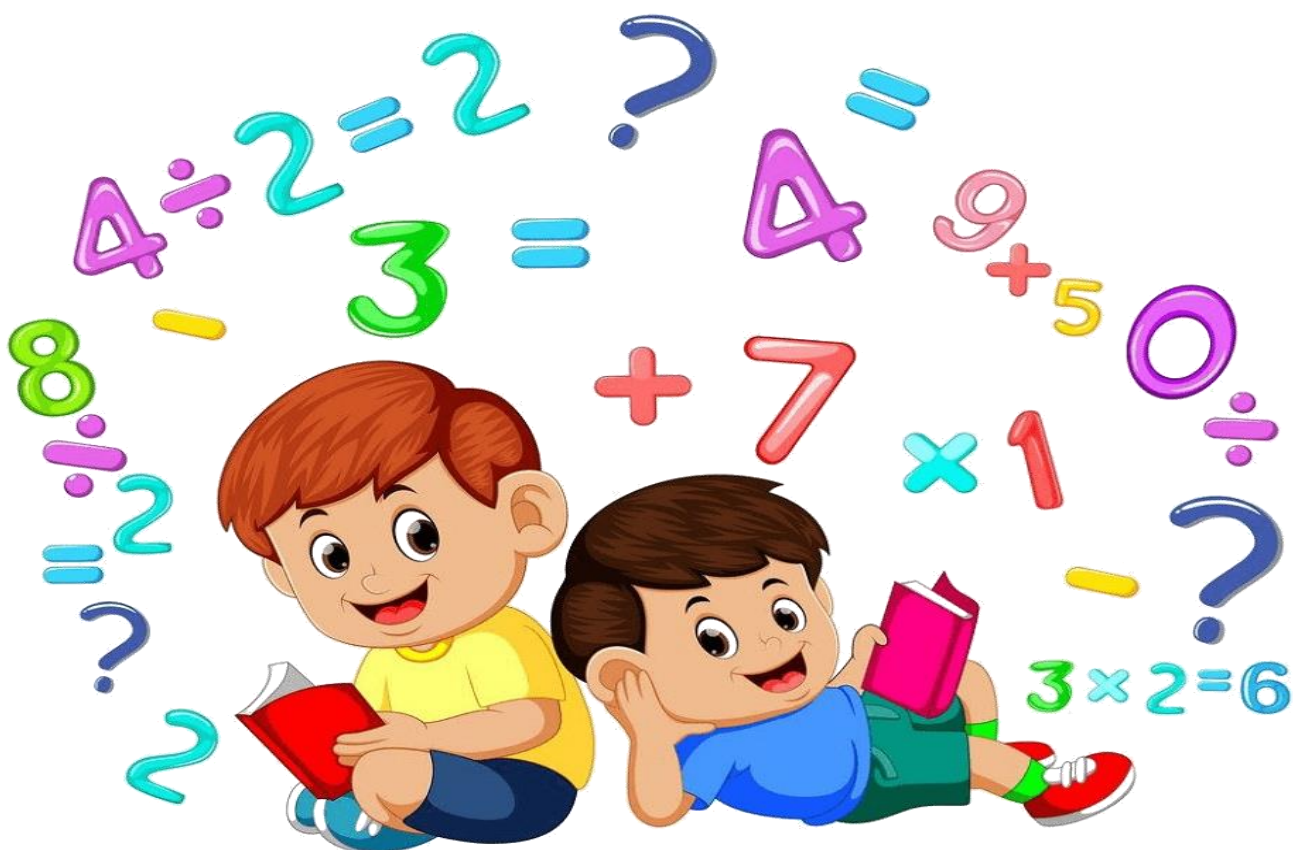


Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида № 31»  
муниципального образования г. Братска

Сборник игр:  
**Нескучная математика**



**Авторы: воспитатели МБДОУ «ДСОВ № 31»**

**Лазуткина Ольга Андреевна,**

**Мишкорудная Ольга Викторовна**



**Предмет математики столь серьезен,  
что не следует упускать  
ни единой возможности  
сделать его более занимательным.  
(Б. Паскаль)**

Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. Её изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение и творческий потенциал ребёнка. Поэтому необходимо знакомить с данным предметом с раннего детства и впоследствии, на протяжении всей жизни поддерживать полученные навыки.

