

Дидактические игры для формирования элементарных математических представлений для детей младшего дошкольного возраста

Игры на развитие представлений о количестве предметов

Игра «Медведь и пчелы»

Цель игры: формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много, ни одного».

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках — пчелы сидят в своих домиках-ульях. Воспитатель говорит: «Таня — пчелка, Ира — пчелка, Валя — пчелка, Света — пчелка. Сколько у нас пчелок?» «Много пчелок», отвечают дети. «Сережа будет медведем, говорит воспитатель и спрашивает: сколько медведей?» — «Медведь один». Пчелки летают по полянке. Как только медведь выходит из своей берлоги, пчелки разлетаются по своим домикам (салятся на стулья).

«Вот пчелки вылетели на полянку: одна пчелка, еще одна пчелка, еще одна пчелка — много пчелок. Было много пчелок, пришел медведь — пчелки испугались, разлетелись по своим домикам. Сколько пчелок осталось на полянке? — «Ни одной». В этом домике одна пчелка, в этом домике одна пчелка и в этом домике одна пчелка. Сколько в каждом домике пчелок? — «Одна». «Не поймал медведь пчелок и пошел спать».

Игра повторяется несколько раз. Воспитатель фиксирует внимание детей на понятиях «один», «много». Для этой игры можно изготовить шапочку медведю и пчелкам или использовать контурные изображения. После игры атрибуты убирают, обращая при этом внимание на то, где один предмет, а где много: «Вот одна шапочка, еще одна, еще одна, а вместе много».

Игра «Самолеты»

Цель игры: формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много», закреплять названия цветов основного спектра.

Ход игры:

На стульчиках стоят маленькие самолетики двух-трех цветов.

Воспитатель. Вы все — летчики. Лена — летчица, Коля — летчик, Ира — летчица. Сколько у нас летчиков?

Дети. Много.

Воспитатель. Это аэродром. Там стоят самолеты. Сколько самолетов на аэродроме? Каждый из вас возьмет самолет. Сколько самолетов взял Женя? Сколько самолетов взяла Ира? Полетели красные самолеты. Теперь полетели желтые самолеты. Полетели все самолеты. Сколько самолетов?

Дети. Много самолетов.

Воспитатель. На посадку заходят красные самолеты. (Дети с красными самолетами салятся на стульчики.)

Затем по сигналу воспитателя совершают посадку остальные группы самолетов. Во время игры педагог постоянно обращает внимание детей на количество самолетов: «Сколько самолетов в руках у Коли, Иры, Жени? Сколько самолетов летает? Сколько приземлилось? Сколько взлетело? Сколько садится?»

Игра «Кот и мыши»

Цель игры: формировать умение сравнивать две равные (неравные) группы предметов на основе взаимного сопоставления, активизировать в речи слова «больше – меньше, поровну».

Ход игры:

Для игры подготавливают норки для мышек — стульчики, которые стоят в два ряда, один ряд напротив другого. Дети-мышки размещаются в норках. Кот спит. Мышки вышли из норок и отправились гулять. По сигналу: «Кот идет!» — все мышки прячутся в норки. Воспитатель спрашивает: «Сколько мышек? Сколько котов? Все ли мышки нашли норки? Чего больше, меньше, поровну, столько, сколько?» (Дети отвечают на разные вопросы.) Кот снова спит, мышки опять выходят погулять. (Воспитатель меняет количество норок, убирает или добавляет один стульчик.) Если одну мышку кот поймал, сравнивают, сколько норок и мышек. Кот отпускает мышку, она занимает свою норку; теперь норок столько же, сколько мышек, мышек столько же, сколько норок.

Игра «Зайчики и волк»

Цель игры: формировать умение сравнивать две равные (неравные) группы предметов на основе взаимного сопоставления, активизировать в речи слова «больше – меньше, поровну».

Ход игры:

Для игры понадобятся обручи. Их количество должно соответствовать количеству детей.

Дети стоят в своих обручах, лежащих на полу в два ряда на небольшом расстоянии друг от друга. Воспитатель говорит ребятам о том, что они — «зайчики». У каждого своя «норка», свой домик. «Норок» столько, сколько «зайчиков». Выскочили «зайчики» из «норок» на травку поиграть. Раздается сигнал: «Волк идет!»

