

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №16» г.Усинска

Сборник игр по математическому развитию старших дошкольников



Подготовила: Русакова Т.В.,
старший воспитатель

Усинск, 2022

В сборнике предлагаются различные игровые упражнения для формирования элементарных математических представлений для детей старшего дошкольного возраста, которые представлены в 5 разделах: количество и счёт, величина, геометрические фигуры, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени. Данным сборником могут пользоваться, воспитатели, родители (законные представители), студенты-практиканты и другие работники образовательной организации.

Введение

Для успешного освоения программы школьного обучения ребёнку необходимо не только много знать, но и последовательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Как известно, особую умственную активность ребёнок проявляет в ходе достижения игровой цели как на занятии, так и в повседневной жизни. Игровые занимательные задачи содержатся в разного рода увлекательном математическом материале. В истории развития методики обучения детей математике накоплено довольно много подобного материала, часть его доступна и дошкольникам. В пособии имеются игры для работы с детьми 6-7 лет. На занятиях по формированию элементарных математических представлений такой материал включают в ход самого занятия или используют в конце его, когда наблюдается снижение умственной активности детей. Во вне учебное время занимательные математические игры наряду с другими воспитатель может использовать для организации самостоятельной деятельности детей, основанной на их интересе. Формы организации ребят разнообразны: игры проводятся со всем коллективом воспитанников, с подгруппами и индивидуально. Педагогическое руководство состоит в создании условий для игр, поддержании и развитии интереса, поощрении самостоятельных поисков решений задач, стимулировании творческой инициативы. Все полученные знания и умения в дошкольном возрасте подготавливают к усвоению детьми на следующей ступени развития более сложных математических задач.

КОЛИЧЕСТВО И СЧЕТ

«Живые числа»

Цель: упражнять в счете (прямом и обратном) в пределах 10.

Материал. Карточки с цифрами от 1 до 10.

Содержание: Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по группе. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!»- они строятся в шеренгу, называя свое число. (Один, два, три и т. д.) Дети меняются карточками. И игра продолжается.

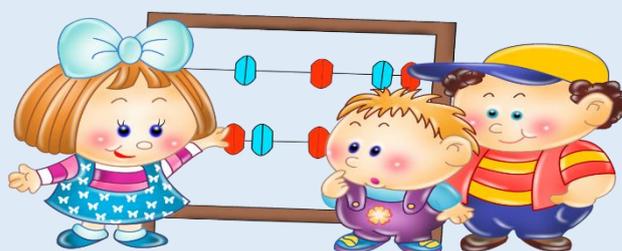
Вариант игры. «Числа» строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку.

«Сосчитай правильно»

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал. Карточки с пуговицами от 1 до 10.

Ход игры. Ведущий раздает детям по одной карточке. По сигналу дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа, а дети, у которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее. (считать пуговицы можно только за спиной).



«Постройся по порядку»

Материал. Карточки с цифрами от 0 до 10.

В игре участвуют до 10 детей.

На столе лежат карточки с цифрами от 1 до 10 изображением вниз. Звучит быстрая музыка, дети бегают. По окончании музыки каждый ребенок берет со стола одну карточку.

Дети выстраиваются по порядку, в соответствии с заданиями, которые дает педагог.

- Первым выйдет ребенок с цифрой 7.
- Рядом с ним встанут «соседи» цифры 7.
- Между какими цифрами должен встать ребенок с цифрой 5? Пусть он встанет на свое место.
- Теперь встанут по порядку ребята с оставшимися цифрами.
- Назовите цифры по порядку.

Примечание. В игре может принимать участие большее количество детей. В этом случае потребуется второй комплект цифр. Играют две команды.

Цель: Упражнять детей в усвоении отношений порядка между числами.

Ход игры: Ведущий задумывает число, а все по очереди пытаются его отгадать. В ответ, на каждую попытку ведущий отвечает «Моё число больше или меньше». Тот, кто отгадывает число, становится ведущим.

«Найди пару»

Цель: Упражнять детей в подборе пары.

Материал: Карточки с цифрами и карточки с кружками.

Ход игры: Дети делятся на две команды. У каждой команды свой стол. На одном столе лежат перевернутые карточки с цифрами, на другом – перевернутые карточки с кружками.

Дети бегают по комнате. По сигналу педагога они берут карточки со столов, и каждый отыскивает свою пару: ребенок, у которого на карточке цифра, ищет ребенка, у которого на карточке соответствующее количество кружков.

Далее проверяют, все ли пары подобраны правильно.

Карточки возвращаются на прежние места, и игра повторяется.

