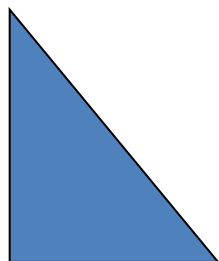
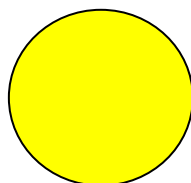
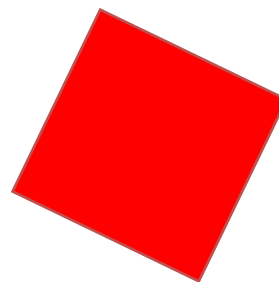


Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение Маломинусинский детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому направлению развития детей

## **Картотека дидактических игр по ФЭМП для детей старшего дошкольного возраста.**

Составили: Секирникова Т.В.  
Чертыгашева О.О.



2018 год

### **«Что изменилось»**

Цель: закрепить название геометрических фигур, развивать память.

Ход: На доске шаблоны геометрических фигур, дети закрывают глаза, воспитатель меняет фигуры местами и спрашивает: "Что изменилось?".

### **«Какая цифра пропущена»**

Цель: закреплять цифры от 0 до 10; порядковый счет.

Ход: на доске воспитатель выставляет **карточки с цифрами**, но не все:

1 2 4 5 6 8 10

- Какие цифры пропущены?

Дети отвечают, а один ребенок у доски ставит недостающие цифры.

### **«Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь»**

Цель: упражнять в счете на слух.

Ход: у детей **цифры от 1 до 10**. Воспитатель за ширмой ударяет молоточком по барабану или металлофон.

Задание 1. Покажи такую цифру, которая совпадает с тем, сколько звуков услышишь (3-4 задания).

Задание 2. Покажи цифру на один больше или меньше (2-3 задания).

### **«Чудесный мешочек»**

Цель: закреплять название геометрических фигур, умение определять их на ощупь.

Ход: 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. "

### **«Что, где?»**

Цель: упражнять детей в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе, развивать умение ориентироваться в пространстве.

Ход: игра проводится в кругу. В центре круга стоит воспитатель с мячом, объясняет правила игры.

- Я буду называть предметы, находящиеся в этой комнате. Тот из вас, кому я брошу мяч, в своем ответе должен использовать следующие слова: "Слева", "справа", "вперед", "позади". Воспитатель бросает мяч ребёнку и спрашивает: "Где стол?" Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: "Вперед меня" - и бросает мяч воспитателю.

### **«Назови скорей»**

Цель: закреплять название дней недели.

Ход: игра поводится в кругу. Воспитатель бросает мяч кому либо из детей и спрашивает: "Какой день недели перед четвергом?". Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: "Среда".

- Какой день недели был вчера?

- Назови день недели после вторника.

- Назови день недели между средой и пятницей.

### **«Обратный счет»**

Цель: упражнять в обратном счёте.

Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель называет число (*например: 10*) и отдает мяч ребёнку, тот называет число меньше 10 (9, передает мяч следующему и т.д.

Задание. Посчитайте от 7 до 4; от 6 до 2 и т. д.

### **«Беги ко мне»**

Цель: закреплять названия геометрических фигур, умение различать цвет и размер.

Ход: дети образуют круг. К каждого ребёнка одна геометрическая фигура. Воспитатель в центре круга. Он даёт задание: "Бегите ко мне те, у кого красные фигуры". Дети с красными фигурами подбегают к воспитателю и объясняют, почему они пришли в круг.

Задание. - Бегут дети с четырёхугольниками (*многоугольниками*) и др.

-Бегут все с большими (*маленькими*) фигурами.

### **«Назови соседей»**

Цель: учить называть числа "соседей".

Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель называет любое число до 10 (например: 7) и бросает мяч ребёнку; тот ловит мяч и называет "соседей" числа (в данном случае: 6 и 8). Возвращает мяч воспитателю.

### **«Подбери игрушку»**

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

Ход: воспитатель объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько игрушек, сколько он 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, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Витя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором-3, на третьем-4, на четвертом-5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно ли выполнено задание.

### **«Подбери фигуру»**

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.

