Вы будете бегать под музыку. Как только она остановится, вы возьмете по одно­му яблоку. В них есть «семечки», посчитайте, сколько их, и встаньте около той цифры, которая соответствует количест­ву «семечек».

По сигналу дети отыскивают в обручах нужную цифру. Око­ло каждой цифры должно стоять по два ребенка, у которых яблоки разного цвета.

- Проверьте друг друга: все ли правильно выполнили это задание? Затем воспитатель спрашивает у детей, около какой циф­ры они стоят и почему?

Игру можно повторить, предварительно положив яблоки на стол.

*Примечание.*Когда дети стоят около цифры, не обращай­те внимание на цвет яблок. Дети могут допускать ошибки при пересчете. Обменявшись яблоками, они уточняют свои действия и исправляют допущенные ошибки.

***Усложненный 1 вариант.***

На полу на небольшом расстоянии друг от друга лежат обручи, в каждом из них - цифра. На подносе лежат яблоки трех цветов. Задания детям:

• встать около цифры, которая покажет число на единицу больше, чем количество семечек в яблоке.

• встать около цифры, которая покажет число на единицу меньше, чем количество семечек в яблоке.

Примечание. Возле каждой цифры должны стоять три ребенка, у которых яблоки разного цвета.

- Проверьте друг друга, правильно ли выполнено задание.

Затем воспитатель спрашивает у каждого ребенка, возле какой цифры он стоит и почему.Игру можно повторить, предварительно положив яблоки на стол.

***2 вариант.***

Воспитатель загадывает детям загадку:

Круглое, румяное,

Я расту на ветке;

Любят меня взрослые,

И маленькие детки.

(Яблоко)

*Усложнение игры.* Возле каждой цифры должно стоять по три ребенка, у которых яблоки разного цвета.

Предложите детям проверить, правильно ли они выполнили задание. (Дети обмениваются яблоками и таким образом проверяют друг друга.)

***Усложненный 2 вариант.***

На полу лежат обручи, в каждом из них - цифра. Играют малой группой.

Дети встают возле числа, которое на единицу больше или меньше количества «семечек» в яблоке. Возле каждого обруча должны стоять три ребенка с яблоками разных цветов.

Предложите детям проверить, правильно ли они выполнили задание.

Затем воспитатель приносит вазу с яблоками и говорит: «Я купила в магазине вот столько яблок и хочу всех ими угостить. Но яблок мало. Что нужно сделать, чтобы все вы получили одинаковые куски яблока?»

Дайте возможность высказаться всем детям. Потом разрежьте яблоки и угостите ребят. Уточните, какую часть получил каждый.

**«Назови число»**

Игра проходит в кругу. С помощью считалки выбирается ведущий:

Дождик, дождик, поливай -

Будет хлеба каравай,

Будут булки, будут сушки,

Будут вкусные ватрушки.

Бросая мяч, ведущий называет число и просит увеличить (или уменьшить) названное число на единицу. Ребенок, поймавший мяч, называет число, затем сам называет любое число, просит уменьшить его и бросает мяч кому-либо из играющих.

Усложнение. Просит назвать предыдущие и последующие числа.

**«Кто больше запомнит?»** В игре принимают участие несколько детей. Им предлага­ется в течение 10 - 15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета, величины или од­ной формы.

По сигналу один ребенок начинает называть предметы, другой - его дополняет.

**«Запомни, кто где стоит?»**

Пятеро - шестеро детей выстраиваются в ряд. С помощью считалки выбирается ведущий:

До-ре-ми-фа-соль-ля-си

Едет кошка на такси,

А котята прицепились,

И бесплатно прокатились.

Ведущий 15-20 секунд смотрит на играющих, запоми­ная кто за кем стоит. Затем, отвернувшись от детей, ведущий перечисляет, кто за кем стоит. Ведущим становится дру­гой ребенок.

**«Бегите ко мне»**

Дети образуют круг. У каждого в руках одна геометрическая

фигура. Воспитатель в центре круга. Он дает задание: «Бегите ко мне те, у кого красные фигуры».

Дети с красными фигурами подбегают к воспитателю и объясняют, почему они пришли в круг.

Остальные дети проверяют, правильно ли они справились с заданием.

Подсчитывается количество детей внутри круга, после чего они возвращаются в общий круг.

Задания:

• бегут все дети с четырехугольниками;

• бегут все с большими фигурами;

• бегут все с многоугольниками.

**«Найди спрятанную игрушку»**

***1 вариант.***

Один ребенок выходит за дверь, остальные дети прячут иг­рушку. Чтобы ребенок смог ее найти, ему указывают направ­ление: «Иди от стола до ковра, от него поверни направо, сде­лай восемь шагов и там ищи».

*Вариант игры.*На столе стопкой лежат перевернутые кар­точки с маршрутами следования, обозначенными стрелками

разных цветов.

Педагог предлагает одному из ребят взять карточку, посмо­треть маршрут и найти спрятанную игрушку. Найдя игруш­ку, ребенок рассказывает, по какому маршруту он двигался.

***2 вариант.***

Один ребенок выходит за дверь, остальные дети прячут игрушку. Чтобы ее легче было найти, ребенку указывают направление: «Иди от стола до ковра, от него поверни налево, сделай восемь шагов вперед и ищи».

