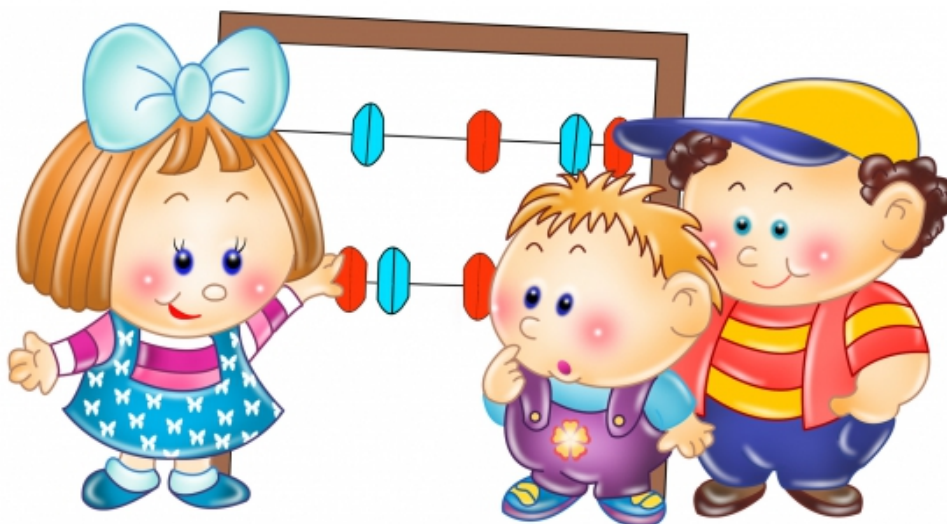




**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
по формированию функциональной  
математической грамотности для  
подготовительного к школе возраста**



## Дидактическая игра №1 «Ремонтная мастерская»

**Цель:** Используя измерительный прибор, подобрать нужное колесо для велосипеда.

### Задачи:

- закреплять умение измерять фигуры с помощью условной мерки или линейки

- развивать умение работать в коллективе, подгруппе.

**Оборудование:** лежат картинки с разными велосипедами (взрослыми, подростковыми, детскими) без колес, условные мерки по количеству детей и линейки на выбор.

### Ход игры:

Предлагаем пройти в ремонтную мастерскую. На столе лежат картинки с разными велосипедами (взрослыми, подростковыми, детскими) без колес, условные мерки по количеству детей и линейки на выбор. Рядом на столе картинки с колесами разных размеров. Дети выбирают себе велосипед, который будут ремонтировать. С помощью условной мерки или линейки определяют размер колеса и подбирают к своему велосипеду подходящее колесо.



## Дидактическая игра №2 «Собери багаж»

**Цель:** Собрать вещи в дорогу, при условии, что багаж можно брать с собой не более 9 кг.

**Задачи:**

- Закрепить знания состава числа 9 из двух меньших;
- закреплять навыки вычислительной деятельности в решении задач;
- воспитывать уважение друг к другу, желание помогать товарищам.

**Оборудование:** задачки для каждого ребенка (билеты), 2 рюкзака или чемодана, игрушки с указанным на них весом.

**Ход игры: Разделение детей на 2 команды: Педагог** говорит: - ребята, чтобы попасть в самолет, что нужно сначала сделать? (Купить билет). Предлагаю Вам билеты. Вам нужно решить свою задачку и найти свою команду, с кем вы полетите вместе в отпуск. (дети решают задачки и находят, у кого получился одинаковый ответ, объединяются)

Мы все с вами скоро полетим в отпуск, давайте потренируемся и попробуем собраться в дорогу. Я в детстве всегда с собой брала игрушки. А вы? (подходим к столу с рюкзаками и игрушками, на которых указан вес.) - Ребята, помните, что вес ручной клади ограничен, с собой в самолет можно взять не больше 9 кг. Чья команда правильно соберет багаж.

Дети выполняют задание.

- Собрались в дорогу? (воспитатель с каждой командой проговаривает, сколько весит их груз и насколько больше или меньше этот груз 9 кг.)





## Дидактическая игра №3 «Магазин игрушек»

**Цель:** сделать покупки в магазине, на определённую сумму.

**Задачи:**

- развивать умение решать простые задачи на нахождение суммы, повторяя состав чисел;
- развивать пространственные воображения, умение синтезировать и комбинировать.

**Оборудование:** монетки для детей, игрушки с ценниками

**Ход игры:**

Предварительно детям раздаем монетки.

На полке в магазине много игрушек и у каждой игрушки своя цена.

**Педагог:** - Приглашаю вас в магазин игрушек, у вас есть монетки. Что вы можете купить на 5 р? (Например, я хочу купить машину за 2 рубля и куклу за 5 рублей. А можешь ты это сделать? Почему? А хватит ли денег? Давай посчитаем.  $2+5=7$ , а сколько денег у покупателя? 5 рублей.)



## Дидактическая игра №4 «Составим маршрут»

**Цель:** Проложить маршрут.

**Задачи:**

- закреплять умение ориентироваться на листе бумаги в клетку;
- развивать пространственные воображения.

**Оборудование:** на столе для каждого ребенка лежит лист бумаги в крупную клетку, в левом нижнем углу красная точка (начало маршрута).

**Ход игры:**

**Педагог:** Ребята, чем пользуется папа в машине, когда не знает куда ехать? (Навигатором. дорожным атласом.) У меня в телефоне есть навигатор, который поможет нам проложить маршрут. Представьте, что вы туристы. Пробуем пройти по этому маршруту. Присаживайтесь за столы, и отправляемся в путь. **Голос на телефоне:** «Идем 3 клеточки вверх, поворачиваем направо идем 6 клеточек прямо и поворачиваем налево идем 4 клеточки вверх, затем поворачиваем налево идем 2 клеточки прямо, поворачиваем направо и доходим до домика. - Давайте посмотрим, кто куда пришел? Для проверки выставляю образец на мольберт. Дети обмениваются своими листами для проверки.

**Безопасный маршрут  
от дома до детского сада**

Получено от ООО «Издательство «Детство»

A 15x15 dot grid for drawing. A blue house with a red roof is drawn on the left side of the grid. A girl with blonde hair, wearing a pink shirt and blue pants, is drawn on the right side of the grid. A red dot is placed on the grid to the right of the girl. A blue pen lies horizontally above the grid.





## Дидактическая игра №6 «Веселая геометрия»

**Цель:** формировать знания о геометрических фигурах.

**Задачи:**

- закреплять знания о геометрических фигурах и их признаках
- развивать образное и логическое мышление.

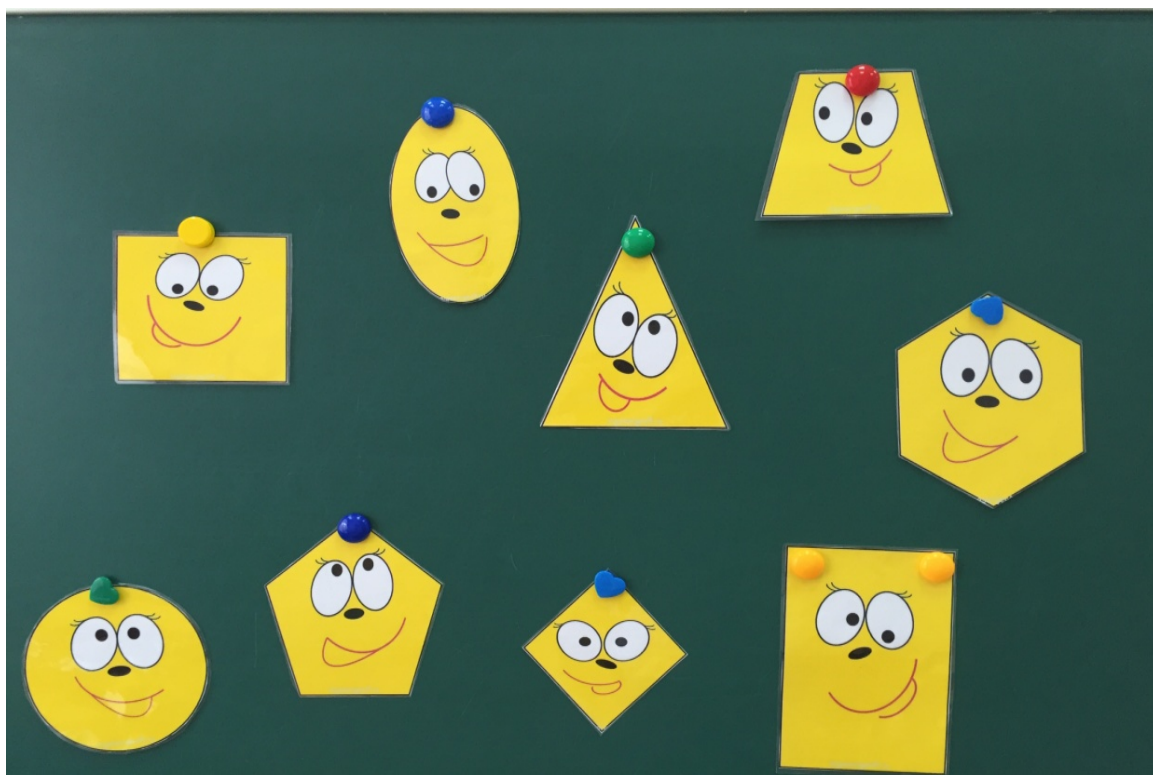
**Оборудование:** из яркой бумаги геометрические фигуры

Дети имеют возможность взять фигуру в руки, посчитать количество сторон, углов.