Ход: сначала В. предлагает обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом он предьявляет таблицу, на которой нарисованы эти же фигуры, но другого цвета и размера, чем у детей, и, указывая на одну из фигур, говорит: «У меня большой желтый треугольник, а у вас?» И т. д. Вызывает 2-3 детей, просит их назвать цвет и размер (большой, маленький своей фигуры данного вида). «У меня маленький синий квадрат».

### **«Назови и сосчитай»**

Цель: учить детей считать звуки, называя итоговое число.

Ход: Занятие лучше начать со счета игрушек, вызвав к столу 2-3 детей, после этого сказать, что дети хорошо умеют считать игрушки, вещи, а сегодня они

научатся считать звуки. В. предлагает детям сосчитать, помогая рукой, сколько раз он ударит по столу. Он показывает, как надо в такт ударам производить взмах кистью правой руки, стоящей на локте. Удары производят негромко и не слишком часто, чтобы дети успевали их считать. Сначала извлекают не более 1-3 звуков и только тогда, когда дети перестанут ошибаться, количество ударов увеличивается. Далее, предлагается воспроизвести указанное количество звуков. Педагог по очереди вызывает детей к столу и предлагает им ударить молоточком, палочкой о палочку 2-5 раз. В заключение всем детям предлагают поднять руку (наклониться вперед, присесть) столько раз, сколько раз ударит молоточек.

### **«Назови свой автобус»**

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

Ход: В. ставит 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 автобусы и становятся друг за другом. Игру повторяют 2-3 раза.

### **«Хватит ли?»**

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

Ход: В. предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «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 и неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

### **«Собери фигуру»**

Цель: учить вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

Ход: В. предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает: «Какого цвета палочки? По сколку палочек каждого цвета? Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные фигуры. После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки. Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру. Педагог обращает внимание на то, что палочки расположены по-разному, но их поровну - по 4  
«Как доказать, что палочек поровну? Дети раскладывают палочки рядами одну под другой.

### **«На птицефабрике»**

Цель: упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

Ход: В.: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. В. незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

### **«Расскажи про свой узор»**

Цель: учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

Ход: У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу - квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху

и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

### **«Вчера, сегодня, завтра»**

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

Ход: По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие.

Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было ... вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в круг, игра продолжается.

### **«Почему овал не катится?»**

Цель: познакомить детей с фигурой овальной формы, учить различать круг и фигуру овальной формы

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

овальной формы вытянута). Сравнивают путем приложения и наложения круга на овал.

### **«Посчитай птичек»**

Цель: показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

Ход: Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок(снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше:6 или 6?Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.

### **«Кто быстрее найдет»**

Цель: упражнять в соотнесении предметов по форме с геометрическими образцами и в обобщении предметов по форме.

Ход: Детям предлагают сесть за столы. Одного ребенка просят назвать фигуры стоящие на подставке. В. говорит: «Сейчас мы поиграем в игру «Кто быстрее найдет». Я буду называть по одному человеку, и говорить какой предмет надо найти. Выигрывает тот, кто первым найдет предмет, поместит его рядом с фигурой такой же формы». Вызывает сразу 4 ребенка. Дети называют выбранный предмет и описывают его форму. В. задает вопросы: «Как ты догадался, что зеркало круглое? Овальное?» и т. д.



В заключение В. задает вопросы: Что стоит рядом с кругом? (квадратом и пр.). Сколько всего предметов? Какой формы эти предметы? Чем все они похожи? Сколько их?

### **«Угадай»**

Цель: закрепить навыки счета в пределах (...).

Ход: В центре круга сидит заяка. В. говорит, что заяка хочет поиграть. Он задумал число. Если к этому числу добавить 1, то получится число ( ). Какое число, задумал заяка?

Далее заяка дает такие задания: «Положить в квадрат число меньше (...) на 1. В кругу - число больше (...) на 1 . и т. д.

### **«Живые числа»**

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

Ход: 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.

### **«Новогодние елочки»**

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

Ход: В. собирает детей полукругом и говорит: «Дети, приближается Новый год, и всем нужны елочки. Мы будем играть так: наша группа поедет в лес, и каждый найдет там елочку, по мерке. Я вам раздам мерки, и вы будете подбирать елочки нужной высоты. Кто найдет такую елочку, подойдет ко мне с елочкой и меркой и покажет, как измерил свою елочку. Мерить надо, поставив мерку рядом с елочкой, чтобы низ у них совпадал, если верх тоже совпадает, значит вы нашли нужную елку (показывает прием измерения)».