Невозможно представить воспитательно-образовательный процесс в дошкольном учреждении без игры. Как говорил Сухомлинский *Игра это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.*

Именно игра с элементами обучения, интересная ребёнку, поможет в развитии познавательных способностей дошкольника.

Необходимо помнить, что игра это не только способ и средство обучения, это ещё и радость, и удовольствие для ребёнка. Все дети любят играть, и именно от нас взрослых зависит, насколько эти игры будут содержательными и полезными.

Таким образом, нам бы хотелось упростить и сделать образовательный процесс более интересным и занимательным. Исходя из этого целью нашей работы стало: *развитие познавательных способностей дошкольников посредством авторских дидактических игр с математическим содержанием, в игровой деятельности.*

Уважаемые педагоги!

Хотим предложить вашему вниманию дидактические игры с математическим содержанием, которые мы разработали и используем в своей работе с детьми.

Сначала мы создавали и усовершенствовали игры, которые нам случайно попадались на просторах интернета. Придумывали им новые варианты игры, добавляли какие-то атрибуты. Оформляли их красочно, используя доступные материалы, чтобы вызвать у ребят интерес, любопытство и стремление приступить к работе.

Позже мы стали вместе с ребятами придумывать и создавать свои собственные игры. Универсальность таких игр в том, что они адаптированы под разный возраст. Их использование, возможно начиная со средней группы. Просто со временем правила усложняются и добавляются новые варианты игры.

Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое и выполняют такие упражнения, которые опережают их возраст.

Мы надеемся что разнообразное, творчески и красочно оформленное содержание наших игр, пробудит интерес к математике. И этот интерес при нашем умелом руководстве сможет перерасти в любовь к сложной, но замечательной науке.

## Авторские дидактические игры по математике.

### Морковки на грядке. (Двухсторонняя игра)

#### Цель:

Интеллектуальное развитие, через использование настольной игры «МЕМО» с математическим содержанием.

#### Задачи:

- формировать знания о цифрах и фигурах;
- развивать память, внимание;
- воспитывать чувства коллективизма, товарищества и дружбы.

#### Ход игры.

Дети выбирают в какой именно вариант они хотят играть: цифры или геометрические фигуры. Затем морковки вставляются в грядку, хвостиком вверх. Дети по очереди достают по 2 морковки, в целях найти совпадающие. При совпадении – одинаковые морковки ребёнок забирает себе. Выигрывает тот, кто наберет большее количество.



## Математический круг.

**Цель:** Упражнять в счёте до 10; соотносить цифры с количеством фигур в игровой деятельности.

### Задачи:

— Закреплять название геометрических фигур, умение находить предметы нужной формы.

— формировать умение соотносить цифры с количеством предметов;

– развивать логическое мышление, внимание, мелкую моторику;

— воспитывать способность к творческому взаимодействию.



### Ход игры:

#### При игре в паре:

1) Одним ребенком на каждый сектор выкладываются предметы определённой формы. Задача другого игрока подобрать и прикрепить прищепки с нужной фигурой и цифрой к каждому сектору.

2) Один игрок полностью заполняет круг и предметами и прищепками, при этом намеренно допускает ошибки. Задача другого игрока найти и исправить ошибки.

#### При самостоятельной игре:

1) Игрок в хаотичном порядке прицепляет к каждому сектору прищепку с цифрой и фигурой. После этого правильно заполняет секторы предметами.

2) Игрок в хаотичном порядке заполняет секторы предметами. После чего правильно прицепляет к каждому сектору по 2 прищепки с цифрой и соответствующей фигурой.



