|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **План работы по самообразованию педагога по теме:****«Формирование элементарных математических представлений у дошкольников через игровую деятельность»****Составитель:** Воспитатель Антонова Алла Андреевна**Дата проведения: 2018 – 2019 уч. год****Теоретическая часть****Пояснительная записка:**Эта тема является одной из сложных и интересных проблем дошкольного образования, так как основы логического мышления закладываются в дошкольном детстве. В современном мире математике отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Это обусловлено "математизацией" и "компьютеризацией" всех сфер жизнедеятельности человека. Родители считают, что главной целью обучения детей математике является обучение детей считать, а также накопление минимальных знаний, например, знакомство с цифрами и геометрическими фигурами. Родители забывают, что математика вносит большой вклад в развитие логического мышления, воспитание таких важных качеств научного мышления, как критичность и обобщенность, формирование способности к анализу и синтезу, умений выдвинуть и сформулировать логически обоснованную гипотезу и т.д.В дошкольном возрасте ведущей деятельностью ребенка является играПонятие «развитие математических способностей» является довольно сложным, комплексным и многоаспектным. Оно состоит из взаимосвязанных и взаимообусловленных представлений о пространстве, форме, величине, времени, количестве, их свойствах и отношениях, которые необходимы для формирования у ребенка «житейских» и «научных» понятий. При формировании элементарных математических представлений игра выступает, как метод обучения и может быть отнесена к практическим методам. Очень важно, что игра – это не только способ и средство обучения, это ещё и радость, и удовольствие для ребёнка. Все дети любят играть, и от взрослого зависит, на сколько эти игры будут содержательными и полезными.Все виды дидактических игр (предметные, настольно-печатные, словесные и др.) являются эффективным средством и методом формирования элементарных математических представлений у детей во всех возрастных группах. Используя   разнообразные   дидактические игры, благодаря обучающей задаче, ребенок непреднамеренно усваивает определенную «порцию» познавательного содержания. В настоящее время разработана система так называемых обучающих игр. В отличие от существующих они позволяют формировать у детей принципиально новые знания. Игры, содержание которых ориентировано на формирование математических понятий, способствуют абстрагированию в мыслительной деятельности, учат оперировать обобщенными представлениями, формируют логические структуры мышления. Особое значение имеют дидактические игры при формировании представлений о пространственных отношениях, форме, величине. Большая часть программных задач из этих разделов решается с помощью дидактических игр. Таким образом, дидактические игры играют огромную роль в воспитании и обучении ребенка – дошкольник.**Цель**: организовать работу по ФЭМП детей дошкольного возраста в соответствии с современными требованиями с использованием дидактических игр для развития памяти, внимания, воображения, логического мышления. Создание благоприятных условий для развития математических способностей; развитие у ребенка интереса к математике в дошкольном возрасте.**Задачи:*** Повысить собственный уровень знаний путем самообразования и изучения методической литературы;
* Организовать совместную деятельность взрослого с детьми;
* Развивать эмоциональную отзывчивость детей через игры с **математическим содержанием**.
* **Формировать систему математических знаний**, умений и навыков в соответствии с психологическими особенностями детей.
* **Формировать** приемы логического мышления *(сравнение, обобщения, классификации)*.
* Развивать самостоятельность познания, поощрять проявление творческой инициативы.
* Развивать мелкую моторику и зрительно - двигательную координацию.

**Реферативная часть.**Особую роль при развитии математических способностей отвожу нестандартным дидактическим средствам. Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников - способ познания окружающего мира. Игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, воспитатель воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом. Однако если для воспитанника цель - в самой игре, то для взрослого, организующего игру, есть и другая цель - развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности. В этом, между прочим, одно из основных противоречий игры как средства воспитания: с одной стороны - отсутствие цели в игре, а с другой - игра есть средство целенаправленного формирования личности. В наибольшей степени это проявляется в так называемых дидактических играх. Характер разрешения этого противоречия и определяет воспитательную ценность игры: если достижение дидактической цели будет осуществлено в игре как деятельности, заключающей цель в самой себе, то воспитательная ее ценность будет наиболее значимой. Если же дидактическая задача решается в игровых действиях, целью которых и для их участников является этой дидактической задачи, то воспитательная ценность игры будет минимальной.Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми, ребенком и родителем, ребенком и педагогом начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.**Проектная часть****План на 2018 -2019 учебный год**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы разработки** | **Сроки реализации** |
| **Теоретический этап**Изучение научно-методической литературы;обзор информации по исследуемой теме в ИнтернетеИзучение литературы по данной теме | **Сентябрь** |
| **Практический** |  |
| Оформление в группе «Я считаю» | **Октябрь** |
| **Разработать картотеку дидактических игр** | **Ноябрь** |
| **Создание центра «Занимательная математика»** | **В течение года** |
| Изготовление и проведение дидактических игр | **В течение года** |
| Создание папки Летбук по математике  | Январь 2019 |
| Ознакомление родителей с занимательными и развивающими играми по математике на родительском собрании | **Декабрь** |
| Оформление папки передвижки «Математика для дошкольников»май  | **В течение года** |
| Оформление письменных консультаций в родительском уголке.  | **В течение года** |
| **Оформление письменных консультаций для педагогов** | **В течение года** |
| **Оформление выставки: «математические игры и упражнения для дошкольника»** | **Апрель** |
| **Отчет на педагогическом совете** | **Май** |

**Заключение.**Детям интересно играть в математические игры, они интересны для них, эмоционально захватывают детей. А процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, невозможен без активной работы мысли. Работая с детьми, я каждый раз нахожу новые игры, которые разучиваем и играем. Ведь эти игры помогут детям в дальнейшем успешно овладевать основами математики и информатики.**Список литературы.**1. В.В.Васина, Праздник числа. М., 1991.
2. Л.В.Воронина, Н.Д. Суворова, Знакомим дошкольников с математикой;
3. Предметно-развивающая среда детского сада в контексте ФГТ под ред.Н.В.Микляевой. - М.: ТЦ СФЕРА, 2011.;
4. З.А.Михайлова. Игровые задачи для дошкольников: Кн. для воспитателя дет.сада. - СПб: «Детство-Пресс», 2010.;
5. Е.А.Носова, Логика и математика для дошкольников;
6. Журнал «Воспитатель ДОУ» практический журнал. - М.: ТЦ СФЕРА, 2009.

