

Математическая игра «Умный паровозик»

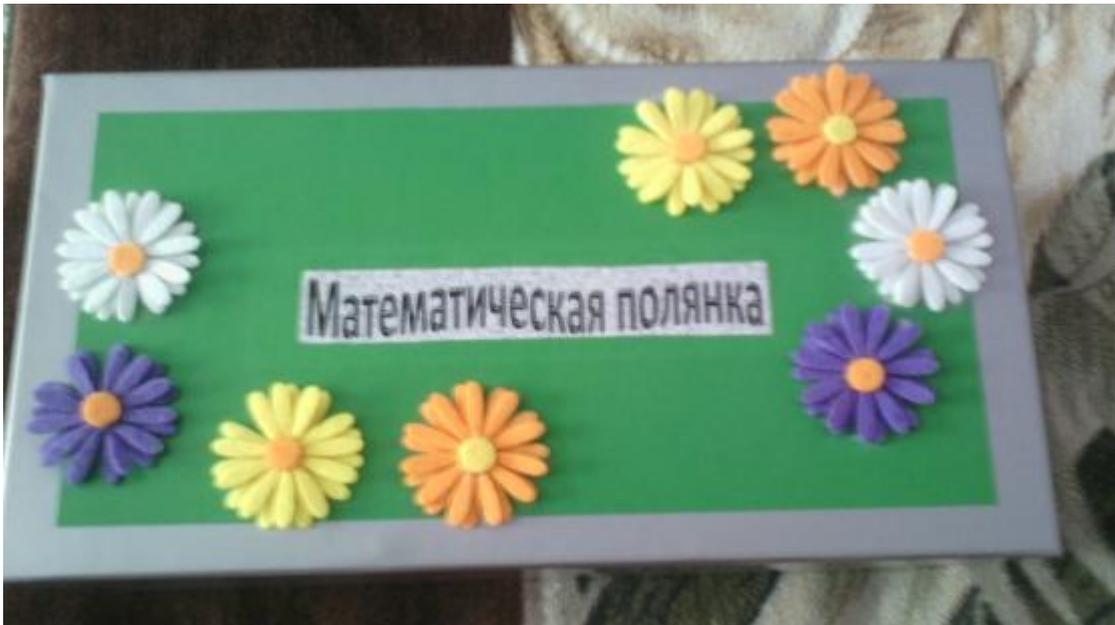
Представляю Вашему вниманию игру ручной работы "Умный паровозик". Работа выполнена из жесткого фетра и липучек. Возрастная аудитория - младшие дошкольники.

Каждый паровозик везет груз (песок) - изучаем основные цвета. Каждый вагончик везет геометрические фигуры : овал (большой и маленький, круг (большой и маленький, квадрат (большой и маленький, прямоугольник (большой и маленький, треугольник (большой и маленький). Цвет геометрических фигур соответствует цвету "груза". Можно раскладывать по цвету, по размеру, по количеству. Можно использовать любые другие фигурки (маленькие игрушки, картинки, пуговицы. любой счетный материал. А на рельсах можно выкладывать логические ряды.



Авторская дидактическая игра «Математическая полянка»

Математическая полянка.



Цель: Упражнять в порядковом счёте, развивать память, логическое мышление.

Задачи:

1. Упражнять в порядковом счёте
2. Умение ориентироваться на плоскости
3. Закрепление геометрических фигур по форме, цвету
4. Развивать тактильные ощущения, учить подбирать предметы одинакового цвета
5. Развивать логическое мышление, наблюдательность, цветовое и эстетическое восприятие, память

1 вариант игры:

Воспитатель – Ребята, на нашу сказочную полянку, где растут разноцветные ромашки прилетели божьи коровки, а на пути к нашей полянке им встретила Радуга! И всех божьих коровок покрасила в разные цвета. И теперь они не знают какого цвета стали их крылышки. Ребята! Давайте поможем им, рассадим каждую по цвету на цветки.

Дети находят ромашку с серединой совпадающей цвету божьей коровки, и сажают на неё своё насекомое.

2. Вариант игры:

Посадить божьих коровок так, чтобы число точек у них на крылышках совпадало с цифрой на ромашке.

3. Вариант игры:

Классификация геометрических фигур по цвету, так же можно по форме и т. д.



Дидактическая игра «Веселые часики»

Цель игры: дать детям представление о времени - важнейшем источнике информации; познакомить с часами - носителями этой информации; учить детей определять время по часам и самим показывать указанное воспитателем время; закреплять порядковый счет (учить детей раскладывать цифры в прямом порядке от 1 до 12); знакомить со временем (полный час, половина часа); познакомить со строением часов (циферблат, большая и маленькая стрелки, цифры); закреплять знания о частях суток и определять их последовательность; закреплять знания о геометрических фигурах; воспитывать умение ориентироваться во времени (утро, день, полдень, вечер, ночь); воспитывать интерес к часам.







Тренажеры для развития мелкой моторики и математических представлений

В интернете существует огромное количество дидактических игр, сделанных из крышек от пластиковых бутылок. Хочу предложить еще один вариант их использования. Буду рада, если эти игры кому-нибудь пригодятся.

