

## **Картотека дидактических игр на развитие математических способностей для детей старшего дошкольного возраста.**

### **1. Игры с числами и цифрам.**

#### **1.1. Дидактическая игра «Собери в корзину»**

**Цель:** упражнять в счете до пяти; учить сравнивать две группы предметов, добавляя к меньшей группе недостающий предмет или убирая из большей группы лишний; учить ориентироваться в пространстве.

**Материал:** плоскостные изображения овощей и фруктов, корзины.

**Ход игры:** ведущий предлагает детям собрать овощи и фрукты в корзину. Дети раскладывают в ряд огурцы и помидоры. Сравниваем их по количеству. Чего больше? (меньше). На сколько огурцов больше, чем помидор? Что нужно сделать, чтобы помидор стало столько, сколько огурцов? При этом уточняем, как получилось 3 помидора? Как получилось число 3?

#### **1.2. Дидактическая игра «Покажи столько же»**

**Цель:** продолжать учить соотносить число с цифрой и карточкой с кругами.

**Материал:** цифры, карточки с разным количеством предметов.

**Ход игры:** Ведущий показывает детям карточки с цифрами, а дети находят у себя карточки с таким же количеством предметов, затем объясняют свой выбор.

#### **1.3. Дидактическая игра «Выставка игрушек»**

**Цель:** учить сопоставлять определенное количество предметов с цифрами, составлять число из единиц и их двух меньших.

**Материал:** цифры, изображения предметов в разном количестве (грибы, бабочки, яблоки, клубника, листики).

**Ход игры:** ведущий приглашает детей на выставку игрушек, обращает их внимание на цифры, которые расположены на полках. К этим цифрам надо расставить определенное количество игрушек. Затем дети объясняют правильность своих действий. Предлагаем детям составить числа 4, 5 из разных игрушек. При этом уточняем, из скольких единиц состоит определенное число. На другие полки дети расставляют по два вида игрушек так, чтобы всего на полке стояло 3 (4, 5) игрушек. Уточняем, как дети составили числа из двух меньших.

#### **1.4. «Дидактическая игра «Живые числа»**

**Цель:** упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10.

**Материал.** Карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

**Ход игры:** Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!»- они строятся шеренгу и называют свое число» Водящий проверяет, все ли встали на свои места. Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.

#### **1.5. Дидактическая игра «Считаем по порядку»**

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

**Материалы:** веер

**Ход игры:** Воспитатель показывает детям веер, состоящий из 8 разноцветных лепестков и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель просит детей запомнить расположение лепестков и закрыть глаза. В это время он убирает один лепесток. Дети закрывают глаза и определяют, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

Игра продолжается 2-3 раза, каждый раз порядок лепестков восстанавливается.

#### **1.6. Дидактическая игра «Сосчитай и назови»**

**Цель:** уточнить представление о том, что число не зависит от формы их расположения.

**Ход игры:** Сосчитайте, сколько раз ударит молоточек, и покажите карточку, на которой нарисовано столько же предметов» (Педагог извлекает от 5 до 9 звуков). После этого предлагает детям показать свои карточки.

#### **1.7. Дидактическая игра «Матрешки» Цель:** упражнять в

порядковом счете; развивать внимание, память.

**Материал.** Цветные косынки от 5 до 10.

**Ход игры:** 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 стоят все матрешки и выход? 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 стала пятой» Иногда матрешки остаются на местах.

### **1.8. Дидактическая игра «Сосчитай правильно»**

**Цель:** упражнять в счете предметов по осязанию.

**Материал:** Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10. **Ход игры:** Дети, становятся ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

**Правила игры:** Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

### **1.9. Дидактическая игра «Помоги сосчитать» Цель:**

упражнять в прямом и обратном счете.

**Материал:** морковки 10 шт, мольберт, корзинка.

**Ход игры:** В. говорит: «Вчера вечером я купила морковь. Помогите мне сосчитать, сколько морковок у меня оказалось. Я буду помещать морковки на мольберте, а вы тихонько считайте, сколько их стало. (Помещает 10 морковок). Сколько у меня морковок? Теперь я буду убирать «морковки в корзинку, а вы хором называйте» число морковок, которое остается на наборном полотне. Десять без одной — говорит В. - Девять - отвечают дети. И т. д. Кто хочет посчитать в обратном порядке от 10 до 1? (Вызывает нескольких детей).

