

Картотека занимательных дидактических игр по математике для детей старшего дошкольного возраста

1. Раскрась шары

Цели игры: способствовать выявлению представления о форме, цвете, обучить счёту.

Оборудование: бумага, цветные карандаши.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребёнку листок, где изображены воздушные шары, и просит дорисовать ниточки, чтобы шары не разлетелись. Круглые шары ребёнок должен раскрасить синим цветом, а овальные – жёлтым. После этого воспитатель просит сосчитать, сколько синих шаров, сколько жёлтых, сколько синих и жёлтых вместе.

2. Самый внимательный

Цели игры: способствовать совершенствованию восприятия пространства и цвета.

Оборудование: картинки с изображением рыб и кругов.

Ход игры. Воспитатель показывает картинку, на которой изображены разные рыбки, с соответствующими кружками. Ребёнок внимательно рассматривает её и отвечает на вопросы: «У какого круга нет пары?», «Сколько рыбок плывёт налево?», «Сколько рыбок плывёт направо?» и т.д.

3. Палочки - считалочки

Цели игры: способствовать запоминанию и быстрому воспроизведению образца.

Оборудование: бумага, счётные палочки.

Ход игры. Педагог предлагает детям выложить на бумаге счётными палочками строчку по образцу. Образец показывается несколько секунд, а потом убирается.

4. Кто где?

Цели игры: способствовать формированию пространственной ориентации на листе бумаги.

Оборудование: бланк с изображением нескольких предметов, фишки.

Ход игры. Ребёнку предлагается бланк с изображением нескольких предметов, которые по-разному расположены в пространстве.

Воспитатель: Какие предметы нарисованы? Где нарисована груша? Где нарисован дом? Барабан? Мячик? Воздушный шарик? Что нарисовано справа от домика? А слева? Назови предмет слева вверху. И т.д. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. Победителем считается тот, кто получает 10 - 11 фишек.

5. А ну-ка, отними

Цели игры: выявление графических навыков, наблюдательности; воспитывать интерес к рисованию.

Оборудование: бумага белая, цветные карандаши.

Ход игры. Ребёнку даётся чёрно- белый рисунок. С помощью цветных карандашей или фломастеров попросите его раскрасить. Но каждый цвет зашифрован цифрой:

1. Коричневый;
2. Синий;
3. Красный;
4. Чёрный;
5. Зелёный;
6. Жёлтый.

6. Весёлые числа

Цель: развивать быстроту, мышление, слуховое внимание.

Игра поможет вспомнить прямой и обратный счёт; усвоить последовательность первых десяти натуральных чисел;

Оборудование: карточки с числами, фанты.

Игровые задания

1. Один ребёнок начинает считать, другой продолжает. Кто неправильно назовёт число, должен отдать фант (ленточку, пуговичку, фишку).
2. В конце игры фанты необходимо выкупить (назвать число, записать его, сосчитать игрушки, решить задачу).

7. Чего не стало?

Цель игры: упражнение в счёте; воспитание внимания, сообразительности, развитие памяти.

Правила. Правильно определить количество предметов, лежащих на столе. Назвать изменение, какое произошло с тем или другим предметом.

Ход игры. Дети изучают расположение игрушек на столе, затем один из играющих выходит из комнаты. В его отсутствие со стола убирается какой-нибудь предмет. У вернувшегося в комнату ребенка спрашивают: «Какого предмета не стало?»

8. Сложи целое из частей

Цель: развивать глазомер, координацию движений, сметливость.

Оборудование: плоские геометрические фигуры, их части (разного цвета), фишки.

Игровые задания.

1. Рассмотреть геометрические фигуры (образцы), назвать их.
2. По заданию воспитателя складывать целые фигуры из отдельных частей.
3. Самостоятельные игры:
 - а) кто составит больше фигур за определённое время;
 - б) у кого красивее узор из геометрических фигур.

9. Сделай поровну

Цель: развивать внимание, мышление.

Оборудование: счётные палочки, стаканчик.

Ход игры. Взрослый раскладывает на столе палочки. Вверху больше (или меньше) на одну, чем внизу. Запасные палочки находятся в стаканчике.

Ребёнку предлагается сделать так, чтобы палочек в обоих рядах стало поровну, и объяснить полученный результат.

10. Куда пойдёшь, что найдёшь

Цель: закрепление пространственных ориентировок. Воспитание внимания, мышления.

Оборудование: игрушки, предметы.

Ход игры. Воспитатель в разных местах комнаты или на участке прячет знакомые детям игрушки или предметы: под деревом мишку, впереди под ковром - корзиночку с ягодами; сзади за картиной - флажок. Перед началом игры, вызвав одного из детей, воспитатель говорит ему: « Направо пойдёшь - мишку найдёшь и т.д.

Куда же ты хочешь пойти?

Ребёнок выбирает направление, называет его. Когда игрушка найдена, ребёнок говорит, где он её нашёл. Например: « Я пошёл направо и нашёл мишку за деревом».

11. Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)?

Цель: уточнить представление детей о величине предметов, учить находить сходство предметов по признаку величины.

Материал: мяч.