|  |
| --- |
|  |

 |

**Литература**

1. Арпова Н.А - Пискарева Формирование элементарных математических представлений в детском саду. Для занятий с детьми 2-7 лет. - М: Мозаика-Синтез, 2009 г.
2. Артемова Л. В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников / Л. В. Артемова. – М.: Просвещение, 1992. – 150 с.Веракса,Н.С. Формирование единых временно-пространственных представлений. / Н.С.Веракса. // Дошк. воспитание, 1996, № 5.
3. Гришина Г.Н. Любимые детские игры /Г. Н. Гришина – М.: Просвещение, 1997.
4. Веракса Н.Е. и др. От рождения до школы. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования. Издательство: Мозаика**-**Синтез, 2010г.
5. Водопьянов,Е.Н. Формирование начальных геометрических понятий у дошкольников. / Е.Н.Водопьянов. // Дошк. воспитание, 2000, № 3.
6. Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя дет.сада / Сост. А.К. Бондаренко, А.И.Матусик. – 2-е изд., перераб. И доп. – М.: Просвещение, 1983.
7. Годинай,Г.Н., Пилюгиной Э.Г. Воспитание и обучение детей младшего дошкольного возраста.- Москва Просвещение, 1988.
8. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5-6 лет. - Под ред. А.А.Столяра. - М.:Просвещение, 1991.
9. Данилова,В.В. Математическая подготовка детей в дошкольных учреждениях. – М.:Просвещение, 1987.
10. Дидактические игры и упражнения но сенсорному воспитанию дошкольников: Пособие для воспитателя детского сада. - Под ред. Л. А. Венгера. 2-е изд., перераб. и доп.– М.: Просвещение, 1998.
11. Ерофеева,Т.И., Павлова, Л.Н., Новикова, В.П. Математика для дошкольников: Кн. Для воспитателя дет. сада. – М.: Просвещение, 1992.
12. Метлина Л.С. Математика в детском саду: пособие для воспитателя дет.сада. – 2-е изд, перераб. / Л.С. Метлина. М.: Педагогика, 1984.
13. Султанова М. Н. Путешествие в страну математики: методическое пособие для воспитателей в средней группы детского сада / М. Н. Султанова. М.: Вентана-Граф, 2011.

**Картотека дидактических игр по математике**

Дидактические игры по формированию математических представлений можно разделить на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествия во времени
3. Игры на ориентировку в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами
5. Игры на логическое мышление

Главная особенность дидактической игры в том, что задание предлагается детям в игровой форме, которая состоит из познавательного и воспитательного содержания, а также — игровых заданий, игровых действий и организационных отношений.

1. К первой группе игр относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, я знакомлю детей с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнивания равных и неравных групп предметов. Такие дидактические игры как "Какой цифры не стало?", "Сколько?", "Путаница?", "Исправь ошибку", "Убираем цифры", "Назови соседей", дети учатся свободно оперировать числами в пределах 10 и сопровождать словами свои действия. Дидактические игры, такие как "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" развивают у детей внимание, память, мышление.
2. Вторая группа математических игр *(игры – путешествие во времени)*. Они служат для знакомства детей с днями недели, названиями месяцев, их последовательностью.
3. В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве. Моя задача — научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.
4. Для закрепления знаний о форме геометрических фигур детям предлагаю узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата. Например, спрашиваю: "Какую геометрическую фигуру напоминает дно тарелки?"*(поверхность крышки стола, лист бумаги т.д.)*.
5. Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она ни предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку. В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активную мыслительную деятельность, стремясь достичь конечной цели, тем самым развивая логическое мышление.

**Составление геометрических фигур**

Задания:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.
4. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.
5. Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
6. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек
7. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек
8. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек
9. Составить 3 равных квадрата из10 палочек
10. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника
11. Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника
12. Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники

**Цепочка примеров**

Взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический пример, например 3+2. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

**Помоги Чебурашке найти и справить ошибку.**

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы, и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

**Только одно свойство**

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

**Найди и назови**

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

**Назови число**

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее)

**Сложи квадрат**

Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

1. Разложить кусочки квадратов по цвету
2. По номерам
3. Сложить из кусочков целый квадрат
4. Придумать новые квадратики.

**Игры с цифрами и числами**

В игре «**Путаница**» 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. Ведущий комментирует действия детей.

В игре  «**Какой цифры не стало?»** также убираются одна - две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один,  5 должна стоять после 4.

Игрой  «**Убираем цифры**» можно заканчивать занятие или часть занятия, если в дальнейшем цифры не понадобятся. Перед всеми на столах разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 3 раза); убрать цифру  и т.д. Сверяют последнюю оставшуюся цифру, тем самым определяя, правильно ли выполнялось задание всеми детьми. Про оставшуюся цифру тоже загадывают загадку.

Игры «**Что изменилось?»,** « Исправь ошибку» способствуют закреплению умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Несколько групп предметов размещают на доске или фланелеграфе, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, а сам  меняет местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют ее разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют  или убирают предметы, т. е. изменяют количество предметов в группах. Тот, кто работает у доски, сопровождает свои действия объяснением. Если он хорошо справился с заданием (найти и исправить ошибку), то он становится ведущим.

 «**Чудесный мешочек**»

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

     «**Сколько»**

На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов.   Ведущий     говорит: «Сейчас я  загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. «Сидит девица в       темнице, а коса на улице». Играющие догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают сколько морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4 . Кто быстрее поднял цифру становится ведущим. Вместо загадок можно давать описание предмета. Например: «Это животное ласковое и доброе, оно не разговаривает, но знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это?  Сосчитайте сколько?

«**Считай -  не ошибись!**»

 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.

«**Которой игрушки не стало?»**

Ведущий выставляет несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший становится ведущим

 «**Кто первый назовет?».**

Детям показывают картинку, на которой в ряд (слева на право или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Ведущий договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, снизу, сверху. Ударяет молоточком несколько раз. Дети должны подсчитать количество ударов  и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

 **Игры путешествие во времени**

 «**Живая неделя**

Семь детей у доски построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий? » Выходит второй ребенок и говорит:  «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит второй ребенок и говорит: «Я -  вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание  «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга,  перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например от вторника до вторника.

 «**Наш день», «Когда это бывает**?»

Детям раздаются карточки, На которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток, распорядку дня. Воспитатель предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например вечер. Дети, у которых есть соответствующее изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер.

За правильный хорошо составленный рассказ ребенок получает фишку.

**«Кто работает рано утром?»**

Это игра - путешествие. Она  начинается  чтением стихотворения Б.Яковлева из книги «Утро, вечер, день, ночь»

         Если звонко за окном

         Защебечут птицы,

         Если так светло кругом,

         Что тебе не спится,

          Если радио  у вас

          Вдруг заговорило,

          Это значит, что сейчас

          Утро наступило.

