

8.1 Игровые задания (для детей 5-6 лет)

«Подбери игрушку»

Цель: упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его учить находить равное количество игрушек.

Дети учатся отсчитывать столько игрушек, сколько скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание.

«Подбери фигуру»

Цель: различать geometr. фигуры: прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.

Материал: у каждого ребенка карточки, на которых нарисованы прямоугольник, квадрат и треугольник, цвет и форма варьируются.

Сначала обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом таблица, на которой нарисованы эти же фигуры, но другого цвета и размера, чем у детей, и, указывая на одну из фигур, говорить: «У меня большой желтый треугольник, а у вас?» И т. д. Вызывает 2-3 детей, просит их назвать цвет и размер.

«Свой автобус»

Цель: упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером.

Поставить на некотором расстоянии друг от друга 4 стула, к которым прикреплены модели треугольника, прямоугольника и т. д. (марки автобусов).

Дети садятся в автобусы, становится в 3 колонны за стульями. Педагог-кондуктор раздает им билеты. На каждом билете такая же фигура как на автобусе. На сигнал «Остановка!» дети идут гулять, а педагог меняет модели местами. На сигнал «В автобус» дети находят свои автобус и становятся друг за другом.

«Хватит ли?»

Цель: учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

Предложить угостить зверей. Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство ж неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

«Расскажи про свой узор»

Цель: учить овладеть пространственными представлениями: слева, справа, вверху. У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети рассказывают, 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 и т.д.

«Части суток»

Цель: упражнять детей в различении частей суток.

Материал: картинки: утро, день, вечер, ночь.

Начертить на полу 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, Отрывок должен характеризовать часть суток, тогда игра будет проходить занимательнее и интереснее.

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, Присядь попробуй на пенек Не торопись... Послушай...

3. Вот уж вечер. Роса. Блестит на крапиве. Я стою на дороге, Прислонившись к иве...

4. Плакали ночью желтые клены: Вспомнили клены, Как были зелены...

«Матрешки»

Цель: упражнять в порядковом счете» развивать внимание, память. Материал. Цветные косынки (красны, желтая, зеленая: синяя и т. д. , от 6 до 10 штук.

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.

«Машины»

Цель: закрепить знания детей и последовательности чисел в пределах 10. Материал. Рули трех цветов (красный, желтый, синий) по количеству детей, на рулях номера машин -изображение числа кружков 1-10. Три круга того же цвета - для стоянок машин.

Игра в виде соревнования. Стулья с цветными кругами обозначают стоянки машин. Детям дают рули - каждой колонне одного цвета. По сигналу все бегут по группе. По сигналу «Машины! На стоянку!»- все «едут» в свой гараж, дети с красными рулями – гараж с красным кругом, и т. д. Машины выстраиваются в колонну, по порядку номеров. Начиная с первого. Проверяют порядок номеров. И т.д.

«Чиним одеяло»

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

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. Сосчитай, сколько дыр прогрызла крыса? Теперь возьмите фигуры и помогите Буратино починить одеяло».

«Живые числа»

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

Материал. Карточки с нарисованными на них кружками от 1 до 10.

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. Вариант игры. «Числа» строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку. «Сосчитай и назови» Цель: упражнять в счете на слух. Предложить детям считать на слух звуки. Делать это надо, не пропуская ни одного звука и не забегая

вперед «слушайте, сколько раз ударит молоточек». Извлекают (2-10) звуков. Всего дают 2-3 гадания. Далее В. объясняет новое задание: «Теперь считать звуки будем с закрытыми глазами. Когда сосчитаете звуки, откройте глаза, молча отсчитайте столько же игрушек и поставьте их в ряд». В. отстукивает от 2 до 10 раз. Дети выполняют задание. Отвечают: «Сколько игрушек вы поставили и почему?»

«Новогодние елочки»

Цель: учить детей пользоваться меркой для определения высоты.