**Варианты заданий.**

Фигуры выкладываются на столе. Дети находят фигуру в зависимости от задания педагога.

- найди круг или найди фигуру, у которой ноль углов;
- найди фигуру, у которой 3 угла;
- найди фигуру, у которой 4 стороны и все стороны одинаковые/равны.





## Дидактическая игра №7 «Кто самый внимательный?»

**Цель:** закреплять умение по памяти воспроизводить ряд чисел.

**Задачи:**

- закрепить знание чисел и обозначение их цифрами;
- развивать зрительную память и логическое мышление.

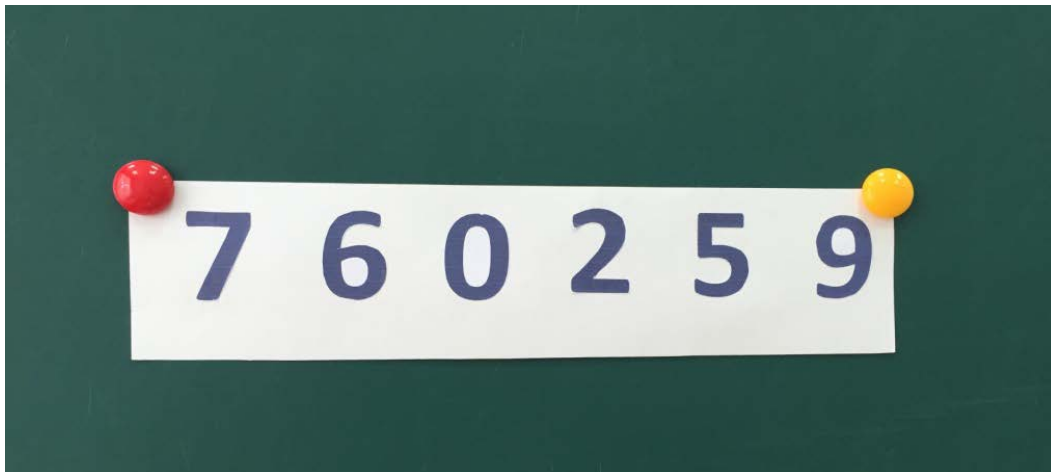
**Оборудование:** Для игры необходимы карточки с цифрами от 0 - 9 для каждого ребенка, и ряд чисел.

**Ход игры.**

Педагог предлагает детям рассмотреть ряд чисел и вспомнить с чем у них ассоциируется каждая цифра. Например, 2 – два уха у зайца; 3 – три угла у треугольника; 0 – овал; 5 – пять пальцев на руке и т.д.

Затем педагог предлагает детям запомнить этот числовой ряд и восстановить его по памяти у себя на столе. Числовой ряд убирается.

Когда дети выполняют задание, педагог показывает числовой ряд для проверки и исправления ошибок.



## Дидактическая игра №8 «Маленький покупатель»

**Цель:** дать детям элементарные понятия о деньгах, о купле, продаже

**Задачи:**

- сформировать умение ориентироваться в цене товаров, осуществлять покупки;

- развивать умение «видеть» товар: материал, цену;

- развивать самостоятельность в выборе решения.

**Оборудование:** игровое поле 54/37 с изображенными отделами: «игрушки», «кондитерский», «фруктовый», «сладости», «школьно – письменные товары»; кубик, жетоны, «деньги».

**Ход игры:** У каждого участника на руках по 20 карточек – «деньги» разного номинала. На игровом поле выделены 5 зон – отделов магазина: «игрушки», «кондитерский», «фруктовый», «сладости», «школьно – письменные товары». Педагог поначалу берет ведущую роль, потом может эту роль выполнять ребенок. Участникам предлагается по очереди бросить кубик, количество точек на кубике определяет номер отдела, в котором ребенок совершит покупку. Если на кубике выпадает число 6, то участник пропускает ход. Затем участник выбирает товар, называет его, описывает его качества (сделано из молока – мороженое), расплачивается «деньгами» и получает жетон. Ведущий прикрывает купюрами купленный товар на игровом поле – его уже нельзя купить другому участнику.

Победителем считается тот участник, который набрал большее количество жетонов.



## **Дидактическая игра №9 «Заполни квитанции»**

**Цель:** формировать умение выделять и называть свойства предметов, сравнивать группы предметов по количеству

### **Задачи:**

- закрепить порядковый счет, пространственные представления,
- актуализировать способы обозначения количества с помощью точек и цифр.

**Оборудование:** листы на каждого ребенка («Обозначь кол-во фигур в рамках с помощью точек и цифр»), карандаши.

### **Ход игры:**

Педагог предлагает рассмотреть картинку и рассказывает, что книги уже разложены в коробки и готовы к отправке.

- Чем различаются книги, положенные в первую коробку справа? (цветом).
- Чем различаются книги, положенные в третью коробку справа? (цветом, формой и размером).
- Чем различаются книги, положенные во вторую коробку слева? (формой и цветом)
- Что можно сказать о количестве книг в разных коробках? (количество книг различно).

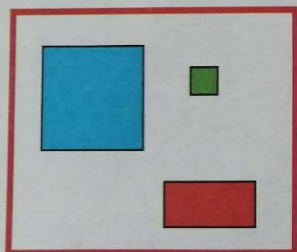
Педагог рассказывает, что при отправке книг заполняются квитанции, на которых записывается количество вложенных в коробки книг.

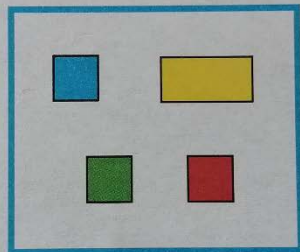
- С помощью чего можно обозначить количество книг в коробках? (с помощью точек и цифр)
- Сколько книг в красной (синей) коробке? (3(4).)
- Можете вы записать это кол-во с помощью точек и цифр?

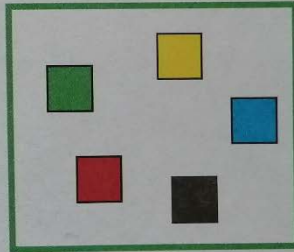
Дети заполняют «квитанции» для коробок, в которых находится 3 и 4 книги.



Обозначь количество фигур в рамках с помощью точек и цифр.




## Дидактическая игра №10 «Бабочки»

**Цель:** закрепить представления о составе числа 5 из двух меньших.

**Задачи:**

- тренировать умение решать простейшие примеры на сложение и вычитание,
- сформировать опыт работы в парах, взаимопроверки и самопроверки по образцу.

**Оборудование:** лист с контурным изображением бабочки: и вырезанные из цветного картона детали бабочки, простые карандаши

**Ход игры:** Педагог рассказывает, что на даче у Тани и Вани в это лето было много бабочек (воспитатель показывает на картинке, расположенные на доске). - Что вы можете сказать о крылышках, которые расположены у бабочек слева и справа? (Крылышки, расположенные справа, такие же, как слева.)

