



Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 12 «Катюша»  
( МБДОУ «Детский сад №12 «Катюша»)

## **Картотека игр по ФЭМП для детей средней группы**

Составила: Ковалева А.В.  
Воспитатель МБДОУ  
«Детский сад №12 «Катюша»

г. Нижний Новгород

# **Картотека игр по ФЭМП для детей средней группы**

## **Сенсорика, геометрические фигуры.**

### **«Чудесный мешочек»**

Цель игры: Упражнять детей определять, что это за предмет, по характерным внешним признакам, то есть по форме.

Ход игры: Для игры понадобится тканевой мешочек из плотной непрозрачной ткани, в который помещаются разные по форме и фактуре предметы. Предлагаю определить на ощупь каждый предмет, не заглядывая в мешочек. Также можно спрятать в него геометрические фигуры, ребенок должен угадать на ощупь, какая фигура спрятана.

### **«Золушка»**

Цель игры: Развивать у детей моторику рук.

Ход игры: Перед детьми положить перемешанные семена гороха, фасоли. Дети должны рассортировать по тарелочкам.

### **«Мозаика из бросового материала»**

Цель игры: формирование сенсорного эталона – цвет, форма (круг, квадрат, треугольник, овал). развивать фантазию ребенка, развитие логического мышления.

Ход игры: Подберите по желанию пуговицы разного цвета и размера или разноцветные пробки от пластиковых бутылок. Предложите ребенку выложить рисунок, это может быть неваляшка, бабочка, снеговик, мячики, бусы и т. д. После того, как ребенок научится выполнять задание без вашей помощи, предложите ему придумывать свои варианты рисунков.

### **«Узнай фигуру»**

Цель игры: совершенствовать восприятие формы, развивать произвольное внимание, быстроту движений.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур – квадрата, треугольника, круга или предметы, похожие на эти фигуры, - колесо, пирамидка, модули.

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с заготовленными геометрическими фигурами, которые раскладывает в разных частях зала, и объясняет правила игры. По сигналу дети произвольно перемещаются по залу, выполняя различные движения. После того как воспитатель называет одну из фигур, например «Квадрат», дети должны быстро построиться вокруг этой фигуры. Отмечаются дети быстро и правильно выполнившие задание.

### **«Найди предмет такой же формы»**

Цель: учить различать предметы по форме, различать и называть некоторые геометрические фигуры, развивать зрительное восприятие, память, воображение, мелкую моторику, речь.

Оборудование: игровое поле, карточки с предметными картинками.

Ход игры: Воспитатель рассматривает с ребенком игровое поле, обсуждает картинки: «Смотри, арбуз. По форме он напоминает круг. Арбуз круглый!» и т.д.

Объяснить ребенку смысл игры: «Вот арбуз, он круглый. Найди подходящую карточку и положи ее сверху. Теперь давай найдем карточки, на которых изображены предметы круглой формы и закроем пустые клеточки. Какие рисунки ты выберешь? Правильно! Это арбуз, колесо, мяч и пуговиц». Можно усложнить задание. Попросить ребенка подобрать карточки с подходящими картинками к геометрическим фигурам. В процессе игры ребенок запомнит геометрические фигуры, научится различать их, сравнивать окружающие предметы по форме.

### **«Разложи фигурки по домикам»**

Цель игры: познакомить с плоскими геометрическими формами – квадратом, кругом, треугольником, овалом, прямоугольником; учить подбирать нужные формы разными методами.

Оборудование: пять больших фигур (квадрат, круг, треугольник, овал, прямоугольник). Много маленьких таких же фигур.

Ход игры: разложите перед ребенком большие фигуры - домики, и много маленьких и поиграйте с ними: «Вот веселые разноцветные фигурки. Это круг, он катиться – вот так! А это квадрат. Его можно поставить». Затем предложите разложить маленькие фигурки «по кроваткам»: «Наступил вечер. Фигуркам пора отдыхать. Давайте положим их спать в кроватки». Раздайте детям по маленькой фигурке и предложите по очереди найти место каждой из них. Когда дети разложат все фигуры, подведите итог игры: «Вот теперь все фигурки нашли свои кроватки и отдыхают. Затем еще раз покажите и назовите все фигуры, не требуя от детей повторения.

### **«Катится – не катится»**

Цель игры: познакомить с объемными геометрическими телами – кубом шаром.

Оборудование: кубики и шарики разного размера и цвета.

