**Картотека**

**дидактических игр и игровых упражнений**

**по формированию элементарных математических представлений**

**Раздел «Ориентировка в пространстве»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Возрастная*  *группа* | *Задачи* | *Название игры* |
| **Младшая группа**  **Млад** | Закреплять умение ориентироваться в расположении частей собственного тела | «Солнышко»  «Скульптор» |
| Закреплять умение ориентироваться в пространстве относительно себя и использовать слова впереди-сзади, слева-справа | «Куда показывает флажок?»  «Что впереди-сзади, слева-справа?» |
| **Средняя группа** | Закреплять умение определять местоположения предметов относительно себя | «Угадай, что изменилось!»  «Расположи так, чтобы» |
| **Старшая группа** | Упражнять в умении двигаться в заданном направлении | «Зайцы и волк»  «Накорми лошадку» |
| Совершенствовать умение ориентироваться на листе бумаги | «Создай картинку»  «Укрась коврик» |
| **Подготовительная к школе группа** | Совершенствовать умение ориентироваться на ограниченной плоскости | «Что где находится?»  «Графический диктант» |
| Развивать способности к пространственному моделированию | «Составь»  «Повтори изображение» |

***Задача: закреплять умение ориентироваться в расположении частей собственного тела***

**«Солнышко»**

**Цель:** закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле.

**Оборудование:** схематическое изображение лица человека.

**Содержание:**ребятам предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос). Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

**«Скульптор»**

**Цель:** учить детей учитывать относительность пространственных отношений в соответствии с положением самого себя и точки отсчета при ориентировке, без чьей - либо помощи определять пространственные направления в этих ситуациях.

**Оборудование:** макет игрушки Буратино.

**Содержание:** ребятам предлагается макет игрушки Буратино. Буратино будет показывать движения, а ребята стараются четко все за ним повторить.

***Задача: закреплять умение ориентироваться в пространстве относительно себя и использовать слова впереди-сзади, слева-справа***

**«Куда показывает флажок?»**

**Материал:** флажок

**Ход:** Воспитатель предлагает поиграть с флажком. Воспитатель поворачивает флажок в ту или иную сторону, а детям необходимо назвать, куда смотрит флажок.

**«Что впереди-сзади, слева-справа?»**

**Ход:** Воспитатель предлагает детям сказать, где находятся части тела.

(Впереди — лицо, грудь, живот. Сзади — спина. Вверху — голова. Внизу — ноги)

***Задача: закреплять умение определять местоположения предметов относительно себя***

**Игра «Угадай, что изменилось!»**

**Цель:**формировать умение правильно называть местоположение предметов относительно себя.

**Оборудование:**игрушки белка, волк, лиса, медведь.

**Ход игры:**в ходе игры взрослый ставит ребенка на видном месте, а вокруг него располагает игрушки. Ребенок должен запомнить, где от него находятся игрушки (впереди-белка, сзади-волк, справа - лиса, слева – медведь), затем закрывает глаза, взрослый меняет 2 игрушки местами, а ребенок должен определить, что изменилось.

**Игра «Расположи так, чтобы»**

**Цель:**закреплять умение детей определять местонахождение предметов по отношению к себе.

**Оборудование:**логические блоки Дьенеша.

**Ход игры:**взрослый предлагает детям задание расположить справа от себя все фигуры красные, но не круглые. Слева от себя все круглые, но не красные. Впереди от себя все многоугольники из оставшихся фигур, но не желтые. Далее взрослый предлагает назвать те оставшиеся фигуры, которые ребенок расположит сзади. У детей не должно остаться синих фигур. Для определения верности результата взрослый после ответа ребенка показывает карточку, на которой изображены оставшиеся фигуры.

После взрослый усложняет игру тем, что предлагает детям переложить фигуры так, чтобы сзади, справа и спереди остались только многоугольники.

***Задача: упражнять в умении двигаться в заданном направлении***

**«Зайцы и волк»**

**Материал:** маска волка

**Ход:** Воспитатель предлагает детям поиграть. Дети выбирают водящего «Волка», остальные будут «Зайцами». «Зайцы» бегают по полянке, а волк сидит в своем домике. Затем, по сигналу воспитателя выбегает волк, а зайчикам нужно убежать в свой домик. Спрятавшимся считается тот зайчик, у которого домик (стул, коробка, куб) оказался расположенным в соответствии с заданием воспитателя: впереди или сзади, слева или справа от ребенка. Кого волк поймает, становится водящим.

