

Дидактические игры, направленные на ФЭМП
для детей старшей группы

1. Игры на количественные представления.

№ 1 «Найди себе место» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в умении различать цифры, определять их соответствие числу. <i>Оборудование:</i> 2—5 обручей, в каждом из которых карточка с цифрой; общая сумма цифр должна равняться количеству детей в группе. <i>Ход игры:</i> Игра требует большого пространства, лучше проводить ее на ковре. Дети свободно двигаются по комнате, по сигналу каждый из них занимает место в одном из обручей. Количество детей в обруче должно соответствовать цифре внутри него. Педагог проверяет правильность размещения детей. Если есть дети, которые не нашли себе места, нужно проговорить с ними варианты размещения внутри обручей. После этого игра продолжается: дети свободно двигаются по комнате, а педагог меняет расположение цифр в обручах.	№ 2 «Кривые зеркала» <i>Дидактические задачи:</i> закреплять умение считать, ориентироваться в цифрах, учить находить предыдущее и последующее число. <i>Оборудование:</i> демонстрационные карточки с цифрами и счетные линейки для каждого ребенка (вместо линеек можно использовать карточки произвольного размера и мелкие игрушки, геометрические фигуры или пуговицы). <i>Ход игры:</i> Педагог показывает цифру, а дети выкладывают на карточке или показывают на счетной линейке число на единицу больше или меньше данного. Например, педагог показал цифру 8, правильный ответ будет 7 или 9. Верно ответившие дети, получают фишки, в конце игры подводится итог, и награждаются победители. Для усложнения можно заранее обговорить, какое число нужно показывать детям — меньшее или большее.
№3 «Домики» <i>Дидактические задачи:</i> закрепление знания состава чисел от 2 до 9. <i>Оборудование:</i> домики, плоскостные человечки. <i>Ход игры:</i> Детям дается задание - «заселить дом». Но необходимо соблюдать важное правило — на каждом этаже живет такое количество жильцов, которое соответствует указанному номеру на крыше дома. Левая сторона заполнена нарисованными человечками, правая пустая. Дети сами определяют количество жильцов справа и заселяют их. № 5 «Рыбак и рыбки» <i>Дидактические задачи:</i> сравнение двух групп предметов, закрепление образа цифр. <i>Оборудование:</i> удочка, медальки с цифрами, цифры.	№4 «Узнай цифру на ощупь» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в различении цифр на ощупь. <i>Оборудование:</i> цифры. <i>Ход игры:</i> Предлагаются цифры в виде карточки, где контуры цифр могут быть выпуклыми или, наоборот, обозначены желобками, шершавые цифры или гладкие знаки, наклеенные на шершавую бумагу. Дошкольник обследует и угадывает цифру на ощупь. №6 «Телефон» <i>Дидактические задачи:</i> закрепить знание порядка цифр, умение находить соседние цифры. <i>Оборудование:</i> Из картона изготавливается корпус телефонного аппарата с дырочками для цифр и трубка. Вырезаются из картона кружочки с