Ход игры: покажите детям шар, затем кубик, сопровождая действия словами: «Это шар, он катится - вот так. Шары гладкие. Потрогайте. А это кубик. Кубик может катиться? Нет, не может. Зато у него есть углы, потрогайте их». Дайте детям по одному кубику и шару и предложите поиграть с ними: поставить на пол, на стол, друг на друга, покатавать и т. д. Затем попросите разложить предметы по коробкам: шары в одну коробку, а кубики в другую.

### **«Фигуры играют в прятки»**

Цель игры: познакомить с объемными геометрическими телами – кубом и шаром; учить подбирать нужные формы.

Оборудование: картонная коробка среднего размера (1 – 2 шт.) с квадратными и круглыми прорезями; кубики и шарики одинакового размера.

Ход игры: покажите детям коробку и научите их проталкивать в прорези – сначала шары, потом кубики. Затем предложите поиграть в прятки: «Игрушки решили поиграть в прятки. Давайте поможем им спрятаться в коробку». Раздайте детям кубики и шарики и предложите по очереди протолкнуть их в соответствующие по форме отверстия в коробке. Эту игру можно повторять многократно. Можно сделать прорези в двух коробках: в одной в фигуры. Воспитатель показывает фигуру, а ребенок говорит что может быть формой такой

фигурой (например, колпачок – треугольный; холодильник – прямоугольный; мяч – круглый и. т. д.)

### **«Найди предмет такой же формы»**

Цель: учить детей выделять форму конкретных предметов окружающей обстановки, пользуясь геометрическими образцами. Дети впервые учатся сопоставлять форму предметов с геометрическими фигурами.

Материал. Геометрические фигуры (круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник), предметы круглой формы (мячи, шары, пуговицы), квадратной (строительный материал, платок, карточки лото), треугольной (строительный материал, флажок, морковь), овальной (яйцо, огурец, игрушка кит).

Ход игры: Геометрические фигуры лежат на одном столе, предметы — на другом. Воспитатель просит детей подойти к столу (они встают вокруг стола), обращает внимание на различные предметы, лежащие на столе, и объясняет задание. Сначала показывает фигуру и предлагает одному ребенку назвать ее форму, затем найти на другом столе предмет такой же формы, положить его рядом. Если ребенок правильно нашел предмет и положил его около соответствующей фигуры, все дети хлопают в ладоши. На одном занятии каждому ребенку можно подобрать не более трех форм. Если он ошибается, то воспитатель предлагает ребенку обвести пальцем фигуру и предмет. Этот прием помогает ребенку правильно выполнить задание.

Игра заканчивается, когда воспитатель поочередно покажет все фигуры и дети найдут предметы соответствующих форм.

### **«Что лежит в мешочке?»**

Цель: закреплять знания детей о форме, упражнять в правильном соотношении нескольких предметов с одним и тем же геометрическим образцом.

Материал. Набор геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, овал), мешочек с предметами разной формы: деревянные шарики, яички, бочонки, мячики, желуди, шишки; ягоды, фрукты, овощи (круглой и овальной формы), пуговицы (квадратной и треугольной формы).

Ход игры: На краю стола раскладываются геометрические фигуры. Дети сидят полукругом. Мешочек находится у воспитателя. Дети по очереди вынимают предметы из мешочка, называют их, определяют форму. В случае затруднения воспитатель помогает соотнести предмет с геометрической фигурой: «Это — яйцо, оно овальной формы». Кладет яйцо рядом с геометрической фигурой — овалом. Постепенно дети располагают все предметы на столе рядом с определенной фигурой. При повторном проведении игры можно изменить набор предметов в мешочке, увеличить или уменьшить их количество.

Игра заканчивается после того, как все предметы раскладываются на столе против соответствующей формы.

### **«Поручения»**

Цель: учить детей подбирать предметы по слову, обозначающему общую форму. В этой игре дети впервые подбирают предметы, пользуясь не реальными геометрическими образцами, а представлениями об основных вариантах формы.

Материал. Комплект игрушек разной формы (круглой, квадратной, треугольной).

Ход игры: Воспитатель раскладывает игрушки на столах, на подоконнике, на шкафах, обращает внимание детей на расположение игрушек, затем вызывает одного ребенка и предлагает ему найти что-нибудь круглое. Ребенок показывает найденный предмет, называет его и форму предмета. Если ребенок правильно подобрал предмет (игрушку), ему хлопают в ладоши. Поручение дается каждому ребенку" поочередно. В случае затруднения воспитатель напоминает детям, какие предметы той или иной формы они знают, и предлагает сравнить предметы, чтобы определить нужную форму.

