

Дидактические игры и упражнения для выработки навыков счета

«Не ошибись»

Цель игры: закрепление у детей представлений о количественных отношениях между числами, упражнения в нахождении последующего и предыдущего числа, на упражнение в счете с помощью слуховых и зрительных анализаторов, выработку умения обозначать различные количества соответствующей цифрой.

Материал игры: звучащие предметы, счетный материал, цифры, числовые карточки.

Правила игры: в игре можно использовать различные варианты игры.

Содержание игры:

- Ребята: «Закройте глаза, я буду ударять молоточком. Внимательно слушайте, а потом покажите цифру, которая обозначает число ударов». Сосчитав удары, дети показывают цифру и объясняют, почему показали именно ее. Например: «Я показал цифру 4, так как услышал 4 удара».

Варианты игры: считать удары с открытыми глазами или закрытыми, показывать числовые карточки или цифры, обозначающие число ударов, отсчитывать столько же предметов или на один больше (на один меньше) указанного числа. Игра повторяется несколько раз.

«Сосчитай пуговицы»

(тактильный и зрительный анализатор)

Пособия: карточки размером 12х4, на которые пришиваются пуговицы от 1 до 5 штук в один ряд; дощечки с отверстиями; игрушки под салфеткой, в мешочке. В старшей группе пуговицы нашивают в два ряда от 6 до 10 штук, они более мелкого размера. Старшие дети могут считать мелкие предметы, перекладывая их из руки в руку.

Воспитатель показывает новый способ действия: держим карточку левой рукой, правой рукой передвигаем слева направо, ощупывая пуговицы одну за другой, считаем, называем итоговое число, проверяем.

Сначала дети считают с открытыми глазами, так как закрывание глаз является сильным раздражителем и отвлекает от счёта. В старшем возрасте дети закрывают глаза.

Упражнения:

- Сосчитать пуговицы, поднять руку, у кого 2(3,4,5) пуговиц;
- Карточку держим за спиной: «Пошли, пошли, поехали»;
- Найти карточку, на которой 5 пуговиц;
- На какой карточке пуговиц больше;

- Разложить карточки в порядке увеличения количества пуговиц;
- Какая карточка должна быть следующей;
- Отсчитать столько же игрушек- Подобрать к карточке цифру и т.д.

«Сделай столько же движений»
(зрительный и слуховой анализатор)

Дидактическая задача: упражнять в воспроизведении определенного количества движений.

Оборудование: карточки с изображением предметов от 2-10

Игровое правило: выполнять по сигналу воспитателя столько движений, сколько предметов нарисовано на карточке. Считать предметы молча. Команда, которая правильно справилась с заданием, получает фишку.

Игровые действия: дети выполняют различные движения (наклоны, приседания, прыжки, повороты и т. д.).

Ход игры: дети делятся на две команды, и встают друг против друга. Сначала выполнять движения будет одна команда, а другая будет внимательно за ними наблюдать и проверять. А потом наоборот. Какая команда будет первой выполнять движения, определим при помощи считалки. И так первая команда «Умники» внимательно смотрите и считайте, а затем по команде «наклон» сделайте столько наклонов вперед, сколько предметов вы увидели. Дети выполняют задание. Команда «Знайки» внимательно за ними смотрит и исправляет ошибки если такие были. Аналогично движения выполняет вторая команда «Знайки».

«Сколько игрушек спряталось»

(тактильный анализатор)

Задача: учить детей считать предметы на ощупь

Содержание: Воспитатель ставит игрушки под салфетку.

- Сколько игрушек спряталось? – спрашивает воспитатель.

Дети считают игрушки через салфетку на ощупь. После того, как ребенок сосчитает игрушки, воспитатель снимает салфетку, вместе проверяют, правильно ли сосчитал ребенок.

Примечание: количество игрушек зависит от возрастной группы детей: в средней – до пяти игрушек; в старшей – до десяти.