Варианты игры. Взрослый обозначает на полу комнаты маршрут следования стрелками разного цвета, указывает направление: «Сначала иди туда, куда показывает красная стрелка, поверни туда, куда показывает синяя стрелка, затем сделай пять шагов и там ищи». Найдя игрушку, ребенок должен рассказать, как он шел.

**«В какой руке сколько?»**

Воспитатель предлагает детям пересчитать кружки, кото­рые он держит в руках:

- Сколько всего у меня кружков? *(Четыре кружка.)*На глазах у детей педагог раскладывает их в две руки и го­ворит: «Вы должны отгадать, сколько кружков в одной ру­ке, сколько в другой и сколько всего кружков. Давайте до­говоримся, что сначала будем говорить, сколько кружков в левой руке, а потом - сколько в правой. Например, два и два - вместе четыре. Как я разложила?»

Дети стараются угадать, начинают перечислять возможные варианты. Если они не отгадали задуманный воспитателем вариант, можно сказать: «Так может быть, но у меня не так».

Игра продолжается до тех пор, пока дети не отгадают. Ре­бенок, верно назвавший, сколько в какой руке спрятано кружков, становится ведущим. Теперь он раскладывает кружки в две руки и вызывает детей до тех пор, пока кто-то не назо­вет задуманный им вариант. Игра повторяется несколько раз.

*Примечание.*

*•*Когда ребенок разложит кружки, обязательно проверьте, как он их разложил.

• Напоминайте детям, чтобы они не забывали говорить не только, сколько кружков в каждой руке, но и сколько их всего.

• Во время игры, при первичном знакомстве с составом числа, в качестве подсказки целесообразно оставить все ва­рианты состава числа.

• Материалом для игры могут быть любые мелкие предметы.

**«Найди столько же»**

В разных концах комнаты расставлены различные группы однородных предметов (две пирамидки, четыре мяча, два зайчика и т.д.) Воспитатель держит веером в руках карточки с кружками и предлагает кому-либо из детей вытащить одну. Ребенок, выбрав карточку, находит в комнате столько игрушек, сколько кружков изображено на карточке. Игра повторяется несколько раз.

Игру можно изменить: на карточках вместо кружков изобразить цифры и дети будут находить нужное количество игрушек по указанной цифре.

**«Какой цифры не стало?»**

Дети играют парами. Воспитатель предлагает им разложить цифры по порядку от 1 до 10. Затем один ребенок закрывает глаза, а в это время ведущий меняет цифры местами. Открыв глаза, ребенок отмечает, что изменилось. Если ребенок отгадал, он становится ведущим. Игра продолжается.

**«Игра с кубом»**

***1 вариант.***

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ве­дущий:

Серый зайка вырвал травку,

Положил ее на лавку.

Кто травку возьмет,

Тот уйдет.

Он бросает куб, называет цифру на грани и считает даль­ше, после чего бросает куб другому ребенку и дает ему за­дание: «Считай дальше» или «Считай в обратном порядке».

Игра проходит в быстром темпе. В ней должны принять участие как можно больше детей.

***2 вариант.***

Игра проводится в кругу. В руках у каждого ребенка - карточка. После слов педагога: «Внимание, начали», - все игра­ющие передают карточки по кругу, по часовой стрелке.

По команде «стоп» дети прячут карточки, предварительно сосчитав количество предметов. Воспитатель подбрасывает куб и показывает детям одну из его сторон. Дети, посмотрев на грань, показывают карточку с таким же количеством круж­ков, а потом объясняют, почему они ее показали. После это­го игра повторяется, начиная с передачи карточек.

*Усложнение.*На гранях куба вместо цифр - кружки.

**«Увеличь число»**

Дети играют парами.

Перед ними числовой ряд и мелкие игрушки. Выбирается ведущий. Он выдвигает цифру из ряда, а его напарник отсчитывает игрушек на одну больше (меньше), чем показывает цифра. Если он правильно выполняет задание, роли меняются.

**«Считай дальше»**

Игра проходит в кругу с мячом.

Перед началом игры следует договориться, в каком поряд­ке (прямом или обратном) дети будут считать. С помощью считалки выбирается ведущий:

Раз, два, три, четыре.

Кто не спит у нас в квартире?

Всем на свете нужен сон.

Кто не спит, тот вон!

Ведущий бросает кому-либо из играющих мяч и называет число. Ребенок, поймавший мяч, продолжает считать, т.е. называет три числа до или после названного. Теперь он ста­новится ведущим и называет любое число.

Игра проводится в быстром темпе и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как можно большему ко­личеству детей принять в ней участие.

*Усложнение игры.*Счет можно вести не только до 10, но и дальше.

**«Считай - не ошибись»**

Дети встают полукругом. Выбирается ведущий. Дети за­крывают глаза. В это время ведущий хлопает (подпрыгива­ет, топает) несколько раз.

Дети, открыв глаза, повторяют его действия и объясняют, почему они так сделали. Теперь ведущим становится другой ребенок. Игра повторяется.

*Усложнение.*Выполнить задание, похлопав на один раз больше или меньше, чем они услышали.

*Примечание.*Если ребенок выполнил задание неверно, спро­сите, сколько он услышал звуков и соотнесите его ответ с тем, что он сделал. При этом следует сказать: «Будь повни­мательнее».

**«Покажи соседей»**

Дети играют парами. Воспитатель предлагает положить в беспорядке цифры от 0 до 10.