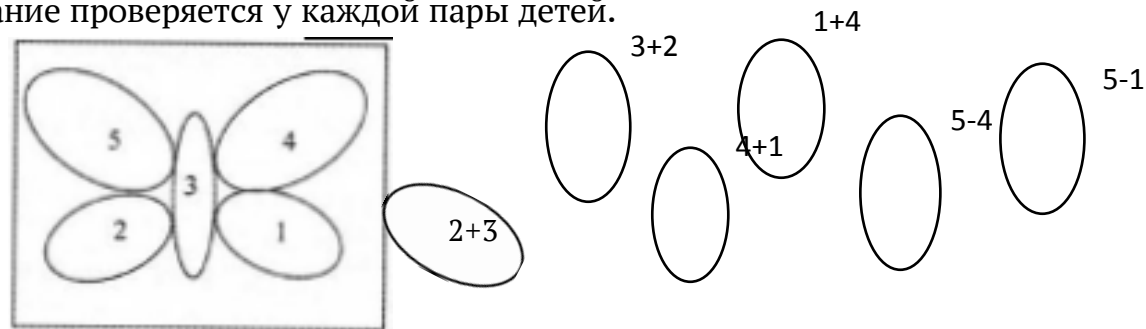
Воспитатель рассказывает, что Таня хочет выложить из цветной бумаги бабочку. - Хотите, как Таня, выложить бабочку? - Сможете это сделать?

Воспитатель говорит, что дети будут работать в парах и выкладывать одну бабочку на двоих. Дети по 2 человека подходят к столам. На каждом столе находится лист с контурным изображением бабочки: и вырезанные из цветного картона детали бабочки, лежащие белой стороной кверху. На белой стороне деталей написаны примеры. Воспитатель говорит, что для того, чтобы выложить красивую бабочку, сначала нужно решить примеры, написанные на деталях. - Как вы распределите работу в парах?

Выслушиваются все ответы детей, после чего принимается решение сделать так:

- делим все детали на две равные части;
- каждый участник решает примеры на своей части деталей;
- для проверки дети в паре меняются своими деталями и осуществляют проверку. Детям предоставляется самостоятельность.

После того как все дети решат примеры, воспитатель предлагает выложить бабочку. Ответ на детали должен совпадать с числом, написанным на соответствующей части контура бабочки. Дети должны помнить, что крылышки у бабочки слева и справа по цвету одинаковые. Задание проверяется у каждой пары детей.



## Дидактическая игра №11 «Таблички»

**Цель:** закреплять формы геометрических фигур, их свойства.

**Задачи:**

- тренировать умение обозначать геометрические формы символически, уметь понимать и использовать символы,
- сформировать опыт самопроверки по образцу.

**Оборудование:** готовые таблички, блоки Дьёныша, листы бумаги.

**Ход игры:** Воспитатель рассказал детям, что в магазин привезли новый товар, и продавцы просят прикрепить к каждому товару новые таблички.

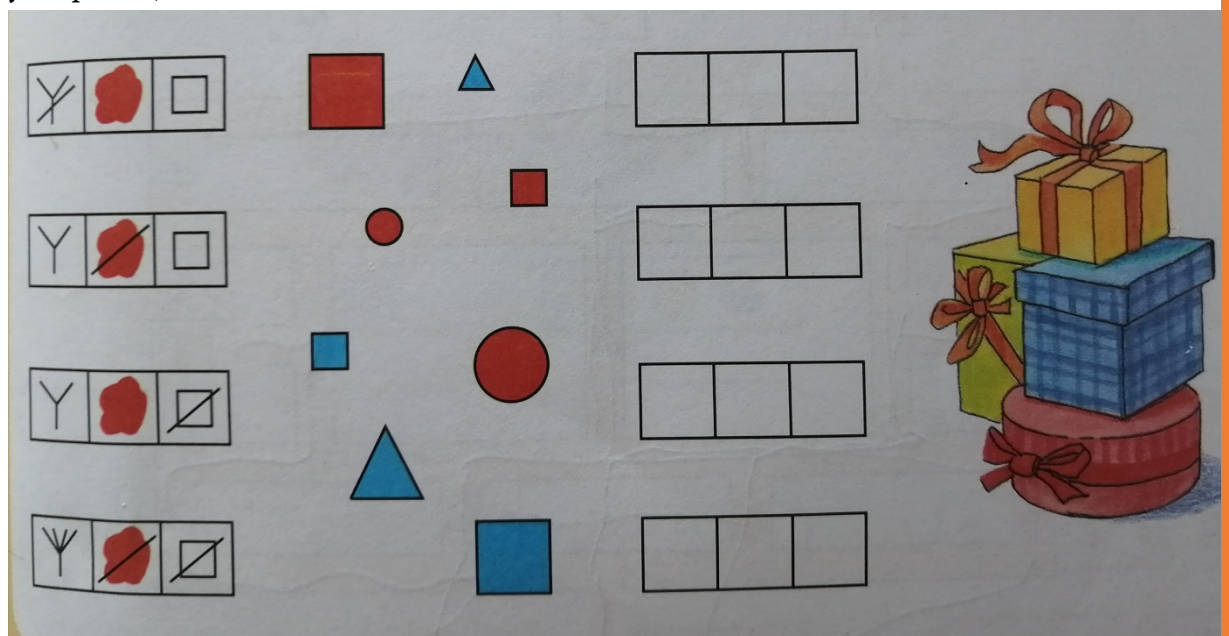
- Хотите им помочь? А сможете?

Дети садятся за столы. Воспитатель предлагает детям рассмотреть новый товар. – Как одним словом можно назвать то, что завезли в магазин? (геометрические фигуры) - Какими свойствами обладают эти фигуры? (форма, размер, цвет)

Воспитатель объясняет, что часть табличек уже приготовили и их нужно прикрепить к нужному товару. Для этого надо провести линию от таблички к нужной геометрической фигуре. Дети работают самостоятельно.

- Сколько предметов осталось без таблички?

Воспитатель предлагает детям к оставшимся фигурам прикрепить пустые таблички, а потом их заполнить, т.е написать на них с помощью символов все свойства фигуры. Для проверки воспитатель вывешивает на доску образец.





## Дидактическая игра №12 «Книги на полке»

**Цель:** формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – влево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое.

### Задачи:

- Упражнять детей в счете в пределах 10,
- формировать умение увеличивать число на один,
- сравнивать предметы по толщине, сопровождая словами результат сравнения: «толще – тоньше».

**Оборудование:** цветные счетные палочки Кюизенера: 5 голубых, 6 красных, 6 желтых, 2 черные.

**Ход игры:** Педагог спрашивает у детей читают ли у них в семье газеты, и кто из членов семьи какие газеты предпочитает.

- предлагает назвать их любимые книги; какие детские журналы они знают;

Педагог говорит: «В библиотеку привезли пачки книг, журналов, газет. Их нужно положить на полку. Давайте сделаем из двух черных палочек полку. Соедините палочки между собой короткой стороной. У вас остались палочки разных цветов. Эти пачки (показывает одну палочку) голубого цвета – книги, красного цвета – журналы, желтого цвета – газеты.

### Вопросы и задания

- Отсчитайте две пачки голубого цвета и положите их одну на другую на полку.
- Рядом, справа, положите пачку на пачку, получится стопка. Покажите их толщину. (Дети пальчиком проводят по пачкам.)
- Какие пачки по толщине? (Равные.) – Сколько стопок? (Две.)
- Сколько пачек? (Четыре.) – Что обозначают палочки голубого цвета? (Книги.) – Рядом, справа, на небольшом расстоянии от книг положите журналы. – Какое число обозначает голубой цвет? (Три.) – Палочка какого цвета больше на один? (Красного.) – Какое это число? (Четыре.)
- Отсчитайте три пачки журналов и положите их одну на другую на полку. – Что толще: пачки книг или пачки журналов? – Покажите их толщину. – Сколько на полке пачек журналов? – Чего больше: пачек книг или пачек журналов? Чего меньше? – Рядом, справа, на небольшом расстоянии положите стопку газет. Она состоит из такого же количества пачек. Сколько пачек должны отсчитать? – Какая стопка толще: из журналов или газет? Газет или книг? – Сколько всего стопок на полке? Сколько стопок книг? Журналов? Газет?



## Дидактическая игра №13 «Изменение конструкции дома»

**Цель.** Развивать способность преобразовывать заданную конструкцию.

**Задачи:**

- находить признаки сходства и различия,
- закреплять умение измерять разными мерками.

**Оборудование:** Цветные счетные палочки Кюизенера; карточка.

**Ход игры:** Педагог предлагает детям сделать высокий дом с окошками. Затем предлагает сделать рядом длинный дом.

В зависимости от того, как ребенок воспримет инструкцию, могут быть такие варианты постройки:

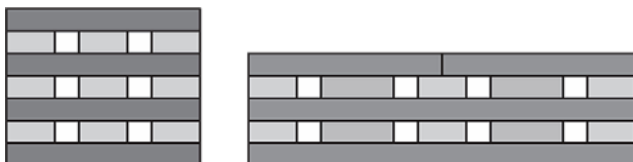
- дом, в основе которого, – высота предыдущего дома;



- длинный дом, в котором несколько раз повторяется предыдущий дом;



- ребенок выбирает длину дома по своему усмотрению.