«Камешки»

Задача: учить детей считать камешки на ощупь.

Содержание: Воспитатель помещает в мешочек камешки. Ребенок должен сосчитать камешки на ощупь. После того, как ребенок сосчитает камешки, воспитатель вынимает их из мешочка и вместе пересчитывают предметы.

Примечание: количество камешков в мешочке зависит от возрастной группы детей: в средней – до пяти; в старшей – до десяти.

Загадки в стихах

Игра « Сосчитай и покажи цифру»

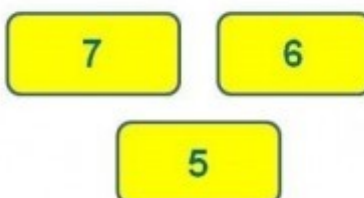
(Слуховой и зрительный анализаторы)



Потеряшка



Шесть веселых медвежат
За малиной в лес спешат
Но один из них устал,
Потерялся и отстал.
А теперь ответ найди:
Сколько мешков впереди?

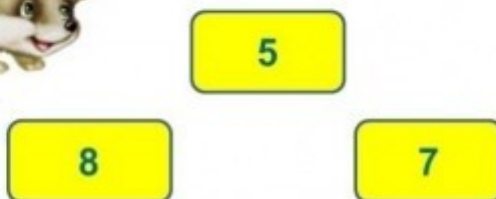


МААМ.RU



День рождения Ежа.

Вот задумал ёж друзей
Пригласить на юбилей.
Пригласил двух медвежат,
Трёх зайчат и трёх бельчат.
Посчитайте, поскорей,
Сколько у ежа гостей?



МААМ.RU

Дидактическая игра «Подбери игрушку»

(слуховой анализатор)

Цель: упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его учить находить равное количество игрушек.

Оборудование: набор игрушек.

Содержание. Воспитатель объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько игрушек, сколько он скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Витя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором-3, на третьем-4, на четвертом-5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно, ли выполнено задание.

«Услышь и посчитай»

Дидактическая задача: закрепить счет на слух.

Игровая задача: Выполнить все задания.

Оборудование: подносы с мелкими игрушками.

Игровое правило: внимательно слушать, одновременно считать звуки, и пододвигать к себе игрушки, не мешать товарищу.

Игровые действия: действия с игрушками.

Ход игры: Воспитатель обращается к детям: «Сегодня мы снова будем считать звуки, и отсчитывать игрушки. В прошлый раз мы сначала считали звуки, а потом отсчитывали игрушки. Теперь задание будет потруднее. Надо будет одновременно считать звуки, и пододвигать к себе игрушки, а затем сказать, сколько раз ударил молоточек, и сколько игрушек вы поставили. Всего дается 3-4 задания.

«СЧИТАЙ НЕ ОШИБИСЬ»

(слуховой анализатор)

В игре используется мяч. Дети встают полукругом. Перед началом **игры** воспитателем задается вопрос, в каком порядке (*прямом или обратном*) считать.

Затем бросается мяч и называется число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра проходит в быстром темпе, задания повторяются многократно, что бы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие.

Высота

«Достань куклам конфетки».

Сказочный персонаж, это может быть Карлсон, положил куклам конфетки на шкафы (один шкаф ниже, другой выше). Перед ребенком задача — достать конфетки. С низкого шкафа взять их легко, а с другого никак не достанешь. Почему? Так же, как и в предыдущих заданиях, ребенок должен проанализировать условия задачи (шкаф высокий, поэтому достать конфетки нельзя) и найти средство для достижения цели (встать на стул, взять палку и т. д.).

Длина

«Длинное - короткое»

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

Материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла.

Перед началом игры В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Педагог достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясok для Кати, другую длинную - поясok для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке поясok куклы не сходится, а для куклы поясok слишком велик. Педагог предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина. После этого В. показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая – длинная.