С помощью считалки выбирается ведущий:

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять.

Что нам делать?

Как нам быть?

Нужно заиньку ловить,

Снова будем мы считать:

«Раз, два, три, четыре, пять».

Ведущий показывает одну из цифр, а его партнер находит «соседей» этот числа. Например, ведущий показывает цифру 5, и ребенок, сидящий рядом, должен-не только положить цифры, одну слева, другую справа от показанной цифры, но и назвать их. После этого дети меняются ролями.

**«Поговорим по радио»**

Дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. Воспитатель смотрит на детей, запоминает цвет и ха­рактерные детали одежды, затем отворачивается и объявля­ет: «Алло, алло! Потерялась девочка с белой лентой в воло­сах. На ней красный свитер, юбка в клетку. Пусть она подойдетко  мне».   Все  дети   слушают,   смотрят  друг   на  друга. «Потерявшаяся» девочка встает, подходит к воспитателю, на­зывает свое имя и адрес. Игра повторяется.

*Усложнение.*Роль ведущего исполняет ребенок.

**«Где звенит колокольчик?»**

Педагог предлагает кому-либо из детей позвенеть в колоколь­чик так, чтобы все видели и слышали, что колокольчик нахо­дится совсем рядом или далеко, где его почти не слышно.

Один ребенок выходит из комнаты. В это время осталь­ные дети договариваются, где будет находиться ребенок с колокольчиком. Когда ребенок возвращается, его усажива­ют на стул и завязывают глаза. Колокольчик звенит в ус­ловном месте.

Ребенок с завязанными глазами должен определить, близ­ко или далеко от него звенел колокольчик, и точно указать направление, откуда раздался звук (впереди, сзади и т.д.). Игра повторяется.

**«Живые цифры»**

На столе лежат два комплекта перевернутых цифр двух цветов.

По сигналу дети берут по одной цифре и выстраиваются по порядку в две колонны в соответствии цвету цифры.

Воспитатель дает задание:

- Выйдите «соседи» числа пять и назовите себя.

После выполнения задания пары детей возвращаются на прежнее место. Игра продолжается. При повторном прове­дении игры роль ведущего переходит к одному из детей.

***Усложненный вариант****.*Перевернутые цифры лежат на сто­ле. По сигналу дети берут по одной цифре, находят свою па­ру по цвету и выстраиваются по порядку.

Задание меняется:

- Выйди «сосед» чисел три и пять.

**«Найди соседа»**

На столе перевернутые цифры. Дети с цифрами 2, 4, 6, 8, 10 стоят на небольшом расстоянии друг от друга.

По сигналу остальные дети берут по одной цифре со стола и находят «соседа» своей цифры. Например, если в руках у ребенка цифра 5, он должен встать между цифрами 4 и 6. После этого дети объясняют, почему они так встали. Цифры кладут обратно на стол, и игра повторяется.

Усложненный вариант. У детей вместо цифр карточки с кружками.

**«Считай - не ошибись»**

Дети играют парами. Они выкладывают на столах ряд ци­фр от 1 до 10 и проверяют друг у друга, правильно ли вы­ложен ряд.

С помощью считалки выбирается ведущий:

За морями, за горами,

За железными столбами

На пригорке теремок,

На дверях висит замок,

Ты за ключиком иди

И замочек отомкни.

Ведущий отсчитывает определенное количество игрушек, а его «сосед» рядом кладет соответствующую цифру.

Если ребенок правильно выполнил задание, он становит­ся ведущим и игра продолжается.

***Измененный вариант****.*Один ребенок выдвигает цифру из числового ряда, а другой отсчитывает игрушки.

**«Назови предмет»**

Дети стоят полукругом. Перед ними лежит ромб.

Педагог сначала предлагает детям по-разному назвать фи­гуру (ромб, четырехугольник, многоугольник), а затем на­звать предметы, которые имеют такую же форму, например, конфета, пуговица, коробка и т.д. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

Затем вместо ромба положите трапецию. Дети должны на­звать предметы, имеющие форму трапеции: юбка, крыша до­ма и т.д.

В конце игры подсчитываются фишки и выясняется, кто из детей назвал больше всего предметов.

**«Ручеек»**

Двое детей - ведущие - берутся за руки, образуя воротца, в руках у них цифра 8. Остальные дети разбегаются по ком­нате, у каждого цифры от 0 до 8. По сигналу педагога: «Ру­чеек в воротца», - дети встают парами так, чтобы образо­вать вместе заданное число (например, 4 и 4; 1 и 7; 2 и 6; 0 и 8 и т.д.). «Ручеек» должен пройти через «воротца». Де­ти, образующие «воротца», пропускают тех, кто не только правильно составил заданное число, но и сказал, как оно составлено.

Игра повторяется, при этом меняются ведущие и циф­ры у детей.

***Усложненный вариант***. Дети играют не с цифрами, а с карточками.

Вариант. Один раз дети составляют число десять, другой - восемь. Поменяйте цифру на воротах и не говорите им об этом.

**«Отгадай число»**

Дети образуют круг. По считалке выбирается ведущий:

Шел по берегу петух,

Поскользнулся

В речку -бух!

Будет знать, петух,

Что впредь,

Надо под ноги смотреть.