Взрослый: «Теперь мы с тобой будем вместе путешествовать, и смотреть, кто и как работает утром». Взрослый помогает ребёнку вспомнить, кто раньше всех начинает работать (дворник, водители общественного транспорта и т.д.) Вспомните вместе с ребёнком, а что делают утром дети и взрослые. Закончит путешествие можно чтением стихотворения Б. Яковлева или обобщением того, что происходит рано утром.

**«Вчера, сегодня, завтра»**

Взрослый и ребёнок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребёнку и говорит короткую фразу. Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому.

Например: Мы лепили (вчера). На прогулку идём (сегодня) и т.д.

**Игры на ориентировки в пространстве.**

 «**Отгадай, кто, где стоит**»

Перед детьми – несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т.д.

«**Что изменилось?**»

На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены  предметы по отношению друг к другу. Затем  закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял, справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

 «**Найди похожую**»

Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, а за ним- мартышка, последним мишка» или «В середине- большой чайник, справа от него- голубая чашка, слева розовая чашка.

«**Расскажи про свой узор**»

У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказывать, как располагаются элементы узора: В правом верхнем углу – круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - прямоугольник, в середине – треугольник.

Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине – большой круг, от него отходят лучи, в каждом углу цветы, вверху и внизу – волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

«**Художники**»

Проводится с группой или подгруппой детей. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на  большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть большим и узнаваемым ), вверху, на крыше дома трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа от, за, перед, между, около, рядом и т. д.

«**Найди игрушку**»

«Ночью, когда в группе никого не было - говорит воспитатель,  к нам прилетал Карлсон и принес  в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал как их  можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево,  приседает и за шторой находит игрушку.

«**Путешествие по комнате**»

 Буратино с помощью ведущего дает детям  задания: «Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество направлений должно быть не больше двух. В дальнейшем количество заданий  по изменению направления можно увеличить. Например: «Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг».

**Игры с геометрическими фигурами.**

**«Найди предмет такой же формы»**

У взрослого имеются нарисованные на бумаге геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник и т.д.

Он показывает ребёнку одну из фигур, например, круг. Ребёнок должен назвать предмет такой же формы.

«**Чудесный мешочек**»

 В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру, которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

 «**Найди такой же**»

Перед детьми лежат карточки, на которых изображены три - четыре различные геометрические фигуры. Воспитатель показывает свою карточку (или называет, перечисляет Фигуры на карточке). Дети должны найти такую же карточку и поднять ее.

«**Кто больше увидит**?»

На фланелеграфе в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на фланелеграфе. Чтобы дети не повторяли ответы  товарищей, ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур, он становится ведущим. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

«**Посмотри вокруг**»

 Игра проводится в виде соревнования  на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий  предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов, не имеющих углов, и т.д. За каждый правильный ответ, играющий или команда получает  фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

«**Геометрическая мозаика»**

Организуя игру, воспитатель заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека – девочка в платье), работа по собственному замыслу (просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры , находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

«**Найди свой домик**»

Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу ведущего все собираются у своего домика  с  изображением фигуры. Усложнить игру можно переместив домик. Детей учат видеть геометрическую форму в окружающих предметах: мяч, арбуз-шар, тарелка, блюдце- обруч- круг ,крышка стола, стена, пол, потолок, окно-прямоугольник, платок –квадрат; косынка-треугольник; стакан- цилиндр; яйцо, кабачок- овал.

 **Дидактические игры. «Величина»**

**«Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)»**

Взрослый говорит: «Предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так: я буду называть одно слово, а ты будешь перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у взрослого мяч. Он бросает его ребёнку и говорит слово. Например:

Взрослый: Длинный

Ребёнок: Дорога, лента, верёвка и т.д.

**«Игра с двумя наборами**»

 «Давай вместе поиграем», - обращается взрослый к ребёнку и начинает снимать кольца с пирамидки, предлагая ребёнку сделать то же.

« А теперь найди такое же кольцо», - говорит взрослый и показывает одно из колец. Когда ребёнок выполнит это задание, взрослый предлагает сравнить кольца путём накладывания . а затем продолжить игру  кем – либо из детей.

**Занимательная математика**

«**Сделай поровну»**

Взрослый раскладывает на столе палочки. Вверху больше (или меньше) на одну, чем внизу. Запасные палочки находятся в стаканчике. Ребёнку предлагается сделать так, чтобы палочек в обоих рядах стало поровну, и объяснить полученный результат.

**«У кого столько же»**

    Если нет возможности пригласить для игры 4 – 6 детей, то можно использовать игрушки. Каждый игрок получает карточку с кружками. Взрослый показывает карточки из второго комплекта. Ребёнок должен определить, у кого из играющих карточка с заданным количеством кружков.

**«Магазин без продавца»**

  В магазине (на столе взрослого) – разные товары, среди них имеются игрушки и вещи разной формы. Взрослый даёт ребёнку карточку – чек, на которой нарисована определённая фигура: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник.

Ребёнок – покупатель выбирает предметы соответствующей формы. Он  получает покупку, если правильно подберёт и опишет форму товара.

**Упражнения на развитие математических способностей**

**для детей пяти - семи лет**

Упражнение 1

*Материал:* набор фигур - пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький, маленький красный квадрат).

*Задание:* "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат) Объясни почему. (Все остальные - круги) ".

Упражнение 2

*Материал:* тот же, что к упражнению 1, но без квадрата.

*Задание:* "Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру)".

Упражнение 3

*Материал:* тот же и карточки с цифрами 2 и 3.

*Задание:* "Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.)

Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга) ".

Упражнение 4

*Материал:* тот же и дидактический набор (набор пластиковых фигурок: цветные квадраты, круги и треугольники).

*Задание:* "Вспомни, какого цвета был квадрат, который мы убрали? (Красного.) Открой коробочку "Дидактический набор". Найди красный квадрат. Какого цвета еще есть квадраты? Возьми столько квадратов, сколько кругов (см. упражнения 2, 3).

Сколько квадратов? (Пять.) Можно сложить из них один большой квадрат? (Нет.) Добавь столько квадратов, сколько нужно. Сколько ты добавил квадратов? (Четыре.) Сколько их теперь? (Девять.)".

Упражнение 5

*Материал:* изображения двух яблок маленькое желтое и большое красное. У ребенка набор фигур: треугольник синий, квадрат красный, круг маленький зеленый, круг большой желтый, треугольник красный, квадрат желтый.