<i>Ход игры:</i> Стулья стоят по кругу, их столько же, сколько детей. Стулья — это «камешки» на дне реки, за которыми будут прятаться «рыбки». Ребенку даются медальки с цифрами от 1 до 10. На камешках тоже прикреплены номера от 1 до 10. Один ребенок — «рыбак». Он приходит на берег с удочкой. «Рыбки» свободно плавают. По сигналу: «Идет рыбак!» — «рыбки» уплывают и прячутся за «камешки». Ребенок должен найти свой дом, номер которого соответствует номеру на его медальке. Игра повторяется. Игроки меняются медалями.	цифрами соответствующего размера. <i>Ход игры:</i> Дети выполняют следующие задания: • выкладывают полный цифровой ряд (от 0 до 9); • выбирают и выкладывают цифры специальных телефонных номеров (02, 03 и т.д.); • выкладывают цифры своего домашнего телефонного номера.
№7 «Веселая гусеница» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа. <i>Оборудование:</i> Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры от 1 до 9, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера. <i>Ход игры:</i> Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.	№ 8 «Живые цифры» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в счете (прямом и обратном) в пределах 10. <i>Оборудование:</i> Карточки с нарисованными на них кружками от 1 до 10. <i>Ход игры:</i> Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. 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. <u>Вариант игры.</u> «Числа» строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку.
№9 «Живые цифры» (вариант 2) <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа; закреплять умение уменьшать и увеличивать число на несколько единиц. <i>Оборудование:</i> карточки с цифрами или эмблемы цифр. <i>Ход игры:</i> Каждый ребенок надевает на себя эмблему с цифрой, т.е. превращается в соответствующее ей число. Если детей много, можно выбрать судей, которые будут оценивать правильность выполнения заданий.	№10 «Посчитай птичек» <i>Дидактические задачи:</i> показать образование чисел, научить детей вести счет в пределах 10. <i>Ход игры:</i> Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок (снегирей и синичек) на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 2. Воспитатель добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 3 синички? Сколько было? Сколько

Варианты заданий: • педагог предлагает детям - «цифрам» разместиться в возрастающем (или убывающем) порядке; • показывает число одним из способов (на карточках фланелеграфа, с помощью игрушек, и т.д.) — к судьям выходит ребенок с соответствующей цифрой; • показывает число, а выходит ребенок с цифрой на одну единицу больше или меньше; • показывает число, а выходят дети с цифрами - «соседями»; • предлагает каждому числу увеличиться на одну единицу и рассказать, каким числом он станет, какой цифрой обозначится (варианты — увеличиться на 2, 3, уменьшиться на 1, 2, 3).	добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 3. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 2). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 3». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 4,5,6, 7, 8, 9.
№11 «Наклей цифры» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа. <i>Ход игры:</i> Предлагается наклеить цифры по порядку, пронумеровав этажи в многоэтажном доме, стулья в ряду и т.д.	№12 «Преврати цифру в смешную фигурку» <i>Дидактические задачи:</i> закрепить знания об образе цифр, развивать мелкую моторику рук, развивать воображение. <i>Ход игры:</i> Путем дорисовывания или прорисовывания цифры превращаются в «человечков», «зверюшек» или другие смешные фигурки.
№13 «Соедини точки» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду. <i>Оборудование:</i> листы бумаги с изображениями пронумерованных точек в определенном порядке. <i>Ход игры:</i> Ребенку предлагается соединить точки в порядке, обозначенном цифрами. Если опущена ошибка, то предметное изображение (корабль, дом и т.д.) не получится.	№14 «Сделай столько же движений» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в воспроизведении определенного количества движений. <i>Ход игры:</i> Воспитатель строит детей в 2 шеренги друг против друга и объясняет задание: «Вы будете выполнять столько движений, сколько предметов нарисовано на карточке, которую я покажу. Считать надо молча. Сначала выполнять движения будут дети, стоящие в этой шеренге, а дети из другой шеренги будут их проверять, а потом наоборот. Каждой шеренге дают по 2 задания. Предлагают выполнить несложные упражнения.
№15 «Матрешки»	№16 «Какое число рядом»

