

2 8 4 5 1 7 9

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 15 города Ельца»

## Картотека игр

для детей старшей группы

Модуль: «Математическое развитие»

7 4 2 9 3 8 5 6 1

1 6 5 8 3 9 2 4 7

9 7 1 5 4 8 2

## №1

### Модуль: «Математическое развитие»

#### Игра: «Подбери фигуру»

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

**Задачи:** - закреплять знания о геометрических фигурах;

- развивать внимание, память, речь, фантазию, воображение, логическое мышление, творческие способности;

- воспитывать интерес к математике.

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

#### Ход игры.

Сначала воспитатель предлагает обвести пальчиком фигуры, нарисованные на карточках. Потом он предъявляет 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».

**Вывод:** закреплены знания о геометрических фигурах.

## №2

### Модуль: «Математическое развитие»

#### Игра: «Сделай так, как я скажу»

**Цели:** закрепить пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах.

**Задачи:** - закреплять знания о геометрических фигурах;

- развивать внимание, память, речь, фантазию, воображение, логическое мышление, творческие способности, инициативность;

- воспитывать интерес к математике.

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

#### Ход игры.

Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга — треугольник, справа — квадрат, сверху — круг, внизу — прямоугольник. Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

**Вывод:** закрепились пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах.

### №3

#### Модуль: «Математическое развитие»

##### Игра: «Составь фигуру»

**Цели:** упражнять в группировке геометрических фигур по цвету, размеру.

**Задачи:** - закреплять знания о геометрических фигурах;

- развивать внимание, память, логическое мышление;

- воспитывать интерес к математике.

**Оборудование:** геометрические фигуры (красного, жёлтого, синего цвета), конверт.

##### Ход игры.

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 В. предлагает перемешать все фигуры и разложить их по форме (величине).

**Вывод:** дети делают вывод, что геометрические фигуры можно сгруппировать по форме, цвету и размеру.

### №4

#### Модуль: «Математическое развитие»

##### Игра: «Робот»

**Цели:** закреплять умение ориентироваться в пространстве, четко формулировать задания.

**Задачи:** - совершенствовать понимание пространственных отношений;

- развивать познавательный интерес, внимание, память, логическое мышление;

- воспитывать желание играть в игры с математическим содержанием.

##### Ход игры.

Число участников – не меньше 6-8 человек. Робот двигается только по команде и только тогда, когда задание четко сформулировано. Если Робот понял команду, он должен сказать: "Задание понял, выполняю". Когда выполнил, должен не забыть сказать: "Задание выполнил". Если задание сформулировано не четко, Робот должен сказать: "Уточните задание, я задание не понял".

Дети должны к Роботу обращаться вежливо и четко, по очереди формулировать различной сложности задания. Педагог следит за ходом игры. На роль Робота ребенок либо назначается, либо вызывается по желанию. Когда Робот выбран, он отходит в сторону или выходит за дверь. Педагог вместе с детьми определяет путь Робота (направление движения и количество шагов, например, не менее 2 и не более 5), темы вопросов. Затем дети прячут какой-либо предмет: игрушку, книги и т.д. Руководя Роботом, дети должны привести Робота к месту, где спрятан предмет.

Входит Робот, встает у двери.

Ребенок: «Дорогой Робот, улыбнись и сделай, пожалуйста, 3 шага вперед».

Робот: «Задание понял, выполняю (улыбается, делает 3 шага вперед). Задание выполнил».

Ребенок: «Уважаемый Робот, пожалуйста, прыгни на одной ножке».

Робот: «Задание не понял, задание не понял...»

Педагог: «Уточните Ваше задание. Робот может "перегореть"».

Ребенок: «Извини, Робот, будь любезен, прыгни на правой ножке 4 раза вперед».

Робот: «Задание понял, выполняю».

**Вывод:** дети делают вывод, что с помощью последовательных команд можно определить путь.

## №5

### Модуль: «Математическое развитие»

#### Игра: «Живые цифры»

**Цели:** упражнять в счете.

#### **Задачи:**

- упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа;
- развивать познавательный интерес, внимание, память, логическое мышление;
- воспитывать желание играть в игры с математическим содержанием.