Дети едут в лес, где на нескольких столиках вперемешку стоят разные елочки. Каждый подбирает нужную ему елочку. Если ребенок ошибся, то он

возвращается в лес и подбирает нужную елочку. В заключение обыгрывается поездка по городу и доставка елок по местам.

#### **«Незнайка в гостях»**

Цель: учить видеть равное количество разных предметов, закрепить умение вести счет предметов.

Ход: В. обращается к детям: «Мы с вами еще раз поучимся делать так, чтобы разных предметов было поровну». Он указывает на стол и говорит: «Утром я попросила Незнайку к каждой группе игрушек поставить карточку, на которой столько же кружков, сколько стоит игрушек. Посмотрите, правильно ли Незнайка расставил игрушки и карточки? (Незнайка ошибся). Выслушав ответы детей, В. предлагает 1 ребенку подобрать к каждой группе соответствующую карточку. Дети по очереди пересчитывают ют игрушки и кружки на карточках. Последнюю группу игрушек педагог предлагает сосчитать всем детям вместе.

#### **«Путешествие в булочную»**

Цель: учить детей делить предметы на 2, 4 равные части складыванием и разрезанием, устанавливать отношения между целым и частью.

Ход: «Сегодня вечером я пойду в булочную за хлебом, - говорит В. - мне нужна половина буханки хлеба. Как продавец разделит буханку? Возьмите прямоугольник, это как будто буханка хлеба. Разделите его так, как разрезал бы буханку продавец. Что вы сделали? Что у вас получилось? Покажите 1 из 2-х равных частей. А теперь обе половины. Соедините их вместе, как будто остался целый прямоугольник (Сравнивают целую часть с половинами. Находят 1, 2 части). Догадайтесь, как разделил бы продавец, если бы мне было достаточно четвертушки хлеба. Правильно, он бы разделил буханку на 4 части и дал бы мне одну их из них. Второй прямоугольник дети делят на 4 части.

#### **«Магазин»**

Цель: развитие наблюдательности и внимания научить различать аналогичные предметы по величине.

Игра делится на 3 этапа.

1. **«Магазин».** У овечки был магазин. Посмотри на полки магазина и ответь на вопросы: Сколько полок в магазине? Что находится на нижней (средней, верхней) полке? Сколько в магазине чашек (больших, маленьких)? На какой полке стоят чашки? Сколько в магазине матрешек? (больших, маленьких). На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей? (больших, маленьких). На какой полке они стоят? Что стоит слева от пирамида? Справа от пирамид, слева от кувшина, справа от кувшина, слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и большими мячами? Каждый день утром овечка выставляла в магазине одни и те же товары.

2. **«Что купил серый волк».** Однажды на Новый год в магазин явился серый волк и купил своим волчатам подарки. Посмотри внимательно. Угадай, что купил серый волк?

3. **«Что купил заяц?»** На следующий день после волка в магазин пришел заяц и купил новогодние подарки для зайчат. Что купил заяц?

### **«Выставка форм»**

Цель: закрепление представлений о геометрических фигурах, развитие мелкой моторики.

Ход: Дети соревнуются в выкладывании различных геометрических фигур: прямоугольников, различной длины и ширины, треугольников с разной длиной сторон и величиной углов - из палочек, кругов и овалов - из ниток. Побеждает тот, кто сделает больше разнообразных фигур. Аккуратность тоже учитывается.

### **«Построим домик»**

Цели: закрепить с детьми понятие "геометрические фигуры", закрепить умение находить необходимые фигуры нужного размера, цвета и формы. А также закрепить понятия большой, маленький, средний, самый маленький. Развивать мелкую моторику рук.

Ход: Ребенок должен самостоятельно составлять дома разных размеров из недостающих частей. Нужно построить свой дом, а для этого подобрать

подходящие детали: крышу, дверь, окна и вставить их в соответствующие проемы стены. Игра может проводиться на скорость, кто быстрее построит свой домик. Также можно предложить детям самим придумать, кто будет жить в каждом домике.

### **«Только одно свойство»**

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

Ход: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Вторым играющим должен положить 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 строится по типу домино.

### **Сложи квадрат**

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

Ход: 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).

### **«Расскажи про свой узор»**

Цель: учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

Ход: У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу - квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху

и внизу - волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками.

### **«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.

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