«Зайчики» пугаются и бегут прятаться в свои «норки». «Волк» возвращается в лес. Воспитатель спрашивает:

-Сколько зайчиков? Сколько норок? Чего больше (меньше?)

Дети отвечают, и игра повторяется

Игры с геометрическими фигурами

Игра «Геометрическое лото».

Цель игры: закрепить в речи детей названия геометрических фигур — «Круг, треугольник, квадрат», формировать умение соблюдать последовательность при чередовании.

Ход игры:

Для игры понадобятся карточки, на которых в ряд изображены геометрические фигуры (одноцветные контуры). На карточках — разный подбор фигур. На одной —

круг, квадрат, треугольник; на другой — круг, квадрат, круг; на третьей — треугольник, треугольник, круг; на четвертой — квадрат, треугольник, круг и т. д. Кроме того, у каждого ребенка — набор геометрических фигур той же величины, что и контурные изображения на карточках (по две фигуры каждой формы разных цветов).

В начале занятия ребенок раскладывает все фигуры перед собой. Карточка лежит на столе перед ним. Воспитатель показывает фигуру, предлагает детям найти у себя такую же и разложить на карточках так, чтобы они совпали с нарисованными.

В зависимости от знаний и умений детей игру упрощают или усложняют (фигур может быть больше или меньше).

Игра «Разложи в коробки».

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры, абстрагируясь от цвета и величины.

Ход игры:

В этой игре используются коробки (конверты, на которых даны контурные изображения фигур, и различные по цвету и величине круги, квадраты, треугольники.

Задание детям — навести порядок, разложить все фигуры по коробкам. Дети вначале рассматривают коробки и определяют, в какую из них, что нужно положить. Затем они раскладывают фигуры по коробкам, соотнося их форму с контурным изображением.

Игра «Узнай форму предмета»

Цель: закреплять название геометрических фигур

Ход игры:

Дети сидят за общим столом.

У каждого ребенка карточка с геометрическими фигурами: круг, квадрат, треугольник. Воспитатель показывает маленький круг. Тот ребенок, у которого есть такая фигура, забирает маленький круг и кладет на свой.

Воспитатель показывает другую маленькую фигуру, и снова тот, у кого есть эта фигура, забирает ее себе.

И так до тех пор, пока не будут закрыты фигуры в ряду. Кто первый закроет все фигуры, тот и победитель.

Игра "Веселая рыбалка"

Цель: закреплять названия геометрических фигур

Ход игры:

Дети сидят за общим столом. В процессе игры каждому ребенку предлагается "поймать" на которой изображены геометрические фигуры (круг, треугольник, квадрат) с помощью удочки, после этого ребенок накладывает на данные фигуры, соответствующие геометрические фигуры, которые находятся рядом.

Игра «Закрой двери в домиках».

Цель игры: формировать умение сравнивать предмет, соизмеряя его с другим по заданному признаку (величине).

Ход игры:

Для каждого ребенка вырезают из бумаги (картона) домик с прямоугольной прорезью для двери. Ребенку дают две двери, одна из которых точно закрывает прорезь в домике, другая намного уже. В домиках живут зайчики, фигурки которых можно вырезать по трафарету из бумаги. Зайчики гуляют по лесу, весело играют.

Вдруг появляется волк (игрушка или игрушка-бибабо — ее вносит воспитатель). Испугавшись, зайчики прячутся в домики. Но двери еще открыты, и зайчики просят детей спасти их от волка — закрыть дверь так, чтобы волк не смог пролезть в нее. Дети точно подбирают нужную по ширине дверь.

В процессе игры слова «широкий» и «узкий» не произносятся. Только в конце, когда все двери уже закрыты, педагог хвалит детей, что они выбрали нужную дверь, ту, что шире. «А если бы мы взяли другую дверь, что могло случиться? — спрашивает педагог. Она уже и не закрыла бы вход в домик, а волк смог бы догнать зайца». Можно предложить детям наложить двери одну на другую и еще раз посмотреть, какая шире, какая уже.

Игра "На что похоже?"

Цель игры: закрепить умение определять форму окружающих предметов.

Ход игры:

Детям предлагается карточки с изображенными геометрическими фигурами и предметные картинки предметов окружающей обстановки, необходимо данные картинки расположить на карточках соотнеся фигуру с предметом.