Примечание. Если нет карточек с кружками, то можно использовать комплекты карточек с цифрами двух цветов.

«Какая цифра убежала?»

Материал. Карточки с цифрами от 0 до 20 (на каждого ребенка).

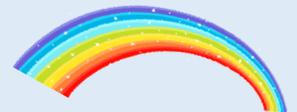
Дети играют парами.

Педагог предлагает каждой паре разложить цифры по порядку от 0 до 10. Затем один ребенок закрывает глаза, а другой переставляет цифры в числовом ряду. Открыв глаза, ребенок отмечает, что изменилось в ряду. Если он отгадал, то становится ведущим.

Игра продолжается.

Усложнение. Изменить числовой ряд, предложить разложить числа от 10 до 20 или от 10 до 20.

«Радуга»



Цель: Закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Какая по счету?», «На каком месте?»

Ход игры: Воспитатель показывает детям радугу, состоящий из 7 разноцветных полос и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что полоски разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель просит детей запомнить расположение полос радуги и закрыть глаза. В это время он убирает одну полоску. Дети открывают глаза и определяют, какой полоски не хватает и где она была расположена (какая по счету).

«Кто быстрее?»

На земле чертится квадрат, разделенный на девять маленьких квадратов. В квадратах

написаны цифры в таком порядке:

1-й ряд – цифры 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. Как только он не сможет устоять на одной ноге, игра останавливается и ведущим становится второй ребенок.

Игра продолжается до тех пор, пока дети не дойдут до последней цифры. Кто первый

допрыгал до конца – победитель.

«Угадай, пропущенное число»

Цель: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

Материал. Фланелеграф, 10 карточек с изображением на них предметов от 1 до 10 (на каждой карточке другие предметы), флажки.

Ход игры. Воспитатель расставляет на фланелеграфе карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а воспитатель убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.

«Сколько?»

Цель: развитие мышления.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям ответить на вопросы

- Сколько хвостов у двух ослов?
- Сколько ушей у трех мышей?
- Сколько пальчиков у одного мальчика
- Сколько лап у пяти котят?
- Сколько рогов у пяти коров? и т. д.



«Освободим принцессу»

Цель: развивать логическое мышление; упражнять в порядковом счете, в увеличении и уменьшении числа на единицу.

Содержание. В.: «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был король, у которого была красавица дочь. Однажды небо потемнело, из-за туч вылетел Змей Горыныч, подхватил принцессу и понес в свой замок. Давайте освободим принцессу. В замке 9 башен, у каждой, кроме одной, числа написаны по определенному правилу. Принцесса находится в башне, где это правило нарушено. В какой башне находится принцесса? Догадайтесь, по какому правилу написаны числа?». Дети находят башню и объясняют: во всех записях числа увеличиваются на единицу, а под зеленой башней числа уменьшаются на единицу.

«Рассели ласточек»

Цель: упражнять детей в дополнении чисел до любого заданного числа.

Содержание. Необходимо разместить в два домика ласточек, которые сидят по рядам (на проводах горизонтально), а затем ласточек, сидящих по столбцам вертикально. Необходимо перебрать все способы размещения птиц.

ВЕЛИЧИНА

«Калинка и малинка»



Цель: научить детей сортировать предметы по величине, учить быстро и обдуманно выполнять свои действия.

Оборудование: вырезанные из картона комплекты фигурок калины и малины, возрастающие по величине.

Ход игры: играющие дети делятся на две команды: у одной команды название «Калинка», у второй – «Малинка». Для игры используется три стола (если фигурки крупные, можно использовать пол). Все картонные ягоды перемешиваются и раскладываются на одном из столов в произвольном порядке, по одному столу распределяется каждой команде. Дети становятся в две колонны. Педагог объясняет цель игры: надо сложить на столе фигурки своей команды по принципу возрастания, т. е. слева должна лежать самая маленькая фигурка, после нее – побольше и т. д. По команде педагога игра начинается, по одному ребенку из каждой команды подбегают к столу, берут лежащую на самом краю фигурку, соответствующую названию их команды, подбегают к своему столу и кладут фигурку на стол. Следующий ребенок кладет следующую фигурку в зависимости от ее размера слева или справа от уже лежащей на столе и т. д. Игра продолжается, пока все фигурки не будут выложены на столах. Побеждает та команда, которая первой безошибочно разложила фигурки по возрастанию.

«Посадим елочки в ряд»

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать до шести предметов по высоте и раскладывать их в убывающем и возрастающем порядке, результаты сравнения обозначать словами: самый высокий, ниже, еще ниже... самый низкий (и наоборот).