Ведущий задумывает любое число в пределах десяти и на ухо говорит его воспитателю. Играющие при помощи вопро­сов, на которые ведущий может ответить только «да» или «нет», должны отгадать это число. Например, задумано число 8. «Оно больше пяти?» - «Да». - «Оно меньше 9?» - «Да». - «Это чис­ло восемь?» - «Да». После того, как число отгадано, ведущим становится ребенок, который его отгадал.

**«Назови правильно»**

Игра проходит в кругу с мячом.

Выбирают ведущего. Он встает в центре круга и бросает кому-либо мяч, называет число, дает задание: «Уменьши число на единицу».

Ребенок, поймавший мяч, сначала дает ответ, а потом называет любое число и дает задание одному из играющих: «Уменьши число на единицу».

Примечание. Если ребенок, поймавший мяч, ошибся, его поправляет кто-либо из детей в кругу или ведущий.

**«77» кочкам»**

Дети делятся на две команды и выстраиваются в две ко­лонны одна напротив другой. Между ними воспитатель рас­кладывает пронумерованные кружки-«кочки». Пройти мож­но только по «кочкам», причем наступая на них по порядку. Когда игрок одной команды преодолеет «болото», он дотра­гивается до первого игрока другой команды и тот начинает свой путь по «кочкам» в обратном порядке (десять, девять...). Выигрывает та команда, которая не допустила ошибок.

**«По порядку стройся»**

На столе в беспорядке лежат перевернутые цифры (два комплекта). Дети двигаются под музыку, по сигналу берут цифры со стола.

Воспитатель говорит детям, что надо построиться по по­рядку: одна команда с одним комплектом цифр напротив другой. Играющие выстраиваются по порядку в соответст­вии с цифрой, указанной на карточке.

*Примечание.*В игре принимают участие все дети. Ребята, оставшиеся без карточек, проверяют, правильно ли выстро­ены ряды, нет ли ошибок.

Игру можно усложнить. Карточки возвращаются на стол. По сигналу дети берут карточки со стола, находят соответствую­щую своей, парную карточку и выстраиваются по порядку.

**«Кто знает -пусть дальше считает!»**

Игра проходит в кругу.

Педагог бросает ребенку мяч и называет число. Ребенок ловит мяч и, бросая его обратно, называет число на единицу больше.

Игра проводится в быстром темпе. «Одиннадцать», - гово­рит взрослый. «Двенадцать», - отвечает ребенок, бросая мяч обратно, и т.д.

Взрослый, бросая мяч, называет числа в пределах 20 ипредлагает детям, возвращая мяч, называть последующиечисла.

**«Отвечай быстро»**

Дети образуют круг. Воспитатель называет какую-либо гео­метрическую форму, а ребенок, поймавший мяч, называет предмет соответствующей формы.

Например, воспитатель говорит: «Треугольник», - и броса­ет мяч любому играющему. «Косынка», - отвечает тот и на­зывает другую форму, например, «прямоугольник», бросая мяч следующему игроку. Тот называет предмет прямоугольной фор­мы (окно, дверь, коробка) и т. д. Одна и та же геометричес­кая форма может называться несколько раз, так как предме­тов одинаковой формы много.

При повторении игру можно усложнить, предложив назы­вать не один предмет, а два и больше.

**«Наоборот»**

Игра проходит в кругу. В центре круга стоит педагог. Он произносит любое слово и бросает кому-либо из детей мяч. Ребенок должен сказать слово, противоположное по смыслу. Воспитатель говорит: «Вверх». Ребенок отвечает: «Вниз» (на­право - налево, вперед - назад, далеко - близко, высоко - низ­ко, над - под, внутри - снаружи, дальше - ближе).

Можно называть не только наречия, но и прилагательные: далекий -близкий, верхний - нижний, правый - левый. Ес­ли ребенок затрудняется с ответом, дети хором произносят нужное слово.

**«Гаражи»**

Все дети группы изображают «машины», в руках у них кар­точки с номерами от 10 до 20. На каждой карточке  - одно из чисел второго десятка. Воспитатель делает в разных мес­тах группы «гаражи». На табличке у въезда в «гараж» напи­сано, какие номера могут въезжать в него. Например, на одном «гараже» - 10, 13, 15; на другом - 11, 12, 16 и т.д. «Машины» ездят по «улицам», соблюдая правила уличного движения: едут только на зеленый свет, на красный - останавливаются («светофор» регулирует воспитатель). По сигна­лу воспитателя: «Машины в гараж», - все должны занять ме­ста в тех «гаражах», на которых написаны номера их «машин». Игра повторяется несколько раз. Воспитатель может менять «гаражи» местами.

*Примечание.*Когда «машины» въедут в гаражи, не забы­вайте уточнять, почему они въехали именно туда.

**«Что, где?»**

Игра проходит в кругу с мячом. С помощью жеребьевки выбирается ведущий.

Он бросает мяч и спрашивает: «Что справа от тебя?» Ре­бенок, поймавший мяч, отвечает на вопрос и становится ведущим.

*Вопросы детям:*

- что у тебя над головой?

- кто впереди тебя?

- что позади тебя?

- кто рядом с тобой? И т.д.

Следите за тем, чтобы дети давали соответствующие отве­ты на вопросы: «Кто?» или «Что?». Игра проходит в быстром темпе.

**«Отгадай число»**

По считалке выбирается ведущий:

В круг широкий, вижу я,

Встали все мои друзья.

Я для вас, мои друзья,

Затеваю пирожки,

Быстро нужно их испечь.