Но сначала небольшое предисловие. Я работаю в логопедическом детском саду для детей с тяжелыми нарушениями речи. Как хорошо известно, у детей логопатов очень слабо развита моторика рук. Для успешного решения этой проблемы мы используем различные методы и приемы. Крышки от пластиковых бутылок являются отличным тренажером для непослушных пальчиков. Я решила соединить воедино развитие мелкой моторики и, конечно, моей любимой математики.

Для изготовления этих тренажеров мне понадобились горлышки и крышки от пластиковых бутылок, фоны размера А4, прозрачная пленка самоклейка, клей Титан, небольшие наклейки (размером с используемую крышечку).

Изготовление

Выбрала в интернете и распечатала необходимые фоны.

Наклеила их на картон и заламинировала пленкой самоклейкой для прочности и долговечности.

Затем наклеила горлышки от пластиковых бутылок, а на крышечки – нужные наклейки.

Вот что получилось :

В небо синее пилот поднимает самолет.



Это тренажер для развития мелкой моторики и ориентировки на плоскости. По заданию «центра управления полетами» (воспитателя) самолет под управлением пилота (ребенка) движется в нужном направлении – в верхний правых угол, в нижний левый и т. д.

По малину в лес пойдем, мишке ягод наберем



Можно использовать для развития мелкой моторики рук, связной речи, формирования (закрепления) счетных навыков, соотнесения числа и цифры, решения арифметических задач.

Летний луг.



Используется для развития мелкой моторики, систематизирования представлений детей о лете, его признаках, формирование порядкового и количественного счета, соотнесение числа и цифры, формирования умения устанавливать равенство между двумя группами предметов и сравнения двух групп предметов.

Разноцветные рыбки.



Этот тренажер я использую для актуализации и активизации словаря детей по лексической теме «Море. Морские обитатели и рыбы», развития мелкой моторики рук, для обучения решению арифметических задач и ориентированию на листе бумаги, соотнесения числа и цифры.

Падают, падают листья,

В нашем саду листопад

Желтые, красные листья

По ветру вьются, летят.



В преддверии осени сделала новый тренажер для систематизирования представлений детей об осени, её признаках, актуализации и активизации словаря по лексической теме «Осень. Деревья», развития счетных навыков.

Похожие записи:

[Дидактическая игра «Бусы для мамы \(подружки\)»](#)

[Оформление детского участка летом из подручных материалов](#)

Дидактическая игра «Где рыбка живёт?» для детей от 3 до 5 лет

Данная игра предназначена для детей от 3 до 5 лет.

Цели игры. Содействие развитию логического мышления, внимания. Закрепление знаний величины (большой, поменьше, ещё меньше, основных цветов (красный, жёлтый, синий, зелёный) .

Правила игры. Играют один или три ребёнка.

I вариант игры: игра с одним ребёнком. Ребёнок кладёт перед собой три аквариума разной величины, затем берёт одну рыбку из общей массы рыбок, называет её величину (большая, поменьше, ещё меньше, цвет и кладёт в соответствующий ей аквариум.

II вариант игры: игра с тремя детьми. Каждый ребёнок берёт себе по одному аквариуму, из общей массы берёт рыбку, соответствующую по величине своего аквариума, называет её цвет и кладёт в аквариум.



Дидактическая игра по закреплению представлений о геометрических фигурах «Волшебная коробочка»

«Волшебная коробочка»

ЦЕЛЬ: учить детей проталкивать геометрические фигуры в отверстия соответствующего цвета. На самом деле целей этой игры может быть огромное множество, на ваш талант, на вашу фантазию.

ОБОРУДОВАНИЕ: обычная коробка из под шоколадок с вырезанными в ней отверстиями одинаковой формы (или опять же на ваше усмотрение можно вырезать геометрические фигуры (разной величины) и отверстия в коробке в форме геометрических фигур, и тогда получится игра – учить детей сравнивать объекты с учётом 2-х свойств-величины и формы и т. д., самоклеящаяся плёнка.

ХОД ИГРЫ так же можно представить в разных вариантах.





Математическая игра «Удочка»