Материалы: фигурки елочек с нарастающей величиной.

Ход: Воспитатель предлагает детям расставить елочки в ряд, начиная с самой низкой и заканчивая самой высокой (предварительно дети вспоминают правила раскладывания предметов). После выполнения задания дети рассказывают о высоте елочек в ряду.

Затем ребята выстраивают елочки в обратном порядке, начиная с самой высокой и заканчивая самой низкой.

«Кто быстрее подберет коробки»

Цель: учить сопоставлять предметы по длине, ширине, высоте.

Материал. 6-8 коробок разного размера.

Содержание: Выяснив, чем отличаются коробки друг от друга, педагог объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие, узкие, высокие и низкие». Сейчас мы поучимся подбирать коробки нужного размера. Давайте поиграем «Кто быстрее подберет коробки по размеру. Вызывает детей, дает им по одной коробке. Потом дает команду: «Коробки, равные по длине, станьте на место!» (или по ширине, высоте). Первой паре детей предлагает подобрать коробки равные по высоте, поставить так чтобы было видно, что они одинаковой высоты. Можно предложить построить коробки в ряд (например, от самой высокой до самой низкой).

«Зоопарк»

Цель: Продолжать знакомить детей с относительностью величин предметов, учить соотносить их по величине зрительно и путем наложения.

Оборудование: Трафареты с изображением животных разной величины (заяц, лиса, волк, тигр, лев, слон), клетки для них из картона, наборное полотно.

Ход игры: Педагог рассказывает детям, что в зоопарк привезли новые клетки, надо помочь зверям правильно найти свое место. Ставит в наборное полотно две клетки – самую маленькую и чуть побольше – и достает два трафарета – зайца и лису. Кто-либо распределяет их по клеткам. Дети под руководством педагога отмечают, что заяц маленький, а лиса большая. Взрослый выставляет еще две клетки – для волка и тигра. Оказывается, что они больше лисы. Затем появляются клетки для лисы и слона.

ФОРМА

«Сломанная машина»

Цель: учить замечать нарушения в изображенном предмете.

Материал: машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достает какой-либо части.

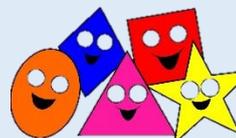
Ход игры. На фланелеграфе строится машина, состоящая из геометрических фигур. Затем все дети, кроме одного - ведущего, отворачивается. Ведущий убирает какую-либо деталь машины. Кто раньше других скажет, чего не стало и какой она формы, становится ведущим. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно убрать две детали.

«Подбери фигуру»

Цель: упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

Материал. Подставка, на которой размешены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из нескольких частей.

Содержание. В. объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы. Если у вас есть предмет, у которого есть часть такой же формы, ту карточку вы тоже покажите».



«С одним обручем»

Цель: формировать представление об отрицании с помощью частицы «не».

Материал. Обручи разных цветов, фигуры разных цветов.

Содержание. Вариант 1. В. предлагает положить все красные фигуры внутри обруча, все остальные вне него. Какие фигуры внутри обруча? (красные). Вне обруча? (зеленые, желтые). А как назвать их одним словом? (не красные).

Вариант 2. В. предлагает положить внутри обруча желтые фигуры. Какие фигуры оказались вне обруча? (не желтые).

Вариант 3. В. предлагает положить внутри обруча квадратные фигуры. Какие фигуры оказались вне обруча? (не квадратные).

«Сложи фигуру»

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Материал. Фланелеграф. Модели геометрических фигур.

Содержание. В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.

«Кто больше увидит»

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

Материал. Фланелеграф, геометрические фигуры.

Содержание. На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

«Кто быстрее найдет»

Цель: учить сопоставлять результаты зрительного и осязательно-двигательного обследования геометрических фигур.

Материал. На полочках подставки размещены модели геометрических фигур. На 3 полочках - модели этих же фигур, но меньшего размера. Подносы закрыты салфетками.

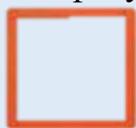
Содержание. На подставке расставлены модели геометрических фигур. В. говорит детям: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Те, кого я вызову, должны найти на ощупь под салфеткой такую же фигуру, на какую я укажу. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее». (Вызывает сразу по 3 человека).

«Сложи из палочек»

Цель: упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры.

Материал: счетные палочки на каждого ребенка.

Содержание. Ребенок по образцу выкладывает из счетных палочек какое - либо изображение или фигуру.



«Найди свою фигуру»

Цель: учить детей различать и правильно называть геометрические фигуры, выбирать фигуры по зрительно воспринимаемому образцу.