<i>Дидактические задачи:</i> упражнять в порядковом счете, развивать внимание, память. <i>Оборудование:</i> Цветные косынки (красная, желтая, зеленая, синяя и т.д.), от 6 до 10 штук. <i>Ход игры:</i> Выбирается водящий. Дети повязывают косынки и становятся в ряд-это матрешки. Они пересчитываются вслух по порядку: «Первая, вторая, третья» и т.д. Водящий запоминает, на каком месте стоит каждая матрешками выходит за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая матрешка стада пятой». Иногда матрешки могут оставаться на своих местах. Игра повторяется несколько раз.	<i>Дидактические задачи:</i> упражнять в определении последующего и предыдущего числа к названному. <i>Оборудование:</i> мяч. <i>Ход игры:</i> Дети становятся в круг, в центре его - водящий. Он бросает мяч кому-нибудь и говорит любое число. Поймавший мяч называет предыдущее или последующее число. Если ребенок ошибся, все хором называют это число.
№17 «Угадай» <i>Дидактические задачи:</i> закрепить навыки счета в пределах 10. <i>Ход игры:</i> В центре круга сидит заяц. Воспитатель говорит, что зайка хочет поиграть. Он задумал число. Если к этому числу добавить 1, то получится число (). Какое число, задумал зайка?	№ 18 «Машины» <i>Дидактические задачи:</i> закрепить знания детей и последовательности чисел в пределах 10. <i>Оборудование:</i> Рули трех цветов (красный, желтый, синий) по количеству детей, на рулях номера машин - изображение числа от 1 до 10. Три круга того же цвета - для стоянок машин. <i>Ход игры:</i> Игра проводится в виде соревнования. Стулья с цветными кругами обозначают стоянки машин. Детям дают рули - каждой колонне одного цвета. По сигналу все бегут по групповой комнате. По сигналу «Машины! На стоянку!» - все «едут» в свой гараж. Т.е. дети с красными рулями едут в гараж, обозначенный красным кругом, и т. д. Машины выстраиваются в колонну по порядку номеров. Начиная с первого, проверяется порядок номеров, игра продолжается.
№19 «Чудесный стаканчик»	№20 «Праздник в зоопарке»

<i>Дидактическая задача:</i> учить определять место заданного предмета в числовом ряду. <i>Оборудование:</i> 10 стаканчиков из-под йогуртов, небольшая игрушка, помещающаяся в стаканчик. <i>Ход игры:</i> на каждый стаканчик наклеить цифру, выбрать водящего, он должен отвернуться. За это время спрятать под один из стаканчиков игрушку. Водящий поворачивается и угадывает, под каким стаканчиком спрятана игрушка. Он спрашивает: «Под первым стаканчиком? Под шестым?» И т. д., пока не угадает. Можно отвечать подсказками: «Нет, больше», «Нет, меньше».	<i>Дидактическая задача:</i> учить сопоставлять число и количество предметов. <i>Оборудование:</i> карточки с изображением цифр от 1 до 9, мягкие игрушки, счетные палочки (пуговицы). <i>Ход игры:</i> поставить перед ребенком игрушки животных. Предложить их «покормить». Воспитатель называет число, а ребенок выкладывает перед каждой игрушкой нужное количество палочек (пуговиц).
№21 Игра «Не зевай!» <i>Дидактические задачи:</i> закреплять знание счета от 1 до 10, умение читать и записывать числа. <i>Оборудование:</i> числовые карточки, фанты. <i>Ход игры:</i> детям раздаются карточки с цифрами от 0 до 10. Педагог рассказывает сказку, в которой встречаются разные числа. При упоминании числа, которое соответствует цифре на карточке, ребенок должен ее поднять. Кто не успел быстро выполнить это действие, тот проигрывает (он должен отдать фант). В конце игры проводится «выкуп» фантов (решить задачу, задачу-шутку, отгадать загадку и др.).	№22 «Разговор чисел» <i>Дидактическая задача:</i> закреплять прямой и обратный счет. <i>Оборудование:</i> карточки с числами. <i>Ход игры:</i> дети-«числа» получают карточки и становятся друг за другом по порядку. «Число 4» говорит «числу 5»: «Я меньше тебя на один». Что же «число 5» ответило «числу 4»? А что сказала «число 6»?
№ 23 «Кто быстрее назовет» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в счете предметов. <i>Ход игры:</i> Воспитатель обращается к детям: «Мы поиграем в игру «Кто быстрее назовет». Каких игрушек (вещей) у нас по 2 (3-10)? Кто быстрее найдет и назовет, тот выигрывает и получает фишку». В конце игры дети подсчитывают свои фишки.	№ 24 «Не ошибись» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять детей в количественном и порядковом счете. <i>Оборудование:</i> На каждого ребенка полоска плотной бумаги, разделенная на 10 квадратов. 10 маленьких карточек, равных величине квадрата на полоске бумаги, с изображенными на них кружочками от 1 до 10. <i>Ход игры:</i> Дети кладут перед собой полоски бумаги и маленькие