Материал. 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. Собрать детей полукругом: «Дети, приближается Новый год, и всем нужны елочки. Мы будем играть так: наша группа поедет в лес, и каждый найдет там елочку, по мерке. 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. Дети идут 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.

«Путешествие по комнате»

Цель: учить находить предметы разной формы.

Показать картинку, изображающую комнату с различными предметами. «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» .«А какой он формы?» - спросил Карлсон. Мальчик стал рассказывать про каждую вещь. А теперь попробуйте вы так же, как мальчик, рассказать Карлсону все-все про эту комнату и предметы, которые в ней находятся.

«Мастерская форм»

Цель: учить детей воспроизводить разновидности геометрических фигур. Материал. У каждого ребенка спички без головок (палочки), окрашенные в яркий цвет, несколько кусков ниток или проволочек, три-четыре листа бумаги. Дети, сегодня мы поиграем в игру. Каждый постарается выложить как можно больше разных фигур. Дети самостоятельно строят знакомые и придуманные разновидности фигур.

«Разделим пополам»

Цель: научить детей делить целое на 2, 4 части складыванием предмета пополам.

Материал: полоска и круг из бумаги. Раздаточный материал: у каждого ребенка - по 2 прямоугольника из бумаги и по 1 карточке.

Внимательно слушайте и смотрите. У меня бумажная полоска, я сложу ее пополам. На сколько частей я разделила полоску? Верно, сложила полоску пополам и разделила на 2 равные части. Сегодня будем делить предметы на равные части. Равны ли части? Вот одна половина, вот - другая. Сколько я половинок показала? Сколько всего половин? Что же называется половиной? Педагог уточняет: «Половина-это одна из 2-х равных частей. Половинами называются обе равные части. Это половина и это половина целой полоски. Сколько всего таких частей в

целой полоске? Как я получила 2 равные части? Что больше: целая полоска или половина? и т. д. ».

Аналогично: с кругом. Далее дети учатся самостоятельно делить прямоугольник пополам.

«Встань на место»

Цель: упражнять детей - в счете в пределах 10.

Сейчас мы поучимся подбирать карточки, на которых нарисовано поровну разных предметов и предлагает сосчитать, сколько предметов нарисовано у них на карточке. Я буду называть числа, дети выходят, встанут в ряд и покажут всем свои карточки, назовут, сколько предметов у них нарисовано.

«Назови скорей»

Цель: усвоение последовательности недели.

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: «Какой день был вчера?» и т. д.

«Найди игрушку»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями.

Ночью, когда в группе никого не было, к нам прилетел Карлесон и принес в подарок игрушки. Карлесон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме он написал, как их можно найти. Письмо: «Надо встать перед столом, пойти прямо и т. д. »

«Составь фигуру»

Цель: упражнять в группировке геометрических фигур по цвету, размеру. 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 выполнят 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 перемешать все фигуры и разложить их по форме.

«Кто быстрее подберет коробки»

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

Выяснив, чем отличаются друг от друга коробки, стоящие на столе. Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие и узкие, высокие и низкие. Сейчас будем подбирать коробки, подходящие по размеру. Кто быстрее подберет коробки нужного размера? Вызывать по 2-3 человека, давать им по одной коробке. Дети расскажут, какой длины, ширины, высоты их коробки. А потом дать команду: «Подберите коробки, равные вашей длине (ширине, - высоте). Выиграет 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).

«Не ошибись»

Цель: упражнять детей в количественном и порядковом счете.

Материал. 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.

Дети кладут перед собой полоски бумаги и маленькие карточки. Назвать какое-нибудь число, а дети должны найти карточку, на которой столько же кружков, и положить ее на соответствующий номер квадрата. 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 названия числа ведущий может ударять в бубен.

«Конструктор»

Цель: формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

Материал. Разноцветные фигуры.

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 начать, обратившись 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-иглочку. Их положил легонько я. И получил вдруг елочку* «Составление геометрических фигур» Составить 2 равных треугольника из 5 палочек. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек. Составить 3 равных квадрата из 10 палочек. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника. Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника. Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники)

«Составление геометрических фигур»

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осозаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см). Составить квадрат и треугольник маленького размера Составить маленький и большой квадраты Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

«Цепочка примеров»

Цель: упражнять в умении производить арифметические действия.