### **«Бусы»**

Цель: закрепление и развитие мелкой моторики, зрительно-моторной координации, различение предметов по форме, цвету, величине. Развитие концентрации внимания, усидчивости, аккуратности, творческого воображения, логического мышления.

Обучение приемам работы по образцам и создание собственного произведения.

Материал: бусы разного цвета, формы, величины; лески, тесемки.

Ход игры: на первом этапе предложить детям просто собрать бусы. В том порядке, в каком они хотят. Затем предложить собрать бусы в определенной последовательности.

### **«Цветные фонарики»**

Цель: упражнять в ходьбе и беге, развивать мелкую моторику, ловкость, самостоятельность.

Закреплять умение различать цвета. Учить выполнять игровые действия по словесной инструкции взрослого.

Материал: Мячи, вырезанные из картона (диаметр 6 см) основных цветов (красный, желтый, синий) – по два на каждого ребёнка.

Ход игры: На одной стороне игровой площадки находится подставка, на которой воспитатель раскладывает мячи, на другой стороне дети.

Воспитатель: Яркие фонарики

Поднимем высоко

Жёлтый (синий, красный) цвет их

Виден далеко.

Зажглись фонарики!

Дети бегут к противоположной стороне игровой площадки, берут мячи того цвета, который был назван в стихотворении и поднимают их над головой.

Воспитатель. Погасли фонарики. Дети кладут мячи на подставку и возвращаются на исходную позицию.

### **«Найди свой домик»**

Дидактические задачи: закреплять умение различать и называть круг и квадрат.

Оборудование: круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

Ход игры. Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго – круг. Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других – круг.

Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу, где лежит круг, а те, у кого квадрат, - к обручу с квадратом.

Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их. При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри обручей.

### **«Кто первый соберет фигуры»**

Дидактические задачи: закрепление знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

Оборудование: рассыпанные на ковре геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы).

Ход игры. Каждому из играющих воспитатель дает персональное задание по собиранию

конкретных фигур. Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры.

### **«На что похоже?»**

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность, мышление.

Ход игры. Игра с мячом. Дети стоят по кругу. Ведущий в центре круга. Ведущий бросает игроку мяч и задает вопрос.

Вы послушайте, ребята,  
Во что будем мы играть.  
Я сейчас задам вопросы,  
А кто-то будет отвечать!

1. Солнце в небе, какую фигуру напоминает? (круг)
2. А окно на что похоже? (квадрат)
3. Когда ты строишь дом, какую фигуру кладешь вместо крыши? (треугольник)
4. Если к двери подойдешь, какую фигуру вспомнишь? (прямоугольник)
5. Когда мячик ты берешь, какую форму вспоминаешь? (шар)
6. Подзорная труба на что похожа? (цилиндр)
7. Без какой фигуры нельзя построить дом из конструктора? (куб)

Любой предмет, окружающий ребенка имеет форму, поэтому вопросов может быть очень много.

Правила: Отвечать нужно, бросая мяч воспитателю.

Варианты: 1. Вопросы можно задавать в обратном порядке: на что похож квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, шар, куб, цилиндр.

2. Водящим может быть воспитатель или ребенок

### **«Назови свой автобус»**

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

Ход игры. 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 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.

### **Упражнение «Собери картошку»**

Дидактические задачи: закрепление умений выделять круги (квадраты, овалы, прямоугольники, треугольники) среди множества геометрических фигур.

Оборудование: рассыпанные по ковру геометрические фигуры.

Ход игры: На полу лежат геометрические фигуры – круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, овалы.

Детям нужно разобрать картошку. Круги в большое ведро. Треугольники – в маленькое ведро. Квадраты – в корзину.

Игра начинается по команде: «Раз, два, три, картошку собери!»

Правила: В руки можно брать только одну фигуру.

Варианты: Картошка может быть разного размера.

### **«Найди себе пару»**

Дидактические задачи: закреплять знание геометрических фигур, развивать наблюдательность, действовать по сигналу.

Оборудование: парные фигуры по количеству детей.

Ход игры. Дети выбирают геометрические фигуры.

Под музыку, дети выполняют движения, соответственно тексту.

Как фигуры хороши! (Свободные движения под музыку)

Так и пляшут от души.

Квадраты затопали, (Дети топают ногами)

А круги захлопали. (Хлопки)

Посмотрите, треугольник

Как углами завертел. (Повороты туловища вправо, влево)

И затопав, и захлопав, (Дети топают и хлопают)

С прямоугольником запел:

Тра-та-та, тра-та-та, (Прыжки вокруг себя)

Вот так пляска! Красота!