карточки. Ведущий называет какое-нибудь число, а дети должны найти карточку, на которой столько же кружков, и положить ее на соответствующий номер квадрата. Ведущий может называть числа от 1 до 10 в произвольном порядке. В результате игры все маленькие карточки должны быть расположены по порядку от 1 до 10. Вместо называния числа ведущий может ударять в бубен.

2. Игры на расширение представлений о геометрических фигурах.

№1 «Мастерская форм»

Дидактические задачи: учить детей воспроизводить разновидности геометрических фигур.

Оборудование: У каждого ребенка цветные палочки, несколько кусков ниток или проволочек, три-четыре листа бумаги.

Ход игры:

Воспитатель: «Дети, сегодня мы поиграем в игру «Мастерская форм». Каждый постарается выложить как можно больше разных фигур». Дети самостоятельно строят знакомые и придуманные разновидности фигур.

№2 «Чиним одеяло»

Дидактические задачи: продолжать знакомить с геометрическими фигурами. Составление геометрических фигур из данных деталей.

Оборудование: покрывало с прорезями в виде геометрических фигур, заплатки геометрических форм.

Ход игры: С помощью фигур закрыть белые «отверстия». Игру можно построить в виде рассказа. «Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое красное одеяло. Однажды Буратино ушел в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушера в это время прогрызла в одеяле дыры.

№3 «Почему овал не катится?»

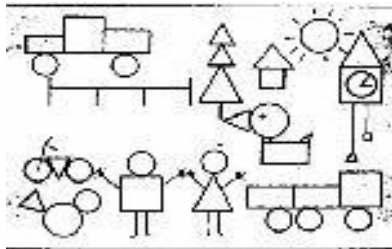
Дидактические задачи: познакомить детей с фигурой овальной формы, учить различать круг и фигуру овальной формы.

Оборудование: геометрические фигуры: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал.

Ход игры:

На магнитной доске размещают модели геометрических фигур: круга, квадрата, прямоугольника, треугольника. Сначала один ребенок, вызванный к доске, называет фигуры, а за тем, это делают все дети вместе. Ребенку предлагают показать круг. Вопрос: «Чем отличается круг от остальных фигур?» Ребенок обводит круг пальцем, пробует его покатить. Воспитатель обобщает ответы детей: у круга нет углов, а у остальных фигур есть углы. На фланелеграфе размещают 2 круга и 2 фигуры овальной формы разного цвета и размера. «Посмотрите на эти фигуры. Есть ли среди них круги? Одному из детей предлагают показать круги. Внимание детей обращают на то, что на доске не только круги, но и другие фигуры, похожие на круг. Это фигура овальной формы. Воспитатель учит отличать их от кругов; спрашивает: «Чем фигуры овальной формы похожи на круги? (У фигур овальной формы тоже нет углов). Ребенку предлагают показать круг, фигуру овальной формы. Выясняется, что круг катится, а фигура овальной формы нет (почему?). Затем выясняют, чем отличается фигура овальной формы от круга? (фигура овальной формы вытянута). Сравнивают путем приложения и наложения круга на овал.