- Чем первый дом отличается от второго?
- В каком доме больше окон? Как это узнать, не считая их? (*Попарно сравнить.*)
- На сколько фундамент второго дома длиннее первого?
- Если фундамент второго дома длиннее, то на сколько фундамент первого дома короче?
- Какого цвета палочка-фундамент первого дома и какое число она обозначает?
- Какого цвета палочка-фундамент второго дома и какое число она обозначает?
- Какое число больше? Меньше? На сколько?

## Дидактическая игра №14 «Мастерим стул»

**Цель.** Закреплять умение детей сравнивать предметы по длине

**Задачи:**

- обозначать словами результат сравнения (равные, одинаковые по длине),
- ориентироваться в пространстве (слева, справа, рядом).

**Оборудование:** Цветные счетные палочки Кюизенера: 10 палочек одного цвета, карточка.

**Ход игры:**

Воспитатель загадывает детям загадку:

Я с ножками, но не хожу,  
Со спинкой, но не лежу,  
Садитесь вы – я не сижу. (Стул)

Педагог говорит: «Вы отгадали загадку. Отсчитайте четыре палочки и сделайте из них стул». Спрашивает: «Какие палочки по длине?» Добивается, чтобы дети по-разному отвечали на этот вопрос. (Одинаковые, равные по длине.)

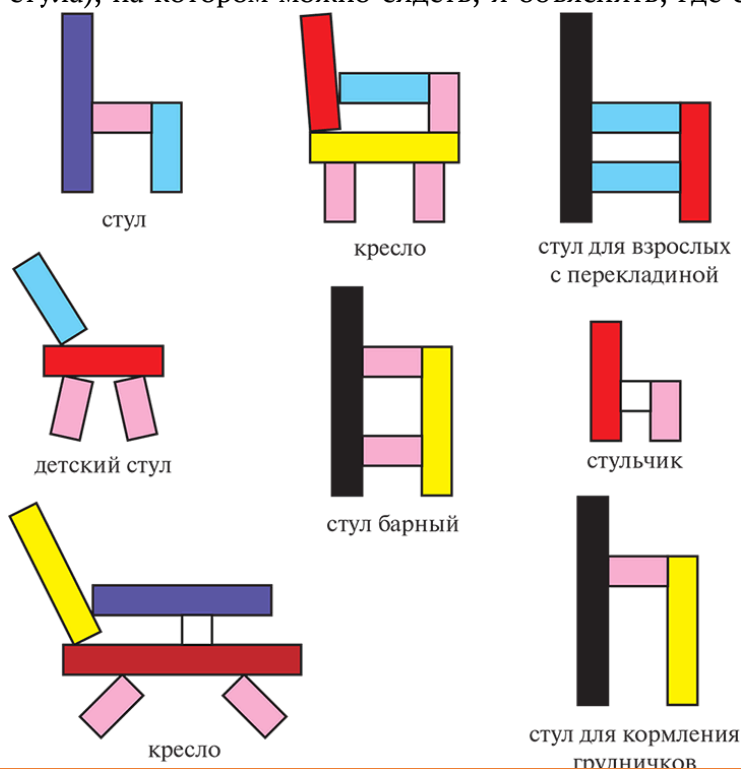
**Вопросы**

- Какого цвета палочки? Какое число обозначает каждый цвет?
- Сделайте из палочек стул.
- Рядом сделайте другой такой же стул так, чтобы сидящие на стульях могли разговаривать друг с другом.
- Какого цвета второй стул?
- Какое число обозначает цвет второго стула?
- С какой стороны находится спинка у второго стула? А спинка первого стула?

**Задание**

- Уберите один стул.
- Другой стул переделайте так, чтобы, посмотрев на него, можно было бы сказать, для чего он здесь необходим.

Далее педагог дает детям задание сделать другую конструкцию предмета (необычного стула), на котором можно сидеть, и объяснить, где его можно увидеть (рис. 1, цв. Вкл.)





## Дидактическая игра №15 «Второй ряд»

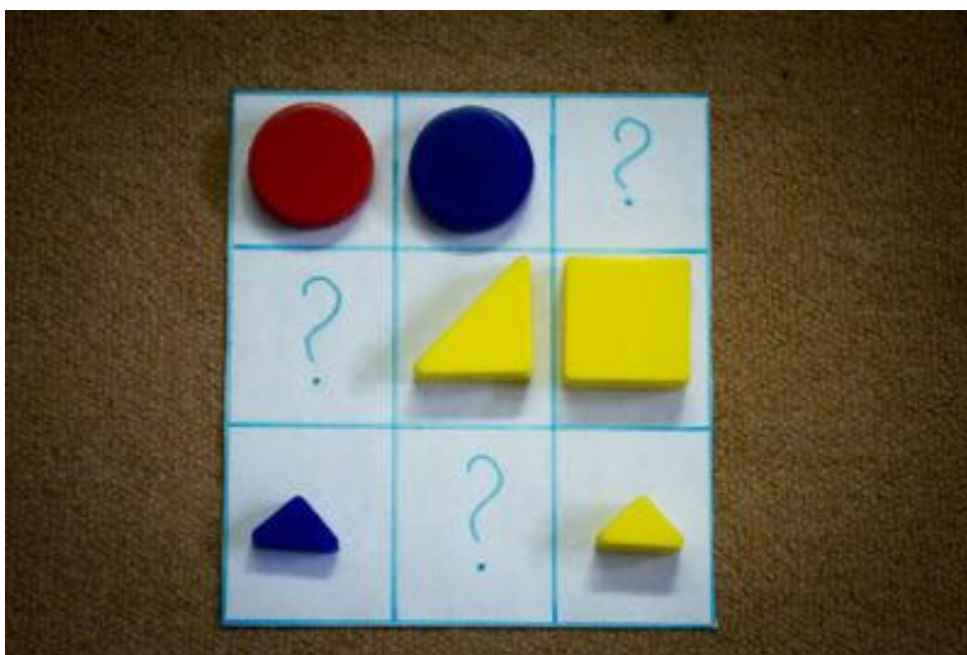
**Цель:** развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

**Задачи:**

- Развивать умение анализировать,
- выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

**Оборудование:** Набор логических блоков Дьенеша, игровое поле.

**Ход игры:** Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.



## Дидактическая игра №16 «Игра с геометрическими фигурами»

**Цель:** формировать умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

### Задачи:

- Развивать умение анализировать,
- выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по разным признакам.

**Оборудование:** лист с 4 геометрическими фигурами, комплект логических блоков Дьенеша,

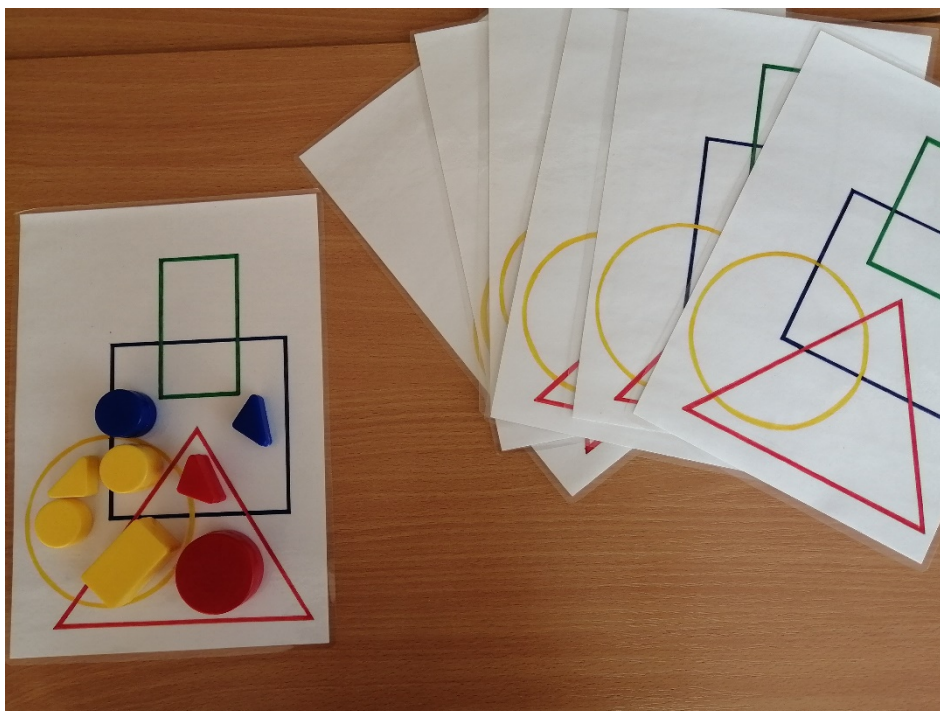
### Ход игры:

Перед началом игры педагог выясняет, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе 4геометрич.фигурами, а именно: внутри 4х геометрических фигур; внутри красного треугольника, но вне зеленого прямоугольника; снаружи красного треугольника, но в середине желтого круга; внутри зеленого прямоугольника, но вне красного треугольника и вне обеих фигур: синего квадрата и желтого круга (эти области нужно обвести указкой).