Музыка закончилась.

Раз-два-три! Себе пару ищи! (Дети находят пару своей фигуре)

### **Величина (больше – меньше, длинный – короткий)**

#### **«Построй дорожку»**

Цель игры: выявить уровень восприятия величины.

Оборудование: конструктор «Лего», игрушка зайчик, медвежонок.

Ход игры: сделай дорожку любой длины, а теперь сделай дорожку длиннее предыдущей.

На длинную дорожку поставь медвежонка, на короткую – зайца.

#### **«Украсим коврик»**

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Дети, к нам в гости пришел мишка. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте мы

ему поможем украсить коврики. Чем мы их будем украшать? (кругами). Какого цвета круги? По величине они одинаковые или разные? Куда вы положите большие круги? (в углы) Куда вы положите маленькие круги? (посередине) Какого они цвета? Мишке очень понравились ваши коврики, он теперь подарит эти коврики своим друзьям.

#### **«Домики для медвежат»**

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры: Воспитатель говорит: «Ребята, я вам сейчас расскажу интересную историю. Жили – были два

медвежонок, и вот однажды они решили построить себе домики. Взяли стены и крыши для домиков, но только не поймут, что делать дальше. Давайте мы им поможем сделать домики. Посмотрите, какие у нас по величине медвежата? Какой этот медвежонок по величине, большой или маленький? Какой мы ему будем делать домик? Какую ты возьмешь стену, большую или маленькую? Какую надо взять крышу? А этот медвежонок, какой по величине? Какой ему надо сделать домик? Какую ты возьмешь крышу? Какого она цвета? Давайте возле домиков посадим елочки. Елочки одинаковые по величине или разные? Где мы посадим высокую елочку? Где посадим низкую елочку? Медвежата очень рады, что вы им помогли. Они хотят с вами поиграть».

#### **«Угости мышек чаем»**

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький». Развитие логического мышления.

Ход игры: Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто к нам пришел в гости, серые мышки. Посмотрите, они принесли с собой угощение. Посмотрите, мышки одинаковые по величине или разные? Давайте мы их угостим чаем. Что для этого нужно? Сначала мы возьмем чашки. Какая эта чашка по величине, большая или маленькая? Какой мышке мы ее отдадим? » Затем сравниваем по величине блюдца, конфеты, печенье, яблоки и груши и сопоставляем их с величиной мышек. Предлагаем детям напоить мышек и угостить их фруктами.

#### **«Подбери дорожки к домикам»**

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по длине, активизировать в речи детей слова «длинный, короткий».

Ход игры: рассказываем детям о том, что зверюшки построили себе домики, но не успели построить к ним дорожки. Посмотрите, вот домики зайки и лисички. Найдите дорожки к их домикам. Какую дорожку вы сделаете зайчику, длинную или короткую? Какую дорожку вы положите к домику лисы? Далее подбираем дорожки к домикам других зверюшек.

#### **«Почини коврик»**

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей



слова «большой, маленький».

Ход игры: Воспитатель говорит: «Посмотрите, какие коврики нам принесли зайки, красивые, яркие, но кто – то эти коврики испортил. Зайки теперь не знают, что с ними делать. Давайте мы им поможем починить коврики. Какие коврики по величине? Какие заплатки мы положим на большой коврик? Какие мы положим на маленький коврик? Какого они цвета? Вот мы и помогли зайчатам починить коврики».

### **«Мостики для зайчат»**

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький, длинный, короткий».

Ход игры: Воспитатель рассказывает: «Жили – были в лесу два зайчика и решили они сделать себе мостики на полянку. Нашли они дощечки, только никак не поймут, кому какую дощечку надо взять. Посмотрите, зайчики одинаковые по величине или разные? Чем отличаются дощечки? Положите их рядом и посмотрите, какая из них длиннее, а какая короче. Проведите пальчиками по дощечкам. Какую дощечку вы отдадите большому зайчику? Какую - маленькому? Давайте возле мостиков посадим елочки. Какая эта елочка по высоте? Куда мы ее посадим? Какую елочку мы посадим возле короткого мостика? Зайчики очень рады, что вы им помогли».

### **«Сбор урожая»**

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры: Воспитатель рассказывает о том, что заяка вырастил очень большой урожай, теперь его надо собрать. Рассматриваем, что выросло на грядках (свекла, морковь, капуста).