Сосчитай, сколько дыр прогрызла крыса? Теперь возьмите фигуры и помогите Буратино починить одеяло».	
№ 4 «Заполни пустые клетки» <i>Дидактические задачи:</i> закреплять представление о геометрических фигурах; развивать умения сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки. <i>Оборудование:</i> геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов. <i>Ход игры:</i> играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет, найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.	№5 «Путешествие по комнате» <i>Дидактические задачи:</i> учить находить предметы разной формы. <i>Ход игры:</i> Детям показывают картинку, изображающую комнату с различными предметами. В. начинает рассказ: «Однажды к мальчику прилетел Карлсон: «Ах, какая красивая комната, - воскликнул он. - Сколько тут интересных вещей! Я такого никогда не видел». «Давай я тебе все покажу и расскажу, - ответил мальчик и повел Карлсона по комнате. «Вот это стол» - начал он. «А какой он формы?» - тут же спросил Карлсон. Тогда мальчик стал очень подробно рассказывать все про каждую вещь. А теперь попробуйте вы так же, как тот мальчик, рассказать Карлсону все-все про эту комнату и предметы, которые в ней находятся.
№6 «Составь фигуру» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в группировке геометрических фигур по цвету, размеру. <i>Ход игры:</i> Дети достают фигуры из конверта, раскладывают их перед собой и отвечают на вопросы: «Какие у вас фигуры? Какого они цвета? Одинакового ли размера? Как можно сгруппировать фигуры, подобрать подходящие? (по цвету, форме, размеру). Составьте группу из красных, синих, желтых фигур. После того, как дети выполняют задание, В. спрашивает: «Какие получились группы? Какого они цвета? Какой формы оказались фигуры в первой группе? Из каких фигур составлена вторая группа? Сколько их всего? Сколько фигур разной формы в третьей группе? Назовите их! Сколько всего фигур желтого цвета?» Далее В. предлагает перемешать все фигуры и разложить их по форме (величине).	№7 «Найди на ощупь» <i>Дидактические задачи:</i> учить детей сопоставлять результаты зрительного осязательного обследования формы предмета. <i>Ход игры:</i> Занятие проводится одновременно с 2-4 детьми. Ребенок кладет на стол руку с мешочком, затянутым на запястье. В. по одному предмету кладет на стол, - ребенок, глядя на образец, находит в мешочке такой же предмет на ощупь. Если он ошибается ему, предлагают внимательно рассмотреть предмет я дать словесное описание. После этого ребенок снова разыскивает на ощупь, но уже другой предмет. Повторность игры зависит от степени усвоения детьми способа обследования.

№ 8 «Сложи фигуру» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в составлении моделей знакомых геометрических фигур. <i>Ход игры:</i> В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка и предлагает ему показать все фигуры и назвать их. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2, 4 части, если правильно приложить их друг к другу, то получится, целая фигура». Выполнив задание, дети рассказывают, из какого количества частей они составили очередную фигуру.	№ 9 «Найди парную картинку» <i>Дидактические задачи:</i> учить узнавать по описанию узор, составленный из геометрических фигур. <i>Ход игры:</i> Назначают ведущего. Он берет одну из карточек на столе у педагога и, не показывая. Описывает ее устно. Тот, у кого такая же карточка поднимает руку. Выигравшим считается тот ребенок, который узнал карточку по словесному описанию и составил пару. Каждую карточку описывают 1 раз. Первую карточку педагог описывает сам. В ходе игры он назначает нескольких ведущих.
№ 10 «Конструктор» <i>Дидактические задачи:</i> формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти. <i>Оборудование:</i> разноцветные фигуры. <i>Ход игры:</i> Взять из набора треугольники, квадраты, прямоугольники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры, изображенные на странице. После построения каждого предмета сосчитать, сколько потребовалось фигур каждого вида. Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами: Взял треугольник и квадрат, Из них построил домик. И этому я очень рад: Теперь живет там гномик. Квадрат, прямоугольник, круг, Еще прямоугольник и два круга... И будет очень рад мой друг: Машину ведь построил я для друга. Я взял три треугольника И палочку-иголочку. Их положил легонько я. И получил вдруг елочку. 	