Ширина

«Ручеёк»

Оборудование: На полу — две длинные параллельные веревки. Расстояние между веревками — 40 см.

Воспитатель предлагает детям представить, что это ручеек. Ребята должны перепрыгнуть через него, не замочив ног. Кто оступится, попадет в воду, тот

больше прыгать не сможет, сядет на травку (на ковер) и будет сушить ножки на солнышке.

Дети подходят к ручейку и перепрыгивают через него.

Когда все ребята перепрыгнут, воспитатель продолжает: «Очень редко ручеек бывает такой ровный. На самом деле он изгибается — в одном месте становится шире (*раздвигает веревки*), а в другом — уже (*немного сдвигает их*). Вот каким стал ручеек. Там, где узко, перескочить легко, а где широко — трудно. А в этом месте ручеек стал мелкий, на дне видны камешки». Воспитатель рисует их мелом на полу и показывает, как по ним перебраться. Дети перебираются по камешкам.

«А теперь попробуем перебраться здесь, — воспитатель указывает на широкое место в ручье. — Ручей глубокий, придется построить мост». Он ставит скамейку поперек ручья. Все дети по скамейке переходят ручей.

Заканчивая игру, воспитатель просит ребят рассказать, как они переходили через ручей в широком (или узком) месте. Если ребенок нашел оригинальное решение, обязательно поощрите его, расскажите об этом другим детям.

Глазомер

«Угадай, кто за кем»

Цель: формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими. Уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за», «перед»; познакомить со словом «заслонять».

Оборудование. Разные игрушки.

1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Он просит посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их немного в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» - говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения. После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу двоих детей: одного высокого, крупного, другого - маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Большой заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может большего».

2-й вариант. Проводится игра «в прятки». Один ребенок прячется, а остальные дети под руководством педагога ищут его, последовательно осматривая в комнате мебель.

Величина

«Сбор урожая»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, поменьше, маленький».

Ход игры

. Воспитатель рассказывает о том, что зайка вырастил очень большой урожай, теперь его надо собрать. Рассматриваем, что выросло на грядках (свекла, морковь, капуста, перец, огурец, помидор). Уточняем, во что мы будем собирать овощи. Воспитатель спрашивает: «Какая эта корзина по величине? Какие овощи мы в нее положим?» В конце игры обобщаем, что в большой корзине лежат большие овощи, а в маленькой – маленькие.

Длина, ширина

«У кого хвост длиннее?»

Цель: Освоение умения сравнивать предметы контрастных размеров по длине и ширине, использовать в речи понятия: «длинный», "длиннее", "широкий", "узкий".

Шум за дверью. Появляются звери: слоненок, зайчик, медведь, обезьяна – друзья Вини-Пуха. Звери спорят, у кого длиннее хвост. Винни-Пух предлагает детям помочь зверям. Дети сравнивают длину ушей зайца и волка, хвостов лисы и медведя, длину шеи жирафа и обезьяны. Каждый раз вместе с Винни -пухом они определяют равенство и неравенство по длине и ширине, пользуясь соответствующей терминологией: длинный, длиннее, широкий, узкий и т.д.

Ширина

«Разложи полотенца в разные стопки»

Цель:

Закреплять умение сравнивать предметы по ширине, используя приёмы приложения и наложения; результаты сравнения отражать в речи словами «шире», «уже», «широкое», «узкое»; закреплять умение показывать ширину предметов.

Игровое правило.

Широкое полотенце положить в одну стопку, а узкое – в другую.

Игровые действия.

Сравнение полосок по ширине, используя приём наложения.

Материал.

Демонстрационный: два прямоугольника (полотенца) жёлтого и зелёного цветов, одинаковой длины (30 см), разной ширины (10 см и 15 см).

Раздаточный: такой же, как демонстрационный (по количеству детей).

Ход игры.