Уточняем, во что мы будем собирать овощи. Воспитатель спрашивает: «Какая эта корзина по величине? Какие овощи мы в нее положим? » В конце игры обобщаем, что в большой корзине лежат большие овощи, а в маленькой – маленькие.

### **«Собери листья»**

Цели: закрепить знания о цветах; учить выделять общие признаки предметов и объединять их в группы; развивать сосредоточенность, внимание, быстроту реакции на сигнал, умения анализировать, сравнивать, обобщать.

Содержание: детям раздаются дубовые листья разного цвета и размера; игроки перемещаются в рассыпную по группе, по сигналу должны собраться в два круга согласно размеру листьев (большие, маленькие).

Вопрос: Какой признак общий в вашей группе?

Листья раскидываются, и игра повторяется вновь. Дети выполняют бег в рассыпную, а по сигналу собираются в два круга согласно цвету листьев (зеленые, коричневые).

Правила: напомнить детям, что собираться в круг надо согласно признакам листочков: цвету и размеру

### **Упражнение «Что длиннее?»**

Дидактические задачи: сравнение предметов по длине. Развивать логическое мышление.

Оборудование: мяч.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель стоит в центре, он катит мяч кому-нибудь из детей и говорит:

— Сапоги длинные, а ботинки... Ребенок, у которого мяч, отвечает:

— Короткие.

Катит мяч воспитателю.

— У футболки рукава короткие, а у рубашки... (длинные).

— Гольфы длинные, а носки... (короткие).

— Шорты короткие, а брюки... (длинные).

— Платье длинное, а юбка... (короткая).

— Пальто длинное, а куртка... (короткая).

### **Упражнение «Беги к тому, что назову»**

Цель: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению заданий, закреплять понятия.

Ход игры:

Раз, два, три – к длинной (короткой) лавочке беги!

Раз, два, три – к широкой (узкой) ленточке беги!

Раз, два, три – к большой (маленькой) пирамидке беги! И т.д.

Называть можно любой предмет, любой величины.

### **Упражнение «Солнышко высоко...»**

Дидактические задачи: закрепление понятий «высоко - низко», «далеко - близко».

Ход игры:

Солнышко высоко – дети поднимают руки вверх

А тропинка низко – дети наклоняются вниз

Что за лесом – далеко – дети вытягивают руки вперед

Перед лесом – близко – дети прижимают руки к груди

### **«Мишка собирает ягоды».**

Цель: Учить детей счету; сравнению количеств; понятиям «больше — меньше», «много — мало».

Материалы и оборудование: Ягоды из картона одинакового размера, но разного цвета, 3 различные емкости (мешочки, тарелки, корзинки), игрушечный мишка.

Ход игры: Разложите на ковре ягоды. Ходите каждый со своей корзинкой или мешочком, пойте и собирайте ягоды: По малинку в сад пойдём, в сад пойдём, в сад пойдём. Мы малинку наберём, наберём, наберём. Солнышко во дворе, а в саду тропинка. Сладкая ты моя, ягодка малинка. Потом сравните, у кого ягод больше. Посчитайте их.

## **Ориентировка в пространстве и во времени**

### **«Когда это бывает?»**

Цель: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память, мышление.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утрення гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

### **«Куда спряталась мышка»**

Дидактические задачи: научить находить предмет в пространстве, определяя его местонахождение словами: вверху, внизу, на, слева, справа.

Оборудование: мышка – игрушка.

Ход игры. Воспитатель начинает игру с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится.

Кто это? (Мышка)

«К нам в гости прибежала мышка, она хочет с вами поиграть. Закройте глазки, а мышка в это время от вас спрячется». Ставит ее под стол, на шкаф... Дети, открыв глаза, ищут мышку. Найдя ее, ребята говорят, где она находится. Используя слова: наверху, внизу, на, слева, справа.

### **«Куда пойдешь?»**

Дидактические задачи: упражнять в умении двигаться в заданном направлении и определении местонахождения предмета при помощи слов: впереди, слева, справа, сзади.

Оборудование: игрушки.

Ход игры. В комнате спрятаны игрушки. Воспитатель дает задание детям:

«Иди вперед. Остановись. Направо пойдешь – машинку найдешь, налево пойдешь – зайчика найдешь. Куда пойдешь?»

Ребенок показывает и называет направление. Идет в этом направлении и берет игрушку.

### **«Назови пропущенное слово»**

Дидактические задачи: учить называть временные отрезки: утро, вечер, день, ночь.

Оборудование: мяч.