### **1.10. Дидактическая игра «Найди пару»**

**Цель:** учить соотносить число с цифрой; считать до десяти; развивать мелкую моторику.

**Материал:** карточки с разным количеством предметов, с цифрами, числовые карточки.

**Ход игры:** воспитатель раздает детям карточки с цифрами и предлагает подобрать к ним числовые карточки и предметные. Позже игры может проводиться в движении.

### **1.11. Дидактическая игра «Отсчитай столько же»**

**Цель:** продолжать учить отсчитывать игрушек на одну больше или меньше, чем показывает цифра.

**Материал:** цифры, разные игрушки.

**Ход игры:** воспитатель показывает детям цифры, предлагает отсчитать столько же игрушек, затем дети отсчитывают игрушек на одну больше или меньше, сравнивают с цифрой.

## 2. Игры с геометрическими фигурами.

### 2.2 Дидактическая игра «Чудесный мешочек»

**Цель:** способствовать закреплению названий геометрических фигур, умения определять их на ощупь.

**Материал:** мешочек, геометрические фигуры разного цвета и размера (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, ромб, трапеция, четырёхугольники)

**Ход игры:** у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её рассказывают все об этой фигуре. Например: " Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета и т. Д.

### 2.3 Дидактическая игра «Подбери предмет к геометрической фигуре»

**Цель:** формировать умение сопоставлять геометрическую фигуру с формой предмета.

**Материал:** геометрические фигуры, подборка предметов разной формы.

**Ход игры:** дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Воспитатель катит мяч по кругу. Ребенок, к которому подкатился мяч, выходит, воспитатель называет геометрическую фигуру, ребёнок находит её и предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается: если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.

### 2.4. Дидактическая игра «Конструирование по схеме»

**Цель:** развивать логическое мышление детей старшего дошкольного возраста.

**Материал:** карточки с контурными схемами, детали строителя.

**Ход игры:** детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

### 2.5. Дидактическая игра «Танграм»

**Цель:** формировать умение составлять из геометрических фигур архитектурные строения.

**Материал:** квадрат 8x8 см из картона, одинаково раскрашенный с двух сторон, разрезанный на 7 частей, карточки образцы.

**Ход игры:** на каждого ребёнка раздаётся один танграм (7 частей). Используются все 7 частей. Плотно присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные архитектурные конструкции по образцам и по собственному замыслу.

## **2.6 Дидактическая игра. «Колумбово яйцо»**

**Цель:** формировать умение анализировать сложные формы и воссоздавать их из частей на основе восприятия и сформированного представления.

**Материалы:** овал, разрезанный на 10 частей, карточки – образцы.

**Ход игры:** на каждого ребёнка раздаётся одно колумбово яйцо (10 частей). Используются все 10 частей. Плотно присоединяя детали друг к другу, дети составляют различные изображения фантастического животного по образцам и по собственному замыслу.

## **2.7. Дидактическая игра «Сломанная машина»**

**Цель:** учить замечать нарушения в изображенном предмете.

**Материал:** машина, состоящая из геометрических фигур, на которой не достаёт 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.

## **2.8 Дидактическая игра. «Кто больше увидит»**

**Цель:** закрепление знаний о геометрических фигурах.

**Материал.** Фланелеграф, геометрические фигуры.

**Ход игры:** 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.

## **2.9. Дидактическая игра «Кто быстрее найдет»**

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

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

**Ход игры:** 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).

## **2.10. Дидактическая игра «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 прорезам на ящике, конверты с изображением геометрических фигур.

**Ход игры:** 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.

## **2.11 Дидактическая игра. «Сгруппируй фигуры»**

**Цель:** учить группировать фигуры по указанным признакам.

**Ход игры:** 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 можно сгруппировать фигуры? (по цвету). Сколько будет групп?». (Дети группируют фигуры по цвету, а затем по размеру).