1.затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного треугольника оказались все красные фигуры, а внутри синего квадрата все круглые фигуры, внутри желтого круга все толстые фигуры.

2.после решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри 4х геометрических фигур; внутри зеленого прямоугольника, но вне красного треугольника; внутри желтого круга, но вне красной и зеленой фигуры. Игру с геометрическими фигурами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Примечание: Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зеленых, синих или желтых, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных, толстых или тонких.



### Дидактическая игра №17 «Заселим в домики»

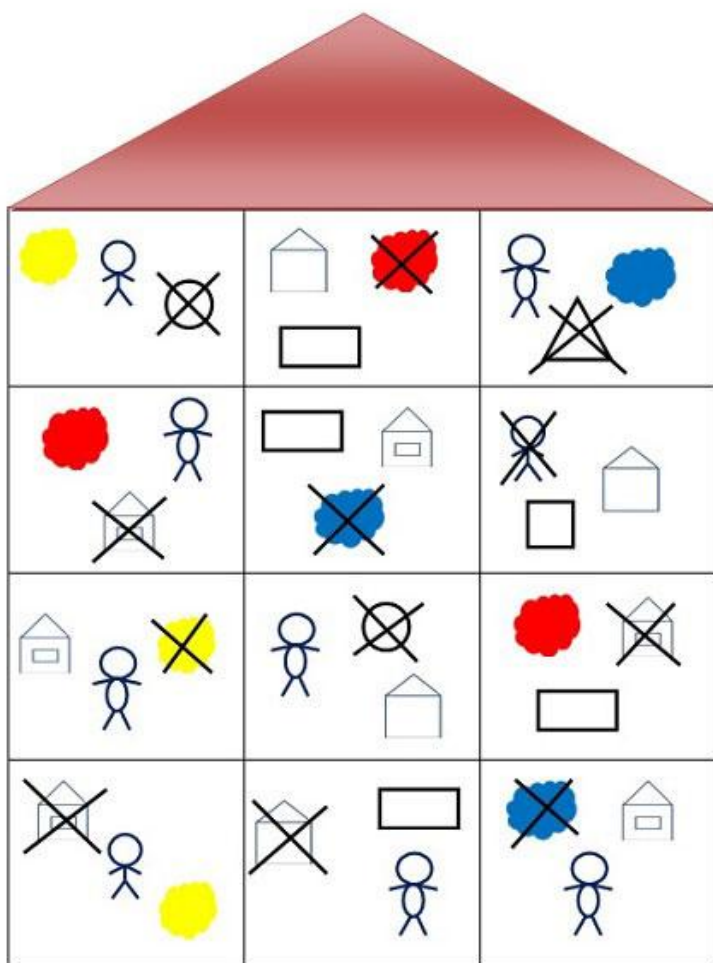
**Цель:** формировать умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

**Задачи:**

- Развивать умение анализировать;
- выделять свойства фигур, классифицировать.

**Оборудование:** Комплект логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением дорожек и домиков

**Ход игры:** Перед детьми таблица № 1. Ребенку нужно помочь каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели.



## Дидактическая игра №18 «Цепочка»

**Цель:** формировать умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

### Задачи:

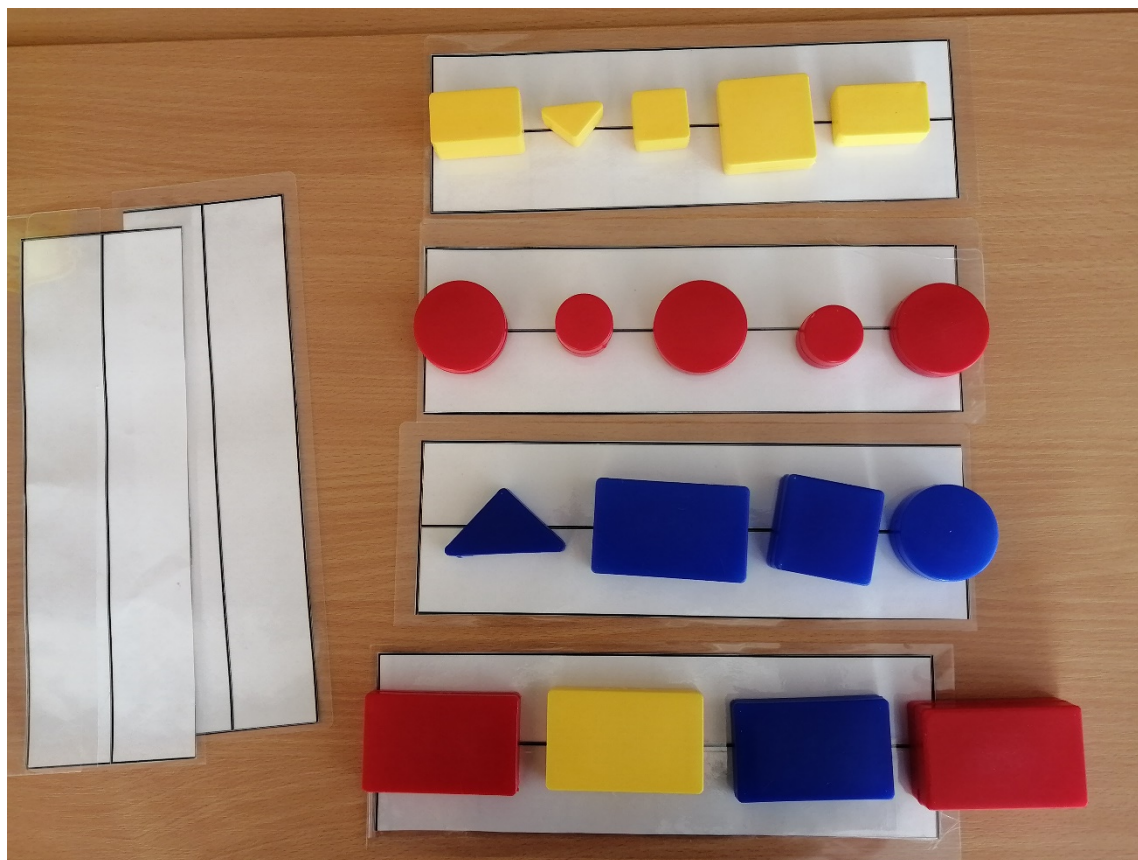
- Развивать умение анализировать;
- выделять свойства фигур, классифицировать.
- находить фигуру по заданному признаку.