*Задание:* "Найди среди своих фигур похожую на яблоко". Взрослый по очереди предлагает рассмотреть каждое изображение яблока. Ребенок подбирает похожую фигуру, выбирая основание для сравнения: цвет, форма. "Какую фигурку можно назвать похожей на оба яблока? (Круги. Они похожи на яблоки формой.)".

Упражнение 6

*Материал:* тот же и набор карточек с цифрами от 1 до 9.

*Задание:* "Отложи направо все желтые фигуры. Какое число подходит к этой группе? Почему 2? (Две фигуры.) Какую другую группу можно подобрать к этому числу? (Треугольник синий и красный - их два; две красные фигуры, два круга; два квадрата - разбираются все варианты.)". Ребенок составляет группы, с помощью рамки-трафарета зарисовывает и закрашивает их, затем подписывает под каждой группой цифру 2. "Возьми все синие фигуры. Сколько их? (Одна.) Сколько здесь всего цветов? (Четыре.) Фигур? (Шесть.)".

**Математические игры "Количество и счет"**

*Дидактические игры для детей старшей и подготовительной к школе группы групп:*

**«Найди слонёнка»**

***Цель:*** закрепление названий порядковых числительных, умения задавать вопросы с целью отгадывания места нахождения предмета (игрушки).

Повторение названий животных жарких стран.

***Ход:*** перед детьми выставляются стаканы с изображением цифр (1-5, 1-10) и предлагается найти под ними спрятанного слоненка, употребляя порядковые числительные.

**«Помоги Мишутке»**

***Цель:*** закрепление знаний о цифрах, умение отсчитывать нужное количество предметов. Пополнение знаний о происхождении данного природного материала.

***Ход:*** внимание детей обращается на карточки с изображением цифр и предлагается положить на них нужное количество предметов.

**«Игра с кубом»**

***Цель:*** закрепление знаний цифр, умения соотносить их с количеством предметов.

***Ход:*** дети встают в круг и передают друг другу карточки с изображением предметов, по сигналу «стоп» ведущий бросает куб с  цифрами. Детям предлагается посчитать картинки и выйти в круг тому, у кого на карточке такое же количество предметов.

**«Поиск закономерностей»**

***Цель:*** развитие зрительного восприятия, умения видеть и продолжить данную закономерность, установление связей между объектами живой и неживой природы.

***Ход:*** перед детьми ставится задача: внимательно посмотреть на предметы, расположенные на карточке, найти закономерность и продолжить выкладывать предметы в том же порядке.

**«Собери урожай»**

***Цель:*** закрепление знаний цифр, умения соотносить их с количеством предметов. Пополнение знаний об овощах, умение их классифицировать.

***Ход:*** детям выдаются карточки, и предлагается собрать нужное количество овощей на  «огороде».

**«Посчитай – ка»**

***Цель:*** закрепление знаний о цифрах, умение соотносить их с количеством предметов.

***Ход:*** детям предлагается посчитать количество животных на картинке и поставить рядом нужную цифру.

**«Стрелка»**

***Цель:*** закрепление знаний о цифрах, умение соотносить их с количеством предметов; классификация предметов живой и неживой природы.

***Ход:*** детям предлагается встать в круг, закрепить на одежде цифру. С помощью считалки выбирается ведущий, он встает в центр круга, вытягивает руку вперед «стрелка», закрывает глаза и поворачивается вокруг себя. По сигналу «стоп» - останавливается. Ребенок, на которого показывает стрелка, должен принести (из ранее приготовленного набора) нужное количество одинаковых предметов природы.

***Дидактические игры для детей средней - подготовительной групп***

**«Ссора детенышей»**

***Цель:*** закрепление умения правильного согласования существительных с числительными. Повторение названий детенышей животных.

***Ход:*** детям предлагается посчитать количество игрушек у детенышей и поставить их по порядку, начиная с того, у кого наименьшее число предметов.

**«Помоги ежу»**

***Цель:*** Закрепление  умения отсчитывать нужное количество предметов. Пополнение знаний о жизни дикого животного.

***Ход:*** детям предлагается карточка с изображением ежа и набор картинок грибов для того, чтобы они помогли собрать припасы для ежиной семьи.

**«У кого больше»**

***Цель:*** формирование умения классифицировать и отсчитывать природный материал, соотносить его количество с числовым эталоном. Закрепление знаний о происхождении данных природных дарах.

***Ход:*** детям предлагается бросить кубик и отсчитать столько одинаковых предметов, сколько  точек находится  на стороне кубика.

**«Научи Красную Шапочку считать»**

***Цель:***  формирование умения отсчитывать предметы (правой рукой, слева – направо, по одному, делать обобщающий жест «всего»), согласовывать числительное с существительным. Закрепление умения классифицировать природные объекты (овощи, растения).

***Ход:*** внимание детей обращается на картинку Красной Шапочки и предлагается помочь (научить) собрать букет цветов для бабушки

*Варианты игры:* «Подскажи Петрушке», «Помоги зайчику».

**«Угости зверей»**

***Цель:*** закрепление умения соотносить количество предметов в разных группах, пользуясь понятиями « поровну», «столько же», «одинаковое количество», сравнение смежные числа в пределах 5.

Пополнение знаний детей об индивидуальных особенностях диких и домашних животных.

***Ход:*** детям дается карточка с изображением определенного количества животных и несколько картинок с нарисованными угощениями разного количества. Предлагаем детям найти нужную картинку с таким же количеством любимой еды для их гостя.

**«Наведи порядок»**

***Цель:***  запоминание цифр, отсчитывание заданного количества предметов.

Закрепление  названий природного материала.

***Ход:*** детям предлагается помочь герою навести порядок в коробочках: разложить нужное количество материала на свободное место.

**Дидактические игры по математике для детей старшего дошкольного возраста**

Социально-экономические перемены, происходящие в обществе, оказывают большое влияние на изменение требований к качеству воспитания и обучения детей младшего школьного и дошкольного возрастов.

В связи с этим  сегодня не подвергается сомнению необходимость систематического целенаправленного математического развития ребенка дошкольного возраста.

Тема «Величина» общепризнанно в теории и практике дошкольного математического образования и считается одной из самых сложных.

Дидактическая игра – это  один из основных методов воспитательно-образовательной работы, так как в дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. При  этом у детей развиваются произвольные память и внимание.

Успех игры целиком зависит от воспитателя,  его умения живо провести игру, активизировать и направить внимание одних, оказать своевременную помощь другим детям.

Предлагаю Вашему вниманию дидактические игры по формированию представлений о длине у детей старшего дошкольного возраста.