Ход игры. Взрослый говорит: «Предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так: я буду называть одно слово, а ты будешь перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом».

В руках у взрослого мяч. Он бросает его ребёнку и говорит слово.

Например: Длинная.

Ребёнок: Дорога, лента, верёвка и т.д.

12. Конструктор

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

Материал: разные фигуры (из бумаги или от старых мозаик).

Ход игры. Взрослый предлагает ребёнку рассмотреть таблицу. Сосчитать, сколько и каких геометрических фигур требуется для построения той или иной картинки. Затем ребёнок самостоятельно строит изображение на своём листе.

13. Угощение кукол

Цель: закрепление знаний и умений делить предмет на 2 - 4 части.

Материал: куклы, угощение.

Правила. Играть роль хозяйки: а) встретить кукол, снять с них пальто;

б) разделить правильно булочку и конфетку на 4 х кукол;

в) накрыть стол для угощения.

Ход игры. Дети к нам приехали в гости куклы Ира, Света, Наташа, Оля.

Надо их встретить и угостить чаем, но вот беда у нас только одна булочка и две конфеты. Как нам быть? Надо правильно всё это между ними разделить. Дети распределяют роли кто-то встречает кукол, а кто-то из детей накрывает стол, устанавливают, как же делить между 4 куклами две конфеты и булочку.

14. Живое число

Цель: закрепление навыков прямого и обратного счёта в пределах 10. Выработка быстрой реакции на слово.

Материал: таблички с нарисованными кружками от 1 до 10.

Правила. Быстро найти своё место в шеренге «живых чисел».

Ход игры. Дети получают таблички с нарисованными кружочками от 1 до 10. По команде «Числа, встаньте по порядку» (можно в прямом или обратном порядке) дети должны встать в шеренгу и пересчитаться так, как дал команду воспитатель. Раздавать детям можно не только кружочки, но и предметы.

15. Вчера, сегодня, завтра

Цель: упражнять детей в активном различении временных понятий «вчера», «сегодня», «завтра».

Материал: мяч.

Ход игры. Взрослый и ребёнок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребёнку и говорит короткую фразу. Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому.

Например: Мы лепили (вчера). На прогулку идём (сегодня) и т.д.

16. Магазин без продавца

Цель: развивать мышление, сообразительность.

Материал: карточки с геометрическими фигурами, игрушки, вещи разной формы, фишки.

Ход игры. В магазине (на столе взрослого) - разные товары, среди них имеются игрушки и вещи разной формы. Взрослый даёт ребёнку карточку - чек, на которой нарисована определённая фигура: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник. Ребёнок - покупатель выбирает предметы соответствующей формы. Он получает покупку, если правильно подберёт и опишет форму товара.

17. Два бассейна

Цель: закрепление понятий «широкий» и «узкий», ориентироваться в пространстве. Воспитывать внимание, сообразительность.

Материал: строительный материал, касса, билеты «широкие» и «узкие».

Правила. Входить в бассейн только по билетам и по сигналу «плавать» не наталкиваясь друг на друга. Быть вежливыми, уступать место товарищу.

Ход игры. На полу из строительного материала построены два «бассейна» узкий и широкий с входами с одной стороны. Рядом с бассейнами касса. Дети по очереди «покупают» в кассе билеты. Одни билеты узкие, другие широкие по сигналу воспитателя дети заходят в бассейн и согласно по форме билета. Дети имитируют движения пловцов, ныряльщиков. По сигналу выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна).

18. Ты вокруг оглянись, ко всему присмотришь

Цель: развивать внимание, память, мыслительную деятельность.

Материал: картинки.

Ход игры. На доске выставляется до 20 картинок. В течение 1-2 минуты дети ходят по кругу и стараются запомнить как можно больше предметов. Затем подходят к доске и отбирают соответствующие картинки.

19. Потерянный домик

Цель: развивать внимание, память, мыслительную деятельность.

Материал: домики разных цветов и размеров.

Ход игры. На импровизированной поляне появляются несколько домиков. Они отличаются размером и цветом. Из каждого домика выходит хозяин.

Например, из высокого пятнистого домика-жираф, из маленького зелёного- кузнечик, из маленького разноцветного- бабочка и т.д.

Вдруг раздаётся шум.

Воспитатель:

«Перепутал все на свете

Знаю, кто - проказник ветер»

Дует ветер (ребёнок) и домики разлетаются в разные стороны. Дети бегут к одному домику и ищут его жильца (так и с остальными домиками).

20. Большой - маленький

Цель: закрепление слов противоположного значения большой - маленький, низкий - высокий, длинный - короткий. Воспитывать внимание, сообразительность.

Материал: мяч или платок.

Правила. Внимательно следить за словом воспитателя, которое он произносит с бросанием мяча или платка, быстро поймать мяч и сказать слово, противоположное сказанному воспитателем. Если игра проводится с задачей закрепить временные представления, продолжить игру после названного воспитателем времени.

Ход игр. Дети сидят в кругу. Воспитатель бросает платок или мяч и говорит: «Толстый». Поймавший мяч должен ответить противоположными словами и т.д.