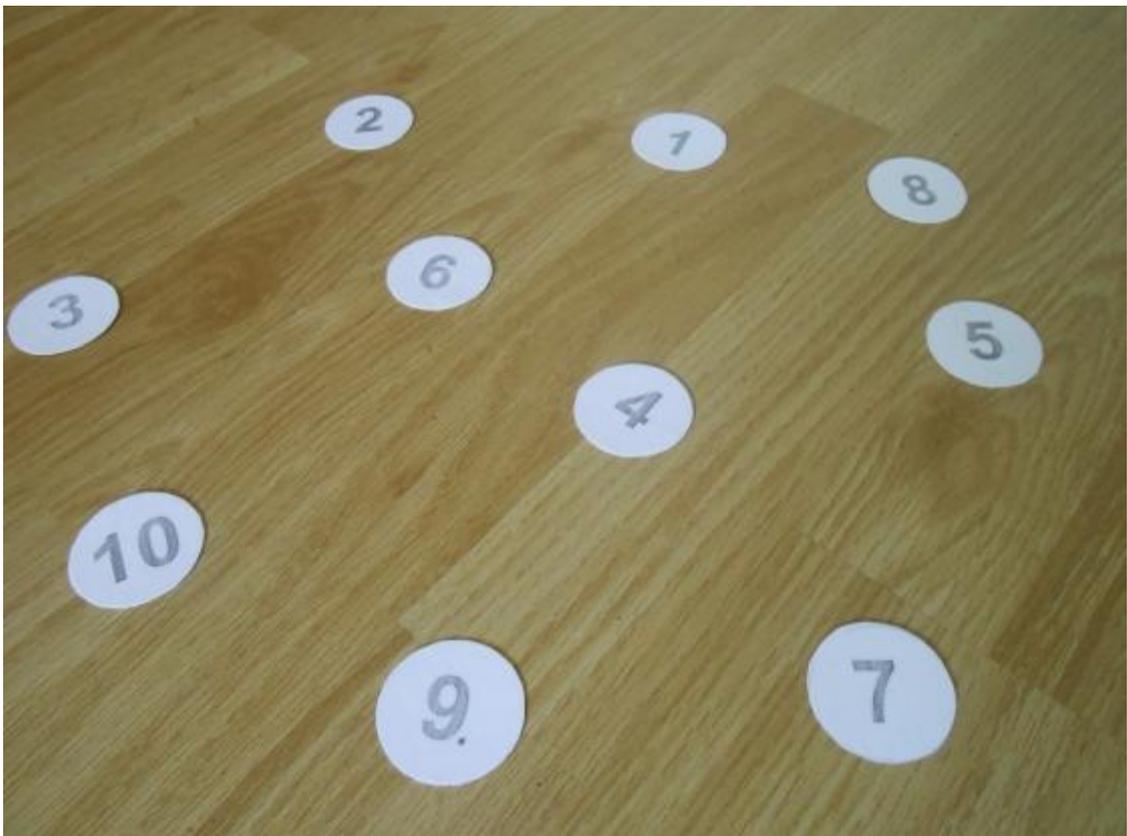
Используемый материал:

- пластиковые стаканчики,
- кольца, нить, крючок,
- палочка или старый фломастер,
- картонные кружки с цифрами.

Цель: Развивать ловкость, согласованность движений, координировать их точность, глазомер; упражнять в концентрации внимания; воспитывать терпение; закреплять количественный и порядковый счет, понятие «больше – меньше».



1. Стаканчики могут быть разные. Если на некоторых есть надписи, - их лучше всего оформить, например, клейкой лентой.



2. Раскладываем и переворачиваем цифры.

3. Накрываем цифры стаканчиками.



4. Игроки начинают по очереди "ловить" колечки крючком.



5. А в таком состоянии игру можно хранить.



«УДОЧКА». Разложенные произвольно кружки цифрами вниз накрываются стаканчиками, если стаканчики прозрачные. Играющий поддевает крючком удочки кольцо любого стаканчика и берет кружок с цифрой – это количество его баллов. Игра производится в паре. Побеждает тот, у кого конечная сумма баллов больше.

«ЛОВИСЬ РЫБКА БОЛЬШАЯ И МАЛЕНЬКАЯ». Расположение кружков и стаканчиков то же. Играющие по очереди «ловят» на крючок рыбку – стаканчик, берут свои цифры и сравнивают у кого «рыбка» больше или меньше.

«А ЧТО У ВАС? » Выполняется без использования удочки. Под стаканчики так же раскладываются цифры, но уже по порядку. Затем поднимается один из стаканчиков, открывается цифра, а играющий должен назвать (по выбору воспитателя) предыдущую цифру, или следующую. Можно открывать стаканчики через один; тогда необходимо назвать цифру между ними.

Развивающая дидактическая игра по математике «Божья коровка»

Развивающая дидактическая игра по математике " Божья коровка" для средней группы.

Цель: Сравнение групп по количеству элементов, независимо от формы предметов, осмысленный счет, развитие внимания, мышления, развитие речи, употреблять в речи «больше», «меньше», «поровну», «столько», «сколько», соотношение количества предмета и цифры.

Воспитатель: Ребята, каких насекомых вы знаете? (Перечисляют) Как называется это насекомое? (Божья коровка). Какого цвета божья коровка? Что у них на крылышках (Точки или пятнышки.)

Послушайте стихотворение О. Ребрикова

Божью коровку можно поймать,

Черные точки пересчитать.

Раз, два, три. Не успела!

Божья коровка моя улетела!



Воспитатель: А эти божьи коровки не улетят, с ними можно поиграть. Они на лугу летали, в чехарду играли. Вот и перепутались, теперь нужно найти пару.





Воспитатель: Я сейчас проверю знаете ли вы цифры? (Называет.)



Дидактическая игра «Занимательная математика»

Цель: развитие математических представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: 1) формировать чувство пространства на микроплоскости;

2) формировать зрительно-двигательную координация;

3) развивать мыслительные процессы;

4) развивать мелкую моторику, целенаправленность действий;

5) развивать прослеживающую функцию глаз.