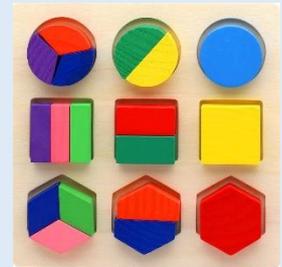
Материал. Ящик из картона с прорезанными отверстиями треугольной, круглой, квадратной и т. д. формы, геометрические фигуры, подобранные соответственно прорезям на ящике, конверты с изображением геометрических фигур.

Содержание. Игра заключается в том, что одни дети опускают в ящик геометрические фигуры (каждую в соответствующую прорезь), а другие должны выбрать их из ящика, ориентируясь на изображения в своих конвертах. В этой игре обязательно возникает познавательное общение детей, благодаря чему возникает речевая активность детей, дети хорошо видят ошибки друг друга: «Что ты берешь? У тебя же треугольник!» Группы детей в этой игре рекомендуется менять местами.

«Геометрическая мозаика»

Цель: учить анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентируясь на образец.

Содержание. Организуя игру, В. заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности: 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 исходные материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключение дети анализируют свои фигуры, находя сходства и различия в решении конструктивного замысла.



«Нарисуй по описанию»

Содержание. В. два раза читает текст: «Стоял белый дом, крыша у него была треугольная. Большие окна были красными, а маленькое окно над ними - желтое. А дверь у него была коричневая». Второй раз читает медленнее. Дети слушают с закрытыми глазами, потом рисуют его.

«Сгруппируй фигуры»

Содержание. В. предлагает детям вынуть из конвертов фигуры и разложить перед собой, затем спрашивает: «Как можно сгруппировать фигуры? Сколько групп получится, если фигуры подобрать по форме? Какие это группы? Сколько фигур войдет в группу прямоугольников? (кругов)». Дети группируют фигуры. «Сколько рядов фигур получилось? Сколько кругов? (овалов, треугольников, прямоугольников). Каких фигур больше? Почему вы так думаете? Каких фигур поровну? Как еще модно сгруппировать фигуры? (по цвету). Сколько будет групп?». (Дети группируют фигуры по цвету, а затем по размеру).

«Выложи узор»

Ход игры:

Выложить изображение из разноцветных фигур строго по образцу, используя весь комплект целиком.

«Раздели правильно»

Цель: находить рациональные способы деления геометрических фигур.

Содержание. Воспитатель предлагает детям подумать, как можно по-разному сложить узкие полоски, чтобы разделить их на 4 равные части. После того как дети разделят, педагог выясняет, какой способ удобнее. Затем предлагает по-разному разделить квадрат на 4 части. В заключение В. вместе с детьми делает вывод о том, как удобнее делить на 4 равные части узкую полоску и квадрат.

«Заполни квадрат»

Цель: Упорядочивание предметов по различным признакам.

Игровой материал. Набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.

Правила игры. Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например, красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме. Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.

ВРЕМЯ

«Назовите пропущенное слово»

Ход игры: Педагог говорит предложение, пропуская названия частей суток: «Мы завтракаем утром, а обедаем...», «Мы пойдём гулять...» и т.д. Дети называют части суток, за каждый правильный ответ – жетон.

«Когда это бывает?».

Материал: тематический набор картинок (части суток).

Варианты заданий:

1. Детям показываются картинки, на которых изображены контрастные части суток (день-ночь, утро-вечер). Педагог задает вопросы:

Что нарисовано на картинке?

Когда это бывает? (Если ребёнок затрудняется, дается подсказка: «Когда это бывает, днём или ночью?»)

Почему вы так думаете? Как вы узнали, что наступила ночь (день)?

Что вы делаете ночью (днём)?

Какое сейчас время суток?

2. Предъявляются картинки, на которых изображены смежные части суток (утро-день, вечер-ночь). Педагог задает вопросы:

Что нарисовано на картинке?

Когда это бывает? Что вы делаете утром? А днём?

Как вы узнали, что утро (вечер) кончилось, а наступил день(ночь)?

Какое время суток вам больше нравится? Почему?

3. Педагог просит детей выбрать картинку, на которой изображено утро (день, вечер, ночь).

4. Педагог предлагает детям разложить картинки по порядку, что бывает раньше, а что потом: «Сначала ночь, потом...» Когда дети уже усвоили порядок частей суток, можно внести элемент шутки – назвать последовательность частей суток с ошибками, а дети должны исправить ошибку.

«Сутки»



Материал. 4 картинки с изображением ночи, утра, дня и вечера.