**Дидактическая игра «У кого лента длиннее»**

**Цель:**

Развивать умения детей сравнивать предметы, резко контрастные по длине путем приложения, и результаты сравнения выражать словами «длиннее», «короче», «длинная», «короткая»; учить показывать длину предметов вдоль всей протяжённости.

**Материал.**

Коробка с двумя разрезами, из которых виднеются концы двух лент: одна длиной 1,5 м, другая длиной 0,8 м (цвет и ширина лент одинаковые).

Руководство.

Стук в дверь. Воспитатель: «Дети, кто-то к нам пришёл. Пойду, посмотрю». Возвращается с куклой Машенькой и коробкой. «Ребята, - говорит Машенька. - Я пошла с подружками в лес, заблудилась и попала в дом к Медведю. А он меня не отпускает к бабушке с дедушкой, пока я не отгадаю  загадку,: какая из лент в коробке длиннее, а какая короче».

Дети охотно откликаются на предложение воспитателя помочь Маше. Двое детей по желанию подходят к коробке. Потянув за концы лент, устанавливают, что их длина различна: одна лента длиннее, другая короче. Значит одна лента длинная, другая - короткая.

Воспитатель спрашивает: « У кого лента длиннее? А у кого лента короче? Правильно ребята. А давайте, Маше объясним, как Медведю показать длину каждой из лент».

После показа воспитателем протяжённости длинной и короткой лент, вызываются дети, которым предлагается показать то длинную, то короткую ленты (пальчиком вдоль всей протяжённости слева направо) и при этом изучаемый признак выразить словом: длинная лента, короткая лента (сначала за воспитателем хором, а затем индивидуально).

Затем воспитатель показывает, как правильно сравнить ленты по длине:

- подравнять концы лент с одной стороны,

- совместить края лент и посмотреть есть ли остаток.

Только после этого можно сказать, что одна лента длиннее, а другая короче, и разведёнными руками показать на сколько (остаток).

После того, как все дети поупражняются, довольная Машенька благодарит детей за помощь и бежит к Медведю.

**Дидактическая игра «Огород для Машеньки»**

**Цель:**

Развивать представления детей о ширине  предметов; результаты сравнения отражать в речи словами: «шире», «уже», «широкая», «узкая»; учить показывать ширину предметов.

Игровое правило.

На узкую грядку «посадить» (наклеить) картофель, а на широкую – морковку.

 Игровые действия.

Сравнение полосок по ширине, используя приём приложения.

**Материал.**

*Демонстрационный:* две полоски одинаковой длины (20 см), разного цвета (чёрного и коричневого) и разной ширины (9 см и 6 см).

*Раздаточный материал:*  две полоски одинаковой длины (20 см), разного цвета (чёрного и коричневого) и разной ширины (9 см и 6 см); три - четыре морковки, три-четыре картофелины (вырезаны из цветной бумаги). Клей, кисточка, подставка, клеёнка. Всё по количеству детей.

Ход игры.

Воспитатель говорит: «Дети от Маши прилетела птичка, принесла весточку. Маша просит нас прийти к ней и помочь посадить огород». Дети подходят к столу воспитателя, где сидит Маша, и становятся полукругом. «Ребята, - говорит Маша. - Родители уехали в лес за дровами, а мне наказывали посадить морковку и картошку. Морковку надо посадить на широкие грядки, а картошку на узкие. Помогите разобраться. А то я запуталась». Воспитатель говорит: «Сначала давайте с вами разберёмся, где у грядок длина. Покажите мне её. (Ответы детей). Правильно, вот это длина (показывает), а вот это ширина (показывает поперёк предмета,  проводя пальцем сверху вниз по всей протяжённости полоски). Чтобы нам с вами найти широкую и узкую грядки, их нужно сравнить между собой по ширине. Для этого мы прикладываем концы полосок друг к другу, подравниваем нижние края полосок и смотрим:  выступает верхний край одной из полосок или нет. (Объяснение способа действия воспитатель сопровождает показом), Если верхний край одной из полосок выступает, то она шире. Посмотрите, что у нас получилось. Верхний край, какой полоски выступает? (Коричневой). Значит эта полоска шире или уже? (Шире). А  чёрная полоска? (Уже). Правильно дети. Коричневая полоска шире чёрной. Чёрная полоска уже коричневой. А теперь все вместе скажем, коричневая полоска, какая по ширине? (Широкая). А чёрная? (Узкая). Пусть каждый из вас подойдёт и покажет ширину чёрной полоски и коричневой. При этом не забудьте сказать, какая полоска узкая, а какая широкая. Молодцы! А теперь садитесь за свои столики. У каждого из вас по две полоски разной ширины. Это грядки. Вам надо определить какая «грядка» узкая, а какая широкая. Воспитатель, наблюдая за действиями детей, по необходимости спрашивает: «Коричневая полоска, какая по ширине? А чёрная? Как ты догадался? Покажи ширину чёрной (коричневой) полоски». Когда все дети разобрались, где широкая грядка, а где узкая, воспитатель предлагает взять детям в руки кисточку и наклеить на узкую грядку картофелины, а на широкую – морковки.

Все довольны проделанной работой. Воспитатель хвалит детей. Машенька  благодарит и приглашает всех детей  на чай из самовара с бубликами.

**Дидактическая игра «Разложи полотенца в разные стопки»**

**Цель:**

Закреплять умение сравнивать предметы по ширине, используя приёмы приложения и  наложения; результаты сравнения отражать в речи словами «шире», «уже», «широкое», «узкое»; закреплять умение показывать ширину предметов.

Игровое правило.

Широкое полотенце положить в одну стопку, а узкое – в другую.

Игровые действия.

Сравнение полосок по ширине, используя приём наложения.

**Материал.**

*Демонстрационный:* два прямоугольника (полотенца) жёлтого и зелёного цветов, одинаковой длины (30 см), разной ширины (10 см и 15 см).

*Раздаточный:* такой же,  как демонстрационный (по количеству детей).

Ход игры.

Маша обращается за помощью к детям: «Ребята, родители ушли в поле работать, а мне нужно чистые полотенца разложить в две стопки: в одну стопку положить широкие полотенца  для мамы и папы, а в другую стопку – узкие – для меня.  Помогите мне, пожалуйста, справиться с работой». Дети соглашаются. Воспитатель приглашает детей встать полукругом вокруг стола. Перед ними два прямоугольника узкий и широкий. Воспитатель  говорит: «Покажи ширину жёлтого (зелёного) полотенца. (Обращаясь к ребёнку). Жёлтое полотенце, какое по ширине? А зелёное? Как ты догадался? Кто мне покажет, как можно сравнить полотенца по ширине. Молодцы дети. А теперь я покажу вам,  как можно сравнить полотенца по ширине, не прикладывая, их друг к другу, а накладывая, их друг на друга». Воспитатель накладывает узкий прямоугольник на широкий, совмещает нижние края, подравнивает прямоугольники по бокам. (Все свои действия воспитатель поясняет словами). То полотенце, у которого выступает верхний край – шире, другое – уже.