Оборудование: наборное полотно с прозрачными карманами по правой и левой сторонами и с отверстиями для цветных шнурков.



1-ый вариант «Посчитай-ка»

Задачи:

- развивать элементарные математические представления;
- закреплять навыки счета и умения соотносить цифры с количеством.

Материал для игры: карточки с изображениями цифр от 1 до 9, карточки с изображением разного количества предметов.

Ход игры: ребенок соединяет при помощи шнурков цифру с определенным количеством предметов.



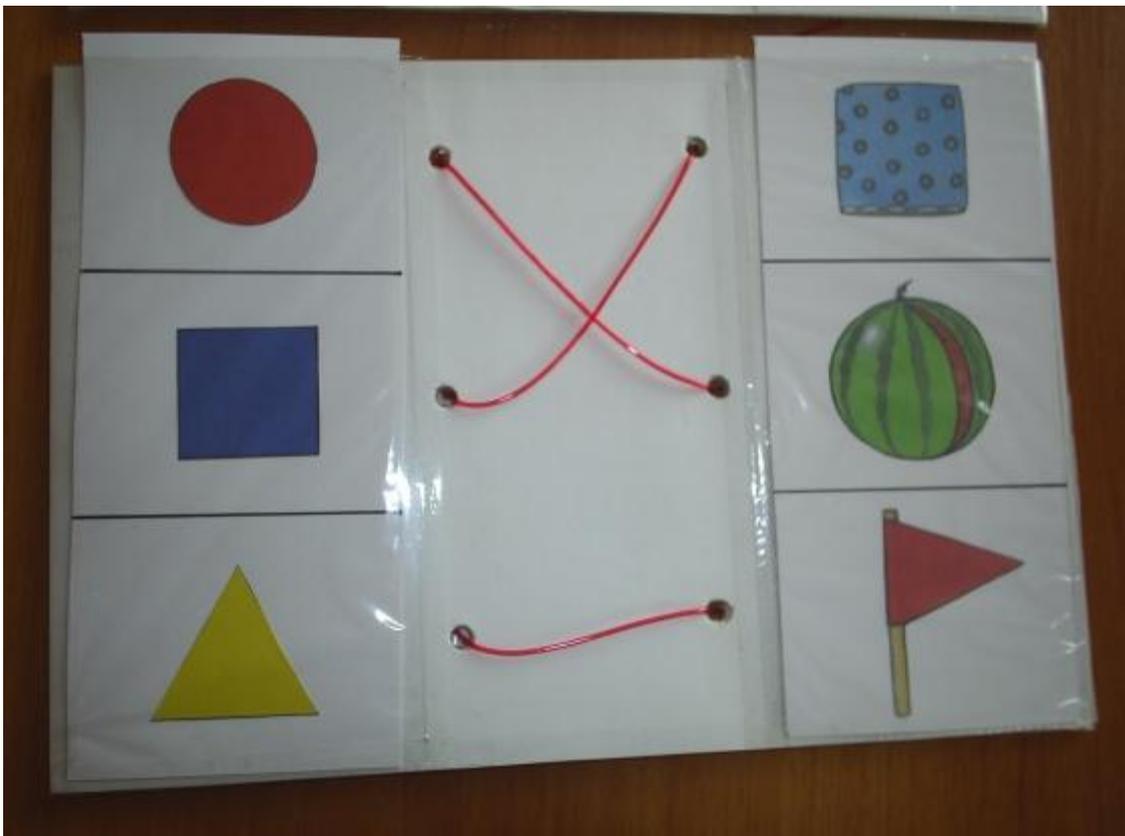
2-ой вариант «Определи форму предмета»

Задачи:

- учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами;
- уточнять представления детей о форме предметов.

Материал для игры: карточки с изображением геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, ромб, изображения предметов разной формы).

Ход игры: ребенок протягивает шнурок от предмета к геометрическому эталону, называя форму предмета («Я соединяю круг с арбузом, потому что арбуз круглой формы»)



3-ий вариант «Время суток»

Задача: формировать представления о временах суток у детей старшего дошкольного возраста.

Материал для игры: карточки с изображением времени суток, карточки с определенным сюжетом.

Ход игры: ребенок соединяет сюжетную картинку с подходящей схемой времени суток.



Дидактическая игра по математике «Чей домик?»



Дидактическая игра "Чей домик? " (на ковролине)

Эта игра рассчитана на детей 5 - 7 лет. Материал будет полезен как воспитателям, так и родителям. Проводить данную игру можно в совместной деятельности воспитателя с ребенком или группой детей, как закрепление пройденного материала.