**«Накорми лошадку»**

**Материал:** Яблоко

**Ход:** Воспитатель предлагает детям накормить лошадку. Но чтобы ее накормить нужно сначала ее найти. Дети с закрытыми глазами двигаются к предмету, следуя указаниям воспитателя: «Сделай 2 шага вперед, повернись налево, сделай 3 шага» и т. д.

***Задача: совершенствовать умение ориентироваться на листе бумаги***

**«Создай картинку»**

**Материал:** лист бумаги, цветные карандаши

**Ход:** Воспитатель предлагает детям создать картинку, но не простую. Воспитатель диктует, где рисовать, а дети выполняют. Например, можно попросить детей нарисовать в верхнем левом углу листа солнышко, в верхнем правом углу — тучку, в нижнем правом углу — елочку, в нижнем левом углу — будку, справа от будки — косточку. После этого в центре листа дети могут нарисовать собачку и раскрасить картинку.

**«Укрась коврик»**

**Материал:** листы бумаги, набор геометрических фигур

**Ход:** Воспитатель предлагает детям украсить коврик геометрическими фигурами. Дети вспоминают названия фигур. Затем воспитатель просит детей расположить в верхнем левом углу листа круг, в верхнем правом углу — треугольник, в нижнем правом углу — квадрат, в нижнем левом углу — прямоугольник. После этого в центре листа дети могут расположить овал. Игру можно усложнить, добавив к геометрическим фигурам такие же, но другого цвета. Детям нужно будет из множества фигур выбрать заданную.

***Задача: совершенствовать умение ориентироваться на ограниченной плоскости***

**«Что где находится?»**

**Материал:** картинки с изображением

**Ход:** Воспитатель предлагает детям по картинке назвать предметы, изображенные в середине листа, в левом верхнем углу, в правом нижнем и т. д.

**«Графический диктант»**

**Материал:** листы в клетку, карандаши

**Ход:** Воспитатель предлагает узнать, что же спрятал Незнайка. Для этого нужно выполнить задание. (поставь точку, поднимись на две клеточки вверх, две клеточки вправо, две клеточки вверх, одну - вправо, четыре клеточки вниз, одну – влево, одну – вверх, одну – влево, одну – вниз, одну – влево.)Что получилось? Затем, воспитатель показывает детям карточку – ответ

***Задача: развивать способности к пространственному моделированию***

**«Составь»**

**Материал:** палочки Кюизенера

**Ход:** Воспитатель говорит детям, что кто-то в группу принес палочки и задание. Предлагает детям поиграть. Воспитатель говорит задание, а дети выполняют. «Составить 2 равных треугольника из 5 палочек. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек и т.д.»

**« Повтори изображение»**

**Материал:** набор геометрических фигур

**Ход:** Воспитатель говорит детям, что Фиксикам нужна помощь. Они построили для себя очень хороший дом, но кто-то его сломал, и они просят детей помочь им восстановить его. Перед детьми лежат образцы дома и набор геометрических фигур. Детям необходимо повторить изображение.

**Картотека**

**дидактических игр и игровых упражнений**

**по формированию элементарных математических представлений**

**Раздел «Ориентировка во времени»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Возрастная*  *группа* | *Задачи* | *Название игры* |
| **Младшая группа**  **Млад** | Совершенствовать умение различать и называть части суток (утро, вечер, день, ночь) | «Когда это бывает»  «Что ты сейчас делаешь?» |
| **Средняя группа** | Знакомство с понятиями вчера, сегодня, завтра | «Вчера, сегодня, завтра»  «Вчера, сегодня, завтра» |
| Расширять представления о частях суток и их последовательности (утро, день, вечер, ночь) | «Назови все части суток»  «Наш день» |
| **Старшая группа** | Расширять представления о частях суток и уточнение понятия «сутки» | «Сутки»  «А что потом?» |
| Формировать представления о последовательности дней недели | «Живая неделя»  «Дни недели» |
| **Подготовительная к школе группа** | Совершенствовать представления о временных отрезках (дни недели, месяцы, времена года) | «Закончи предложение и догадайся»  «12 месяцев» |
| Развивать чувства времени | «Всего одна минута!»  «Заколдованный путник» |
| Упражнять в определении и установлении времени по часам | «Что показывают часы?»  «Определи» |

***Задача:******совершенствовать умения различать и называть части суток (утро, вечер, день, ночь)***

**«Когда это бывает»**

**Материал:** сюжетные картинки с изображением деятельности детей в разные отрезки времени (утро, день, вечер, ночь)

**Ход игры:** С детьми рассматривают картинки, фотографии, изображающие деятельность детей в разные отрезки времени. Иллюстрации должны быть такими, чтобы на них были явно видны признаки, характерные для данного отрезка времени. Воспитатель выясняет, что делают дети (взрослые), нарисованные на картинке, когда они это делают. Предлагает вопросы: «А ты что делал утром? Днем?» Или: «А ты когда играешь? Гуляешь? Спишь?» Затем дети подбирают картинки, на которых нарисовано то, что делают дети, например, утром, днем или вечером.