Воспитатель предлагает детям занять места за своими столиками. Перед каждым ребёнком два прямоугольника (широкий и узкий). Детям необходимо  определить какое «полотенце» шире, а какое уже, накладывая прямоугольники друг на друга. Затем  подойти к Машеньке и широкое «полотенце» положить в одну стопку (где лежат широкие «полотенца»), а узкое – в другую (где лежат узкие «полотенца»).

Во время выполнения задания  воспитатель подходит то к одному ребёнку, то к  другому и спрашивает: «Какое полотенце шире? А уже? Как  ты узнал? Что ты сделал? Жёлтое полотенце уже или шире, чем зелёное? И так далее». После того, как все полотенца разложены по стопкам, Маша радуется и благодарит детей. Воспитатель провожает Машу и помогает ей отнести полотенца.

**Дидактическая игра «Найди свой домик»**

**Цель:**

Закреплять умения детей сравнивать предметы по ширине, используя приём приложения или наложения, показывать ширину предметов; результаты сравнения отражать в речи словами «шире», «уже», «одинаковые по ширине» (учить подбирать предмет к образцу).

Игровое правило.

По сигналу воспитателя найти свой домик.

Игровые действия.

Поиск своего домика (подбор «ключика» к «замочку»), сравнение предметов по ширине (подбор к образцу).

**Материал.**

Два комплекта полосок, одинаковых по цвету и длине (15 см) но разных по ширине.

Ход игры.

Маша приходит в гости к ребятам и просит детей поиграть с ней. Воспитатель предлагает поиграть в игру «Найди свой домик». Все соглашаются.

Воспитатель расставляет в разных местах комнаты стулья. Это домики. Вносит два комплекта полосок одинаковых по длине и цвету, но разных по ширине. Один комплект раздаёт детям – это «ключи» от домиков, а другой комплект полосок раскладывает на стульчиках – это «замочки». Далее воспитатель объясняет правила игры: дети могут гулять, бегать, играть, до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Дождь пошёл! Скорее в домики». Дети по сигналу воспитателя должны найти свой домик, то есть подобрать «ключик» к «замочку». Для этого необходимо каждому ребёнку найти такую полоску на стульчике, которая будет равна по ширине его собственной полоске (образцу, который у него есть). В ходе игры воспитатель беседует то с одним, то с другим ребёнком: «Почему ты решил, что это твой домик?  Как ты догадался, что полоски одинаковые по ширине? Покажи ширину полоски. И так далее».

Игра повторяется два-три раза, но при этом дети меняются «ключиками», затем  воспитатель меняет местами «замочки».

По окончании игры, Маша говорит: «Ребята! Мне так понравилась эта игра! Мне не терпится научить всех своих подружек играть в неё. Большое спасибо. Я побежала».

**Дидактическая игра «Ёлочки для Мишки и Мышки»**

**Цель:**

Развивать умения детей выполнять сравнение предметов по высоте, результаты сравнения отражать в речи словами «выше», «ниже», «высокий», «низкий», учить детей правильно показывать высоту предметов.

Игровое правило.

Посадить к высокому дому высокую ёлочку, а к низкому домику – низкую ёлочку.

Игровые действия.

Сравнение ёлочек по высоте, используя приём приложения.

**Материал.**

*Демонстрационный:* фланелеграф, вырезанные из бумаги домики: высокий для медведя и низкий для мышонка; силуэты медведя (большой) и мышонка (маленький).

*Раздаточный:* на каждого ребёнка по две стилизованные ёлочки (высокая – 15 см и низкая – 10 см), лист белой бумаги с проведенной на ней линией.

Ход игры.

Маша приходит в гости к детям и рассказывает: «Ребята, у меня есть два друга – Мишка и Мышонок (воспитатель прикрепляет к фланелеграфу силуэты животных с левой стороны и с правой стороны). Они очень дружат между собой. Миша большой, а Мышонок?.. (маленький). Правильно ребята. И домики у них разные (воспитатель прикрепляет к фланелеграфу домики рядом с животными): у Миши - ?.. (большой), а у Мышонка - ?.. (маленький)». Воспитатель обращается к детям: « Ребята, посмотрите, пожалуйста, Мишка и Мышка разного роста (воспитатель ставит фигурки животных рядом на одну линию). Вот какого роста медведь, а вот какого роста мышонок (при этом показывает высоту животных, проводя пальцем от лап до макушек). Миша – высокий, а Мышонок – низкий. Вот насколько медведь выше мышонка (воспитатель показывает разницу животных в росте, проводя пальцем вдоль остатка). Значит и домики у них должны быть разными по высоте. Чтобы узнать какой домик высокий, а какой низкий, их надо сравнить. Для этого поставим домики рядом на одну линию, приложим их друг к другу. Кто мне покажет высоту Мишкиного домика? А Мышкиного? У кого домик выше? А у кого ниже? Давайте все хором скажем «высокий» (показывает на дом медведя), «низкий» (показывает на дом мышонка). На сколько домик у медведя выше, чем у мышонка? Кто мне покажет? Правильно. Молодцы!» Продолжает Маша: «Дети, мои друзья решили украсить свои полянки ёлочками. Медведь высокий. Он любит ёлочки повыше. А мышонок низкий. Он любит ёлочки пониже». Воспитатель говорит: «Ребята, давайте мы Мишке и Мышке сделаем сюрприз – посадим к высокому дому высокие ёлочки, а к низкому дому – низкие. У вас на столах по две ёлочки и лист белой бумаги с чёрной линией. Постарайтесь так расположить ёлочки на листе бумаги, чтобы можно было узнать: какая ёлочка высокая, какая низкая». В ходе выполнения задания педагог тихонько уточняет у детей. «Какая ёлочка высокая? Как ты узнал? Как ты сравнил? Покажи, как ты приложил ёлочки друг к другу. Покажи высоту ёлочек. Какая ниже? Какая выше? Покажи насколько». Когда дети отыскали высокую и низкую ёлочки, воспитатель предлагает каждому ребёнку подойти к фланелеграфу и высокую ёлочку прикрепить возле высокого дома (для Миши), а низкую ёлочку – возле низкого дома (для мышонка). В конце занятий все любуются полученной картинкой.