Задачи:

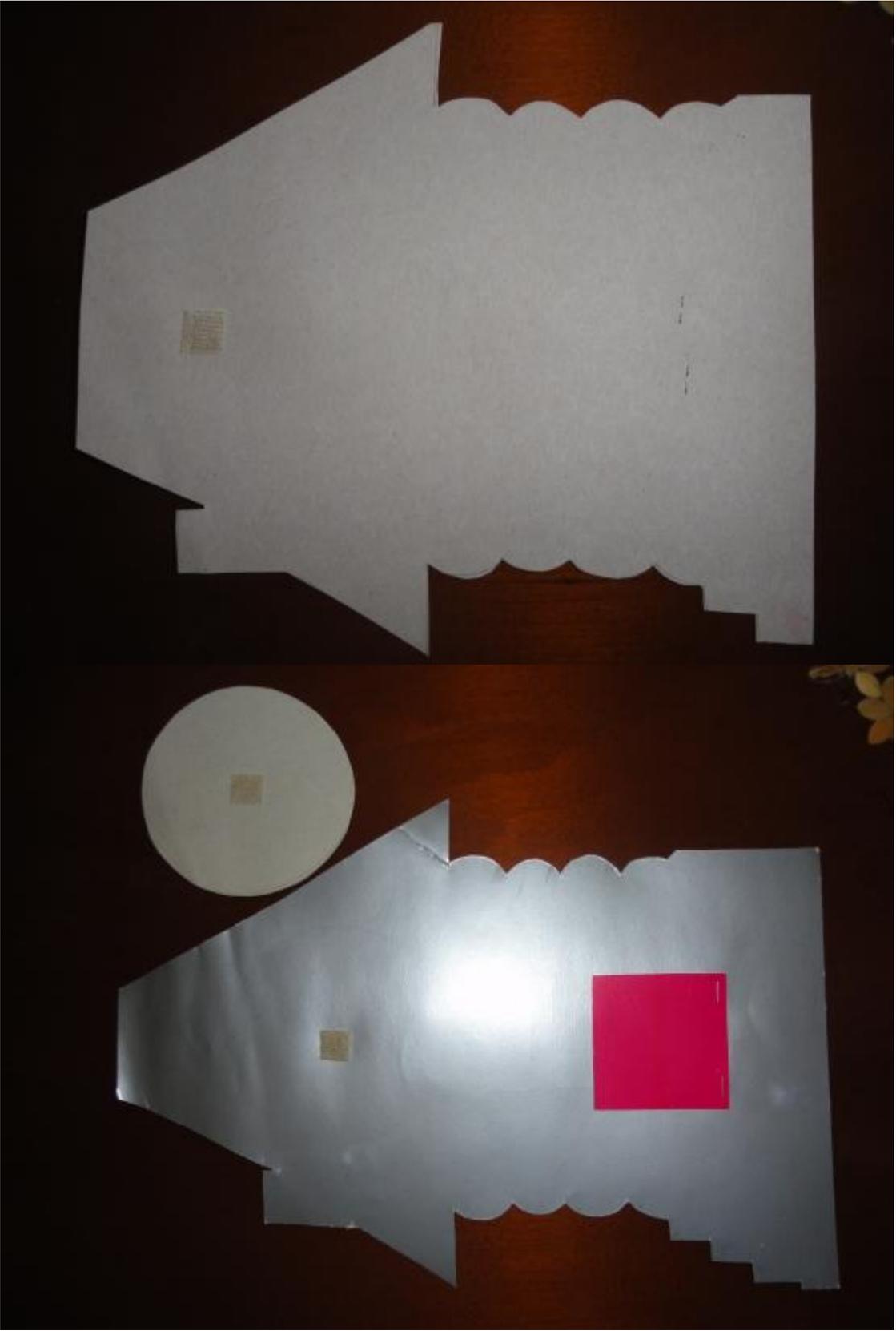
упражнять детей в решении примеров на сложение и вычитание; развивать внимание, память и мышление; воспитывать терпение, усидчивость и упорство в достижении цели.

Кроме того, этой игре развивается мелкая моторика кистей рук, можно закреплять геометрические фигуры, цвета и оттенки, а также пространственные представления.

Данную игру я делала для детей подготовительной группы, так как эти дети уже умеют выполнять простые арифметические действия.

Состоит игра из 6 картонных домиков, на крышах, которых прикреплены на «липучку» цифры от 3 до 10 (номера домов) и картонных животных, на которых прикреплены примеры на сложение и вычитание, тоже на «липучку». Следовательно, примеры и номера домиков можно менять.







Задача ребёнка сосчитать пример и поместить животное возле соответствующего домика с номером. Номер домика должен соответствовать результату решения примера.



Похожие записи:

Авторские дидактические игры математического содержания

Автор дидактических игр: воспитатель ГБДОУ №103 Калининского района

г. Санкт – Петербурга

Румянцева Ирина Леонидовна.

Авторские дидактические игры математического содержания предназначены для работы с детьми младшего и среднего дошкольного возрастов по формированию у детей пространственных представлений.

Пособие адресовано воспитателям дошкольных учреждений.

Пояснительная записка.

Ориентирование в пространстве занимает значительное место в математической подготовке детей младшего и среднего дошкольного возрастов. Навыки ориентации необходимы для подготовки детей к школе. Обучение Правилам дорожного движения совершенно невозможно без элементарных знаний о пространстве. К сожалению, родители недопонимают важность формирования у детей пространственных представлений.

Цели: Развивать у детей пространственные представления о расположении

объекта: перед, между, лицом друг к другу, а также дать представление о нап-

равлениях право, лево. Побуждать детей давать полный ответ. Развивать мышление и внимание.