Ход игры: Ребенок вместе с педагогом рассматривает картинки и определяет, что на них изображено. После этого взрослый просит ребенка выбрать картинку с изображением ночи и положить ее перед собой. Остальные картинки переворачиваются изображением вниз. Педагог начинает рассказ: «Ночь прошла, светает, на небе появилось солнышко. Что наступило?» (Утро). Ребенку предлагается выбрать картинку с изображением утра и положить ее на картинку с иллюстрацией ночи. Далее рассказ продолжается: «Солнце поднялось высоко, все ярко освещено, стало теплее. Что

наступило?» Ответив на вопрос, ребенок находит картинку с изображением дня и кладет ее сверху. Затем педагог говорит: «День прошел, солнце опускается за горизонт, темнеет. Что наступило?» После ответа на вопрос ребенок берет картинку с изображением вечера и кладет ее на другие картинки. После этого педагог задает последний вопрос: «Вечер прошел, что наступает за ним?» Если ребенок не может ответить на вопрос, ему предлагается рассмотреть картинки и догадаться, что наступает следом за вечером.

«Назови сутки»

Материалы: карточки, с изображением частей суток.

Ход: Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (Утро, день, вечер, ночь).

Взрослый предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки. Игра повторяется 2-3 раза.



«Успей вовремя»

Цель: Продолжать закреплять понятие времени.

Материалы: материалы игры «Колумбово яйцо», песочные часы.

Ход: На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек (из игры «Колумбово яйцо»). Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы). Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.

«Живая неделя»

Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

Материалы: карточки с цифрами от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Ход: У детей карточки с кругами (от 1 до 7). По заданию ведущего дети под музыку выполняют различные движения. По ее окончании выстраиваются в ряд в соответствии с количеством кругов на карточке, обозначающих дни недели. Проверка осуществляется переключкой. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек.

ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ

«На плоту»

Описание игры: Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

«Колокольчик»

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.

«Найди магнит»

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении; формировать пространственные представления: справа, слева, сверху, снизу.

Оборудование: магнитная доска, магниты

Форма проведения игры: подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.



«Корабли»

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

Задачи: формировать умение занимать определенное пространственное положение по заданному условию.

Оборудование: табуреты или коробки, карточки с изображением животных.

Описание игры: Все дети садятся вдоль одной из сторон ковра, на котором лежат табуретки (в виде перевернутых контейнеров) на одинаковом расстоянии друг от друга: 3-4 ряда по 3 шт. в каждом ряду. Это «острова» в море, а каждый из детей будет по очереди «кораблём». На каждом острове кто-то живёт (игрушка или карточка с изображением животного спрятана под табуреткой). Ребёнок выбирает к кому он отправится, а воспитатель даёт

ориентиры, указав место отправной точки. Добравшись до нужного «острова», ребёнок поднимает табуретку, чтобы убедиться в правильности выполнения задания.

Вариант 1: воспитатель даёт поэтапные направления движения. Например, пройди вперёд два острова, поверни налево, пройди ещё один остров, поверни направо, пройди ещё один остров – ищи.

Вариант 2: воспитатель даёт ориентир расположения «острова» относительно других. Например, этот «остров» синего цвета, находится слева, а перед ним – белый «остров».

Вариант 3: воспитатель даёт ребёнку схему расположения «островов» и даёт указания по схеме, после чего ребёнок пытается найти нужный «остров» на ковре. Например, на схеме (3x3) нужный «остров» справа наверху, и т.п.

«Куда пойдешь и что найдешь»

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

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении.

Оборудование: игрушка или приз.

Описание игры: Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

«Лабиринт»

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

Задачи: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: лист бумаги с изображением лабиринта.

Описание игры: Воспитатель раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: воспитатель этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.



Источники:

Математические игры в детском саду школе. Сборник игр для детей 5–7 лет |
Картотека по математике (подготовительная группа) на тему: |
Образовательная социальная сеть (nsportal.ru)

Картотека дидактических игр на тему "Величина" (infourok.ru)
Картотека игр по ФЭМП для детей 6-7 лет | Картотека по математике
(подготовительная группа) на тему: | Образовательная социальная сеть
(nsportal.ru)

sbornik_igrovyykh_uprazhnenij_po_fehmp.pdf (ucoz.ru)
КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО ФЭМП
(ОРИЕНТИРОВКА ВО ВРЕМЕНИ) (infourok.ru)

Игры и упражнения для формирования представлений о времени. | Картотека
по математике (подготовительная группа) на тему: | Образовательная
социальная сеть (nsportal.ru)

Сборник игр для развития пространственных представлений и ориентаций
для дошкольников | Картотека по математике: | Образовательная социальная
сеть (nsportal.ru)