Бросить мяч ребёнку и называть простой арифметический, например $3+2$. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

«Помоги Чебурашке найти и исправить ошибку»

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы, и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка состоит в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

«Только одно свойство»

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй ложит на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра - домино.

«Найди и назови»

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат.

«Сложи квадрат»

Цель: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых.

Материал: Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне). Разложить кусочки квадратов по цвету; По номерам; Сложить из кусочков целый квадрат; Придумать новые квадратики.

«Путаница»

В игре цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

«Какой цифры не стало?»

В игре также убираются одна - две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

«Сколько»

Цель: Упражняет детей в счете.

На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. Сидит девица в темнице, а коса на улице. - Это морковь, пересчитывают сколько морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4. Кто быстрее поднял цифру становится ведущим. Вместо загадок можно давать описание предмета. «Это животное ласковое и доброе, оно не разговаривает, но знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько».

«Которой игрушки не стало?»

Выставить несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну

из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший, становится ведущим.

«Кто первый назовет?».

Показать картинку, на которой в ряд (слева направо или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Решить, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, снизу, сверху. Ударить молоточком несколько раз. Дети подсчитывают количество ударов и ищут игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

«Живая неделя».

Семь детей у доски построились. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я- понедельник. Какой день следующий? Второй ребенок говорит: «Я - вторник. Какой день следующий? и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Могут быть разные: назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся.

«Когда это бывает?».

Детям раздаются карточки, изображены картинки из жизни определенного времени суток, распорядку дня.

Предложить рассмотреть, называть определенное время суток - вечер. Дети, у которых есть изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер.

«Отгадай, кто, где стоит».

Перед детьми – несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его.

Предложить детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т.д.

«Что изменилось?».

На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

« Найди похожую »

Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, а за ним мартышка, последним мишка» или «В середине - большой чайник, справа от него голубая чашка, слева - розовая чашка.

« Расскажи про свой узор».

У ребенка картинка (коврик) с узором . Дети должны рассказывать как располагаются элементы узора: В правом верхнем углу – круг , в левом верхнем углу- квадрат , в левом нижнем углу- прямоугольник , в середине –треугольник. Дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию.

«Художники»

Игра предназначена для развития ориентировки в пространстве.

Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку, вверху, - на крыше дома трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа, между, около, рядом и т. д.

«Геометрическая мозаика»

Для закрепления у детей знания о геометрических фигурах, учит анализировать способ расположения частей, составлять фигуру. Объединить детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На 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. Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении дети анализируют свои фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

«Сколько? Какой?»

Цель. Счет в пределах десяти. Знакомство с порядковыми числительными. Знакомство с понятиями «первый», «последний», «сложение» и «вычитание».

Материал. Цифры.

Сосчитать количество предметов в каждом множестве. Использовать порядковые числительные: первый, второй,... десятый. Закрепить порядковые числительные, называя предметы (например, репка - первая, дед - второй и т.д.

Решить простейшие задачи.

1. Во дворе гуляли курица и три цыпленка. Один цыпленок заблудился. Сколько осталось цыплят? А если два цыпленка побегут пить воду, то сколько цыплят останется около курицы?

2. Сколько утят около утки? Сколько останется утят, если один будет плавать в корыте? Сколько останется утят, если два утенка убегут клевать листочки?

3. Сколько гусят на картинке? Сколько останется гусят, если один гусенок спрячется? Сколько останется гусят, если два гусенка убегут клевать траву?

4. Вытаскивают репку дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка. Сколько их всего? Если кошка побежит за мышкой, а Жучка — за кошкой, то кто будет тянуть репку? Сколько их? Дед — первый. Мышка — последняя. Если уйдет дед и убежит мышка, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний? Если кошка побежит за мышкой, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний?