

Картотека математических игр для детей старшей группы (5-6 лет)



Подготовила:

старший воспитатель МБОУ СОШ №19 ДО №3

Большакова А.С.

г. Сергиев Посад

2026

Содержание

<u>Раздел величина</u>	4
«Собери в корзину»	4
«Соберем букет»	4
«Скольким куклам завяжем бантики?»	5
«Что ближе?»	5
«Книги на полке»	5
«Найди свой домик»	6
«Скажи наоборот»	7
«Добрось до меня»	7
«Кто больше назовет ?»	8
<u>Раздел пространство</u>	9
«Что, где?»	9
«Фигуры высшего пилотажа»	9
«Где правая, где левая?»	9
«Игра с палочками»	10
«Отгадай, что мы делаем?»	10
«Вчера, сегодня, завтра»	10
«Что за чем?»	11
«Части суток»	11
«Живая неделя»	12
«Где больше?»	13

«Назови скорей»	13
«По порядку стройся!»	14
«Неделька, стройся!» (усложненный вариант)	14
«Птицы прилетели»	15
«Найди спрятанную игрушку»	16
«Вчера, сегодня, завтра»	16
<u>Раздел количество и счет</u>	18
«Покажи столько же»	18
«Назови скорей»	18
«Какой цифры не стало?»	18
«Не ошибись»	19
«Игра с яблоками»	19
«Кто знает — пусть дальше считает»	19
«Найди кусочек сыра»	20
«Какая команда быстрее соберется?»	20
«Кто быстрее?»	21
«Не ошибись»	21
«Найди пару»	21
«Найди фигуру»	22
«Найди пару»	22
«Игра с кубом»	23
«Кислое и сладкое яблоки»	23

«Не ошибись»	24
«Отгадай число»	24
«По порядку стройся!»	25
«Игра с кубом»	25
«Назови соседей»	25
«Игра с яблоками»	26
<u>Раздел геометрические фигуры</u>	27
«Кто больше назовет»	27
«Что изменилось?»	27
«Назови фигуру»	27
«Кто больше принесет?»	28
«Кто назовет больше?»	28
«Кто больше назовет»	29
<u>Игры на память и внимание</u>	30
«Да и нет»	30
«Что изменилось?»	30

Величина

«Собери в корзину»

Цели: закреплять умение сравнивать две группы предметов, добавляя к меньшей группе недостающий предмет или убирая из большей группы лишний

Материалы: мяч, 2—3 корзины.

Ход игры. На полу или земле лежит природный материал. Дети делятся на 2—3 команды (по желанию). У каждой команды корзинка. По сигналу участники игры собирают в свою корзинку однородные предметы, например каштаны. Побеждает та команда, которая соберет все предметы, ни разу не нарушив правила.

Правило игры. Брать рукой только один предмет.

После того как будет окончен сбор однородных предметов, спросите у детей: в какой корзине больше однородных предметов? Нет ли там лишних предметов?

Предложите детям доказать правильность их ответов.

Игра повторяется несколько раз.

Примечание. Если нет природного материала, его можно заменить разнообразными игрушками.

«Соберем букет»

Цели: Учить детей сравнивать две группы предметов разными способами.

Материалы: листья.

Ход игры. Воспитатель обращает внимание детей на красоту осени, опавшие листья, лежащие на земле.

Затем предлагает составить букеты из листьев. Дети делятся на две команды. По первому сигналу ребята начинают сбор листьев в букеты, по второму—заканчивают.

«Как узнать, в каком букете больше листьев?» — спрашивает воспитатель. Дети могут предложить пересчитать листья в одном букете, а потом в другом.

Дайте им возможность подумать, как можно узнать об этом, не считая листья (положить один лист на другой или положить в два ряда, один под другим).

Если дети разложат листья в два ряда, попросите их доказать, что в соответствующем ряду листьев больше.

Вариант игры. Каких листьев больше: желтых или красных? Больших или маленьких?

Обратите внимание детей на осенние изменения в природе: день становится короче, а ночь —длиннее; пожелтели и покраснели листья; пошли дожди; солнечных дней становится меньше.

«Сколько куклам завяжем бантики?»

Цели: Учить измерять длину предмета с помощью условной мерки; упражнять в счете в пределах 7; учить видоизменять фигуру путем добавления счетных палочек.

Материалы: лента, мерка.

Ход игры. На доске горизонтально прикреплена лента.

Воспитатель. Посмотрите, какая красивая лента на доске. Из нее мы сделаем бантики для кукол вот такой длины (*показывает мерку*). Интересно, сколько бантиков получится? Как узнать?

Выслушивает ответы. Затем предлагает показать, как надо измерять, помогает ребенку, и объясняет правила измерения.

Порядок измерения длины:

- начать измерять от самого края;
- отметить конец мерки;
- после того как мерка уложится полностью, поставить кубик (чтобы не забыть);
- перенести мерку и продолжить измерение.

— Сколько бантиков получится? Как узнать? (*Пересчитать куски*)

Затем лента разрезается на несколько частей

— Сколько кукол будет с бантиком?

Не забудьте сделать из лент бантики и завязать их куклам.

«Что ближе?»

Цели: развивать представления о расстоянии («далеко», «близко»).

Материалы: предметы расположенные на разном расстоянии.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Одной команде дается задание назвать предметы, которые находятся вдали, другой — предметы, которые находятся вблизи.

Отмечайте черточкой на земле ответы детей. В конце предложите детям подсчитать, сколько предметов назвала каждая команда и предметов назвали обе команды вместе.

«Книжки на полке»

Цели: учить сравнивать предметы по толщине, объяснять словами результат сравнения: «толще — тоньше», «равные по толщине».

Материалы: палочки разных цветов.

Ход игры. Воспитатель. В библиотеку привезли пачки книг, журналов, газет. Их нужно положить на полку. Сделайте из двух черных палочек полку. Соедините их друг с другом короткой стороной. Это пачки (показывает палочку голубого цвета) — книги; красный — журналы; желтый — газеты».

Воспитатель предлагает детям вопросы и задания.

— Отсчитайте две палочки голубого цвета и положите их на полку.

— Рядом справа еще положите такие же пачки. Получилось две стопки, покажите их толщину. (Дети пальчиком проводят по полкам.)

— Какие они по толщине? (*Равные.*)

— Сколько стопок? (*Две.*)

— Сколько пачек? (*Четыре*)

— Что обозначают палочки голубого цвета? (*Пачки.*)

— Рядом справа на небольшом расстоянии от книг положите журналы.

— Какое число обозначает голубой цвет?

— Палочка какого цвета больше на один? (*Красного.*)

— Какое это число? (*Четыре.*)

— Отсчитайте три пачки и положите их друг на друга.

— Что толще: пачки книг или пачки журналов?

— Сколько на полке пачек журналов?

— Чего больше: книг или журналов? Чего меньше?

— Рядом справа на небольшом расстоянии положите четыре пачки газет. Сколько палочек надо отсчитать?

— Какая стопка толще: журналов или газет? Газет или книг?

— Сколько всего стопок на полке? Сколько стопок книг? Журналов? Газет?

В заключение можно предложить детям назвать их любимые книги.

«Найди свой домик»

Цели: Учить детей различать и называть геометрические фигуры; сравнивать «больше», «меньше»

Материалы: обручи, прямоугольники и квадраты.

Ход игры. На полу 2 обруча на большом расстоянии друг от друга, в одном лежит квадрат, в другом — прямоугольник. На столе — прямоугольники и квадраты.

Воспитатель предлагает детям поиграть.

Они бегают по комнате под музыку. Как только музыка прекращается, дети берут со стола по одной фигуре и находят свой «домик». Те у кого квадрат, — бегут к обручу с квадратом, те, у кого прямоугольник, — к обручу с прямоугольником.

После выполнения задания воспитатель спрашивает у детей. каких фигур больше — квадратов или прямоугольников. Как узнать?

Дети берутся за руки и встают в пары — в каждой паре должен ребенок с квадратом и ребенок с прямоугольником. Таким образом определяют, каких фигур больше. Игру можно повторить.

Усложнение. Воспитатель добавляет 3-й обруч, в который кладет прямоугольник, и квадрат. По сигналу дети находят свои «домики». Особое внимание воспитатель обращает на тех ребят, которые встали возле 3-го обруча, где лежит прямоугольник и квадрат, и спрашивает «Сколько четырехугольников возле этого обруча?»

Если дети не выберут этот домик, воспитатель должен спросить: Кто из вас мог поселиться в этом домике? Объясните почему?»

«Скажи наоборот»

Цели: Закреплять умение сравнивать предметы по высоте, длине, ширине, обозначать словами результат сравнения («длиннее», «шире», «выше», «равные по длине», «ширине», «высоте»);

Материалы: мяч.

Ход игры. Игра в кругу с мячом. С помощью считалки выбирается ведущий. Мы собрались поиграть.

Ну, кому же начинать?

Раз, два, три —

Начинаешь ты.

Ведущий бросает кому-либо мяч и говорит: «Дерево высокое, а кустарник...». «Низкий», — отвечает ребенок и бросает мяч другому ребенку. Задания могут быть такими:

- дом низкий, а кран... (*высокий*);
- ветка тонкая, а дерево... (*толстое*);
- река широкая, а ручей... (*узкий*);
- гольфы длинные, а носки... (*короткие*);
- стул большой, а стульчик... (*маленький*).

«Добрость до меня»

Цели: упражнять в измерении протяженности с помощью условной мерки (размах пальцев, ступня, шаг); учить употреблять слова «ближе», «дальше».

Материалы: мешочки с песком на каждого ребенка, один из которых красный.

Ход игры. На земле проводится черта, за ней стоят дети с мешочком в руке. С помощью считалки выбирается ведущий.

Чижик в клетке сидел,

Чижик громко песню пел:

«Чу-чу-чу, чу-чу-чу,

Я на волю улечу».

Ведущий с красным мешочком начинает игру—по сигналу бросает мешочек как можно дальше. Остальные дети должны добросить свои мешочки туда же.

Воспитатель спрашивает: «Чей мешочек ближе к красному мешочку? Как узнать? Почему вы так думаете?»

Дети самостоятельно находят ответы на поставленные вопросы.

Необходимо, чтобы дети не только сказали, но и показали, чем можно измерить расстояние (если под рукой ничего другого нет): ступней, шагами.

Подсчитывая количество ступней, шагов, дети делают вывод: чем меньше мерка, тем больше мерок используется. Так выясняется, чей мешочек ближе к красному.

«Кто больше назовет ?»

Цели: упражнять в счете в пределах 10, в классификации предметов по разным признакам, продолжать учить различать и называть геометрические формы.

Материалы: фишки.

Ход игры. Воспитатель спрашивает: «В какой команде больше детей? *(Поровну.)* Как по-другому можно сказать об этом?» *(Сколько в одной команде, столько и в другой.)*

Воспитатель объясняет правила игры: «Надо называть предметы квадратной формы. За каждый правильный ответ вы получите фишку. Например, коробка квадратная, плитка квадратная и т.д. Затем надо назвать предметы прямоугольной формы. И т.д.».

В заключение воспитатель спрашивает у детей: «Какая команда назвала больше предметов четырехугольной формы? Как узнать об этом?» *(Надо фишки одной команды положить под фишки другой.)* К этому выводу дети должны прийти самостоятельно.

Пространство

«Что, где?»

Цели: Упражнять детей в счете до 5; учить ориентироваться в пространстве и обозначать направление словами: «слева», «справа», «перед», «за», «сбоку».

Материалы: мяч.

Ход игры. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий.

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаем мы играть.