21. Пройди в ворота

Цель: закреплять умение считать, знание состава числа, воспитывать внимание, сообразительность.

Материал: карточки, «ворота» с изображением чисел.

Правила. Найти пару (ребёнка с которым вместе будет число, показываемое на воротах).

Ход игры. В группе стоят ворота, на которых прикреплена карточка с шести кружками или ещё каким-то числом. У детей маленькие карточки с нарисованными кружками от 1 до 6. Дети бегут по комнате и по сигналу воспитателя соединяются в пары так, чтобы в сумме карточек получилось шесть, и пробегают в ворота.

22. Когда это бывает?

Цель: уточнить и углубить знания детей о временах года.

Материал: на столе лежат картинки с изображением различных предметов. Одни предметы нужны людям только в определённое время года, другие используются в разные сезоны. На картинках изображены так же растения и животные; загадки.

Правила игры. Дети берут по одной карточке.

Ведущий загадывает загадку. Отгадка предмет, изображенный на карточке. Если у игрока есть такая карточка, он поднимает её, показывает и объясняет, в какое время года этот предмет используется.

23. Подбери нужную карточку

Цель: закрепление счёта, умение соотносить количество предметов с кружками, находить одинаково расположенные в пространстве разные предметы.

Материал: карточки с кружками, фишки.

Правила. Самостоятельно отыскивать нужную карточку. За правильно выполненную задачу и соблюдение правил игры ребёнок получает фишку.

24. Достань названный предмет

Цель: определить уровень развития моторной сферы и уровень развития мыслительной деятельности ребенка. Совершенствовать тактильные ощущения и восприятие ребенка.

Материал: мешочек, разные предметы геометрических форм.

Ход игры. В присутствии ребёнка взрослый показывает, а затем кладёт в мешок предметы разных геометрических форм: треугольник, овалы, квадраты, круги, прямоугольники (по 2 предмета каждого вида). Затем взрослый предлагает ребёнку на ощупь достать из мешка названную геометрическую фигуру.

25. Исправь ошибку

Цель: развивать память, логическое мышление у детей.

Материал: грибочки, ёлочки, числовые карточки или цифры.

Ход игры. Поставьте в два ряда группы различных предметов. Например: 7 грибов и 8 ёлочек. Рядом с ними поместите числовые карточки (или цифры), но не правильно:

к 7-му грибу - карточку с 8 кружками,
а к 8-й ёлочке – с 7-ю. Дети должны исправить ошибку.

26. Сосчитай и построй

Цель: развивать мышление, сообразительность.

Материал: счётные палочки, белая бумага с нарисованными рисунками.

Ход игры. У ребёнка палочки (счётные). У взрослого заранее на белой бумаге нарисованы различные рисунки: цветы, домики, геометрические фигуры и т.д.

Рисунки сделаны необычным способом, они как бы сконструированы из палочек. Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на рисунок, посчитать, сколько потребуется палочек, чтобы его «нарисовать». Затем рисунок убирают, а ребёнок с помощью палочек воспроизводит его самостоятельно.

27. Услышь и посчитай

Цель: учить одновременно, считать звуки и отсчитывать игрушки.

Материал: подносы с мелкими игрушками.

Ход игры. Воспитатель обращается к детям: «Сегодня мы снова будем считать звуки, и отсчитывать игрушки. В прошлый раз мы сначала считали звуки, а потом отсчитывали игрушки. Теперь задание будет сложнее. Надо будет одновременно считать звуки, и пододвигать к себе игрушки, а затем сказать, сколько раз ударил молоточек, и сколько игрушек вы поставили. Всего дается 3-4 задания.

28. Матрешки

Цель: упражнять в порядковом счете, развивать внимание, память.

Материал: Цветные косынки (красная, жёлтая, зеленая: синяя и т. д., от 6 до 10 штук.)

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 стоит каждая матрешками выходит за дверь. В это время две матрешки меняются местами. Водящий входит и говорит, что изменилось, например: «Красная матрешка была пятой, а стала второй, а вторая матрешка стада пятой». Иногда матрешки могут оставаться на своих местах. Игра повторяется несколько раз.

29. В какой руке сколько?

Цель: упражнять детей в умении составлять число из двух меньших чисел.

Материал: маленькие игрушки, чтобы помещались в руках или счётные палочки.

Ход игры. Воспитатель предлагает пересчитать предметы, которые у него в руках.

-Сколько всего у меня игрушек (палочек)?

После педагог за спиной делит предметы в две руки.

- Угадайте, сколько игрушек (палочек) у меня в левой (правой) руке? (помогает словами «больше», «меньше» угадать первое число)

Угадав, сколько предметов в одной руке, ребёнок должен сказать, сколько предметов в другой руке и сколько вместе.

30. Игра с кубом

Цель: упражнять в прямом и обратном счёте.

Материал: куб, на гранях которого цифры или кружочки.

Ход игры. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирают ведущего.

Он бросает куб, называет цифру на грани и продолжает считать дальше, после чего бросает куб другому ребёнку и даёт задание: «Считай дальше» или «Считай в обратном порядке».