Маша обращается за помощью к детям: «Ребята, родители ушли в поле работать, а мне нужно чистые полотенца разложить в две стопки: в одну стопку положить широкие полотенца для мамы и папы, а в другую стопку – узкие – для меня. Помогите мне, пожалуйста, справиться с работой». Дети соглашаются. Воспитатель приглашает детей встать полукругом вокруг стола. Перед ними два прямоугольника узкий и широкий. Воспитатель говорит: «Покажи ширину жёлтого (зелёного) полотенца. (Обращаясь к ребёнку). Жёлтое полотенце, какое по ширине? А зелёное? Как ты догадался? Кто мне покажет, как можно сравнить полотенца по ширине. Молодцы дети. А теперь я покажу вам, как можно сравнить полотенца по ширине, не прикладывая, их друг к другу, а накладывая, их друг на друга». Воспитатель накладывает узкий прямоугольник на широкий, совмещает нижние края, подравнивает прямоугольники по бокам. (Все свои действия воспитатель поясняет словами). То полотенце, у которого выступает верхний край – шире, другое – уже.

Воспитатель предлагает детям занять места за своими столиками. Перед каждым ребёнком два прямоугольника (широкий и узкий). Детям необходимо определить какое «полотенце» шире, а какое уже, накладывая прямоугольники друг на друга. Затем подойти к Машеньке и широкое «полотенце» положить в одну стопку (где лежат широкие «полотенца»), а узкое – в другую (где лежат узкие «полотенца»).

Во время выполнения задания воспитатель подходит то к одному ребёнку, то к другому и спрашивает: «Какое полотенце шире? А уже? Как ты узнал? Что ты сделал? Жёлтое полотенце уже или шире, чем зелёное? И так далее». После того, как все полотенца разложены по стопкам, Маша радуется и благодарит детей. Воспитатель провожает Машу и помогает ей отнести полотенца.

Глазомер

«Песочница»

Цель: учить детей определять количество сыпучего материала, познакомить с понятиями мало, много, больше, меньше, столько же (одинаково) .

Материалы : песок, ведерки (одинакового и разного размеров, совки.

Ход игры: эту игру можно проводить во время прогулки. Дайте детям два ведерка одинаковой величины и совки. Предложите малышам наполнить ведерки песком, а затем сравнить количество песка в них (больше, меньше,

одинаково). Игру можно продолжить, предложив детям добавить или отсыпать песок при помощи совка и вновь сравнить количество песка.

Затем дайте детям два ведра разной величины и попросите наполнить их песком до краев. Вместе с детьми сравните количество песка в ведрах: «В большом ведре много песка, а в маленьком мало. Здесь больше, а тут меньше песка». Можно высыпать песок из ведер на ровную поверхность и сравнить кучки песка.

Высота

«Новогодние елочки»

Цель: закреплять умение пользоваться меркой для определения высоты (одного из параметров высоты).

Материал. 5 наборов: в каждом наборе 5 елочек высотой 5, 10, 15, 20, 25 см. (елки могут быть изготовлены из картона на подставках). Узкие картонные полоски той же длины - мерки.

Содержание. Воспитатель собирает детей полукругом и говорит: «Дети, приближается Новый год, и всем нужны елочки. Давайте мы с вами поедет в лес, и каждый найдет там елочку, по мерке. Я вам раздаю мерки, и вы будете подбирать елочки нужной высоты. Кто найдет такую елочку, подойдет ко мне с елочкой и меркой и покажет, как измерил свою елочку. Мерить надо, поставив мерку рядом с елочкой, чтобы низ у них совпадал, если верх тоже совпадает, значит вы нашли нужную елку (показывает прием измерения)». Дети едут в лес, где на нескольких столиках вперемешку стоят разные елочки. Каждый подбирает нужную ему елочку. Если ребенок ошибся, то он возвращается в лес и подбирает нужную елочку. В заключение обыгрывается поездка по городу и доставка елок по местам.