В комплект игры входит: фланелеграфы, фигурки трёх медведей из известной сказки, вырезанные грибы – белый, подосиновик и лисичка для детей: большой ковролин, фигурки трёх медведей и грибы – белый, подосиновик и лисичка для воспитателя.

Для второго варианта: фланелеграфы для детей, фигурки трёх медведей, ёлки по числу детей, ковролин, фигурки трёх медведей, ель для воспитателя.

Для третьего варианта: ковролин, стрелка, детские фланелеграфы, фигурки цыплят по числу детей в группе.

Игры для детей младшего и среднего дошкольного возраста:

Дидактическая игра: «Найди, чей гриб».

Воспитатель рассказывает историю о том как три медведя пошли в лес за грибами и нашли; Михаил Иванович – белый гриб, Настасья Петровна –подосиновик, а Мишутка – лисичку. Ставит медведя на ковролин в линейной последовательности на некотором расстоянии друг от друга. Просит расположить на их фланелеграфах медведей «точно также», затем расставить грибы – белый гриб перед Михаилом Ивановичем, - перед Настасьей Петровной, лисичку- перед Мишуткой.

Воспитатель ставит медведей на свой ковролин после того как это делают дети, (Комментарий воспитателя для ошибающихся детей: «Разве Михаил Иванович нашёл подосиновик, а не белый? Почему же он стоит перед подосиновиком, а не перед белым грибом? ») Дети исправляют ошибки.

Затем воспитатель говорит: «Мишутка отдал лисичку Настасье Петровне, Настасья Петровна отдала подосиновик Михаилу Ивановичу, а Михаил Иванович отдал белый Мишутке» и расставляет грибы в перечисленной последовательности. Просит детей расположить на их фланелеграфах грибы «точно также», затем поставить каждого медведя так, чтобы у Настасьи Петровны была лисичка, у Михаила Ивановича – подосиновик, а у Мишутки – белый гриб. После выполнения задания детьми воспитатель ставит на ковролин медведей. Ошибавшиеся дети исправляют свои ошибки. В эту игру можно играть до тех пор пока дети практически и словесно не научатся использовать предлог «перед».



Дидактическая игра «Найди Мишку».

Воспитатель рассказывает историю о том, как Мишутка, Михаил Иванович и Настасья Петровна пошли в лес. Мишутка спрятался за ёлку (ставит объекты на свой коврилин, а затем просит детей сделать то же самое. Михаил Иванович и Настасья Петровна пошли его искать. Шли-шли и подошли к ёлочке: «вот он» (ставит больших медведей). Говорит детям, чтобы они поставили медведей точно также.

Контроль проводится как и в первой игре. Рядом с коврилином воспитателя, ставится фланелеграф ребёнка. Внимание детей обращается на то, кто неверно выполнил задание. Например «Даня, посмотри, Лена правильно поставила медведей или не правильно? »



Снимает объекты с ковролина, дети делают то же самое, говорит: «Взял папа Михаил Иванович Мишутку за руку и мама Настасья Петровна взяла Мишутку за руку, идёт он между ними домой (предлог «между» выделяется интонационно) – дети поставьте медведей на своих фланелеграфах так, чтобы Мишутка шёл домой между папой и мамой. Контроль проводится следующим образом – воспитатель ставит объекты на свой ковролин и обращает внимание детей на тех, кто верно выполнил задание. К тем, кто неверно выполнил задание, воспитатель обращается с вопросами: «Где идёт Мишутка, он рядом с мамой, а как же папой, а как же мама? Он рядом папой, а как же мама? Как его поставить, чтобы он был и с мамой, и с папой, между мамой и папой? » В конце игры попросите детей встать в ряд перед воспитателем и провести опрос. «Юля, скажи между кем из детей ты стоишь? » Опрошены должны быть все дети. А теперь, Саша скажи между кем из детей ты стоишь, кто справа от тебя, кто слева. Опрошены должны быть все дети.



Дидактическая игра: «Узнай где право, а где лево».

Воспитатель говорит: «Дети, у вас есть мишки, а у меня нет. Я сейчас покажу вам стрелочкой, в какую сторону пойдут ваши мишки. Ваши мишки пойдут направо (ставит стрелочку на своём ковролине налево). Смотрите сюда (указание на стрелку) и положите ваших мишек так, чтобы они шли направо».

Контроль. Вызывается несколько детей с фланелеграфами, и воспитатель ставит детский фланелеграф рядом с большим ковролином так, чтобы детям было видно совпадают или нет направление стрелки и движения мишек.



Второй вариант аналогичен первому: дети выполняют задание, в котором мишки «идут налево». Контроль обязателен. В конце игры вызвать трёх детей, каждого с фигуркой одного из трёх медведей, Поставить их лицом к воспитателю, спиной к детям и разыграть ситуацию: Ты будешь Михаил Иванович, ты – Настасья Петровна, а ты – Мишутка. Вы все сейчас пойдёте направо. Затем налево. В случае необходимости помочь, обращаясь к группе: «правильно дети пошли налево (направо) или нет? » Все дети поочерёдно (по 3 человека) ходят направо и налево. Фигурки медведей, находятся в руках у детей, служат указателями направления право и левостороннего движения детей. В этой связи важно, чтобы дети до начала и хождения налево (направо) профильное изображение медведей самостоятельно расположили в соответствии с инструкцией воспитателя.