**Дидактическая игра «Поможем Машеньке разложить грибочки»**

**Цель:**

Развивать умения детей выполнять сравнения предметов  по толщине . Учить сравнивать предметы по толщине, используя приём приложения, результаты сравнения отражать в речи словами «тоньше», «толще», «толстый», «тонкий», учить детей правильно показывать толщину предметов.

Игровое правило.

Грибочки с толстой ножкой класть в большую «корзину», а с тонкой ножкой класть в маленькую «корзину».

Игровые действия.

Попарно сравнивать грибочки между собой по толщине, используя приём приложения.

**Материал.**

*Демонстрационный:*  две корзины (большая и маленькая) и грибочки одинаковой высоты, но с ножками разной толщины (толстая и тонкая).

*Раздаточный:* на каждого ребёнка  две корзиночки (большая и маленькая) и по три пары грибочков, отличающихся только длиной толщиной ножек.

Ход игры.

В  гости к детям приходит Машенька. Маша : «Ребята,  я была в лесу и набрала много грибов. Бабушка попросила меня  разложить грибы по корзинам ».

Воспитатель предлагает: «Дети, давайте мы все вместе поможем Маше». Дети соглашаются. Маша радуется: «Спасибо ребята, только мне нужно в большую корзину (показывает) положить грибы с толстой ножкой, а в маленькую корзину ( показывает) грибы с тонкой ножкой. А вот и грибочки». Воспитатель берёт из общей кучки два грибочка (с толстой и тонкой ножками) и говорит: « Кто Маше подскажет, как узнать, какой грибок надо класть в большую корзину, а какой – в маленькую. (Сравнить). Как сравнить? (Положить ножку одного грибка под другую). А кто покажет толщину ножек?. У какого грибка ножка тоньше, у какого толще? Вот какие вы молодцы! Всё так хорошо объяснили. Осталось положить грибочки с толстой ножкой в большую корзину, а с тонкой ножкой – в маленькую . Садитесь за свои столики и принимайтесь за работу».

Дети начинают выполнять задание. Перед каждым ребёнком по две корзины (большая и маленькая), и три пары грибочков с ножками разной толщины. У каждого ребёнка в кучке сверху обязательно лежат два грибочка с ножками разной толщины, чтобы он сам их сравнил и разложил по корзинам. Далее грибочки лежат вперемешку. Воспитатель оказывает детям необходимую помощь.

Когда работа закончена, Маша благодарит детей за оказанную помощь.

**Дидактическая игра «Поможем Машеньке посолить огурчики»**

**Цель:**

Развивать умение детей сравнивать предметы по длине; используя приём приложения, результаты сравнения выражать словами: «длиннее», «короче», «длинный», «короткий»; показывать правильно длину предметов.

Игровое правило.

Длинные «огурчики» класть в большую «кадушку», а короткие «огурчики» класть в маленькую «кадушку».

Игровые действия.

Попарно сравнивать «огурчики» между собой по длине, используя приём приложения.

**Материал.**

Демонстрационный: фланелеграф, вырезанные из бумаги две кадушки (большая и маленькая) и огурчики (длинные – 18 см и короткие – 12 см, зелёного цвета, одинаковой ширины).

Раздаточный: на каждого ребёнка силуэты двух кадушек (большой и маленькой) и по три пары «огурцов», отличающихся только длиной – 18 см и 12 см.

Ход игры.

В  гости к детям приходит Машенька. Воспитатель предлагает детям пригласить её поиграть. Но Маша отказывается: «Ребята, большое вам спасибо, но я забежала только на минутку, вас проведать. Меня и подружки звали в лес за ягодами. Но мне надо помочь матушке. Они с батюшкой уехали на базар, а мне наказывали, чтобы я посолила огурчики».

Воспитатель предлагает: «Дети, давайте мы все вместе поможем Маше, а потом поиграем». Дети соглашаются. Маша радуется: «Спасибо ребята, только мне нужно в большую кадушку (воспитатель показывает на фланелеграфе) положить длинные огурчики, а в маленькую кадушку (воспитатель показывает) короткие огурчики. А вот и огурчики». Воспитатель берёт из общей кучки два огурца (длинный и короткий) и говорит: « Кто Маше подскажет, как узнать, какой огурец длинный, а какой короткий. (Сравнить). Как сравнить? (Положить один под другим.С одной стороны концы подравнять). А кто покажет длину огурчиков? (Слева направо пальчиком от одного кончика огурца до другого). Какой огурец короче? А какой длиннее? На сколько? (Показывая разницу, ребёнок проводит пальчиком вдоль остатка.) Вот какие вы молодцы! Всё так хорошо объяснили. Осталось положить длинные огурцы в большую кадушку, короткие в маленькую и залить рассолом. Садитесь за свои столики и принимайтесь за работу».

Дети начинают выполнять задание. Перед каждым ребёнком лежит две «кадушки» (большая и маленькая), и три пары «огурчиков» разной длины. У каждого ребёнка в кучке сверху обязательно лежат два «огурчика» разной длины, чтобы он сам их сравнил и разложил по кадушкам. Далее огурчики лежат вперемешку. Если ребёнку попадаются разные по длине огурчики, то его действия аналогичны предыдущим. При этом воспитатель тихонечко общается с детьми: «Как ты определил, где длинный огурчик? А где короткий? Как ты сравнил огурчики по длине? Покажи пальчиком длину каждого огурчика. Какой огурчик длиннее? А какой короче? Покажи на сколько». Если ребёнку попались два одинаковых по длине огурчика, и он затрудняется в какую кадушку их положить, воспитатель тихонечко советует взять огурчик из любой кадушки и приложить его к тем огурчикам, что уже есть у ребёнка.

Когда работа закончена, Маша благодарит детей за оказанную помощь.

**Дидактическая игра «Поможем Маше разобрать ленты по длине»**

**Цель:**

Развивать умения детей сравнивать предметы по длине, используя приём наложения, и результаты сравнения выражать словами: «длиннее», «короче», «длинная», «короткая»; упражнять детей в правильном показе длины предметов.

Игровое правило.

Длинную полоску положить в длинную коробку, а короткую полоску положить в короткую коробку.

Игровые действия.

Сравнение полосок по длине, используя приём наложения.

**Материал.**

Демонстрационный: две коробки (длинная – 30 см и короткая – 20 см), две полоски одинаковой ширины (3 см), разной длины (30 см и 20 см) и разного цвета (синего и красного).

Раздаточные: на каждого ребёнка по две полоски синего и красного цвета, шириной 3 см, длиной 30 см и 20 см.