**Оборудование:** Комплект логических блоков Дьенеша,

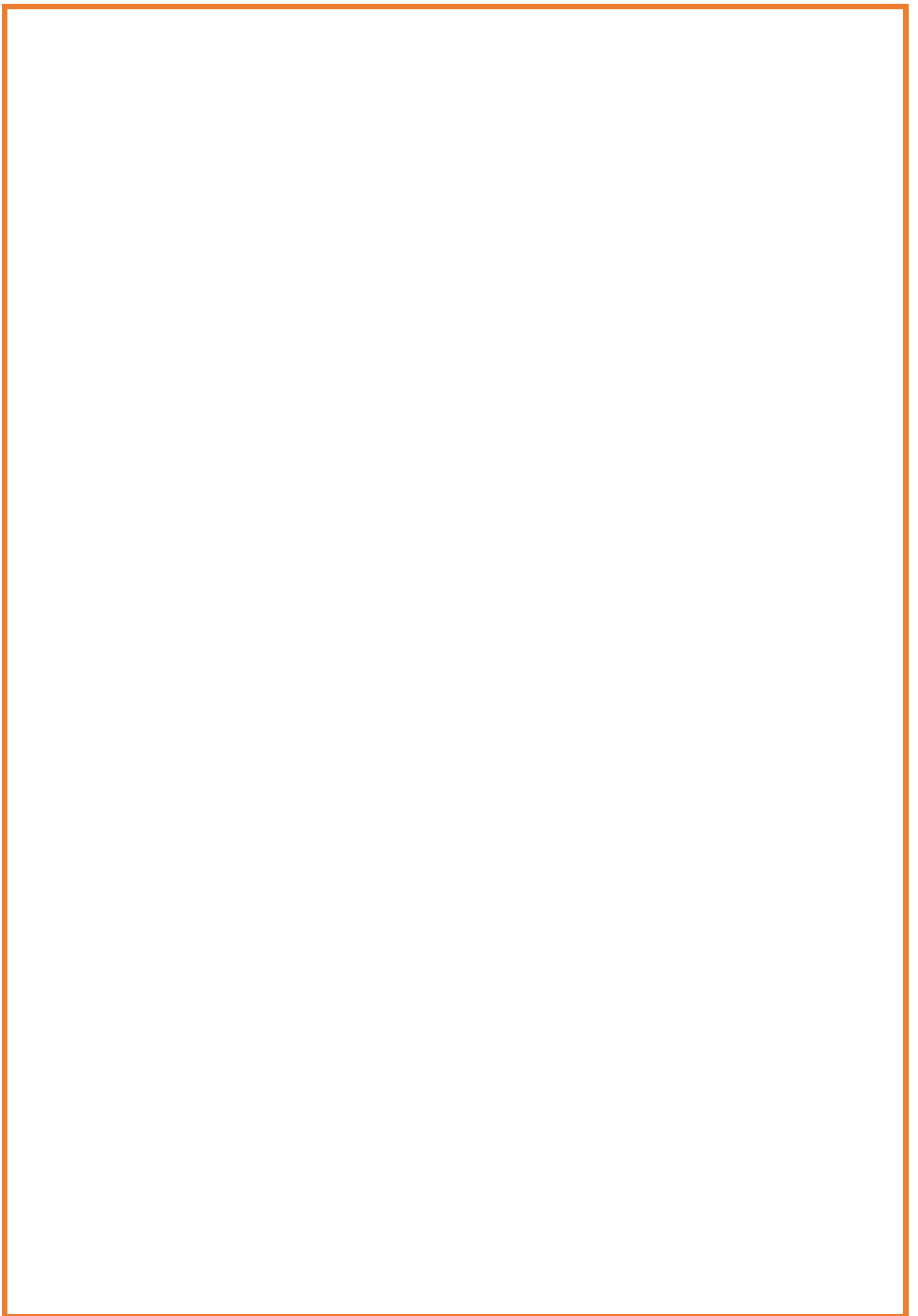
### Ход игры:

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- Чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- Чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).







## Дидактическая игра №19 «Украсим елку бусами»

**Цель:** Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. формировать умения «читать схему».

### Задачи:

- Развивать умение анализировать;
- выделять свойства фигур, классифицировать.
- находить фигуру по заданному признаку.
- закрепление навыков порядкового счета.

**Оборудование:** Комплект логических блоков Дьенеша, изображение елки, 15 карточек с символами

### Ход игры:

Педагог предлагает ребятам украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.



## Дидактическая игра №20 «Помоги сказочному герою»»

**Цель:** Упражнять детей в группировке геометрических фигур. Развивать наблюдательность, внимание и память

**Задачи:**

- Развивать умение анализировать;
- выделять свойства фигур, классифицировать.

**Оборудование:** Комплект логических блоков Дьенеша, 15 карточек с символами

**Ход игры:** - Разделите фигуры между сказочными героями так, чтобы:

- У Винни-пуха оказались все синие квадраты
- Чтобы Слоннику достались все желтые
- Чтобы Бегемоту достались все желтые и большие
- Чтобы Льву достались все красные фигуры
- Обезьяне достались все желтые треугольники



## Дидактическая игра №21 «Вырастим цветы»

**Цель:** Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. формировать умения «читать схему».

**Задачи:**

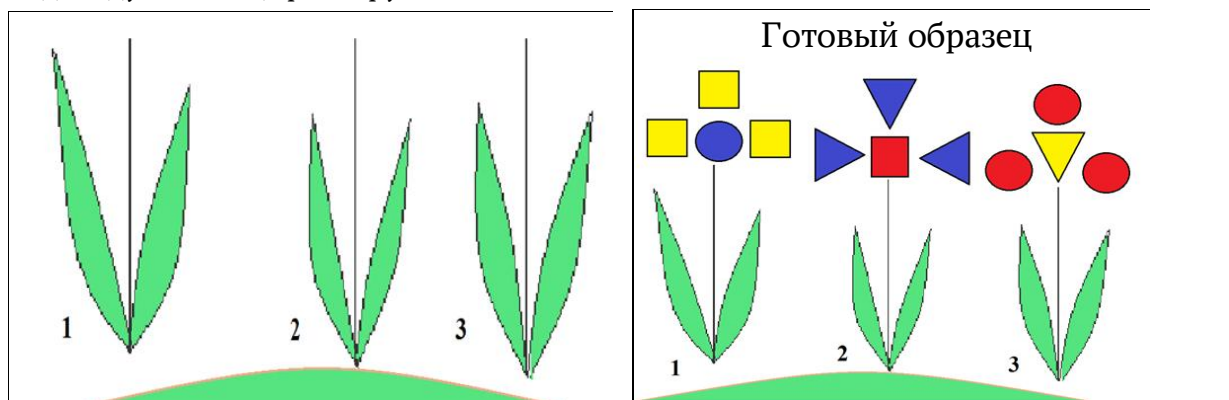
- Закрепить знания о геометрических фигурах.
- Упражнять в умении «читать» схемы-указания.
- Развивать образное мышление, воображение.

**Оборудование:** карточка-схема — «Полянка со стебельками», наборы геометрических фигур: круги, квадраты, треугольники по 5 шт. красные, синие и желтые; схемы для серединок и лепестков цветов, готовый образец.

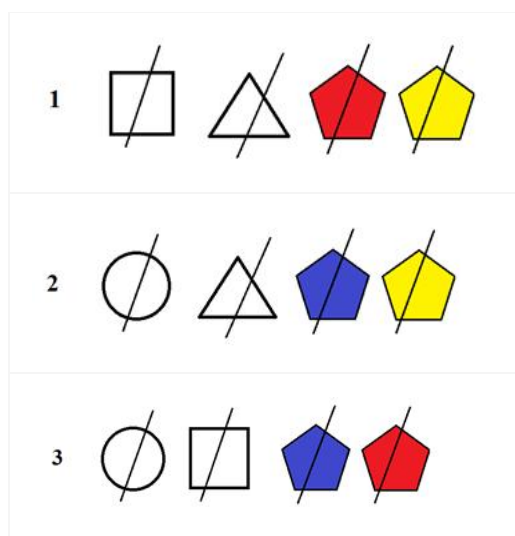
**Ход игры:** **Воспитатель** показывает схему полянки: — Ребята, посмотрите, на цветочной полянке случилась беда: злая волшебница заколдовала цветы — сделала их невидимыми. Волшебной стране срочно нужна ваша помощь, нужно расколдовать цветы.

Внимательно рассмотрите схемы для серединок и положите правильно нужные геометрические фигуры. А сейчас рассмотрите схемы для лепестков, будьте очень внимательны, и выложите лепестки нужными геометрическими фигурами.

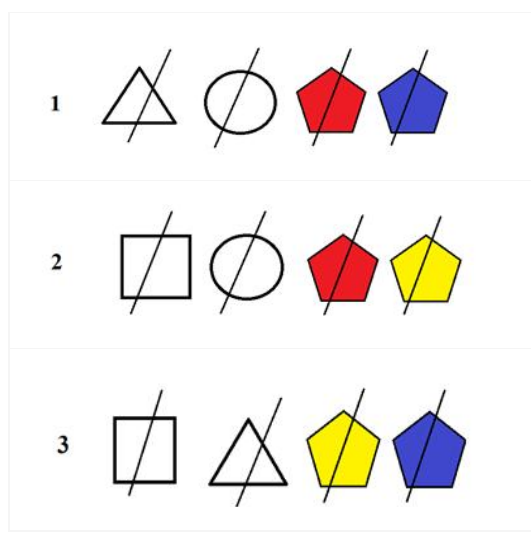
Воспитатель для проверки предлагает готовый образец. Оценивает деятельность детей в игре, хвалит выполнивших правильно задание. С теми, кто затруднился, проводит индивидуально еще раз игру.