## Акула.

### Цель:

Учить детей счёту; сравнению количеств; понятием «больше-меньше»; «много-мало» в игровой деятельности.

### Задачи:

- Формировать умение соотносить цифры с количеством;
- развивать логическое мышление, умение сравнивать.
- воспитывать усидчивость, дружеское взаимодействие при совместной игре.



### Ход игры:

для игры можно использовать карточки с цифрами от 1 до 10, карточки с кружочками (для счёта), или 2 кубика (с цифрами, кол-вом). Зависит от уровня знаний детей.

#### I вариант.

Ребёнок выбирает карточку с цифрой и выкладывает такое же количество зубов акуле.

#### II вариант.

Ребёнок выбирает 2 карточки с цифрами и выкладывает зубы на верхней и нижней челюсти акулы. Наглядно или с помощью пересчёта старается определить где больше, а где меньше.

#### III вариант (возможен при работе в паре).

Ребёнок выбирает карточку с цифрой, но при выкладывании намеренно допускает ошибку. Задача другого игрока найти и исправить её.



## Летний луг.

### Цель:

Создание условий для развития элементарных математических представлений посредством дидактической игры.

### Задачи:

- Вести порядковый и обратный счёт
- упражнять в счёте предметов, и умении соотносить количество предметов с цифрой.
- формировать умение называть соседние числа.
- знакомство с составом чисел (старшая, подготовительная группа)
- развивать зрительное восприятие.
- совершенствовать тактильные ощущения.



### Ход игры.

#### I игра ( собери гусеницу)

Дети находят цифры и выкладывают по порядку, при этом ведя счёт. (можно работать в паре выкладывая по очереди)

#### (найди соседей)

На стол выкладывается любая цифра, необходимо найти соседа справа потом слева. (для данной игры можно использовать лапки гусеницы ( в последующих возрастных группах лапки используются для изучения состава числа))

#### «Какой цифры не стало». (игра в паре)

Первый игрок выкладывает гусеницу в правильном порядке , намеренно пропуская цифры. Другой игрок заполняет эти пропуски.

#### II игра. (собери цветы)

На поле выкладываются серединки цветов, на которых изображены цифры, задача игрока подобрать нужное количество лепестков.



## «Изучаем цифры» (Ходилка)

### Цель:

Первым добраться до финиша, внимательно соблюдая правила игры.

### Задачи:

- Продолжать знакомство с цифрами их названием и внешним видом;
- развивать внимание, логическое мышление, усидчивость;
- воспитывать умения соблюдать правила игры, доводить начатое дело до конца.



### Ход игры:

В эту игру могут играть 2 и более детей. Каждый игрок выбирает себе фишку, выставляя их на старт. Поочередно бросая кубик, игроки начинают движение, каждый своей фишкой. В игре присутствуют цветные сектора, у которых свои обозначения (пропусти ход, кидай кубик ещё раз). И сектора с изображением цифр от 1 до 10. Выигрывает тот, кто первый дойдёт до финиша.



## «Автомобиль»

### Цель:

Формировать представления об отношениях чисел, рядом стоящих в числовом ряду.

### Задачи:

- Знакомить с соседями числа в числовом ряду.
- тренироваться в умении определять пропущенное число.
- знакомить с составом чисел. (Старшая, подготовительная гр.);
- развивать самостоятельность познания.
- воспитывать активность, самостоятельность, ответственность.



### Ход игры:

Ребёнок выкладывает карточку с цифрой, и подбирает соседей: вкручивая колёса переднее и заднее.

Один игрок ставит 2 числа, одно пропускает. Задача другого вставить пропущенное число.

В старшей и подготовительной группах колёса используются при изучении состава чисел.





## «Божья коровка»

### Цель:

Закреплять в игре счёт от 1 до 10; чтение и запись чисел.

### Задачи:

- Тренировать в счёте;
- развивать логическое мышление, умение сравнивать;
- воспитывать аккуратность во время рисования точек или цифр.