Ход игры.

Стук в дверь. Воспитатель идёт открывать и возвращается с Машенькой. Маша радостная: у неё в руках много разноцветных полосок. Она обращается к детям: «Ребята, сегодня матушка с батюшкой привезли мне с базара в подарок новую ленту за то, что я ласковая, приветливая, трудолюбивая. Посмотрите, сколько у меня красивых лент!» Кладёт их кучкой на стол. «Здесь и красные, и синие, и длинные, и короткие. Буду каждый день в косу новую ленту вплетать!» Воспитатель говорит: «Маша, а давай мы тебе с ребятами поможем разобрать ленты по длине. У нас и коробочки есть: одна – длинная, другая – короткая. Мы все длинные ленты сложим в длинную коробочку, а все короткие – в короткую. Тебе так удобнее будет». «Вот здорово!- говорит Маша.- Как я раньше не догадалась». Воспитатель обращается к детям: «Ребята, поможем Маше? (Ответы детей). Тогда давайте вспомним, что нужно сделать, чтобы узнать какая лента длинная, а какая короткая. (Сравнить). Правильно, ребята. Когда мы с вами прежде сравнивали предметы по длине, мы их прикладывали друг к другу. Но можно сравнивать предметы по длине и по-другому: накладывая их друг на друга. Вот посмотрите, пожалуйста, я на красную ленту (длинную) наложу сверху синюю (короткую). С одной стороны концы лент подравняю, края лент сверху и снизу совмещу. Вот длина красной ленты (показывает пальцем слева направо вдоль всей протяжённости). Вот длина синей ленты (показывает). Видите, конец красной ленты выступает.  Какая из них длинная? А какая короткая? Кто мне покажет, где остаток. Правильно. А теперь садитесь за свои столики. Мы с Машей каждому дадим по две ленты: длинную и короткую. А вы, накладывая ленты друг на друга, найдите длинную и короткую. Потом мы длинные ленты положим в длинную коробку, а короткие – в короткую». Дети приступают к выполнению задания. Когда ребёнок справился с заданием, воспитатель подходит к нему с коробочками и тихонько расспрашивает: « Какая лента длиннее (короче)? Как ты определил? Что нужно сделать? Покажи длину красной (синей) ленты. «Какая лента длинная (короткая)? Положи длинную ленту в длинную коробочку, а короткую ленту в короткую коробочку».

В конце Маша благодарит детей за помощь, за то, что они отзывчивые, трудолюбивые, добрые.

**Дидактическая игра «Автомобили» (Подвижная игра)**

**Цель:**

Закреплять представления детей о таком параметре величины как длина предметов (фигур); продолжать учить сравнивать предметы по длине, используя приёмы приложения или наложения, правильно отражать в речи результат сравнения: длиннее, короче, одинаковые по длине; учить подбирать предметы к образцу по длине.

Игровое правило.

По сигналу ведущего найти гараж для автомобиля.

Игровые действия.

 Поиск своего гаража (подбор «номеров»  машин и гаражей – подбор полосок одинаковых по длине).

**Материал.**

 Обручи; два комплекта полосок, одинаковых по ширине и цвету, но разной длины (всё по количеству детей).

Ход игры.

В гости к детям приходит Машенька. «Ребята, - говорит она. - А давайте с вами поиграем в какую-нибудь игру, ведь я не знаю многих ваших игр». Дети начинают предлагать разные игры. Тогда воспитатель говорит: «Я знаю новую игру, в которую вы, ребята, ещё не играли. Будет всем интересно. Послушайте, как в неё надо играть. На полу разложены обручи. Это «гаражи». На подносе лежат полоски  одинаковые по ширине и цвету, но разные по длине. Точно такие  же находятся внутри каждого обруча. Это «номера гаражей». Дети, возьмите по одной полоске с подноса. Это «номера машин». Представьте себе, что все вы «машины», у каждой свой «номер» (своя полоска). «Машины» будут ездить по городу. Но как только я скажу «Машины в гараж!», каждый должен найти свой «гараж» и въехать в него. Для этого необходимо сравнить (приложить) «номер» своей «машины» с «номером гаража». Если номера совпадут (будут одинаковые по длине), то можно въезжать». По ходу игры воспитатель задаёт детям наводящие вопросы: «Почему ты не смог «въехать» в этот «гараж»?  Как ты определил?  Они одинаковые по длине? Что надо делать дальше?»

Игра повторяется 3 раза, но при этом воспитатель  меняет местами «номера гаражей», другой раз  предлагает детям поменяться «номерами машин.

**Дидактическая игра «Открытки для друзей к Новому году»**

**Цель:**

Продолжать учить подбирать предмет к образцу по ширине, используя приём  приложения или наложения; результат сравнения отражать в речи словами «шире», «уже», «одинаковые по ширине».

Игровое правило.

Подобрать открытку к конверту в соответствии с его шириной.

Игровые действия.

Сравнение предметов по ширине приемами приложения и наложения. Подбор к предметов по ширине в соответствии с образцом.

**Материал.**

Демонстрационный: три прямоугольника, один из которых белый (конверт), два других разных цветов с изображением различных  животных (открытки). Все они одинаковой длины. Одна из «открыток» по ширине отличается от «конверта», а другая «открытка» одинаковая по ширине с «конвертом».

Раздаточный: такой же, как демонстрационный. Всё по количеству детей.

Ход игры.

Маша приходит в гости к детям и предлагает поздравить зверей с Новым годом. Она говорит: «Дети, посмотрите, сколько у меня открыток (воспитатель показывает цветные прямоугольники). Какие они разноцветные. На каждой изображено какое-нибудь животное (на цветной картон наклеена картинка). Надо все открытки разложить по конвертам (воспитатель показывает белые прямоугольники). Но я пока к вам шла, перепутала все конверты и открытки. А они разные по ширине. Помогите мне, пожалуйста, подобрать к каждому конверту открытку».

Дети садятся за столики. Перед каждым ребёнком кладётся один белый прямоугольник (конверт) и два цветных (открытки). Одна «открытка» отличается по ширине от «конверта», а другая совпадает с ним по ширине. Детям предлагается самостоятельно справиться с заданием: подобрать по ширине открытку к конверту. В ходе выполнения задания воспитатель тихонечко беседует то с одним, то с другим ребёнком: «Как ты подбирал открытку к конверту? Почему ты решил, что они одинаковые по ширине? И так далее». Затем игра повторяется, но при этом  детям дается по одной открытке и два конверта. В конце игры Маша благодарит детей за помощь и предлагает им почитать стихи про Новый год.