Схемы для серединок цветов.



Схемы для лепестков.





## Дидактическая игра №22 «Сказка по клеткам»

**Цель:** Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги по клеткам.

**Задачи:**

- развитие логического мышления;
- развивать образное мышление, воображение.

**Оборудование:** карточка с клетками, фишки - картинки с изображением предметов.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает рассмотреть ребенку карточку, уточняет расположение цифр на ней, и фишки с изображением предметов, предлагает назвать: кто на них изображен. Педагог объясняет задание, чтобы получилась сказка нужно внимательно слушать и ставить фишки на нужную клеточку.

Воспитатель начинает рассказывать сказку: «Жила была девочка Маша (4,3), отправилась она гулять в лес (4,2). Высоко в небе парила птичка (1,2). Ласково светило солнце (1,4). На полянке Маша увидела красивые цветы (3,5). Скоро Маша увидела красивую бабочку (2,1). Хорошо летом в лесу».

Если ребенок правильно выполнял задание, то получится вот такая сказка по клеткам.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>					
<b>2</b>					
<b>3</b>					
<b>4</b>					
<b>5</b>					

Вариантов сказок может быть очень много!

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>					
<b>2</b>					
<b>3</b>					
<b>4</b>					
<b>5</b>					

## Дидактическая игра №23 «Рыбалка»

**Цель:** познакомить и закрепить состав чисел 6, 7 и 8.

**Задачи:**

- развитие логического мышления;
- развивать образное мышление, воображение.

**Оборудование:** карточки рыбки с примерами на состав чисел 6,7 и 8; 3 ведерка с ячейками.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает детям разложить улов рыбака по ведрам.

- Ребята, нужна ваша помощь - срочно необходимо накормить обитателей аквапарка: белый медведь съедает рыбу только 8 кг, тюлень - 6 кг, а дельфин - 7 кг. Ошибиться нельзя, будьте внимательны.

Дети выбирают карточку-рыбку и раскладывают в нужное ведро.

Воспитатель проверяет правильность выполнения. Можно выбрать капитана, который проверит все сложенные рыбки в ведре.



## Дидактическая игра №24 «Составь и реши задачи»

**Цель:** актуализировать умение составлять по картинкам и решать простейшие задачи на сложение и вычитание.

**Задачи:**

- сформировать опыт самопроверки по образцу.
- обосновывать решение, используя связь между целым и частью;

**Оборудование:** листы на каждого ребенка с картинками учеников, карандаши.

**Ход игры:** Воспитатель рассказывает, что на разных уроках были сделаны фотографии.

- Как вы думаете, на каком уроке была сделана первая (вторая) фотография? (На уроке по окружающему миру (пению))
- Составьте задачу по первой фотографии.

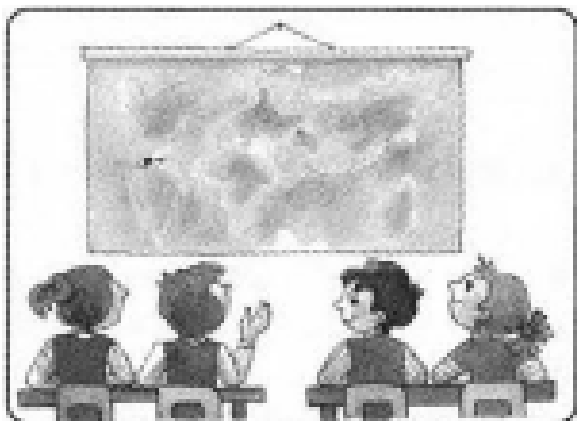
Задача может звучать так: «За партами сидело 4 ученика. 1 поднял руку.

Сколько детей руки не подняли?»

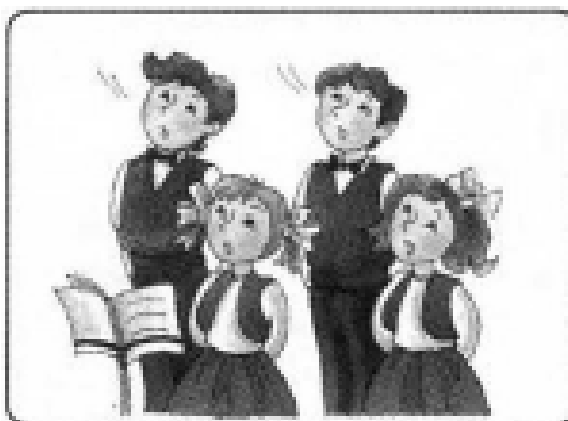
- Что в задаче нужно найти - часть или целое? (Часть.)
- Как найти часть? (Надо от целого отнять известную часть.)
- Известно ли нам целое? (Да, это 4.)
- Известна ли нам одна часть? (Да, это 1.)
- Запишите решение.

Для проверки воспитатель пишет решение на доске.

Вторую задачу дети придумывают и решают самостоятельно. Для проверки воспитатель пишет правильное решение на доске.



--	--	--



--	--	--

## Дидактическая игра №25 «Право, лево»

**Цель:** сформировать опыт ориентировки в пространстве относительно другого человека, определения места того или иного предмета относительно другого человека.

**Задачи:** закрепить умение ориентироваться в пространстве относительно себя

**Оборудование:** карточка для ребенка, карандаши цветные

**Ход игры:** Педагог задает вопрос: - как вы думаете, нужны ли в жизни правила?

Какие правила вы знаете? Выслушиваются все ответы детей, после чего воспитатель рассказывает, то на уроке в школе тоже есть правила, например, если ученик хочет что-то сказать, он должен поднять руку. Как вы думаете, зачем ввели такое правило?

После ответов детей воспитатель предлагает детям представить, что они уже стали учениками.

- Хотите на время стать учениками?

Воспитатель рассказывает, что ученики начинают свой учебный день с зарядки.

Дети становятся перед воспитателем

- Правой рукой дотроньтесь до левого колена.

-левой рукой дотянитесь до правой пятки.

- Хлопните под правой коленкой.

- Поднимите левую ногу.

Воспитатель вызывает одного ребенка-ведущего. и он встает спиной к остальным детям.

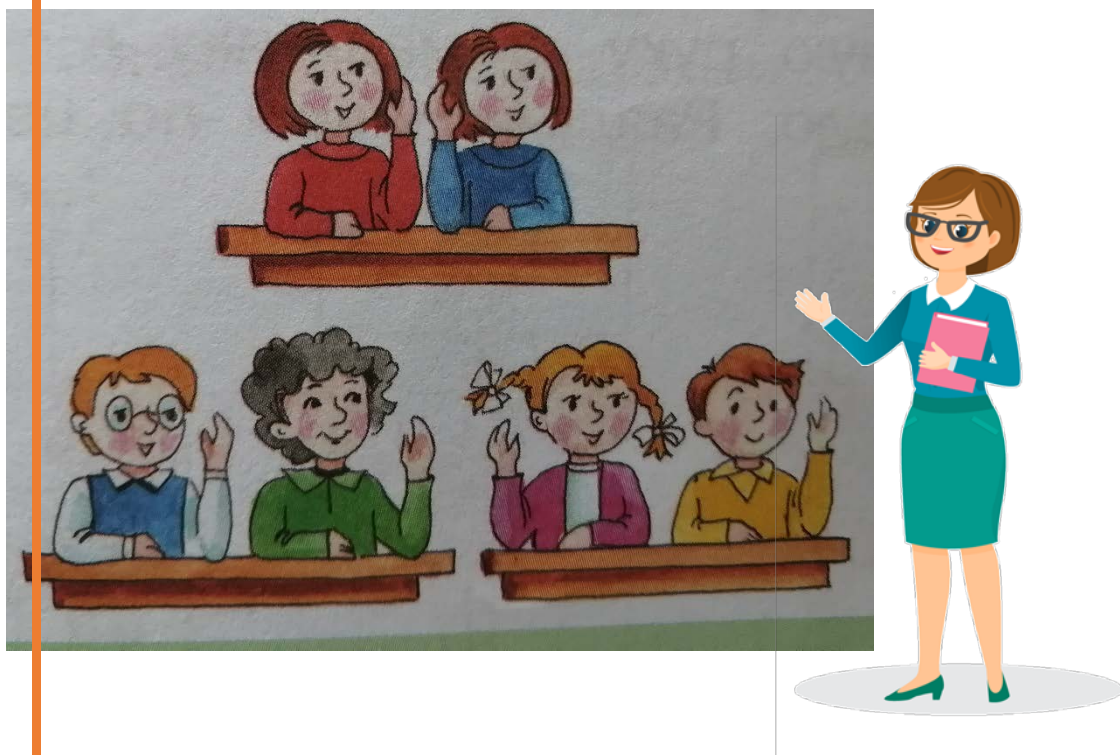
- Поднимите правую руку.