### Ход игры:

**I вариант.** Ребёнок выбирает карточку с цифрой и рисует количество точек божьей коровке в соответствии с цифрой на карточке. (Пробует повторить написание цифры в специально отведённом окошечке)

**II вариант.** Ребёнок выбирает 2 карточки и рисует точки на 2 крыльях, старается определить где больше.

**III вариант.** (упрощенный). Вместо карточек с цифрами ребёнок использует математический кубик. (остальные действия те же как в первых двух вариантах).

**IV вариант.** (при игре в паре). Первый игрок выбирает карточку (или кидает кубик), при рисовании точек намеренно допускает ошибку. Задача 2 игрока дорисовать, либо стереть нужное количество точек.



# Игры-находки

## Цветные башенки.

### Цель:

Закреплять счёт от 1 до 10 путём построения башни в игровой деятельности.

### Ход игры:

Дети строят башню по предложенным схемам, соблюдая последовательность

В игре 3 варианта карточек – схем.

**Игра в паре: 1)** Один ребенок заполняет пустую схему. Задача другого игрока построить башню по данной схеме.

**2)** Один ребёнок строит башню. Задача другого нарисовать схему по построенной башни.

**Найди ошибку.** Первый игрок строит башню по схеме, намеренно допустив ошибку, задача другого игрока найти и исправить её. (добавив, убрав или заменив цветные крышки).



## Укрась торт.

### Цель:

Расширять представление детей о количественном и порядковом счёте путём подбора ингредиентов для торта.



### Ход игры:

Ребёнок перед собой выкладывает шаблон торта. И глядя на карточки, отсчитывает и выкладывает нужное количество ингредиентов. После того как все украшения оказались на торте, можно пересчитать каких продуктов больше, а каких меньше.

Аналогом данной игры является игра – «Пицца». Только вместо карточек с изображением количества ингредиентов, детям предложены 2 самодельных кубика, которые подскажут какие продукты и в каком количестве необходимо выложить на пиццу.



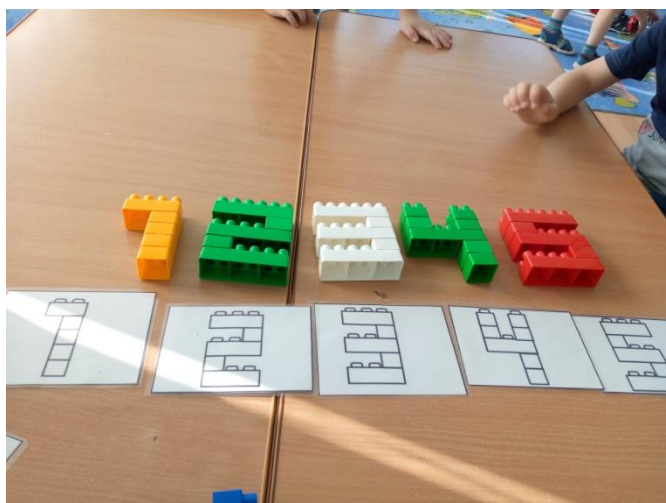
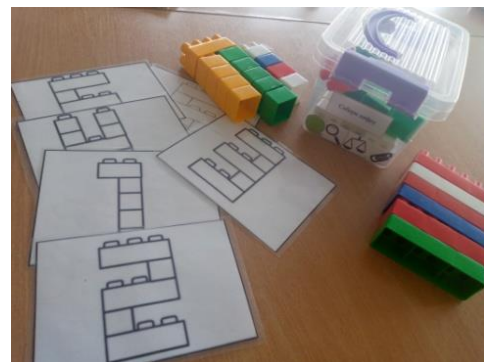
## Лего-цифры.

### Цель:

Формирование знаний о цифрах, путём их постройки из конструктора «Лего».

### Ход игры.

Перед детьми детали конструктора «Лего» и схемы построек разных цифр. Дети собирают цифру по схеме, выбирая нужные детали конструктора.



## Геометрические лупы.

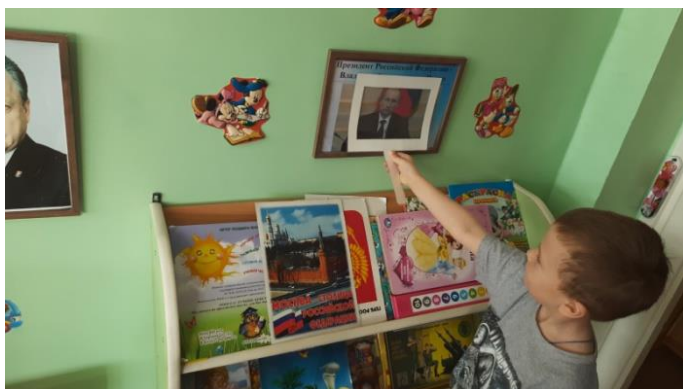
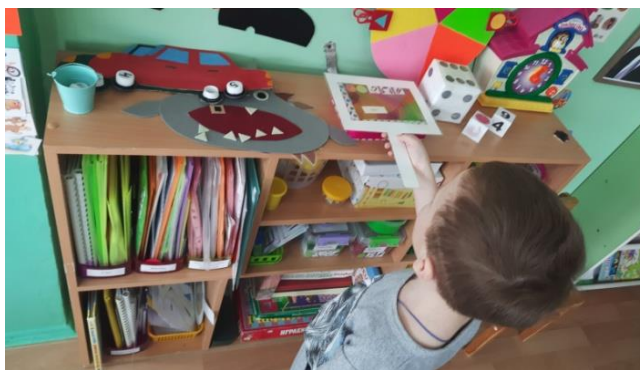
### Цель:

Закрепление геометрических фигур, путём нахождения предметов определённой формы, с помощью лупы такой же формы.



### Ход игры:

Ребёнок выбирает лупу какой-либо формы и ищет в группе предметы такой же формы.



## Найди друга.

### Цель:

Формировать зрительно-пространственную ориентацию, опираясь на схему со стрелочками.



### Ход игры:

Ребёнок выбирает игровую карточку и схему с помощью которой ищет «друга» животному, опираясь на стрелочки в схеме.



## Яйцо с сюрпризом.

### Цель:

Формировать понимание соотношения между количеством предметов и обозначающим это количество числовым символом.

### Ход игры:

Ребёнку нужно собрать яйцо с половинок, где первая это число, а вторая количество кружков. Дополнением к данной игре является то, что детям необходимо положить в яйцо количество киндер-игрушек в соответствии с цифрой на нём.



## Грузовик-тетрис.

### Цель:

Формировать умение решать логические задачи, путём закрепления знаний о геометрических фигурах и цветах.

### Ход игры:

Перед детьми игровое поле в виде грузовика. Задача игрока заполнить кузов грузовика фигурами, так чтобы не было пустого места.





## Арбуз

### Цель игры:

Тренировать в счёте от 1 до 10. Учить соотносить количество с числом, где число обозначено цифрой.



### Ход игры:

**I вариант:** Ребёнок крепит цифру на дольке и прикрепляет столько семечек, сколько показывает цифра.

**II вариант:** Вместо готовых цифр, дети используют математический кубик с изображением цифр либо с количеством точек.

**III вариант: (при игре в паре)**

Один ребёнок крепит цифру на дольке, другой должен на неё закрепить столько семечек, сколько показывает цифра.



## Кто куда?

### Цель:

Правильно расположить предметы по направлениям, путём формирования умения различать правую и левую руки.



### Ход игры:

Определить направление предметов и расположить их на игровом поле опираясь на изображённые стрелки.

*При работе в паре*, один игрок намеренно допускает ошибки в расположении предметов, путая их направление. Задача другого игрока найти и исправить ошибки.



Наш математический уголок  
«Бюро математических находок»