Ход игры. Дети образуют полукруг. Воспитатель катит кому-нибудь из детей мяч.

Начинает предложение, пропуская названия частей суток:

- Мы завтракаем утром, а обедаем... Дети называют пропущенное слово.

- Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой ....

-Днем ты обедаешь, а ужинаешь...

### **«Угадай, что загадали»**

Дидактические задачи: упражнять в умении двигаться в заданном направлении и определении местонахождения предмета при помощи слов: впереди, слева, справа, сзади.

Оборудование: игрушки.

Ход игры. Первый вариант. Игрушки необходимо расположить вокруг (впереди, слева, справа, сзади) вызванного ребенка.

Воспитатель говорит, что он загадал одну из них и надо отгадать — какую. Для этого педагог предлагает определение: «Она перед тобой (за тобой, сбоку от тебя)».

Ребенок называет игрушку, находящуюся в указанном направлении.

При повторном проведении игры надо поменять местами игрушки или заменить их другими.

Второй вариант. Расположить игрушки вокруг воспитателя. Загадывать игрушку будет ребенок.

Если дети не испытывают трудностей, следует попробовать дополнительные понятия: слева, справа.

### **«Художники»**

Цель: развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение предметов, представление об их относительности.

Ход игры. Педагог с детьми придумывают и рисуют картину: в центре – избушка, вверху, на крыше, – труба, из которой идет дым, внизу, перед избушкой, сидит кот и т.д.

### **«Назови пропущенное слово»**

Цель: закреплять знания детей о частях суток, их последовательности, закреплять понятия – вчера, сегодня, завтра.

Ход игры. Дети в кругу. Ведущий начинает фразу и бросает мяч одному из играющих: "Солнышко светит днем, а луна ....". Тот, кто заканчивает фразу, придумывает новую "Утром мы пришли в детский сад, а вернулись ...", "Если вчера была пятница, то сегодня ...", "Зиму сменяет весна, а весну ..." и т.п.

### **Упражнение «Побежали пальчики»**

Цель: учить ориентироваться на листе бумаги.

Оборудование: альбомный или тетрадный лист с нарисованными ориентирами.

Ход игры: Здравствуй, ручка правая – постукивать по столу правой ладошкой

Здравствуй, ручка левая – постукивать по столу левой ладошкой

Обе вы хорошие (поглаживать тыльные стороны ладоней )

Ловкие, умелые (поглаживать ладони)

Озорные пальчики (сжимать и разжимать пальцы)

У девочек и мальчиков (переплести пальцы в «замок»)

Их никак не удержать

Все они хотят играть (потряхивать кистями рук)

Пусть побегают немножко

По листочку пальчики,

Только вы не ошибайтесь,

Девочки и мальчики.

Побежали в серединку –

Увидали там малинку!

### **Упражнение «Матрешки»**

Цель: вырабатывать умение ориентироваться в пространстве относительно себя.

Ход игры: Мы веселые матрешки, мы захлопали в ладошки:

Слева – хлоп, справа – хлоп, прямо – хлоп и сзади – хлоп.

Мы веселые матрешки, заплясали наши ножки:

Левой – топ и правой – топ, правой – топ и левой – топ.

Мы веселые матрешки, пляшут ручки, пляшут ножки:

Левой ножкой – топ-топ-топ, слева ручками – хлоп-хлоп,

Правой ножкой – топ-топ-топ, справа ручками – хлоп-хлоп.

Чередование можно продолжить несколько раз.

### **Упражнение «Снеговик-снеговичок»**

Цель: вырабатывать умение определять у себя правую и левую руку и ногу

Ход игры: Снеговик-снеговичок, топни ножками – топ-топ,  
Снеговик-снеговичок, хлопни ручками – хлоп-хлоп.  
Левой ножкой топ-топ, левой ручкой хлоп-хлоп,  
Правой ножкой топ-топ, правой ручкой хлоп-хлоп.  
(Несколько раз продолжается чередование рук и ног)  
Вот такой снеговичок наш забавный старичок!

### **Упражнение «Осенний листок»**

Цель: развитие ориентировки в пространстве, закрепление терминов, определяющих пространственное расположение.

Оборудование: оранжевый листок на каждого ребенка.

Ход игры: На листочек я смотрю,

Влево глазки я веду,

Вправо глазки я веду,

Вверх смотрю и вниз смотрю.

Сильно глазки закрываю

И тихонько открываю,

Вдаль я на листок смотрю:

- Здравствуй, осень, – говорю.