Дидактическое пособие «Поезд» на тему «Состав числа»

Работа над составом числа является одной из важных и достаточно сложных задач в рамках формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. Взрослым (педагогам и родителям) в этом вопросе помогут разнообразные дидактические пособия, которые позволят в увлекательной форме познакомить и закрепить состав числа 10. Работу по составу числа следует начинать с числа 2. Необходимо показать ребёнку все варианты состава числа.

Данное пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста. Пособие можно использовать в индивидуальной и групповой работе, как в детском саду, так и дома. Цель: освоить и закрепить числа из двух слагаемых до 10.

Материал: Поезд с окошком для карточек с числами от 2 до 10 и девять вагонов с двумя окошками у каждого для двух комплектов карточек с цифрами от 1 до 9.

«2»-1 шт. (1и1)

«3»-2 шт. (1и2;2 и1)

«4»-3шт. (1и3;2и2;3и1)

«5»-4шт. (1и4;2и3;3и2;4и1)

«6»-5шт. (1и5;2и4;3и3;4и2;5и1)

«7»-6шт. (1и6;2и5;3и4;4и3;5и2;6и1)

«8»-7шт. (1и7;2и6;3и5;4и4;5и3;6и2;7и1)

«9»-8шт. (1и8;2и7;3и6;4и5;5и4;6и3;7и2;8и1)

«10»-9шт. (1и9;2и8;3и7;4и6;5и5;6и4;7и3;8и2;9и1)

Для изготовления «Поезда» потребуется :

- белый картон

-гуашь

-скотч для оклеивания нарисованных вагонов.

Варианты игровых действий.

Индивидуальная работа. Ребёнок самостоятельно подбирает необходимое количество вагонов к предложенному поезду.

Работа в паре. Один ребёнок определяет один вагон в соответствии с цифрой в центре поезда, другой- подбирает остальные.

Индивидуальная работа со взрослым. Взрослый подбирает один вагон и предлагает: проверить его, правильно ли он отобрал вагон; найти остальные в соответствии с цифрой на поезде.

Групповая работа. В разных местах разложены поезда (станция) .В отдельном месте лежат вагоны. Дети берут по одному вагону и определяют соответствующий поезд. Количество поездов увеличивается в зависимости от прохождения состава чисел.







Похожие записи:

Дидактическая игра «Посчитай и проверь»

Игра "Посчитай и проверь". Для игры нам понадобятся яйца (могут быть любого цвета) от киндер сюрприза, напечатанные примеры, разноцветный пластилин, скотч и ножницы. На яйцо с помощью скотча наклеиваем пример, а внутри яйца небольшие шарики из пластилина количеством равным ответу на пример. Так же на внутренней стороне крышечки наклеиваем ответ. Тем самым ребенок может наглядно посчитать и сравнить свой получившейся ответ с количеством шариков и наклеинным ответом. Дети упражняются в счете до 10. Дети могут как самостоятельно заниматься, так и с воспитателем. Игра может постоянно дополняться и усложняться.



Авторская дидактическая игра «Геометрические вазы»

Данная игра позволит детям закрепить знания геометрических фигур - круг, треугольник и квадрат. На картоне наклеены вазы разных геометрических форм.







Задача ребёнка - наклеить на стебельки в вазах цветы с сердцевинкой определенной геометрической формы. В круглую вазу - цветы с круглой серединкой, в квадратную вазу - цветы с квадратной серединкой, в треугольную вазу - цветы с треугольной серединкой. Для удобства я использовала самоклеющуюся бумагу. Это не только развивает дополнительно мелкую моторику, но и осуществляет связь с изобразительной деятельностью. В итоге у детей должны получиться замечательные вазочки.







**Книжки своими руками. Математическая
«Чудо-книга»**



Эта "Чудо-книга" может стать незаменимой помощницей для педагогов, желающих познакомить детей с порядковыми числительными, прямым и обратным счетом, элементарным навыкам ориентировки в пространстве.

Каждая страничка книги, как кадр из мультфильма, несет в себе новую информацию, при этом, благодаря специальной технике вырезания, оставляет ребенку возможность видеть предыдущие события. Так же данное пособие с успехом может быть использовано в качестве иллюстрации к сказке К. Чуковского "Доктор Айболит". Дети самостоятельно могут пользоваться книгой при составлении рассказов или пересказе сказки.





Дидактическая игра «Волшебные пазлы»

Предлагаю вашему вниманию авторскую дидактическую игру "Волшебные пазлы" Сделанную из подручных материалов: медицинских деревянных шпателей и клейкой бумаги

Функции дидактической игры: способствует активации мыслительной деятельности учащихся, вызывает у детей живой интерес и помогает усвоить учебный материал. Учит наблюдать, сравнивать, делать обобщение.

В данной игре мы закрепляем геометрические фигуры и закрепляем цвет. Так же можно наклеивать любые другие картинки в зависимости от занятия.