Всех нас надо посчитать,

Раз, два, три, четыре, пять.

Ведущий встает в центр круга и, бросая мяч кому-нибудь из детей, спрашивает:

«Что справа от тебя?» Если ребенок дал правильный ответ, он становится

ведущим. Игра продолжается.

Вопросы могут быть такими:

- Кто слева от тебя?
- Кто перед тобой?
- Что над головой?

Следите за тем, чтобы дети правильно отвечали на вопросы «кто?» или «что?».

«Фигуры высшего пилотажа»

Цели: учить ориентироваться на листе бумаги, обозначать направление движения словами: «слева», «справа», «сверху», «внизу» и т. п.

Материалы: голубой лист бумаги и кружок (самолет), на каждого ребенка.

Ход игры. Воспитатель. Скоро будет воздушный праздник, в нем примут участие летчики, которые покажут фигуры высшего пилотажа. И мы с вами будем

летчиками. А самолетом станет кружок. Поставьте его на взлетное поле (голубой лист бумаги) внизу. Самолет быстро поднимается вверх, затем резко падает вниз.

Где находится самолет? (*Внизу.*) Теперь самолет летит в верхний правый угол.

Где теперь находится самолет? (И так далее.)

Дети изменяют маршрут в соответствии со словами воспитателя и, отвечая на его вопросы, говорят, где находится самолет (в центре, в верхнем левом углу, внизу и т.д.).

«Где правая, где левая?»

Цели: учить ориентироваться в пространстве, отражать в речи направление: «слева», «справа»

Ход игры. Разделившись на две команды, дети выстраиваются в два ряда. По сигналу команды идут в противоположные стороны. По команде «налево» или «направо» играющие поворачиваются в соответствующую сторону и останавливаются. Воспитатель уточняет, в какую сторону дети повернулись. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Игра продолжается.

«Игра с палочками»

Цели: учить ориентироваться в пространстве, отражать в речи направление: «слева», «справа»

Материалы: Счетные палочки на каждого ребенка.

Ход игры. Перед каждым ребенком на столе лежит коробка со счетными палочками.

По сигналу воспитателя дети правой рукой вытаскивают все палочки (по одной) из коробки и кладут их рядом. Левой рукой придерживают коробку. Затем убирают по одной палочке обратно. Выигрывает тот, кто быстрее всех выполнит задание.

При повторном проведении игры дети правой рукой придерживают коробку, а левой выкладывают по одной палочке.

В процессе игры уточните, какой рукой дети берут из коробки палочки—правой или левой; сколько палочек лежит на столе, сколько в коробке. После того как дети выполняют задание, спросите: кто выложил больше палочек? Как узнать, не пересчитывая палочки, у кого их меньше?

«Отгадай, что мы делаем?»

Цели: закреплять названия частей суток: «утро», «вечер», «день», «ночь».

Ход игры. Дети становятся в круг. Ведущий (воспитатель) предлагает им показать с помощью различных движений, что они делают утром. Играющие изображают разные действия, но не называют их. Задача ведущего — угадать, что изображают играющие.

Затем игра продолжается, но ведущий задает вопрос о других частях суток.

Усложнение. Отгадывает не воспитатель, а один из ребят.

«Вчера, сегодня, завтра»

Цели: закреплять понятия «вчера», «сегодня», «завтра».

Материалы: мяч.

Ход игры. Воспитатель бросает мяч и говорит: «Мы играли в мяч...». Ребенок ловит мяч и заканчивает фразу, отвечая на вопрос «когда?». Например «Мы пойдем в лес... *(завтра)*», «Новогодний праздник был... *(вчера)*» «Физкультурное занятие будет... *(сегодня)*».

Если будет холодно, то вместо игры закрепить временные представления можно с помощью стихотворений:

Вчера я с мамой в парк ходил,
За хлебом в магазин ходил,
А с папой в шахматы играл,
С сестренкой домик рисовал.
Сегодня в зоопарк идем,
С Натальей песенку поем,
Из снега лепим бабу,
Коту бинтуем лапу.
Завтра в детский сад пойдем,
Орехов белке принесем.
С собакой будем мы гулять.
Поедем бабушку встречать.

Л. Леонова

Прочитав одно четверостишие, задайте вопросы: когда ходили в парк с мамой? Когда с папой играли в шахматы? Когда с сестренкой рисовали домик? Когда с Натальей пели песенку? Когда лепили из снега бабу? Когда поедем бабушку встречать?

«Что за чем?»

Цели: закреплять временные представления: «утро — вечер», «день — ночь» , времена года.

Материалы: мяч.

Ход игры. Играющие встают в круг, водящий (воспитатель) в центре. Водящий бросает мяч одному из ребят и говорит: «Осень. А за нею...» Ребенок ловит мяч, отвечает: «Зима» —и бросает мяч обратно. Игру можно разнообразить, предложив вопросы о частях суток.

«Части суток»

Цели: закреплять знание названий частей суток («утро», «вечер», «день», «ночь»)

Материалы: обручи, квадраты разных цветов.

Ход игры. На полу на небольшом расстоянии друг от друга лежат 4 обруча. Внутри каждого обруча — квадраты определенного цвета: желтый обозначает утро, красный — день, синий — вечер, черный — ночь. Это части суток.

Воспитатель читает стихи.

Я пришел к тебе с приветом,
Рассказать, что солнце встало,
Что оно горячим светом
По листам затрепетало.

А. Фет

Случится, в солнечный денек
Ты в лес уйдешь, поглуше —
Присядь попробуй на пенек.
Не торопись. Послушай.

Я. Аким

Ярко звезд мерцанье
В синеве небес;
Месяца сиянье
Падает на лес.

И. Никитин

Весело сияет
Месяц над селом;
Белый снег сверкает
Синим огоньком.

И. Никитин

По окончании каждого стихотворения дети должны встать в обозначающий часть суток, предшествующую той, о которой говорится в стихотворении.

После выполнения задания воспитатель спрашивает:

- О какой части суток говорилось в стихотворении?
- Почему вы встали возле этого обруча?
- Как можно назвать одним словом утро, день, вечер и ночь?

«Живая неделя»

Цели: упражнять в счете в пределах 7; учить называть дни недели по порядку; формировать представление о том, что число не определяет положение предмета.

Материалы: цифры (от 1 до 7).

Ход игры. Цифры (от 1 до 7) перемешиваются и раскладываются на столе изображением вниз. Играющие выбирают по одной карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с выбранными цифрами. Они превратились в дни недели. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я понедельник. Какой день следующий?» И т.д.

Дети, которые не участвуют в игре, дают задания «дням недели»:

- назови дни недели, в которые взрослые трудятся;
- назови все выходные дни. И т.д.

Вариант игры. Дети делятся на команды по семь человек. У каждой команды свой стол. Сколько команд, столько и столов, на которых лежат карточки с цифрами изображением вниз. На каждой столе комплект карточек определенного цвета. Дети бегают по комнате. По сигналу бегут к своим столам, берут по одной карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с выбранной цифрой. Те дети, которые остались без карточек, дают задания участникам игры. Например, «вторник» хлопнет в ладоши 5 раз, четвертый день недели назовет своих «соседей» и т.д.

«Где больше?»

Цели: учить называть дни недели по порядку; продолжать учить детей сравнивать две группы предметов.

Материалы: цифры (от 1 до 7).

Ход игры. «В этом году мы прожили две недели», — говорит воспитатель, раскладывая листочки календаря вертикально (первая неделя) и горизонтально (вторая неделя) на некотором расстоянии друг от друга. Затем спрашивает детей, в какой неделе больше дней. Если дети скажут, что в каждой неделе 7 дней, воспитатель просит их доказать это. Дети путем сравнения количества листочков доказывают свою правоту.

Познакомить с нулем; упражнять в счете;; развивать умение находить соответствие цвета палочки с числовым значением и цифрой, сравнивать предметы по высоте, соотносить цифру с числом.

«Назови скорей»

Цели: Учить называть последовательно дни недели; закреплять знание названий дней недели.

Материалы: мяч.

Ход игры. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается водящий:

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком.
Зацепилась за перила —
Прямо в реку угодила.
Кто не верит?— Это он!
Выходи из круга вон!

Водящий бросает кому-нибудь из детей мяч и спрашивает: «Какой сегодня день недели?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Вторник», — бросает мяч другому ребенку и задает вопрос типа: «Какой день недели был вчера?», «Какой день недели будет после четверга?», «Какой день недели будет между четвергом и субботой». Роль ведущего переходит от одного ребенка к другому. Если кто-то затрудняется дать ответ, то воспитатель предлагает остальным помочь ему.

«По порядку стройся!»

Цели: Учить называть последовательно дни недели; закреплять знание названий дней недели; познакомить с понятием «месяц» (состоит из 4 недель, один месяц следует за другим в течение года)

Материалы: цифры от 1 до 7 (два комплекта).

Ход игры. На столе в беспорядке лежат перевернутые цифры от 1 до 7 (два комплекта). Дети свободно двигаются под музыку. По сигналу они берут цифры со стола. Воспитатель говорит детям, что надо построиться по порядку: дни недели по порядку, одна неделя за другой. Играющие выстраиваются по порядку, в соответствии с цифрой, указанной на карточке, — превращаются в 7 дней недели. Так выстраиваются две «недели». Дети, оставшиеся без карточек, дают играющим задания:

- седьмой день недели, скажи свое название и придумай пословицу или поговорку о числе семь;
- среда, скажи, какой твой день по счету, и назови сказки, в которых встречается число три.

Дети возвращают карточки на прежнее место, игра повторяется.

«Неделька, стройся!» (усложненный вариант)

Цели: упражнять в назывании последовательности дней недели; познакомить с названием следующего месяца.

Материалы: карточки с кружками в количестве от 1 до 7.

Ход игры. На столе в беспорядке лежат перевернутые карточки с кружками в количестве от 1 до 7.

Дети по сигналу берут карточки со стола. Ищут своих партнеров — подбирают карточку с кружочками к цифре, затем выстраиваются по порядку. Дети, которые остались без карточки, проверяют, правильно ли подобраны пары и дают «дням недели» задания:

- выходят дни недели, которые стояли после четверга (*выходят дети с цифрами 5, 6, 7*);
- выходят воскресные дни и называют себя;

- выходит день недели, который находится между вторником и четвергом, и называет себя.

Игра проходит в быстром темпе.

«Неделя, стройся!» (усложненный вариант)

Цели: упражнять в назывании последовательности дней недели; познакомить с названием следующего месяца.

Материалы: карточки с кружками; цифры от 1 до 7

Ход игры. На столе в беспорядке лежат перевернутые карточки с кружками. Дети по сигналу берут карточки со стола и ищут своих партнеров — подбирают карточку с кружками к цифре, выстраиваются по порядку. Дети, которые остались без карточек, проверяют, правильно ли подобраны пары, и дают им задания:

- выходят дни недели, которые стоят после четверга (выходят дети с цифрами 5, 6, 7);
- выходит день, который обозначает понедельник;
- выходит день, который стоит после вторника.

Игра проходит в быстром темпе.

Воспитатель. Какой месяц сейчас? (*Февраль.*) Правильно. Мы прожили еще один месяц в новом году. (Показывает листочки календаря.) Покажите, сколько дней в неделе? А сколько дней в месяце? (Дети разводят руки в стороны.) Давайте посчитаем, сколько недель в этом месяце. (*Четыре недели.*) А в каком месяце больше дней: в январе или в феврале? Как узнать? Что для этого нужно сделать? Выкладываются листочки календаря: один месяц под другим. Таким образом, определяется, в каком месяце больше дней. Затем воспитатель предлагает вспомнить пословицы про февраль:

- В феврале зима с весной встретятся впервой.
- Как, февраль, ни злись, а ты, март, ни хмурься, а весною пахнет!

«Птицы прилетели»

Цели: Учить детей ориентироваться на ограниченной плоскости, пользоваться словами «слева», «справа», «вверху», «внизу», «между»;

Материалы: птички.

Ход игры. Напротив двух кустов (или двух искусственных елок, если занятие проводится в помещении), расположенных на небольшом расстоянии, проводится черта, за которой стоят команды. У каждого ребенка в руках одна птичка. Воспитатель предлагает разделить на две команды и построиться друг за другом за чертой, напротив елок.

Спрашивает, сколько в каждой команде ребят. Подводит итог.

По сигналу дети обеих команд, стоящие первыми, должны добежать до своих кустов и привязать птичку на куст. Затем они возвращаются и встают в конце шеренги.

Выигрывает та команда, которая «посадит» на ветви всех птичек раньше и так, чтобы ни одна из них не упала.

Вопросы детям:

- Как вы думаете, на какой елке больше птичек и почему? *(Об этом узнали, когда считали, сколько детей в каждой команде.)*
- Какие птички на кустах?
- Чья птичка выше всех? Ниже всех?
- Какая птичка с левой стороны?
- Чья птичка внизу? Наверху?
- Сколько птиц на двух кустах?

Дети самостоятельно должны решить, как без пересчета определить: сколько птичек на каждой елке?

Если дети сами поймут, что можно сделать петлю у птички, чтобы легче было повесить на елку, не препятствуйте, но в то же время не заостряйте на этом внимание других.

Игра проводится один раз.

«Найди спрятанную игрушку»

Цели: учить задавать вопросы, используя слова «слева», «справа», «между», «под» и т.д.

Материалы: игрушка.

Ход игры. Один ребенок выходит за дверь, остальные дети прячут игрушку. Чтобы ее найти, ребенку указывают направление: «Иди от стола до ковра, от него поверни направо, сделай семь шагов и там ищи».

Вариант игры. Взрослый обозначает на полу групповой комнаты маршрут следования стрелками разного цвета. Затем указывает направление: «Сначала иди туда, куда показывает красная стрелка, поверни туда, куда показывает синяя стрелка, затем сделай восемь шагов и там ищи». Найдя игрушку, ребенок должен сказать, как он ее нашел.

«Вчера, сегодня, завтра»

Цели: закреплять названия частей суток

Материалы: мяч.

Ход игры. Игра проводится в кругу с мячом.

Ведущий бросает кому-либо мяч и начинает предложение: «Мы рисовали...». Ребенок, поймавший мяч, завершает фразу.

Варианты предложений:

- мы пойдем в бассейн... *(сегодня)*,
- мы будем рисовать... *(завтра)*,
- музыкальное занятие было... *(вчера)*,
- в какое время суток реки спят?
- в какое время суток солнце встает?

Количество и счет

«Покажи столько же»

Цели: упражнять в счете в пределах 5; закреплять умение соотносить число с цифрой или карточкой с кружками.

Материалы: набор цифр и карточки с кружочками на каждого ребенка.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям разложить цифры по порядку, а под ними положить карточки с кружками. Пока дети выполняют задание, воспитатель выставляет определенное количество игрушек. Дети, пересчитав их, показывают соответствующую цифру или карточку с кружками и объясняют, почему именно эту цифру или карточку они показали.

Игра повторяется несколько раз со сменой игрушек.

Усложнение. Дети показывают число на один больше или меньше количества игрушек.

«Назови скорей»

Цели: упражнять в счете в пределах 5; учить увеличивать число на одну единицу.

Материалы: мяч.

Ход игры. В начале игры уточняется правило: называть числа на один больше. Воспитатель бросает мяч кому-нибудь из детей и называет число. Ребенок ловит мяч и, бросая его обратно, называет число на одну единицу больше. Игра проводится в быстром темпе.

Играющие следят за ответами и помогают ведущему.

Усложнение. Называть числа не по порядку. Детям, которые считают в больших пределах, можно называть числа больше 5.

«Какой цифры не стало?»

Цели: учить раскладывать цифры по порядку; упражнять в счете в пределах 3.

Материалы: Цифры.

Ход игры. Играют парами.

Воспитатель предлагает детям разложить цифры по порядку (от 0 до 3). Один ребенок из пары закрывает глаза, другой — переставляет цифры в числовом ряду.

Открыв глаза, первый ребенок отмечает, что изменилось. Если он ответил правильно, то становится ведущим.
Игра продолжается.

«Не ошибись»

Цели: учить называть числительные по порядку.

Материалы: мяч.

Дети образуют круг. В центре круга воспитатель. Он бросает мяч ребенку и называет число.

Ребенок, поймавший мяч, называет следующее число и перебрасывает мяч воспитателю.

Усложнение. Дети и воспитатель образуют круг. Перебрасывая мяч друг другу, они называют числа по порядку. Например, ребенок говорит «один» и бросает мяч кому-то из детей. Поймавший мяч говорит «два» и бросает мяч тому, кому захочет.

Игра проводится в быстром темпе. В ней должно принять участие как можно больше детей.

«Игра с яблоками»

Цели: упражнять в счете в пределах 6; развивать воображение.

Материалы: Вырезанные из картона яблоки разных цветов с приклеенными семечками, обручи, цифры.

Ход игры. На полу на большом расстоянии друг от друга лежат обручи, в них цифры. На подносе лежат яблоки двух цветов.

Воспитатель. Какое сейчас время года? Какие изменения произошли в природе? Сейчас мы поиграем с яблоками. Вы будете бегать под музыку. Как только она остановится, возьмите по одному яблоку. В яблоках есть семечки. Посчитайте, сколько их, и встаньте возле цифры, которая соответствует количеству семечек. Возле каждой цифры должно стоять два ребенка с яблоками разного цвета.