Ты пойдешь истопишь печь!

Ведущий задумывает любое число в пределах 20 и говорит его на ухо воспитателю. Играющие с помощью вопросов, на которые ведущий может ответить только «да» или «нет», должны отгадать это число. Например, задумано число 15. «Оно больше 14?» - «Да». - «Оно меньше 16?» - «Да». - «Это 15?» - «Да». После того, как число отгадано, ведущим ста­новится игрок, который дал правильный ответ.

**«Найди ошибку»**

Дети играют парами.Воспитатель предлагает им сначала разложить числа по по­рядку от 11 до 20, а затем проверить друг друга, правильно ли выполнено задание. После этого с помощью выбрасывания пальцев выбирается ведущий. Его сосед по столу закрывает глаза, в это время ведущий меняет цифры местами. Открыв глаза, ребенок находит ошибки и исправляет их. Теперь он становится ведущим. Игра продолжается.

**«Подбери пару»**

Игра проводится с небольшой группой детей.*Правила игры.*Игроки берут по одной карте и называют время на нарисованных часах. Затем каждый ребенок находит партнера, часы, на карточке которого показывают тоже время.

Воспитатель предлагает детям отгадать загадки:

• Чего нельзя возвратить? *(Время.)*

*•*Быстро летит, но не догонишь его. *(Время.)*

*Примечание.*Если дети будут затрудняться с ответами, по­могите им. Спросите, как они понимают слова «быстро летит, не догонишь».

**«Посчитай»**

В обруче лежит карточка с числом второго десятка.Дети двигаются по комнате. По сигналу они должны по­дойти к обручу и организовать группу из такого количества человек, которое соответствует числу на карточке. Напри­мер, в обруче число 12. Значит, около него встает 12 человек. Воспитатель спрашивает, сколько детей в группе и почему, а затем предлагает детям, которые не вошли в данную группу, проверить, Правильно ли выполнено задание. Если задание выполнено верно, надо изменить число в обруче и повторить игру.

*Примечание.*Дайте возможность детям самостоятельно составить группу из 12 человек. Если они допустят ошибку, то сами же ее исправят.

**«Какое слово подходит?»**

Воспитатель задает детям различные вопросы, например: «Месяц зимы - (перечисляет ряд любых месяцев, но среди них должен быть зимний месяц) - октябрь, сентябрь, ноябрь, февраль».

Дети отвечают: «Февраль».

• Время года... (утро, вечер, день, *осень);*

*•*Месяц лета... (апрель, март, май, *июнь);*

*•*Время суток... (зима, лето, осень, *ночь);*

*•*Месяц осени... (июнь, июль, август, *сентябрь).*

**«Льдинка в кругу»**

Организуйте игру с небольшой группой детей.

Нарисуйте на земле десять кругов на небольшом расстоянии друг от друга. В каждом круге нарисуйте цифру (от 1 до 9), один оставьте пустым. В девяти из них цифры расположены не по порядку. С помощью считалки выбирается ведущий. Он становится в пустой круг, в руках у него «льдинка» (любой предмет, который можно бросить). Он бросает ее в круг с любой цифрой и перепрыгивает в этот круг. Дальше «льдинку» необходимо перебросить в следующий круг в порядке возрастания (или убывания) цифр. Игра продолжается.

**«Который час?»**

Воспитатель называет определенный час. Дети на своих часах показывают соответствующее время.

Вариант игры. Воспитатель на циферблате своих часов ставит стрелки и спрашивает: «Который час?» Дети устанавливают на циферблатах своих часов то же время, отвечают, который час, и показывают свои часы.

**«Назови скорей»**

В начале игры воспитатель предлагает детям называть числа на единицу больше. Педагог бросает ребенку мяч и называет число. Ребенок ловит мяч, и, бросая его обратно, называет число на единицу больше. Игра проводится в быстром темпе. Другой вариант задания: назвать число на единицу меньше. «Девятнадцать», - говорит взрослый. «Восемнадцать», - возвращая мяч, отвечает ребенок.

**Двенадцать месяцев»**

***1 вариант.***

Воспитатель раскладывает на столе карточки с цифрами от 1 до 12 (изображением вниз) и перемешивает их. Играю­щие берут карточки и выстраиваются по порядку в соответ­ствии с цифрой, указанной на карточке. Они «превратились в двенадцать месяцев». Педагог задает вопросы:

• первый месяц, как тебя зовут?

• двенадцатый месяц, назови себя.

Карточки возвращаются на стол, перемешиваются и игра повторяется.

***Усложненный вариант***. На столе изображением вниз лежат перемешанные карточки с цифрами.

Дети берут по карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке.

Они «превратились в двенадцать месяцев». Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе и своих «соседях».

Воспитатель задает вопросы: «Первый месяц, как тебя зовут? Как зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой месяц по счету в году? Май, в каких сказках встречается твое время года? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года».

***2 вариант.***

Воспитатель раскладывает карточки с цифрами от 1 до 12 изображением вниз и перемешивает их. Играющие, берут по карточке, и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой, указанной на карточке. Они «превратились в двенадцать месяцев». Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе и своих «соседях». Педагог задает вопросы: «Первый месяц, как тебя зовут? Как зовут второй месяц?»

Усложнение игры.

• Январь, придумай загадку о своем месяце.

• Октябрь, вспомни пословицу о своем времени года.