3. Игры на ориентировку в пространстве.

№1 «Встань на место» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за. <i>Ход игры:</i> Воспитатель по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сережа подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» и т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.	№2 «Где фигура?» <i>Дидактические задачи:</i> учить правильно называть фигуры и их пространственное расположение: посередине, сверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур. <i>Ход игры:</i> Воспитатель объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем сверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к магнитной доске, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.
№ 3 «Расскажи про свой узор» <i>Дидактические задачи:</i> учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, сверху, внизу. <i>Ход игры:</i> У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу – квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Сверху и внизу - волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д. №5 «Робот»	№4 «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет» <i>Дидактические задачи:</i> учить передвигаться в заданном направлении и считать шаги. <i>Ход игры:</i> Педагог объясняет задание: «Будем учиться идти в нужном направлении и считать шаги. Я заранее спрятала игрушки. Сейчас буду вызывать вас по одному и говорить в каком направлении надо идти и сколько шагов сделать, чтобы найти игрушку. Если вы будете точно выполнять мою команду, то придете правильно». Педагог вызывает ребенка и предлагает: «Сделай 6 шагов вперед, поверни налево, сделай 4 шага и найди игрушку». Одному ребенку можно поручить назвать игрушку и описать ее форму, всем детям - назвать предмет такой же формы (задание делят по частям), вызывают 5-6 детей. Далее Роботу могут быть даны разнообразные задания, которые придумают дети. Например:

<i>Дидактические задачи:</i> закреплять умение ориентироваться в пространстве, четко формулировать задания. <i>Ход игры:</i> Число участников – не меньше 6-8 человек. Робот движется только по команде и только тогда, когда задание четко сформулировано. Если Робот понял команду, он должен сказать: "Задание понял, выполняю". Когда выполнил, должен не забыть сказать: "Задание выполнил". Если задание сформулировано не четко, Робот должен сказать: "Уточните задание, я задание не понял". Дети должны к Роботу обращаться вежливо и четко, по очереди формулировать различной сложности задания. Педагог следит за ходом игры. На роль Робота ребенок либо назначается, либо вызывается по желанию. Когда Робот выбран, он отходит в сторону или выходит за дверь. Педагог вместе с детьми определяет путь Робота (направление движения и количество шагов, например, не менее 2 и не более 5), темы вопросов. Затем дети прячут какой-либо предмет: игрушку, книги и т.д. Руководя Роботом, дети должны привести Робота к месту, где спрятан предмет. Входит Робот, встает у двери. Ребенок: «Дорогой Робот, улыбнись и сделай, пожалуйста, 3 шага вперед». Робот: «Задание понял, выполняю (улыбается, делает 3 шага вперед). Задание выполнил». Ребенок: «Уважаемый Робот, пожалуйста, прыгни на одной ножке». Робот: «Задание не понял, задание не понял...» Педагог: «Уточните Ваше задание. Робот может "перегореть"». Ребенок: «Извини, Робот, будь любезен, прыгни на правой ножке 4 раза вперед». Робот: «Задание понял, выполняю».	- Сделай столько шагов вперед, сколько раз я хлопну. - Сделай на носочках 4 шага, поверни налево и отгадай загадку. - Закрой глаза, сделай 2 шага вперед Все дети по очереди дают задание Роботу. Игра заканчивается тогда, когда Робот доходит до назначенного места и находит спрятанный предмет.
--	--

4. Игры на временные представления.