**Игра «Что ты сейчас делаешь?»**

**Ход игры:** Педагог называет отрезок времени и перечисляет соответствующие ему виды деятельности детей: «Сейчас утро. Мы сделали гимнастику, умылись и теперь будем завтракать». Или: «Мы уже позавтракали, позанимались. Сейчас уже день. Скоро будем обедать». Ребенка спрашивают, например: «Сейчас утро. Что ты делаешь утром? Когда ты встаешь?» И т. п.

Постепенно слова утро, день, вечер, ночь наполняются конкретным содержанием, приобретают эмоциональную окраску. Дети начинают ими пользоваться в своей речи.

***Задача: познакомить с понятиями вчера, сегодня, завтра***

**«Вчера, сегодня, завтра»**

**Ход:** Объясняем значение слов вчера, сегодня, завтра. Чтобы закрепить значение этих слов, нужно ориентироваться на какое-либо значимое и яркое событие.

Возьмите билеты в цирк или кукольный театр и трижды сконцентрируйте внимание ребенка на этих словах: «Завтра мы пойдем в цирк», «Сегодня мы пойдем в цирк», «Вчера мы ходили в цирк».

**«Вчера, сегодня, завтра»**

**Ход игры:**  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

***Задача: расширять представления о частях суток и их последовательности (утро, день, вечер, ночь)***

**«Наш день»**

**Оборудование:** Кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д. ; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

**Ход игры:** Дети сидят полукругом. Воспитатель при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворениях, Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Воспитатель показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателя.

**«Назови все части суток»**

**Материал:** У детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок.  
**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки, а потом сказать, у кого из них на картинке вечер и почему они так думают. Затем просит показать картинку на которой изображено утро. Любой ответ требует обоснования.

***Задача:******расширять представления о частях суток и уточнение понятия «сутки»***

**«А что потом?»**

**Игровое правило.** Называть в правильной последовательности все, чем дети занимаются в детском саду   в течение дня.

**Игровые действия.** Кто ошибется, садится на последний стул; передача камешка тому, кто должен отвечать.

**Ход игры.**Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии о том, что мы делаем в детском саду в течении всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли  вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем  в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести  такой  игровой момент: воспитатель поет песенку «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику». – «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее – уход домой.

*Примечание.*Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

**«Сутки»**

**Рекомендации:** Когда ваш ребёнок четко усвоит названия частей суток, познакомьте его с самим понятием сутки. Слово сутки станет обобщающим названием для последовательности: утро, вечер, день, ночь. Необходимо пояснить, что сутки – это отрезок времени длиной в 24 часа, начинающийся и заканчивающийся в одно и то же время. То есть сутками называют последовательность времен суток, начиная с их любой части и заканчивая такой же частью. Это может быть последовательность: вечер, ночь, утро, день – до вечера; ночь, утро, день, вечер – до ночи и т. п. Разложите в необходимом порядке картинки с изображением времен суток, представив разные варианты суток.

***Задача:******формировать представления о последовательности дней недели***

**«Дни недели»**

**Материал:**цветные карточки (7 одинаковых по размеру, но разных по цвету карточек).

**Ход игры:**

Детям предлагается выполнить следующие игровые действия:

* Расставить карточки по порядку, от понедельника до воскресенья, перечисляя дни недели;
* Расставить карточки в обратном порядке от воскресенья до понедельника, перечисляя дни недели;
* Назвать и показать рабочие и выходные дни;
* Назвать и показать дни недели, начиная с любого дня;
* Назвать и показать 1 –й,4-й, 6-й и т. день недели, начиная с понедельника.

Примерный вариант цветового моделирования дней недели: понедельник – красный;  вторник – оранжевый; среда – жёлтый;  четверг  - зелёный;  пятница – голубой;  суббота – синий;  воскресенье – фиолетовый.