• Март, ты какой месяц по счету?

• Апрель, в каких сказках встречается твой месяц?

**«Разложи, как скажу»**

Перед детьми геометрические фигуры.

Воспитатель поочередно показывает им квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб, трапецию и убеждается, что дети правильно называют фигуры.

Затем педагог предлагает выложить эти фигуры по памяти. Дети, разложив фигуры, рассказывают, какой ряд они выложили.

Варианты:

• выложить определенное количество геометрических фигур, которые дети видели несколько секунд;

• выложить фигуры по порядку, в котором воспитатель их показывал: два красных квадрата, один зеленый и т.д.

**«Посмотри вокруг»**

Дети делятся на две команды.

Воспитатель предлагает им назвать предметы квадратной, треугольной, четырехугольной формы, а также форму предметов, не имеющих углов. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Нельзя дважды называть один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры выясняется, какая команда набрала больше очков.

**«Кто куда убежал?»**

Дети играют парами. Перед каждым ребенком лист бума­ги и семь разных геометрических фигур, лежащих в цент­ре листа.

По сигналу играющие раскладывают фигуры по всему ли­сту: в углах, по сторонам и одну оставляют в центре, затем сравнивают расположение фигур на своихлистах и расска­зывают об этом.

Например: «У меня квадрат находится в верхнем левом уг­лу, а у тебя?» «Прямоугольник у меня находится наверху меж­ду квадратом и треугольником, а у тебя?»

Дети поочередно задают вопросы друг другу.

*Усложнение.*Один ребенок закрывает глаза, в это время кто-либо из детей меняет положение предметов на листе.

Открыв глаза, ребенок смотрит, как расположены фигуры, и рассказывает об изменениях.

*Примечание.*Если у вас есть мелкие игрушечные овощи или фрукты, вы можете заменить ими геометрические фигуры.

**«Круглый год»**

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ве­дущий:

В круг широкий, вижу я,

Встали все мои друзья.

Я для вас, мои дружки,

Затеваю пирожки.

Быстро нужно их испечь.

Ты пойдешь истопишь печь.

Ведущий бросает кому-нибудь из играющих мяч и спраши­вает: «Январь -какой это месяц по счету в году?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает на вопрос. Ответив верно, он становится ведущим и задает свой вопрос играющим. Педагог помогает в выборе и формулировке разнообразных вопросов.

• Каким месяцем заканчивается год?

• Назови осенние месяцы?

• Зимние месяцы?

• Какой месяц идет после октября?

• В каком месяце твой день рождения?

**«Сколько жильцов в квартире?»**

На полу несколько обручей, в каждом лежит одна цифра.

*Правила игры.*Дети бегают по комнате. По сигналу они бе­гут к обручу-«квартире». Цифра показывает, сколько «жиль­цов» в ней живет.

Воспитатель, обращаясь к детям, спрашивает, сколько «жильцов» в этой «квартире» и почему их столько.Если «квартира» не полностью заполнена, необходимо спросить, сколько «жильцов» не хватает.

Игра продолжается. При этом меняется цифра в обруче.

Желательно, чтобы в одном из обручей число было бо­льше десяти.

**«Считай двойками»**

Игра проходит в кругу.

Воспитатель бросает кому-либо из детей мяч и говорит: «Два». Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Четыре», - и бро­сает мяч другому ребенку.

Следующий игрок продолжает: «Шесть», - и бросает мяч дальше. Игра проходит в быстром темпе.

**«Назови соседей»**

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирают веду­щего. Он бросает мяч и говорит: «Назови „соседей" числа 15». Ребенок, поймавший мяч, отвечает, следующий вопрос будет задавать он. Игра проходит в быстром темпе.

**«Какой цифры не стало?»**

Дети играют парами. Воспитатель предлагает им разложить числа по порядку от 11 до 20. Затем один ребенок в паре закрывает глаза, другой переставляет числа в ряду. Открыв гла­за, ребенок отмечает, что изменилось.

Если ребенок правильно угадывает, то становится веду­щим. Игра продолжается.

**«Часы»**

Дети образуют круг, их руки опущены. Воспитатель читает стихотворение:

Тик и так, тик и так. Нам часы стучат вот так. Нам часы повесили, Стало сразу весело.

Как только воспитатель начинает четверостишие, дети сги­бают руки в локтях, поднимают их вверх и в ритме стихо­творения делают наклоны туловища и головы вправо и вле­во. Когда стихотворение кончается, дети опускают руки вниз.

*Правило.*Движения делать точно в ритме стихотворения.

*Примечание.*Стихотворение читает взрослый, дети не по­вторяют за ним, иначе у них будет нарушаться дыхание.

**«Парная игра»**

Дети делятся на пары. Каждая пара занимает место по сво­ему выбору. Один ребенок кладет определенное количество игрушек, а его партнер должен положить сколько же игру­шек другого вида. (Их количество постоянно возрастает.) За­тем с помощью приема приложения проверяется правиль­ность выполнения задания. Игра проводится несколько раз. Ведущие меняются.

**«Мы идем, идем»**

За каждым столом сидят 4-6 детей, перед ними мелкие иг­рушки и перевернутые карточки (с разным числом кружков). Они передают друг другу карточки (чтобы количество круж­ков не было видно) и при этом говорят: «Мы идем, идем». По сигналу воспитателя «стоп» дети передвигают карточки и отсчитывают столько игрушек, сколько кружков на карточ­ке. Потом карточка снова передается. Игра продолжается.