## **2.12. Дидактическая игра «Раздели правильно»**

**Цель:** находить рациональные способы деления геометрических фигур. **Ход игры:** В. 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 поразному 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.

## **3. Игры на развитие умений определять величину предмета.**

### **3.1. Дидактическая игра «Сестрички идут по грибы»**

**Цель:** закрепить умение строить ряд по величине, устанавливать соответствие 2-х рядов, находить пропущенный элемент ряда.

**Материал:** фланелеграф, 7 бумажных матрешек (от 6см до 14 см.), корзиночки (высотой от 2см до 5 см.). Раздаточный: тот же, только меньшего размера.

**Ход игры:** Сегодня мы будем играть как сестрички идут в лес по грибы. Матрешки - это сестрички. Они собираются в лес. Первой пойдет самая старшая: она самая высокая, за ней пойдет самая старшая из оставшихся и так все по росту», вызывает ребенка, который на фланелеграфе строит матрешек по росту (как в горизонтальный ряд). «Им надо дать корзиночки, в которые они будут собирать грибы», - говорит педагог. Вызывает второго ребенка, дает ему 6 корзиночек, спрятал одну из них (только не первую и не последнюю), и предлагает расставить их в ряд под матрешками, чтобы матрешки их разобрали. Ребенок строит второй сериационный ряд и замечает, что одной матрешке не хватило корзиночки. Дети находят, в каком месте ряда самый большой разрыв в величине корзиночки. Вызванный ребенок расставляет корзиночки под матрешками, чтобы матрешки их разобрали. Одна остается без корзиночки и просит маму дать ей корзиночку. В. даст недостающую корзиночку, и ребенок ставит ее на место.

### **3.2. Дидактическая игра «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

**Ход игры:** 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.

### **3.3. «Дидактическая игра Найдем шарфики для Незнайки и Карандаша»**

**Цель:** Продолжать развивать глазомер и умение находить предметы одинаковой ширины, равной образцу.

**Материалы:** фланелеграф, плоскостные изображения предметов одежды Незнайки (шарфы одинаковой длины и цвета, но разной ширины).

**Ход игры:** на детских кроватках и у воспитателя на столе разложены наборы шарфиков (по 4 шт.) одинаковой длины и цвета, но разной ширины. У детей по одному шарфику, равному по ширине одному из четырех шарфиков. Вызванному ребенку воспитатель предлагает найти шарфик такой же ширины среди шарфиков, лежащих на столе, и проверить правильность

выбора путем непосредственного сравнения шарфиков. Затем воспитатель просит детей запомнить ширину своих шарфиков и найти на кроватках шарфики такой же ширины. Дети проверяют правильность выполнения задания путем непосредственного сравнения шарфиков

### **3.4. Дидактическая игра «Кто быстрее подберет коробки»**

**Цель:** упражнять детей в сопоставлении предметов по длине, ширине, высоте.

**Материал:** коробки разной длины, ширины и высоты.

**Ход игры:** выяснив, чем отличаются друг от друга коробки, стоящие на столе, Воспитатель 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). Выиграет тот, кто быстрее подберет коробки. Детям может быть предложено, построить коробки в ряд (от самой высокой до самой низкой или от самой длинной до самой короткой)

### **3.5. Дидактическая игра «Сломанная лестница»**

**Цель:** закреплять умение замечать нарушения в равномерности нарастания величин, развивать глазомер.

**Материал:** 10 прямоугольников, величина большого 10x15, меньшего 1x15. Каждый последующий ниже предыдущего на 1 см; фланелеграф.

**Ход игры:** на фланелеграфе строится лестница. Затем все дети, кроме одного ведущего, отворачиваются. Ведущий вынимает одну ступеньку и сдвигает остальные. Кто раньше других укажет, где лестница «сломана», становится ведущим. Если при первом проведении игры дети допускают ошибки, то можно использовать мерку. Ею измеряют каждую ступеньку и находят сломанную. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно вынуть две ступеньки в разных местах.

## **4. Игры на развитие ориентировки в пространстве.**

### **4.1. Дидактическая игра «Вверху – внизу. Кто выше?»**

**Цель:** закреплять понятия вверху – внизу, выше – ниже; учить соотносить предметы с той реальной обстановкой, в которой они могут находиться; развивать наблюдательность, внимания, воображения.