**«Живая неделя»**

**Материал:** карточки с цифрами  
**Ход игры:**  
*Первый вариант.* Цифры (от 1 до 7) перемешиваются и раскладываются на столе изображением вниз. Играющие выбирают любую карточку, выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой. Они превратились в дни недели. Первый ребёнок слева делает шаг вперёд и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» И т.д.  
*Второй вариант*. Дети делятся на команды по 7 человек. У каждой команды свой стол. Сколько команд, столько и столов, на которых лежат карточки с цифрами изображением вниз. На каждом столе карточки определённого цвета. Дети бегают по комнате. По сигналу воспитателя бегут к своим столам, беру по одной карточке, и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой.   
*Третий вариант*. Вместо карточек с цифрами карточки с кружками (от 1 до 7), по-разному расположенными. Правила игры те же.

***Задача:******совершенствовать представления о временных отрезках (дни недели, месяцы, времена года)***

**«12 месяцев»**

**Материал:** карточки, на которых изображены предметы от 1 до 12.

**Ход игры:**  В. раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраиваются по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. Они превратились в «12 месяцев» Каждый «месяц» вспоминает, что он может рассказать о себе. Ведущий задает вопросы: «Пятый месяц, как тебя зовут?» Так зовут второй месяц?» Затем задания усложняются: «Январь, придумай загадку о своем месяце. Октябрь вспомни пословицу о своем времени года. Март, ты какой по счету в году? Сентябрь, назови сказку, где встречается твое время года. Апрель, в каких сказках встречается твое время года?» Далее игру можно усложнить. Для этого используется набор картинок с изображением времен года и ярко выраженных сезонных явлений. Играющие рассматривают картинки и выбирают те, которые соответствуют его месяцу или времени года.

**«Закончи предложение и догадайся»**

**Ход:** Воспитатель предлагает детям внимательно слушать предложение и его закончить.

Если сегодня понедельник то завтра будет…

Если сегодня четверг, то завтра будет…

Если сегодня суббота, то завтра будет…

Если сегодня пятница, то вчера была…

Если сегодня вторник, то вчера был…

Если сегодня воскресенье, то вчера была…

Догадайся, какое время года?

Сегодня плохая погода. На улице холодно. Дует сильный ветер, почти весь день идет дождь. Цветет черемуха и сирень.

**Задача:** ***развивать чувства времени***

**«Всего одна минута!»**

**Рекомендации:** Предложите ребёнку представить, что может произойти в мире за одну минуту (секунду, час).

Покажите лист цветной бумаги (например, красного или зеленого цвета) и попросите представить, что это дверь в волшебный мир, в котором можно пробыть только одну минуту. По «возвращении» спросите, что ваш «путешественник» успел сделать в том волшебном мире.

**«Заколдованный путник»**

**Ход:** *(Дети встают в круг, в центре ведущий)*

Играющие, двигаются вокруг ведущего, который хлопает в ладоши, и говорит:

                         Входишь ты в волшебный круг,

                         Замирает все вокруг!

                         Три минуты лишь пройдет,

                         Путник снова отомрет.

Можно назначать различные промежутки времени: полминуты лишь пройдет, две минуты лишь пройдет, но минутка лишь пройдет, пятьдесят секунд пройдет, двадцать пять секунд пройдет, семь секундочек пройдет и т. п.

С последним словом ведущий нажимает кнопку секундомера и начинает отсчет времени. Тот, кто наиболее точно почувствовал нужное время, становится ведущим.

Вариант: Входишь ты в волшебный круг

                         Замирает все вокруг

                         Но как время истечет

                         Путник снова отомрет

С последними словами играющие застывают, а ведущий включает секундомер. Через некоторое время секундомер выключается и раздается хлопок в ладоши или другой звуковой сигнал, по которому "застывшие" путники вновь оживают. Им предлагается отгадать, сколько времени они были "заколдованы". Кто называет самое близкое к действительному значению число, становится ведущим.

***Задача: упражнять в определении и установлении времени по часам***

**«Что показывают часы?»**

**Ход игры:**Дети сидят полукругом. Воспитатель ведет с детьми беседу. Посмотрите, на какой цифре маленькая стрелка. Большая стрелка вверху на цифре 12. Тогда можно определить, сколько сейчас часов, по маленькой стрелке, она показывает который час. Дети под руководством воспитателя определяют, сколько сейчас часов. Воспитатель меняет положение маленькой стрелки.

**«Определи»**

**Ход игры:** Воспитатель  беседует с детьми. Определите, сколько часов показывает маленькая стрелка? Сколько минут показывает большая стрелка? Скажи, на какую цифру она показывает? Минуты надо запомнить: цифра 1 – это 5 минут, цифра 2 – это 10 минут, цифра 3 – это 15 минут и т. д.