***Усложненный вариант.*** За одним столом сидят 4-6 детей, перед каждым мелкие игрушки и перевернутая карточка с цифрой. Ребята передают карточку друг другу, но так, чтобы не было видно цифр, и при этом говорят: «Мы идем, идем, идем».

По сигналу воспитателя: «Стоп!» - они переворачивают карточку, смотрят, какое на ней число, и отсчитывают игрушек на одну больше. Потом карточка снова передается. Игра продолжается.

При последующих сигналах: «Стоп!» - дети должны сравнить число на карточке с количеством игрушек на столе.

Дети могут прибавить или отнять игрушек на одну меньше или больше.

В конце игры можно подсчитать общее количество игрушек за столом.

Усложнение.

- За каким столом больше игрушек? Как это узнать? (Надо без счета поставить один ряд под другим.)

**«Круглый год»**

Игра проходит в кругу.

С помощью считалки выбирается ведущий. Он бросает кому-либо из играющих мяч и спрашивает: «Январь. Какой это месяц по счету в году?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает на вопрос. Если ответ верный, он становится ведущим и задает свой вопрос играющим. Педагог помогает в выборе и формулировке разнообразных вопросов:

- Каким месяцем заканчивается год?

- Назови весенние месяцы. Летние месяцы.

- Какой месяц идет после августа?

- Назови самый короткий месяц.

- Назови самые длинные месяцы.

- В каком месяце твой день рождения?

- В каком месяце твой любимый праздник?

**«По порядку стройся»**

В игре принимает участие десять детей. Воспитатель по­казывает детям цифры от 1 до 10 и они называют их. После этого дети поворачиваются спиной. Воспитатель дает им в руки карточки с цифрами. Дети, не видя своих цифр, выст­раиваются по порядку.

*Правила игры.*Дети двигаются по комнате и видят только цифры других играющих. Подсказывать, какая у кого циф­ра, нельзя.

После того как дети выстроятся по порядку, предложите им посмотреть на их цифры и сказать, правильно ли они встали. Игра проводится один раз. *Усложнение.*Игру провести с числами второго десятка.

**«Завяжем, развяжем»**

Игра со шнурками.

У каждого ребенка в руках шнурок. Дети делятся на пары.

Воспитатель предлагает им узнать, у кого шнурок длин­нее. (Дети сравнивают шнурки, убеждаются, что у них оди­наковая длина.)

— Какие шнурки по длине? *(Одинаковые.)*

— Я поставлю песочные часы, а вы начнете завязывать узлы на шнурках, сильно их не затягивайте. Посмотрим, кто боль­ше завяжет узлов. Начали (переворачивает песочные часы).

Как только песок пересыпется из одного сосуда в другой, педагог говорит: «Стоп».

*Вопросы детям:*

*•*у кого шнурок стал короче?

• кто в паре завязал больше узлов?

• у кого сколько узлов? *(Пять, шесть, семь.)*После этого педагог предлагает детям с одинаковым коли­чеством узлов объединиться в новые пары.

• Я снова поставлю часы, а вы будете развязывать узлы. Посмотрим, кто больше развяжет. Начали (переворачивает песочные часы).

Как только песок в песочных часах пересыпется, воспитатель снова говорит: «Стоп».

*Вопросы детям:*

*•*кто в паре больше развязал узлов?

• какой длины стали шнурки?

*Примечание.*Если песок пересыпался в сосуд, а узлов на шнурках было мало, переверните часы, не обращая на это внимания детей. Но по завершении скажите детям, сколько времени они потратили на эту работу.

Можете спросить, что детям легче делать - завязывать или развязывать узлы.

**«Чет-нечет»**

***1 вариант***.

На столе лежат перевернутые карточки с цифрами.

Дети берут по одной карточке и выстраиваются, соответственно числам на своих карточках, по порядку от 1 до 20. После этого воспитатель предлагает детям посмотреть на цифры и сделать два шага вперед тем из них, у кого четные числа.

- Назовите четные числа.

Дети поочередно их называют: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20. Воспитатель предлагает встать в два круга, в одном круге стоят дети с четными, в другом с нечетными числами.

- Как вы думаете, в каком круге больше детей? Докажите и объясните, почему.

***2 вариант.***

Правила игры. Воспитатель предлагает детям хором считать до 20, но так, чтобы четные числа произносились тихо, а нечетные - громко.

**«Считай тройками»**

Игра проходит в кругу с мячом.

Воспитатель бросает мяч одному из детей и говорит: «Три, считай тройками». Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Шесть», - и бросает мяч следующему ребенку. Игра проходит в быстром темпе. Нужно привлечь к игре как можно больше детей.

**«Три, тринадцать, тридцать»**

Дети образуют круг, встав на расстоянии вытянутых рук. С помощью считалки выбирается ведущий:

Раз, два, три, четыре, пять,

Нам друзей не сосчитать.

А без друга в жизни туго,

Выходи скорей из круга.

Ведущий становится в середину круга. Если он говорит: «Три!» - все игроки должны раскинуть руки в стороны, при слове: «Тринадцать!» - поднять их вверх, при слове: «Трид­цать!» -  положить на пояс.