**Материал игры:** декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.



В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из **картона** или выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.

**Ход игры:** Ребенок выходит к столу и вытягивает фигурку. Называет взятый предмет и прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в **пространстве**. Например, если ребенок взял самолет, то он прикрепляет его вверху, а если он взял рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает вверху. Рыба плавает внизу».

#### **4.2. Дидактическая игра «Добавь слово»**

**Цель игры:** Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, **развивать ориентировку в пространстве**.

**Ход игры:** Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначает слова «*Впереди меня*» и «*позади меня*»? (*Уточняет и эти понятия*). А сейчас мы поиграем. (*Дети садятся за стол*). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими словами: «*справа*», «*слева*», «*позади*», «*впереди*». Воспитатель говорит:

- Стол стоит... (*называет имя ребенка*).
- Позади.
- Полочка с цветами висит... - Справа. - Дверь от нас... - Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

- Какая рука у тебя ближе к окну?
- Правая.

#### **4.3. Дидактическая игра «Внизу – вверху»**

**Цель:** развивать ориентировку в пространстве.

**Ход игры:**

Вариант 1. Воспитатель называет различные предметы, которые находятся либо только на земле, тогда дети говорят: «*Внизу*», либо только в воздухе, тогда дети говорят хором: «*Вверху*».

Например:

Воспитатель. Орел.

Дети. Вверху.

Воспитатель. Тигр.

Дети. Внизу и т. д.

Вариант 2. Воспитатель называет предметы в иной обстановке, дети выполняют определенные действия. Если названный предмет находится вверху, они поднимают руки; если – внизу, они приседают.

Например, если воспитатель говорит: «*Самолет летит!*», дети приседают и т. д.

#### **4.4. Дидактическая игра «Сделай так, как я скажу»**

**Цель:** развивать ориентировку на листе бумаги.

**Материал игры:** у детей конверты с набором геометрических фигур лист бумаги; у воспитателя набор таких же геометрических фигур, но большего размера.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и подготовиться к игре. Круг (*воспитатель его показывает*) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.

Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры. **4.5.**

**Дидактическая игра «Расскажи про свой узор»** **Цель:** учить овладевать пространственными представлениями.

**Материал:** карточка с узором из геометрических фигур.

**Ход игры:** У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине — треугольник.

#### **4.6. Дидактическая игра «Рисуем дорожку к участку»**

**Цель:** Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем.

**Материалы:** листы бумаги с изображением плана территории

**Ход игры:** у детей листы бумаги с изображением плана территории д\сада (здание и участок д\сада).

Воспитатель предлагает детям помочь Петрушке найти дорогу к участку и дает указания:

- придумайте, как мы будем обозначать направления движения. (Прямой линией со стрелкой)
- положите треугольник посередине листа
- проведите прямую линию со стрелкой от прямоугольника до треугольника.
- положите круг посередине одной из боковых сторон листа (участок другой группы)

Проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга.

- уточните дальнейшее направление движения до участка -

проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку.

Затем дети по очереди рассказывают о направлении движения от д\сада до участка, используя пространственные понятия.

#### **4.7. Дидактическая игра «Поможем Элли вернуться домой»**

**Цель:** Закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение

**Материалы:** Альбомный лист с изображением плана, конверты с заданиями.

**Ход игры:** Воспитатель напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну. Воспитатель предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план возвращения домой:

3      4

5

1      2

Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе – конвертами с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1 (В котором размещен текст с заданием на счет).

Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием). Аналогично дети находят конверты с цифрами 3, 4 и 5 рисуют стрелки и выполняют задания последовательно.

### **5. Игры на развитие ориентировки во времени.**

#### **5.1. Дидактическая игра «Вчера, сегодня, завтра»**

**Цель:** в игровой форме упражнять в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра». **Материал:** домики нарисованные на ватмане

**Ход игры:** По углам игровой комнаты мелом 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.

## **5.2. Дидактическая игра «День и ночь»**

**Цель:** закреплять знания детей о частях суток.

**Ход игры:** 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.

Вариант №2. Перед подачей сигнала В. предлагает детям повторить за ним разнообразные физические упражнения, затем неожиданно подает сигнал.