- Поднимите левую руку.

Воспитатель предлагает ведущему повернуться лицом к группе, и все выполняют те же команды.

- Что вы заметили? (Когда ведущий повернулся лицом, то получилось, как бы зеркальное изображение - мы по-другому увидели правую и левую руки.)

«Обведи синим карандашом тех, кто поднял правую руку, и красным -тех, кто поднял левую руку».



Воспитатель задает вопрос:

- Сколько детей подняли правую руку? (2.)

- Кто это? (Девочка в синем свитере, девочка с косичками.)

- Сколько детей подняли левую руку? (4.)

- Кто сидит справа от девочки в синем свитере? (Девочка в красном свитере.)



- Кто сидит слева от девочки с косичками? (Мальчик в желтой рубашке.)

## Дидактическая игра №26 «Зашифрованные числа»

**Цель:** уточнить представление о числовом отрезке; сформировать опыт соотнесения чисел на числовом отрезке с символами и обоснования своего суждения, опираясь на представление о порядке следования чисел на числовом отрезке;

**Задачи:** тренировать умение печатать цифры в клетках.

**Ход игры:** Воспитатель рассказывает, что дети в этой школе любят зашифровывать числа.

В этот раз они зашифровали числа на числовом отрезке. Правый и левый край полоски случайно оторвали. - Можете вы сказать, какое число зашифровано грибком? (Нет, т.к. не знаем, сколько чисел было оторвано.) - Какое число из тех, что остались на полоске, самое маленькое? Почему? (Самое маленькое число - грибок, потому что при движении по числовому отрезку влево числа уменьшаются, а самое крайнее слева число - это грибок.)

- Какое число из тех, что остались на полоске, самое большое? Почему?

(Самое большое число - листик, потому что при движении по числовому отрезку вправо числа увеличиваются, а самое крайнее справа число - это листик.)

Воспитатель предлагает детям прочитать равенство, написанное под полоской.

- Что значит от числа отнять 1? (Это значит назвать предыдущее число.) - Какое число является предыдущим для цветка? {Это домик.}- Какое число зашифровано домиком? (Число 3.)

Дети печатают число 3 в клетках рядом с домиком.

- Можете ли вы сказать, какое число зашифровано грибком? {Это число 2.}

- Почему вы так думаете? (Потому что число, предыдущее перед числом 3, это число 2.) Дети печатают число 2 в клетках рядом с грибком.

- Какое число зашифровано цветком? (Это число 4, потому что число, идущее следом за числом 3, будет число 4.) Дети печатают число 4 в клетках рядом с цветком.

- Какие числа зашифрованы флажком, рыбкой и листиком? (Флажок - число 5, рыбка - 6, листик - 7.)

Края полоски с нарисованным на ней числовым отрезком оборваны. Самое маленькое число подчеркни, самое большое — обведи. Расшифруй числа.

flower - 1 = 3

house -

mushroom -

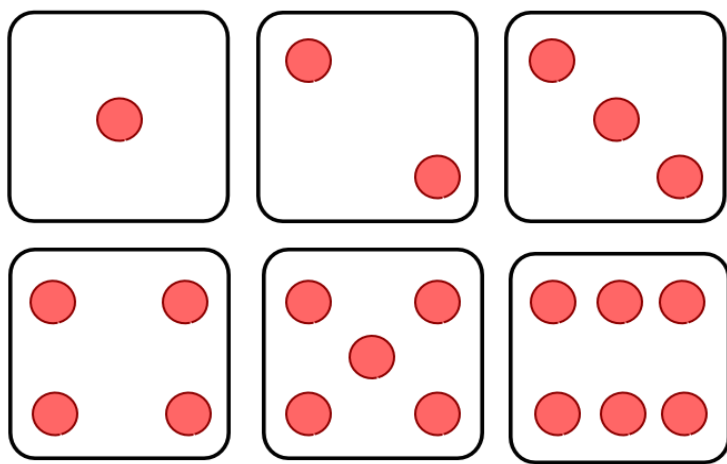
flower -

## Дидактическая игра №27 «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 6, музыка.

**Ход:** У детей карточки с кругами (от 1 до 6). 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.

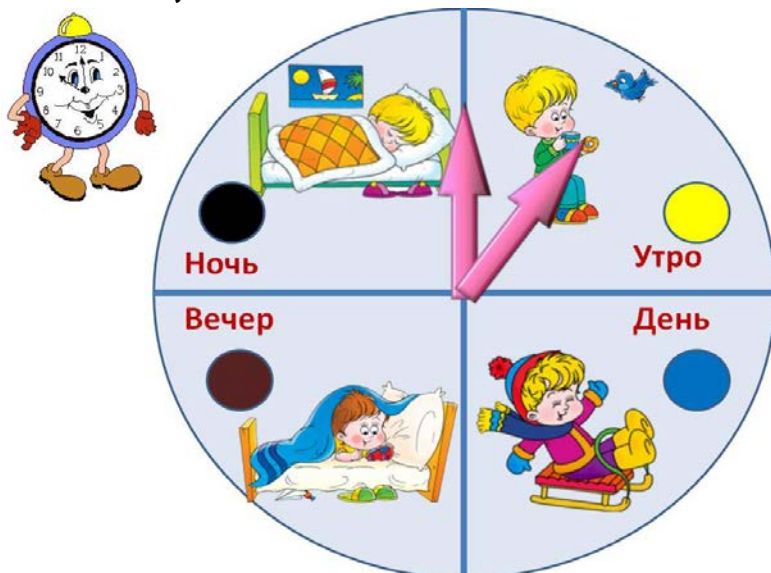


## Дидактическая игра №28 «Когда это бывает»

**Цель:** закрепить знания о частях суток.

**Материал:** модель суток, картинки.

**Содержание.** В. выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?



## Дидактическая игра № 29 «Что откуда берется?»

**Цель:** дать детям представление о производстве товаров.

**Задачи:**

1. Сформировать представление у детей о том, что такое «производство» товаров.
2. Закрепить представление о ресурсах.

**Оборудование:** карточки с изображением фруктов и овощей, продуктов, вещей.

**Ход игры:** предложить ребенку карточки с изображением различных продуктов и фруктов. Что можно съесть сразу, а что нужно приготовить?

Предложить карточки с изображением вещей. Из чего сделаны?

Можно ли самим сделать такое? И т.д.





### **Дидактическая игра № 30 «Бюджет».**

**Цель** – познакомить с понятием «бюджет».

**Задачи:**

1. Сформировать представление о том, что такое «бюджет».
2. Сформировать представление о том, что такое «доход».
3. Сформировать представление о том, что такое «расход».
4. Закреплять умение составлять «список покупок» и следовать ему.
5. Закреплять умение использовать для покупок заданную сумму денег.

**Оборудование:** монеты, купюры

**Ход игры:** выдать каждому ребенку сумму, которую ему нужно будет потратить на определенную цель. Цели могут быть различные – продукты для завтрака, для семейного торжества, подарки друзьям к Новому году и т.д.

### **Дидактическая игра № 31 «Сдача».**

**Цель** – формирование умения делать первичные экономические расчеты.

**Задачи:**

1. Учить делать первичные экономические расчеты, определять общую сумму покупки.
2. Формировать умение давать сдачу.
3. Закреплять умение классифицировать товар по категориям.
4. Закреплять умение формировать «список покупок», не превышающий возможностей.

**Оборудование:** монеты, купюры.

**Ход игры:** у каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее.

**Усложнение:** когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.



## Дидактическая игра № 32 «Надо» и «хочу».

**Цель** – формирование умения у детей разделять реальные потребности и свои желания.

### Задачи:

1. Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров.
2. Сформировать представление о том, что желание и реальная потребность не совпадают.
3. Дать детям представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить».

**Оборудование:** карточки с надписями «надо» и «хочу», карточки с разнообразными предметами.

**Ход игры:** ребенку предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «надо» и «хочу». Обсудите выбор ребенка, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «хочу», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии).