Ширина

«Сложи

дощечки»

Цель: упражнять в умении строить последовательный ряд по ширине, упорядочивать ряд в 2-х направлениях: по убыванию и возрастанию. Оборудование. 10 дощечек разной ширины от 1 до 10 см. Можно использовать картонки.

Содержание. Участвующие делятся на 2 группы. Каждая подгруппа получает набор дощечек. Оба набора помещаются на 2 столах. Дети двух подгрупп сидят на стульях с одной стороны стола. С другой сторон столов расставляются свободные скамейки. Обе подгруппы детей должны выстроить дощечки в ряд (одна по убывающей ширине, другая по возрастающей). По очереди один ребенок подходит к столу и ставит в ряд 1 дощечку. При выполнении задания исключаются пробы и перемещения. Затем дети сравнивают. Определяют, какая подгруппа справилась с заданием правильно.

Игры на развитие пространственных представлений

2 младшая группа.

1.Игра «Мяч по кругу»

Дидактическая задача. Учить понимать словесные задания на изменение направления движения предмета в пространстве. Закрепление значения слов обозначающих пространственные признаки: направо, налево, над, под, за, перед.

Игровое правило. Не уронить мяч, следовать команде.

Ход игры. «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «Мяч по кругу». Вы будете передавать мяч друг другу по кругу, по команде ведущего». Первую игру роль ведущего я возьму на себя (последующие игры роль ведущего может выполнять назначенный ребёнок). Дети передают мяч по команде вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под коленом, перед собой, за спиной.

2. Дидактическое упражнение «Флажок»

Цель:учить отличать пространственные направления от себя: вперед—назад, налево — направо, вверх-вниз.

Оборудование: флажок.

Ход упражнения:

Дети стоят в одной линии, воспитатель держит флажок и указывает направление флажком: вперед, назад, вверх, вниз, вправо, влево.

После смены направления задает детям вопрос: «Куда смотрит флажок?».

Упражнение повторяется несколько раз.

Средняя группа

1.Игра «Найди игрушки»

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать “подсказки” (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

2.Игра «Сделай так, как я скажу».

Цель: закрепить умения раскладывать геометрические фигуры в ряд слева на право,и по заданию воспитателя,учить детей ориентироваться на листе бумаги.

Материал игры: у детей конверты с набором геометрических фигур лист бумаги; у воспитателя набор таких же геометрических фигур, но большего размера.

Содержание игры. Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его

показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.

Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

В игре закрепляются пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах, зрительные и слуховые ощущения совершенствуются, развивается произвольное внимание, наблюдательность, моторика.

Если дети не знают геометрических фигур, то вместо них можно использовать любые предметы или игрушки.

Старшая группа

1. Игра «Колокольчик»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать пространственные представления: слева, справа, сзади, впереди.

Оборудование: колокольчик.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий (воспитатель) отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

2. Игра «Что изменилось?»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение определять словом положение одного предмета по отношению к другому.

Оборудование: игрушки.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

Подготовительная группа

1.Игра «Где сидел воробей?»

Дидактическая задача: формировать у детей понятия, характеризующие положение предмета в пространстве.

Оборудование: фланелеграф, аппликация воробья и лесной полянки.

Содержание. Воробей летает по полянке; когда он садится, дети **определяют его пространственное положение:** «Воробей сел слева , на веточке, внизу, под кустиком, справа, у цветка, сзади, за дерево и т. д.».

Примечание. Воробьев может быть несколько, и дети уточняют, где сидит каждый из них

2. Игра «ЧТО СПРАВА?»

Дидактическая задача: совершенствовать умение детей **определять пространственное** положение нескольких **предметов.**

Оборудование: флажки.

Содержание. Дети по очереди встают и описывают то, что находится у них справа (*слева, впереди, сзади*). Дети могут повернуться лицом к окну (двери, шкафу, тогда ориентиры изменятся. За правильный ответ получают флажки.