### **Игра «Вчера, сегодня, завтра»**

Цель: познакомить детей с понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».

Материал: разноцветные полоски, подборка стихотворений.

Ход игры: Педагог объясняет, что каждый день, кроме своего названия, имеет еще другое имя (вчера, сегодня, завтра).

День, который наступил – называется сегодня.

День, который уже закончился – вчера.

А день, который еще только будет – завтра.

Обозначаем цветом (полоски): сегодня – синий, вчера-голубой, завтра-фиолетовый.

Сначала закрепляем цветное обозначение: педагог называет понятия, дети показывают соответствующую полоску.

Затем педагог читает стихотворение, дети определяют, о каком дне говорится в стихотворении (вчера, сегодня, завтра) и показывают соответствующую полоску.

### **«Кто, где?»**

Цель: учить различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посередине, справа, слева, внизу, вверху).

Игровой материал и наглядные пособия: игрушки.

Ход игры: расставить игрушки в разных местах комнаты. Спросить ребенка, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т. д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т. д.

## **Количество и счет**

### **«Постройся в ряд по порядку»**

Цели: закрепить знание цифр 1 и 2; развивать пространственную ориентировку, ориентировку в направлениях: справа, слева, внимание, быстроту реакции, логику мышления, навыки контроля и самоконтроля.

Ход игры: у детей в руках карточки с цифрами (у одних детей – цифра 1, а у других – цифра 2).

Покажите единицу,

Видишь, как она гордится.

А ты знаешь, почему?

Начинает счет всему.

Дети показывают цифру 1, обводят ее пальцем по контуру и встают в круг слева от воспитателя.

Цифра 2 – лошадка-диво.

Мчит, размахивая гривой.

Дети, у которых цифра 2, показывают ее, обводят по контуру, встают в круг справа от воспитателя.

Вопросы: Что меньше: 1 или 2? Что больше? Какое число должно стоять первым? вторым?

Дети строятся в ряд так, чтобы цифры чередовались: 1, 2, 1, 2 и т. д., называют каждый свою цифру, чтобы проверить, что никто не ошибся; затем считаются наоборот: 2, 1, 2, 1 и т. д.

Правила: напомнить детям, где правая, где левая рука; побуждать быть внимательными при построении в два круга, правильно выбирать местоположение – слева или справа. Обратить внимание детей на то, что необходимо строиться, чередуя цифры, осуществлять пересчет на первый-второй, называя свою цифру, внимательно слушать, отмечать ошибки в построении.

### **«Раз-два, не зевай, дружно вместе выполняй»**

Цели: закрепить знание цифр 1 и 2; развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту реакции, смену движений и координацию.

Ход игры: воспитатель показывает детям карточки с цифрами 1 и 2, предлагая выполнить движения, например, одно приседание на число 1, два прыжка на число 2 и т. д. (любые виды движений).

Правила: карточки менять в быстром темпе; обратить внимание детей на правильность выполнения задания: прыжки осуществлять как можно выше, сильно отталкиваясь от пола, приседания – как можно ниже, смену движений выполнять быстро, не наталкиваясь друг на друга.

### **«Бегите к цифре»**

Цель: упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

Оборудование: карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

Ход игры. Игра малой подвижности. Воспитатель называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель.

Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

### **«Найди себе место»**

Цель: упражнять в умении различать цифры, определять их соответствие числу.

Оборудование: 2—5 обручей, в каждом из которых карточка с цифрой; общая сумма цифр должна равняться количеству детей в группе.

Ход игры. Игра требует большого пространства, лучше проводить ее на ковре. Дети свободно двигаются по комнате, по сигналу каждый из них занимает место в одном из обручей. Количество детей в обруче должно соответствовать цифре внутри него.

### **«Домики»**

Цель: закрепление знания состава чисел от 2 до 5.

Оборудование: домики, плоскостные человечки.

Ход игры. Детям дается задание - «заселить дом». Но необходимо соблюдать важное правило – на каждом этаже живет такое количество жильцов, которое соответствует указанному номеру на крыше дома. Левая сторона заполнена нарисованными человечками, правая пустая. Дети сами определяют количество жильцов справа и заселяют их.

Воспитатель проверяет правильность размещения детей. Если есть дети, которые не нашли себе места, нужно проговорить с ними варианты размещения внутри обручей.

После этого игра продолжается: дети свободно двигаются по комнате, а педагог меняет расположение цифр в обручах.

Усложнить игру можно, если количество детей больше, чем сумма всех цифр в обручах.