— Проверьте друг друга: правильно ли выполнили задание? Возле какой цифры вы стоите и почему?

Игру можно повторить, вернув яблоки на стол.

«Кто знает — пусть дальше считает»

Цели: упражнять в счете в пределах 6.

Материалы: мяч.

Ход игры. Игра проводится в кругу с мячом. Воспитатель бросает мяч кому-либо из детей и называет любое число (в пределах 6). Ребенок, поймавший мяч, продолжает считать дальше (называет еще два числа) и возвращает мяч. Ведущий вновь бросает мяч кому-то из детей и называет число. Игра проводится в быстром темпе и повторяется несколько раз.

Усложнение. Детям, которые умеют считать в пределах больших чисел, можно называть числа больше 6.

«Найди кусочек сыра»

Цели: Познакомить с образованием числа 7 и цифрой 7; учить считать в пределах 7, соотносить цифру с числом;

Материалы: обручи, кубики или кружочки.

Ход игры. На полу на большом расстоянии друг от друга лежат 3 обруча. Это норки мышек. Внутри каждого обруча кубики: в первом — 5, во втором — 6, в третьем — 7 кубиков.

Воспитатель. Это — норки (*показывает на обручи*). А вы все — мышки. В каждой «норке» поместится столько «мышек», сколько в ней «кусочков сыра». Вы будете играть под музыку. Как только она остановится, «мышки» разбегутся по норкам за «кусочком сыра». Каждая «мышка» может «съесть» один кусочек.

Игра начинается.

Как только «мышки» разбегутся по норкам, воспитатель подходит и спрашивает: сколько в норке «мышек» и почему?

Игра повторяется, но изменяется количество кубиков в обручах.

Вариант игры. Вместо кубиков в обручах цифры.

Усложнение. В обручах лежат карточки с кружками. Сколько кружков, столько и «мышек» возле норки.

«Какая команда быстрее соберется?»

Цели: упражнять в счете в пределах 7

Материалы: цифры от 1 до 7 (красные и черные).

Ход игры. На столах лежат перевернутые цифры от 1 до 7. На одном красные цифры, на другом — черные.

Воспитатель предлагает детям договориться, кто в какой команде будет играть. Дети бегают по комнате под звуки бубна. Как только удары прекратятся, команды берут со столов цифры и выстраиваются по порядку в две колонны. Дети, оставшиеся без цифр, дают задания игрокам другой команды. Задания могут быть самые разные:

- у кого цифра 3, присядет 5 раз;

- у кого цифра 5, назовет число на одну единицу больше;
- у кого цифра 7, топнет ногой 2 раза. И т.д.

Цифры возвращаются на прежнее место, и игра продолжается.

Усложнение. Играет вся группа. Все цифры перевернуты и лежат на одном столе. Дети бегают под звуки бубна. Как только удары прекратятся, дети берут по одной цифре и выстраиваются в две колонны. Аналогичным образом даются различные задания.

Примечание. Должно выстроиться несколько команд. Перед игрой на это обращать внимание не нужно. Но если дети будут испытывать затруднения, то им следует помочь.

«Кто быстрее?»

Цели: Познакомить с образованием числа и цифрой 8; учить соотносить цифру с числом; уметь считать в пределах 8;

Ход игры. Нарисуйте на земле два ряда по 8 кругов на небольшом расстоянии друг от друга и обозначьте их цифрами.

Играют двое детей. Им надо по сигналу на одной ноге 8 раз пропрыгать маршрут, не сбившись, в порядке цифр от I до 8. Выигрывает тот, кому это удалось.

Игра повторяется с другой парой детей.

«Не ошибись»

Цели: упражнять детей в порядковом счете .

Материалы: мяч.

Ход игры. Дети образуют круг. В центре круга воспитатель. Он бросает мяч ребенку и называет число.

Ребенок, поймавший мяч, называет следующее за ним число и возвращает мяч воспитателю.

Усложнение. Дети стоят в кругу вместе с воспитателем. Перебрасывая мяч друг другу, они называют числа по порядку. Например, говорит: «Один» — и бросает мяч кому-либо. Ребенок, поймавший мяч говорит: «Два» — и бросает мяч другому. Игра продолжается в быстром темпе. В ней должно принять участие как можно больше детей.

«Найди пару»

Цели: упражнять в счете в пределах 8; учить соотносить цифру с числом.

Материалы: карточки с цифрами от 1 до 8, карточки с соответствующим количеством точек.

Ход игры. Дети делятся на две команды. У каждой команды свой стол. На одном столе в беспорядке лежат перевернутые карточки с цифрами от 1 до 8, на другом — карточки с соответствующим количеством точек.

Дети бегают по комнате, по сигналу педагога берут карточки со стола и находят пару, т. е. к каждой карточке подбирают цифру, соответствующую количеству точек на карточке.

Дети, оставшиеся без карточек, проверяют, все ли пары соответствуют друг другу.

Карточки возвращаются на столы, игра продолжается.

«Найди фигуру»

Цели: упражнять в счете в пределах 9; продолжать учить различать и называть геометрические фигуры.

Материалы: обручи, разные геометрические фигуры и цифры.

Ход игры. На полу на небольшом расстоянии друг от друга лежат 3—4 обруча. В каждом обруче своя геометрическая фигура и цифра. Например, в обруче с прямоугольником цифра 5, в обруче с трапецией цифра 3 и т.д.

Дети берут по одной геометрической фигуре и начинают двигаться по комнате.

По сигналу каждый должен найти свой «домик». Те, у кого трапеция, — бегут к обручу с трапецией, те, у кого треугольник, — к обручу с треугольником и т.д.

Возле обруча должно стоять столько детей, сколько показывает цифра в обруче.