Ведущий быстро называет любое из трех вышеперечис­ленных чисел. Игроки должны выполнить соответствующее движение.

Допустивший ошибку ребенок отходит на шаг назад и там продолжает играть или меняется ролью с ведущим. Выиграв­шими считаются дети, оставшиеся на первоначальном мес­те или ни разу не менявшиеся ролью с ведущим.

Также ведущий имеет право растягивать слова, например: «Три-и-и...» Играющим надо внимательно следить за окон­чанием слов.

**«Какой цифры не стало?»**

Дети играют парами. Они выкладывают на столе в ряд числа от 0 до 20. С помощью жеребьевки в каждой паре выбирается ведущий. Его партнер закрывает глаза, ведущий меняет местами цифры. Открыв глаза, ребенок определяет, все ли цифры на месте, наводит порядок в ряду. Если задание выполнено правильно, дети меняются ролями. Игра повторяется.

**«Встань, где я скажу»**

*Правила игры.*Дети находят место по указанию воспитате­ля. Например: «Таня, встань возле меня. Олег встанет рядом с Таней, Вася встанет впереди Тани, Оля - между Васей и Олегом, Маша встанет за Олегом».

Педагог вызывает семь - восемь человек. В заключение каж­дому из детей предлагает сказать: «Кто где стоит?» Если де­ти затрудняются, педагог дает образец ответа: «Я стою за Оле­гом или впереди Тани».

Ту же игру следует провести с другой группой детей.

*Примечание.*

*•*Отвечать на вопрос: «Кто где стоит?» - могут дети, не принимающие участие в игре.

• Задания могут давать также те дети, которые не участ­вуют в игре.

• Следите за тем, чтобы во время повторной игры дети не повторяли чье-либо месторасположение.

**«Веселая обезьянка» (Монгольская игра)**

В игре участвуют три-четыре ребенка. Из камешков выкладывают на земле фигуру обезьянки.

Дети по очереди бросают игральный кубик и берут из фигуры обезьянки столько камешков, сколько очков выпало на кубике. Но брать можно только целые части тела, например, если выпадает одно очко, ребенок берет нос или живот, если два, то глаза или уши, если три, то хвост.

Если игрок не может собрать камушки за свой бросок, т. к. больше нет частей обезьянки, состоящих из соответствующего количества камней, он должен из своих выигранных камешков снова выложить эту часть тела.

Если у ребенка не хватает для этого камешков, он бросает кубик еще раз, собирает камешки и выкладывает выпавшую ему по очкам часть. Если игроку опять не хватает камешков, или выпало неподходящее число, он выходит из игры.

Игрок, у которого в конце игры окажется больше всего камешков, выигрывает.

Примечание. Для игры нужен игральный кубик, на гранях которого очки в пределах трех.

**«Повторяй за мной»**

Дети встают полукругом. В центре - ведущий. Время от времени он делает какое-либо движение: поднимает руку, по­ворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д.

Все игроки должны точно повторить его движение. Если иг­рок ошибается, ведущий занимает его место, а сам он стано­вится ведущим. Если одновременно ошибутся несколько де­тей, ведущий сам выбирает из них того, кто займет его место.

**«Что и где изменилось?»**

На земле начертите 6-10 клеток в ряд. В каждую клетку положите по одному предмету, например: палочку, камушек, листочек и т.д. Ребенок закрывает глаза, в это время кто-то из детей меняет предметы местами или убирает один из них. Открыв глаза, ребенок, пользуясь порядковым счетом, гово­рит, в которой по счету клетке произошли изменения. Пред­мет возвращается на прежнее место и игра продолжается.

**«Найди фигуру»**

На полу на небольшом расстоянии друг от друга лежат три - четыре обруча. В каждом обруче - геометрическая фи­гура и цифра. Например, в обруче с прямоугольником - ци­фра пять, в обруче с ромбом - цифра семь.

*Правила игры.*Дети берут по одной геометрической фигу­ре и начинают двигаться по комнате. По сигналу каждый должен найти свой «домик». Те дети, у которых прямоуголь­ники, бегут к обручу с прямоугольником, у кого ромбы - к обручу с ромбом.

Возле каждого обруча количество детей должно соответст­вовать цифре. Если играющий прибежал к обручу поздно и оказался «лишним», ему нужно поменять геометрическую фи­гуру и бежать к другому обручу, где есть «свободное место».

Когда дети разбегутся по своим «домикам», воспитатель проверяет, правильно ли они встали, какие фигуры у них в руках и сколько детей у каждого обруча.

При повторном проведении игры можно поменять места­ми фигуры и цифры в обручах.

*Усложнение игры.*Вместо цифры в обруче может лежать определенное количество кружков.

**«Волшебные квадраты»**

На земле нарисуйте квадрат, разделите его на 25 клеток, в каждой клетке проставьте число (от 1 до 25). Клетки должны быть пронумерованы не по порядку.

Первый участник игры бросает битку с любого места в клет­ку с цифрой 1 и прыгает в нее на одной ноге. Из этой клет­ки он бросает битку в следующую по номеру клетку и прыга­ет в нее и т.д. Побеждает тот, кто пропрыгает через все клетки. Если игрок ошибается, то битку бросает другой ребенок.

*Правила игры:*не разрешается попадать биткой на черту; нельзя наступать на черту или, прыгнув в клетку, передви­гать ногу; нарушать очередность.

1. [↑](#footnote-ref-1)