№1 «Дни недели» <i>Дидактические задачи:</i> закрепить знание последовательности дней недели; формировать умение перечислять их в определённом порядке. <i>Оборудование:</i> цветные карточки (7 одинаковых по размеру, но разных по цвету карточек). <i>Ход игры:</i> Детям предлагается выполнить следующие игровые действия:	№2 «Что лишнее?» <i>Дидактические задачи:</i> помочь детям в овладении качественной характеристикой временных эталонов; формировать умение выделять «кусочки времени» одного звена системы временных эталонов, обосновывая свой выбор в развёрнутом, самостоятельном высказывании. <i>Игровое действие:</i> ребёнок, правильно выполнивший задание,
---	--

• Расставить карточки по порядку, от понедельника до воскресенья, перечисляя дни недели; • Расставить карточки в обратном порядке от воскресенья до понедельника, перечисляя дни недели; • Назвать и показать рабочие и выходные дни; • Назвать и показать дни недели, начиная с любого дня; • Назвать и показать 1-й, 4-й, 6-й и т. день недели, начиная с понедельника. Примерный вариант цветового моделирования дней недели: понедельник – красный; вторник – оранжевый; среда – жёлтый; четверг – зелёный; пятница – голубой; суббота – синий; воскресенье – фиолетовый.	становится ведущим. <i>Игровое правило:</i> в перечне временных эталонов должен быть только один лишний «кусочек времени». <i>Ход игры:</i> Ведущий называет «кусочки времени» какого-либо звена системы временных эталонов, включая один кусочек из другого звена. Задача детей найти лишнее. Например: ночь, день, апрель, утро, полдень (лишний – апрель, т.к. это месяц, а остальные кусочки – названия частей суток).
№ 3 «Вчера, сегодня, завтра» <i>Дидактические задачи:</i> в игровой форме упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра». <i>Ход игры:</i> По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие. Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было ... вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается. №5 «Поезд времени» <i>Дидактические задачи:</i> учить детей выстраивать линию развития объекта в пределах его жизни и исторического развития; развивать связную речь, активизировать в речи выражения «потом», «до», «после того как». <i>Оборудование:</i> ведущий готовит до 12 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды (например: жизнь человека от рождения и до старости). <i>Ход игры:</i> Карточки раздаются играющим. Дети выстраивают «Поезд времени». <i>Игровое действие:</i> построить «Поезд времени».	№ 4 «Назови скорей» <i>Дидактические задачи:</i> усвоение последовательности недели. <i>Ход игры:</i> Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий. Он бросает кому-либо мяч и говорит: «Какой день недели перед четвергом?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Среда». Теперь он становится ведущим, бросает мяч и спрашивает: «Какой день был вчера?» и т. д. №6 «Раньше - позже» <i>Дидактические задачи:</i> помочь детям в осознании зависимости между временными эталонами, в овладении качественной характеристикой временных эталонов; упражнять в использовании предлогов «за», «перед», «до»; формировать умение связно рассказывать о развитии предложенной ситуации, используя слова «сначала», «потом», «после того как»; закрепить умение правильно употреблять глаголы прошедшего времени, составлять сложноподчинённые предложения. <i>Ход игры:</i> <i>Игровое действие:</i> расставить карточки по порядку. <i>Игровое правило:</i> связно объяснить своё действие. Воспитатель называет «кусочек времени». Дети выстраивают цепочку