Вариант № 3. 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!».

## **5.3. Дидактическая игра «Назови скорей»**

**Цель:** усвоение последовательности недели.

**Ход игры:** 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.

## **5.4. Дидактическая игра «Времена года».**

**Цель:** закреплять представления о временах года и месяцах.

**Материалы:** модель времени года.

**Ход:** Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времена года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый.

Воспитатель спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.)

Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяцы осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Воспитатель показывает месяцы на модели.

## **5.5. Дидактическая игра «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, музыка.

**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.

#### **5.6. «Дидактическая игра «12 месяцев» Цель:**

закрепить понятие о месяцах.

**Материал:** карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12.

**Содержание.** В. раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

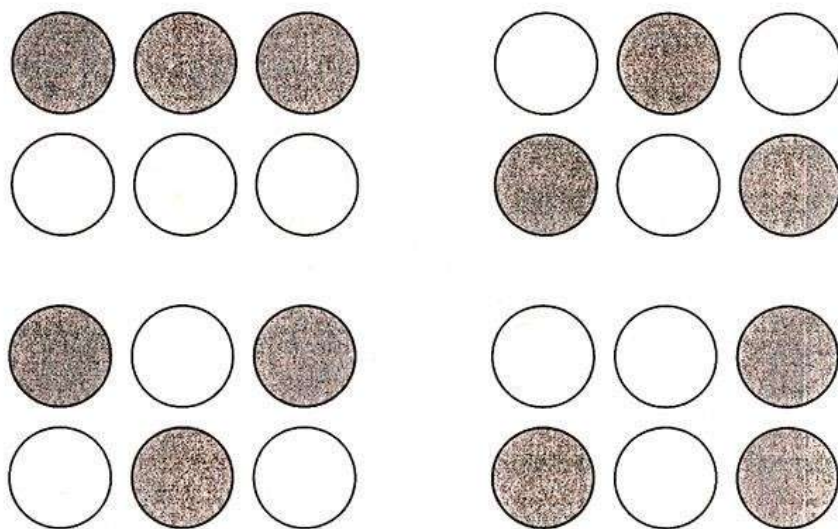
### **6. Игры на развитие логического мышления.**

#### **6.1. Дидактическая игра «Найди варианты».**

**Цель:** развивать логическое мышление, сообразительность.

**Материал:** карточки с изображением 6 кругов.

**Ход игры:** ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрасенных и незакрасенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решения.



### 6.2. Дидактическая игра «Волшебники».

**Цель:** развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

**Ход игры:** детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

### 6.3. Дидактическая игра «Собери цветок».

**Цель:** развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

**Материал:** карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

**Описание:** каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д.). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

### 6.4. Дидактическая игра «Логические концовки».

**Цель:** развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

**Ход игры:** детям предлагается закончить предложения:

- Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
- Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
- Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
- Если два больше одного, то один... (меньше двух).

- Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
- Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
- Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
- Если правая рука справа, то левая... (слева).
- Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

### **6.5. Дидактическая игра «Все, что летает».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Материал:** несколько картинок с различными предметами.

**Ход игры:** предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например: все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, и т. п.

### **6.6. Дидактическая игра «Из чего сделано».**

**Цели:** развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

**Ход игры:** воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

### **6.7. Дидактическая игра «Что бывает...».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Ход игры:** предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.) - Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.) - Что бывает низким (высоким)?
- Что бывает красным (белым, желтым)?
- Что бывает длинным (коротким)?

### **6.8. Дидактическая игра «Ассоциации».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Ход игры:** дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

### **6.9. Дидактическая игра «Я беру с собой в дорогу».**

**6.10. Цель:** развивать логическое мышление.

**Материал:** картинки с изображениями одиночных предметов.

**Ход игры:** выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

### **6.11. Дидактическая игра «Орнамент».**

**Цель:** развивать логическое мышление, способность к анализу.

**Материал:** 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

**Ход игры:** предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».