Поэтому, если играющий прибежал к обручу поздно и оказался «лишним», ему нужно сменить фигуру и бежать к другому обручу, где еще есть «свободное» место. Когда дети разбегутся по «домикам», воспитатель проверяет, правильно ли они встали, какие фигуры у них в руках и сколько ребят у каждого обруча.

При повторном проведении игры можно поменять местами обручи или фигуры, лежащие в них. Контроль за выполнением задания может осуществлять кто-то из детей.

Усложнение игры. Вместо цифры в обруче может лежать карточка с определенным количеством кружков.

«Найди пару»

Цели: учить соотносить цифру с числом.

Материалы: цифры, карточки с таким же количеством точек.

Ход игры. Дети делятся на две команды. У каждой команды свой стол; на одном столе в беспорядке лежат перевернутые цифры, на другом — карточки с таким же количеством точек.

Дети бегают по комнате. По сигналу они берут карточки и ищут свою пару, т. е. к каждой карточке с цифрой — карточку с соответствующим количеством точек. Дети, оставшиеся без карточек, проверяют все ли пары соответствуют друг другу. Карточки возвращаются на прежнее место, игра повторяется.

«Игра с кубом»

Цели: упражнять в обратном счете.

Материалы: куб.

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

Раз, два, три, четыре, пять,
Ну-ка будем начинать.
Пчелы в поле полетели,
Сели пчелы на цветы.
Мы— играем, водишь— ты!

У ведущего в руках куб. Он бросает его кому-либо. Ребенок, поймавший куб, называет цифру на его верхней грани и начинает считать от нее в обратном порядке. Например, на грани куба цифра 3. Ребенок, назвав ее, считает: «Три, два, один». После этого перебрасывает куб другому ребенку. Игра продолжается.

«Кислое и сладкое яблоки»

Цели: учить соотносить число с цифрой, различать количественный и порядковый счет, отвечать на вопросы «сколько?», «который?», составлять число из единиц;

Материалы: яблоки с разным количеством семечек.

Ход игры. Воспитатель предлагает отгадать одну из загадок.

Само с кулачок,
Красный бочок.
Потрогаешь— гладко,
А откусишь— сладко.
(Яблоко)
Оно соку спелого полно,
Так свежо и так душисто,
Так румяно-золотисто,
Будто медом налилось!
Видны семечки насквозь...

(Яблоко)

Воспитатель. Правильно, это яблоко. А теперь представьте, что вы откусили кислое яблоко. Покажите, как вам кисло. Посмотрите друг на друга: какие кислые у вас яблоки! Теперь представьте, что у вас сладкое яблоко. Покажите, какое оно сладкое.

Организуется «Игра с яблоками» (парами)

Усложнение. Встать возле числа, которое больше или меньше количества семечек в яблоке на одну единицу.

Предложите детям проверить, правильно ли они выполняли задание. Дети обмениваются яблоками и таким образом проверяют друг друга.

В заключение воспитатель приносит вазу с яблоками и говорит: «Я купила в магазине вот столько яблок и хочу всех ими угостить. Но их мало. Что надо сделать, чтобы каждый из вас получил кусочек яблока?»

Дайте возможность высказаться всем детям. Потом разрежьте яблоки и угостите ими детей. Уточните, какую часть получил каждый ребенок.

«Не ошибись»

Цели: увеличивать и уменьшать число на единицу

Материалы: мяч.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель объясняет правила: бросив мяч, необходимо назвать число и дать задание — назвать число на один больше или меньше.

С помощью считалки выбирается ведущий.

Раз у нашего Степана

Караулил кот сметану.

А когда настал обед,

Кот сидит — сметаны нет.

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей и говорит: «Пять. На один больше?»

Ребенок, поймавший мяч, дает ответ: «Шесть». Затем бросает мяч со словами:

«Восемь. На один меньше?» и т.д.

Взрослый принимает активное участие в игре, которая проходит в быстром темпе.

«Отгадай число»

Цели: упражнять в счете в пределах 10.

Ход игры. Дети стоят полукругом. По считалке выбирается ведущий.

На златом крыльце сидели:

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник, портной.

Кто ты будешь такой?

Ведущий задумывает любое число в пределах 10 и на ухо говорит его воспитателю.

Играющие при помощи вопросов, на которые ведущий может ответить только «да» или «нет», должны отгадать это число. Например, задумано число 5. «Оно больше четырех?» — «Да». — «Оно меньше шести?» — «Да». — «Это число пять?» — «Да».

После того как число будет отгадано, ведущим становится ребенок, который его отгадал.

«По порядку стройся!»

Цели: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Материалы: цифры.

Ход игры. В игре принимают участие несколько детей.

Воспитатель показывает детям цифры, они называют их. После этого дети поворачиваются спиной. В руки каждому дают карточку с цифрой. Дети, не видя своих цифр, выстраиваются по порядку.

Дети двигаются по комнате и видят цифры других играющих. Подсказывать, какая цифра, нельзя.

После того как дети выстроятся по порядку, педагог предлагает им посмотреть на свои цифры и сказать, правильно ли они встали.

Игра проводится один раз.

«Игра с кубом»

Цели: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Материалы: куб.

Ход игры. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирается ведущий.

Ведущий бросает куб кому-либо и говорит: «Считай дальше». Ребенок, поймавший куб, называет цифру на грани и считает дальше, после чего бросает куб другому ребенку и дает задание: «Считай в обратном порядке».

Игра проходит в быстром темпе. В ней должно принять участие как можно больше детей.

«Назови соседей»

Цели: упражнять в счете в пределах 10; учить называть «соседей» чисел.

Материалы: мяч.

Ход игры. Дети образуют круг. С помощью считалки выбирают ведущего. Он бросает кому-либо мяч и говорит: «Назови число между числами пять и семь». Ребенок отвечает, теперь он будет задавать вопрос. Игра проходит в быстром темпе.