### **«Сколько?»**

Цель: упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

Оборудование: фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; раздаточный материал — набор цифр, фишки.

Ход игры. Воспитатель показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграфе, наборном полотне или счетной лесенке. Дети пересчитывают картинки или игрушки, показывают цифру, соответствующую количеству картинок. Педагог проверяет правильность ответов у каждого ребенка. Если ребенок ошибается, то получает штрафную фишку.

В конце игры подводится итог: можно похвалить самых внимательных и умных детей, поаплодировать им.

### **«Бегите ко мне»**

Цель: закреплять умение различать цифры, устанавливать их соответствие числу.

Оборудование: карточки с цифрами.

Ход игры. Дети сидят на ковре в удобной позе. Перед ними стоит воспитатель со знакомыми детям цифрами в руках; показывает играющим одну из цифр, одновременно закрывает глаза и через несколько секунд говорит: «Стоп!» За это

время к нему должно выбежать соответствующее цифре количество детей. После сигнала водящий открывает глаза и вместе с играющими подводит итог, правильно ли выбежали дети, соответствует ли их число поднятой цифре.

Примечание: после слова «Стоп!» играющим нельзя двигаться.

### **«Веселая гусеница»**

Цель: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Ход игры. Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры.

Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

### **«Бабочки и цветы»**

Цель: учить сравнивать одну группу предметов с другой, определять равенство (неравенство) групп по количеству входящих в них предметов.

Оборудование: вырезанные из картона цветы.

Ход игры. На полу на небольшом расстоянии друг от друга, один ряд под другим, лежат цветы. Их столько же, сколько детей играет. Воспитатель предлагает всем детям вообразить себя бабочками. Пусть несколько детей скажут о том, что они «бабочки».

— Сколько бабочек? Много. Полетели «бабочки». Дети, размахивая руками-«крылышками», «летают» по комнате. По сигналу: «Бабочки садятся на цветочки!» — каждый ребенок должен встать около цветочка, лежащего на полу.

Воспитатель уточняет: на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка.

— Чего больше, а чего меньше: цветочков или бабочек?

— Поровну, сколько цветочков, столько и бабочек. Отдохнули «бабочки» и снова полетели.

Игра повторяется 2—3 раза. Во время игры надо положить еще 1—2 цветка, чтобы получилось не поровну. А потом спросить у детей, чего больше: цветочков или бабочек.

### **Упражнение «Выполни движение»**

Цель: развивать слуховое внимание, закреплять умение различать цифры, упражнять в счете.

Ход игры: Воспитатель предлагает (присесть, подпрыгнуть) ребенку столько раз, сколько указывает цифра.

### **Упражнение «Правильно ли это?»**

Цель: закрепить знания об образе цифр, упражнять в счете, нахождений соответствующей цифры.

Ход игры: Демонстрируются две карточки, ребенку надо определить, соответствует ли изображение цифры на одной карточке количеству кружков, треугольников или предметов на другой карточке.

### **Упражнение «Что перепуталось?»**

Цель: закрепить знания об образе цифр, развивать зрительное восприятие.



Ход игры: На столе карточки с цифрами перевернуты “вверх ногами” или “вниз головой”, или даны в “зеркальном” отражении. Ребенок должен вернуть цифру в правильное положение.

#### **«Путаница».**

Цель. Закрепить знания цифр. Развивать наблюдательность, внимание.

Ход игры. 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. Воспитатель комментирует действия детей.

#### **«Чудесный мешочек».**

Цель. Упражнять детей в счёте с помощью различных анализаторов. Закрепить представления о количественных отношениях между числами. Развивать логику, мышление, внимание.

Ход игры. В чудесном мешочке находятся: счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько то услышит ударов молоточка, бубна или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают соответствующую цифру.

#### **«Считай – не ошибись».**

Цель. Закрепить порядок следования чисел натурального ряда, упражнять в прямом и обратном счёте. Развивать мышление, внимание.

Ход игры. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводиться в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как большему количеству детей принять в ней участие.

#### **«На каком месте?»**

Цель. Закрепить счёт в пределах пяти. Развивать память, внимание.

Ход игры. Выставляются муляжи фруктов или овощей. Дети их пересчитывают.

Называют, на каком месте был помидор или яблоко. Дети проверяют правильность ответов.

#### **«Много - мало».**

Цель: помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

Ход игры: попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало.

Положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет 9, а красных - 5. Спросить, каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 4 красных карточки. Что теперь можно сказать?