<i>Игровое правило:</i> вагончики выстраивать в соответствии с этапами развития объекта, начиная с его рождения.	по принципу: что было раньше, ещё раньше, что будет. Пример. Воспитатель: «Зима». Ребёнок: «Перед зимой была осень, ещё раньше было лето, ещё раньше была весна; или; после зимы наступает весна, позже – лето, ещё позже – осень».
№7 «День и ночь» <i>Дидактические задачи:</i> закреплять знания детей о частях суток. <i>Ход игры:</i> Посередине площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м. обе стороны от них - линии домов. Играющих делят на две команды. Их ставят у своих линий и поворачивают лицом к домам. Определяется название команд «день» и «ночь». Воспитатель стоит у средней линии. Он ведущий. По его команде «День!» или «Ночь!»- игроки названной команды убегают в дом, а противники их догоняют. Осаленных пересчитывают и отпускают. Команды снова выстраиваются у средних линий, а В. подает сигнал. №8 «Части суток» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять детей в различении частей суток. <i>Оборудование:</i> картинки с изображением утра, дня, вечера, ночи. <i>Ход игры:</i> На полу чертятся 4 больших домика, каждый из которых соответствует одной части суток. Позади каждого домика закрепляется соответствующая картинка. Дети выстраиваются в шеренгу лицом к домикам. Воспитатель читает соответствующий отрывок, из какого-либо стихотворения, а затем подает сигнал. Дети занимают тот домик с временем суток, о котором говорится в стихотворении. Отрывок должен характеризовать часть суток, тогда игра будет проходить более интересное и интересное.	<u>Вариант № 2.</u> Перед подачей сигнала ведущий (воспитатель) предлагает детям повторить за ним разнообразные физические упражнения, затем неожиданно подает сигнал. <u>Вариант № 3.</u> Ведущий - один из детей. Он подбрасывает картонный круг, одна сторона которого окрашена в черный цвет, другая - в белый. И, в зависимости от того, какой стороной он упадет, командует: «День!», «Ночь!». 1. Утром мы во двор идем, Листья сыплются дождем, Под ногами шелестят, И летят, летят, летят... 2. Случится в солнечный денек Ты в лес уйдешь поглуше. Не торопись... Послушай... Присядь попробуй на пенек, 3. Вот уж вечер. Роса. Блестит на крапиве. Я стою на дороге, Прислонившись к иве... 4. Плакали ночью желтые клены: Как были зелены...

Вспомнили клены.

5. Игры на сравнение по величине.

№ 1 «Палочки в ряд»

Дидактические задачи: закрепить умение строить последовательный ряд по величине.

Ход игры:

Воспитатель знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание, верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» - поясняет воспитатель.

№ 2 Игра «Длинномер»

Дидактические задачи: закреплять понятия «длина», «ширина»,

№3 «Новогодние елочки»

Дидактические задачи: учить детей пользоваться меркой для определения высоты (одного из параметров высоты).

Оборудование: 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.

Ход игры:

Воспитатель собирает детей полукругом и говорит: «Дети, приближается Новый год, и всем нужны елочки. Мы будем играть так: наша группа поедет в лес, и каждый найдет там елочку, по мерке. Я вам раздам 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.

«ВЫСОТА». <i>Оборудование:</i> полоски бумаги. <i>Ход игры:</i> педагог загадывает какой-нибудь предмет (например шкаф) и делает узкую бумажную полоску, равную его ширине. Чтобы найти отгадку, ребенку надо будет сравнить ширину разных предметов, находящихся в комнате, с длиной полоски. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту, и следующий, измерив его длину.	
№ 4 «Кто быстрее подберет коробки» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять детей в сопоставлении предметов по длине, ширине, высоте. <i>Ход игры:</i> Выяснив, чем отличаются друг от друга коробки, стоящие на столе, В.объясняет задание: «Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие и узкие, высокие и низкие. Сейчас поучимся подбирать коробки, подходящие по размеру. Давайте поиграем «Кто быстрее подберет коробки нужного размера?» Я буду вызывать по 2-3 человека, давать им по одной коробке. Дети расскажут, какой длины, ширины, высоты их коробки. А потом я дам команду: «Подберите коробки, равные вашей длине (ширине, - высоте). Выигрывает тот, кто быстрее подберет коробки. Детям может быть предложено, построить коробки в ряд (от самой высоко до самой низкой или от самой длинной до самой короткой).	№ 5 «Сложи дощечки» <i>Дидактические задачи:</i> упражнять в умении строить последовательный ряд по ширине, упорядочивать ряд в 2-х направлениях: по убыванию и возрастанию. <i>Оборудование:</i> 10 дощечек разной ширины от 1 до 10 см. Можно использовать картонки. <i>Ход игры:</i> 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.