«Игра с яблоками»

Цели: соотносить цифру с числом;

Усложненный вариант. Найти цифру, которая покажет, что семечек в яблоке должно быть на одно больше или меньше. После того как дети выполняют задание, они проверяют друг друга — обмениваются яблоками.

Геометрические фигуры

«Кто больше назовет»

Цели: находить в окружении предметы четырехугольной формы.

Материалы: фишки.

Ход игры. Дети делятся на две команды.

Ведущий предлагает детям называть предметы, которые имеют форму четырехугольника. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

Правило игры. Нельзя называть дважды один и тот же предмет.

Игра проводится в быстром темпе.

В конце игры подсчитывают, какая команда набрала больше очков. Это можно сделать, сравнив две группы фишек путем наложения или приложения.

«Что изменилось?»

Цели: Учить составлять узор из геометрических фигур; развивать память и внимание.

Материалы: Карточки, геометрические фигуры (по 10 на человека)

Ход игры. Дети играют парами, сидя за столом. Они выкладывают на карточке узор из геометрических фигур (не более 10), располагая их по своему усмотрению. Ребенок старается запомнить узор, после чего закрывает глаза. Его партнер заменяет или переставляет фигуры. Открыв глаза, ребенок определяет, что изменилось. Дети меняются ролями.

Вариант игры, геометрические фигуры переворачиваются, необходимо назвать цвет фигуры.

«Назови фигуру»

Цели: Учить детей различать фигуры, находить столько же фигур, сколько точек; находить предметы такой же формы.

Материалы: лист бумаги, разделенный на треугольники разной конфигурации, квадраты, прямоугольники и игральный кубик.

Ход игры. Перед детьми на столе «коврик» — лист бумаги, разделенный на треугольники разной конфигурации, квадраты, прямоугольники и игровой кубик. Дети по очереди бросают игровой кубик на коврик и должны назвать фигуру, на которую упадет кубик.

Варианты игры:

- не только назвать фигуру, на которую упал кубик, но и найти на коврике столько же таких фигур, сколько точек на грани кубика;
- назвать фигуру, на которую упал кубик, а потом найти в комнате предметы такой же формы.

«Кто больше принесет?»

Цели: Упражнять в счете в пределах 7; учить различать предметы разной формы.

Материалы: предметы разной формы.

Ход игры. Дети делятся на две команды и выстраиваются друг за другом. На противоположной стороне комнаты на двух стульях лежат предметы разной формы. У каждой команды свой стул. Дети, рассчитавшись по порядку, выясняют, в какой команде больше человек.

По сигналу один из играющих должен добежать до стула, взять с подноса предмет круглой формы, принести его и положить на стул, стоящий рядом. Только после этого может бежать другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока дети не принесут все игрушки круглой формы. Выигрывает команда, которая не допустила ошибок при выполнении задания.

Затем воспитатель спрашивает: какая команда принесла больше игрушек? Пересчитывать игрушки нет необходимости: дети в начале игры выяснили, сколько игроков в каждой команде.

Вариант игры. Одна команда приносит предметы треугольной формы, другая — прямоугольной. Правила те же.

«Кто назовет больше?»

Цели: учить узнавать предметы разной формы в окружающих предметах.

Материалы: предметы разной формы, фишки.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Воспитатель предлагает им назвать предметы квадратной формы. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

Затем воспитатель предлагает детям назвать предметы прямоугольной формы. В конце игры спрашивает у детей, какая команда назвала больше предметов четырехугольной формы.

Правила игры:

- дети должны называть предмет, а не показывать на него рукой;
- ответы не должны повторяться;
- если ребенок называет сразу несколько предметов, то за каждый получает фишку;
- итог подводится путем сравнения предметов.

«Кто больше назовет»

Цели: учить детей находить предметы четырехугольной формы; учить сравнивать две группы предметов путем наложения приложения.

Материалы: фишки.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Ведущий предлагает им назвать : предметы, которые имеют форму четырехугольника. За каждый правильный ответ команда получает фишку. Нельзя называть дважды один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводится итог: какая команда набрала наибольшее количество очков. Это можно сделать с помощью сравнения двух групп фишек путем наложения приложения.

Игры на память и внимание

«Да и нет»

Цели: Учить детей задавать вопросы и угадывать заданный предмет.

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

Раз, два, три, четыре, пять,

Шесть, семь, восемь, девять, десять.

Выплывает белый месяц.

Кто до месяца дойдет,

Тот и прятаться пойдет...

Ведущий стоит в центре круга. Он загадывает какой-нибудь предмет. Дети должны его отгадать, задавая вопросы. Отвечать можно только «да» или «нет».

Например: «Этот предмет круглый? (Да.) Он стоит на нижней полке? (Да.)

Он стоит справа? (Нет.) Он глубокий? (Нет.) Это тарелка».

Во время игры нельзя задавать вопросы о назначении предмета. Можно спрашивать о форме, величине, местоположении.

Игра повторяется. Ведущим становится тот, кто отгадал предмет

«Что изменилось?»

Цели: развивать память, внимание.

Ход игры. Дети образуют круг. Внутри круга 5—6 ребят. С помощью считалки выбирается ведущий.

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять.

«Что нам делать, как нам быть?

Надо зайчика ловить!»

Снова будем мы считать:

«Раз, два, три, четыре, пять!»

Посмотрев на детей, которые стоят внутри круга, ведущий выходит из него.

В это время нарушается порядок внутри круга. По сигналу ведущий входит в круг и определяет, какие изменения произошли внутри него. (Сколько человек ушло, сколько осталось, кто из детей поменялся местами.)

При повторном проведении игры водящий должен назвать ушедшего ребенка. Для этого требуется удерживать в памяти стоящих в кругу детей, посмотреть на оставшихся в кругу, установить, кого нет.

Усложнение. Поставить в круг ребенка, которого ранее в нем не было.

Литература

Новикова В.П. Математика в детском саду. Сценарии занятий с детьми 5-6 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2015.