Оборудование: Карточки с нарисованными на них кружками от 1 до 10.

#### **Ход игры.**

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.

## **№6**

**Модуль: «Математическое развитие»**

**Игра: «Преврати цифру в смешную фигурку»**

**Цели:** закрепить знания об образе цифр.

**Задачи:**

- развивать мелкую моторику рук, развивать воображение;
- упражнять в узнавании цифр;
- воспитывать желание играть в игры с математическим содержанием.

Оборудование: Карточки с нарисованными на них цифрами от 1 до 10.

### **Ход игры.**

Путем дорисовывания или прорисовывания цифры превращаются в «человечков», «зверюшек» или другие смешные фигурки.

Вывод: дети уточняют знания об образе цифр.

## **№7**

**Модуль: «Математическое развитие»**

**Игра: «Конструктор»**

**Цели:** формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются.

**Задачи:**

- упражнять в счете до 10;
- развивать мелкую моторику рук, развивать воображение;
- воспитывать желание играть в игры с математическим содержанием.

Оборудование: разноцветные фигуры.

### Ход игры.

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 можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат,

Из них построил домик.

И этому я очень рад:

Теперь живет там гномик.

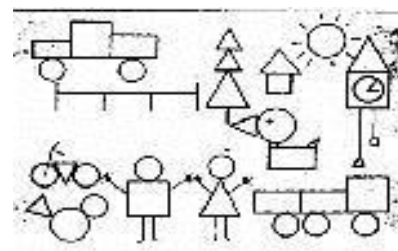
Квадрат, прямоугольник, круг,

Еще прямоугольник и два круга...

И будет очень рад мой друг:

Машину ведь построил я для друга.

Я взял три треугольника



И палочку-иголочку.

Их положил легонько я.

И получил вдруг елочку.

Вывод: дети делают вывод, что из геометрических фигур можно построить предмет.

**Модуль: «Математическое развитие»**

**Игра: «Живые числа»**

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

**Задачи:**

- упражнять в счете до 10;
- развивать логическое мышление;
- воспитывать желание играть в игры с математическим содержанием.

Оборудование: карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

**Ход игры.**

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

Водящий говорит: «Все ли встали на свои места? Сейчас они нам скажут какое из них и на сколько больше или меньше какого?» Число один говорит: «Я меньше 2 на 1». Число два отвечает, что оно больше на 1. и т.д.

**Модуль: «Математическое развитие»**

**Игра: «Успей вовремя»**

**Цели:** закреплять понятие времени. Развивать чувство времени, учить регулировать свою деятельность в соответствии с временным интервалом

**Задачи:**

- развивать чувство времени;
- развивать внимание, память, логическое мышление;
- воспитывать интерес к математике.

**Оборудование:** Дидактическая игра «Танграм», песочные часы.

**Ход игры.**

На столе у воспитателя картинкой вниз лежит 10 карточек (из игры «Танграм»)

Дети разбиваются на пары. Воспитатель предлагает взять конверты с разрезанными частями и собрать из них картинку за 3 минуты (показывает песочные часы).

Воспитатель проверяет, все ли дети успели выполнить задание, и напоминает о важности умения укладываться в заданное время.

**Модуль: «Математическое развитие»**

**Игра: «Выложи картинку»**

**Цели:** Упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений

**Задачи:** - закреплять знания о геометрических фигурах;

- развивать внимание, память, речь, фантазию, воображение, логическое мышление, творческие способности;

- воспитывать интерес к математике.

**Оборудование:** Танграм на каждого ребенка, образец выполненной работы

**Ход игры.**

Дети из квадрата «Танграм» по образцу выкладывают какое - либо изображение или фигуру. Далее можно предложить создать свои фигуры.

Дети приходят к выводу, что на основе схематических изображений можно создавать новые образы.