В этой игре у детей так же формируются психические процессы, развиваются внимание и память.



Игры с блоками Дьенеша

Игры с блоками Дьенеша.

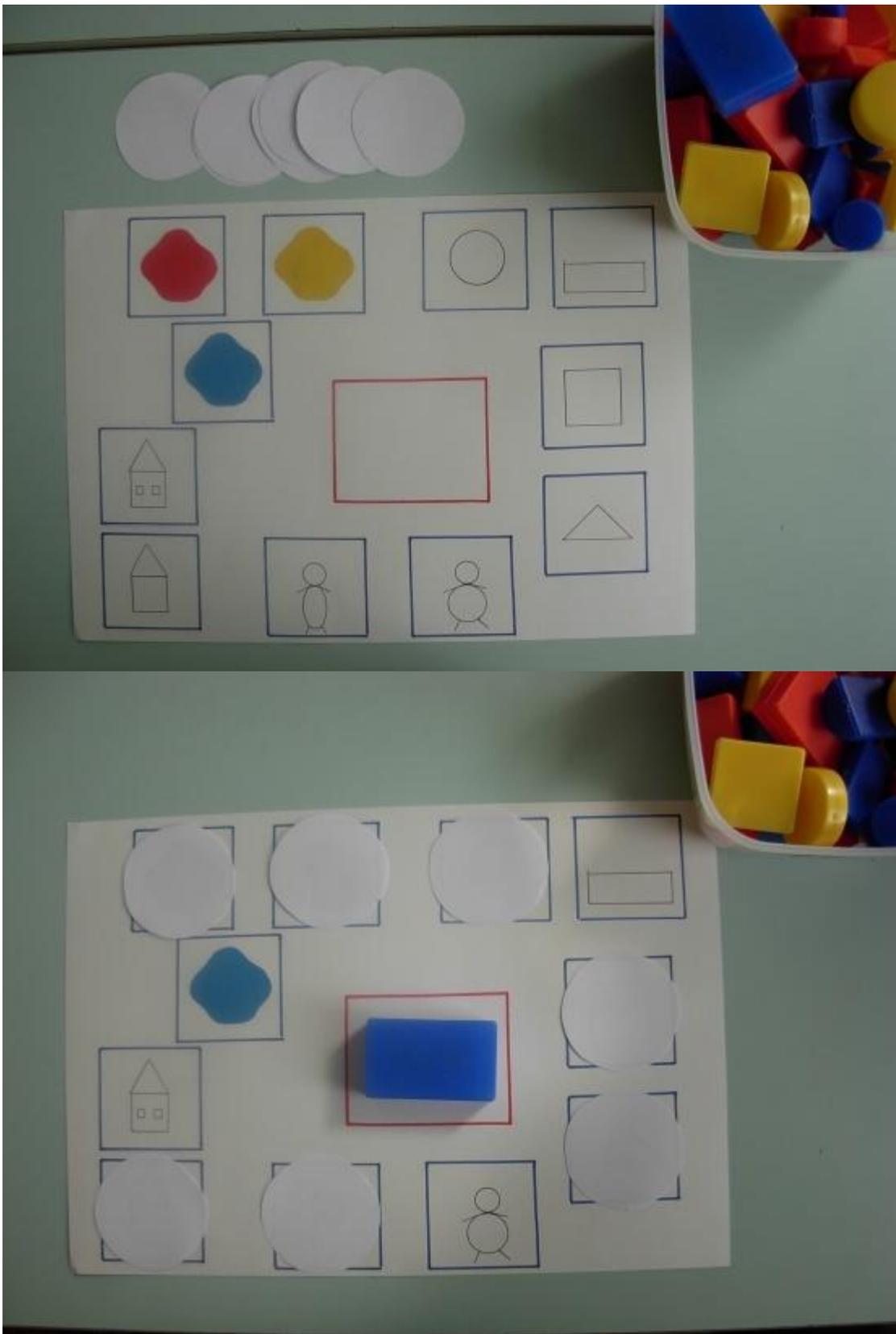
Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста — одна из актуальных проблем современности. В дошкольной педагогике существует множество разнообразных методических материалов: методик, технологий, которые обеспечивают интеллектуальное развитие детей. Наиболее эффективным пособием являются логические блоки Дьенеша.

Игра «Опиши фигуру»

Цель: Развитие логического мышления, формирование понятия об отрицании свойств с помощью частицы «НЕ».

Материал: блоки Дьенеша, карта с символами

Ход игры: Ребенку предлагается карта, на которой изображены символы всех свойств фигуры: цвет, форма, толщина, размер. Ребенок выбирает фигуру и закрывает те символы, которые не относятся к данной фигуре. Играть лучше в паре с другим ребенком, когда один закрывает символы, а второй проверяет.



Игра «Волшебные кольца»

Цель: Развивать мыслительные операции, умственные способности. Закреплять знания детей о признаках геометрических фигур.

Материал: 3 пластинки разного размера и один диск скреплены в центре шурупом. На них изображены символы геометрических фигур.

Ход игры: Ребенок выбирает фигуру. Вращая кольца, описывает фигуру или находят фигуру по заданному коду.



Похожие записи: