

# «Дидактические игры по ФЭМП»

Учитель-дефектолог: Исакова М.М.

Минусинск -2018 год

## **Игра «Собери ромашку».**

### **Цели:**

- Научить соотносить цифру и количество предметов.
- Закрепить навыки количественного счёта.

**Игровой материал:** лепестки ромашки с разным количеством картинок на них, кружки (серединки) с числами от 1-10.

**Ход игры:** Детям раздаются кружки с цифрой (это серединка цветка). На середину стола выкладываются лепестки ромашки. Каждый ребёнок должен собрать свою ромашку - правильно подобрав лепестки к серединке. Для этого нужно сосчитать количество картинок на лепестке и соотнести с цифрой на серединке). Побеждает тот кто соберёт ромашку не только быстро, но и правильно.

В эту игру дети могут играть самостоятельно без помощи воспитателя, исправляя друг друга. Может играть один ребёнок или несколько детей.

## **Игра: «Точки».**

### **Цели:**

- Закреплять знания детей о последовательности чисел.
- Упражнять в умении находить пропущенное число.

**Игровой материал:** большие и маленькие карточки с точками. Фото

**Ход игры:** Воспитатель раздает большие карточки детям, а маленькие кладёт на середину стола. Дети должны заполнить пропуск на большой карте - подобрав маленькую карточку с пропущенным количеством точек. Дети меняются карточками, игра продолжается.

## **Игра: «Число и цифра».**

### **Цели:**

- Закреплять навыки количественного счёта предметов.
- Закреплять умение соотносить число изображённых предметов с цифрой, обозначающей это число.

**Игровой материал:** Квадратные карточки с изображением различного числа предметов. На каждой карточке в нижнем правом углу сделан кармашек для цифры.

Набор цифр от 1-10.

### **Варианты заданий:**

1. Перед ребёнком кладут карточку с изображением нескольких одинаковых фигур. Ребёнок их подсчитывает. Затем подбирает соответствующую цифру и вставляет её в кармашек. Работа продолжается с другими картами.

2. Детям раздаются карты с картинками. Воспитатель показывает цифру, а дети должны поднять те карточки, на которых нарисовано столько же предметов, сколько у воспитателя.

## **Игра «Кто, где находится?».**

### **Цели:**

- Формировать у детей понятия «верх», «низ» листа, «правая» и «левая» сторона листа, «верхний» и «нижний» угол и т.д.
- Учить понимать и правильно использовать в речи предлоги на, над, под, между.
- Развивать внимание, зрительное восприятие, пространственное мышление.

**Игровой материал:** Картонный квадрат, который разделён на 9 ячеек. В каждой ячейке находится картинка.

**Ход игры:** Рассмотреть вместе с ребёнком картинки и предложить ему назвать: что находится в правом верхнем углу, в левом нижнем углу, над львёнком, под бегемотом, между паровозом и домиком и т.д.

## **Игра «Геометрическое домино».**

### **Цели:**

- Закреплять представление детей о геометрических фигурах.
- Упражнять в их назывании.

**Игровой материал:** прямоугольные карточки с двумя геометрическими фигурами.

**Ход игры:** Играют от 2-5 человек. Карточки выкладываются на стол обратной стороной вверх. Каждый игрок берёт по 4 карточки. Остальные будут «банк».

Право первого хода выбирается считалкой. Следующий игрок кладёт карточку справа или слева так чтобы геометрические фигуры совпали. Если нет подходящей карточки можно взять в «банке». Если снова нет подходящей карточки, ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот, кто первым выложит все карточки.

## **Игра «Больше, меньше или равно».**

### **Цели:**

- Закреплять умение сравнивать группы предметов в пределах 10.
- Выражать словами каких предметов больше, меньше или поровну.

**Игровой материал:** Карточки с предметами в пределах 10. Знаки  $<$ ,  $>$ ,  $=$ .

**Ход игры:** Детям раздаются карточки. Педагог предлагает детям расставить знаки  $<$ ,  $>$ ,  $=$  между парами картинок и объяснить свой выбор.

## **Игра «Сосчитай правильно» (количество и счет)**

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.

Материал. Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.

Содержание. Дети, становятся ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

### **Игра «Считаем по порядку»**

Цель: Закреплять умение отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?»

Материалы: веер

Ход: Воспитатель показывает детям веер, состоящий из 8 разноцветных лепестков и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель просит детей запомнить расположение лепестков и закрыть глаза. В это время он убирает один лепесток. Дети закрывают глаза и определяют, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

Игра продолжается 2-3 раза. Каждый раз порядок лепестков восстанавливается.

### **Игра "Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь."**

Цель: упражнять в счете на слух.

Ход: у детей цифры от 1 до 10. Воспитатель за ширмой ударяет молоточком по барабану или металлофону.

Задание 1. Покажи такую цифру, которая совпадает с тем, сколько звуков услышишь (3-4 задания).

Задание 2. Покажи цифру на один больше или меньше (2-3 задания).

### **Игра "Чудесный мешочек".**

Цель: закреплять название геометрических фигур, умение определять их на ощупь.

Ход: у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её и рассказывают все об этой фигуре.

Например: " Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета и т. д. "

### **Игра "Обратный счет".**

Цель: упражнять в обратном счёте.

Ход: дети стоят в круг. Воспитатель называет число (например: 10) и отдает мяч ребёнку, тот называет число меньше 10 (9, передает мяч следующему и т. д. Задание. Посчитайте от 7 до 4; от 6 до 2 и т. д.

### **Игра «Числовые домики».**



Ребенок подкладывает вниз листок бумаги и в пустые клетки вписывает цифры.

### **Игра «Конструирование по схеме»**

Цель игры: развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя.

Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

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.

**Игра «Чудесный мешочек»** направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закреплению представлений о количественных отношениях между числами. В чудесном мешочке находятся: счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько то услышит ударов молоточка, бубна или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети сидящие за столами, считают количество ударов и показывают соответствующую цифру.

**Игра «Сколько»** упражняет детей в счете. 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».

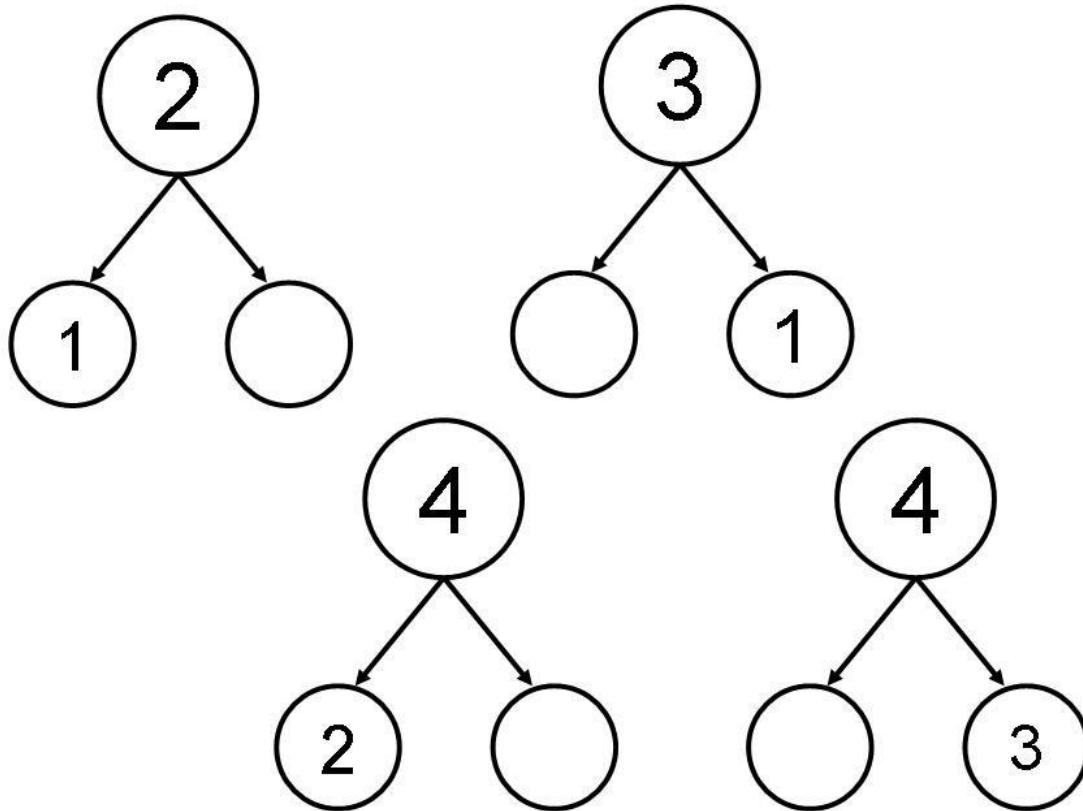
**Игра «Считай - не ошибись!»** помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то 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.

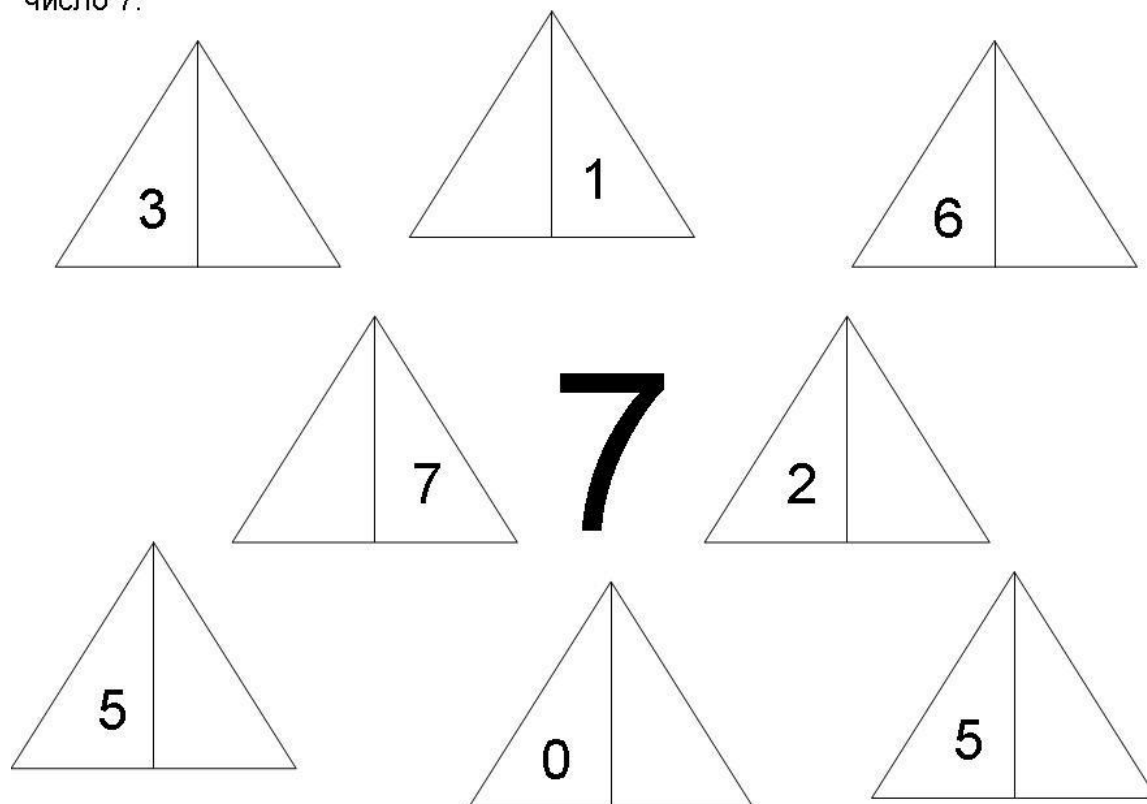
**Игра «Которой игрушки не стало?».** Ведущий выставляет несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась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

**Игра «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.

Впиши недостающие числа.



Впиши недостающие числа так, чтобы в каждом треугольнике в сумме получилось число 7.



### **Игра «Подбери пару». (с геометрическими фигурами и их преобразованием)**

Цель: учить детей сравнивать предметы по форме, размеру, цвету, назначению.

Материал: геометрические фигуры или тематические подборки изображений разных предметов, которые можно объединить по парам (яблоки разного цвета, большие и маленькие, корзинки разного размера или домики разных размеров и такие же мишки, куклы и одежда, машины, домики и т. д.).

В зависимости от того, какой у вас стимульный материал, ставится перед ребенком проблема: помоги кукле одеться, помоги собрать урожай и т. д.

Игрушки благодарят ребенка за удачно выбранную пару.

### **Игра "Конструируем из палочек"**

Цель: закрепление знаний геометрических фигур, развитие логического мышления детей.

Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины.

Цель игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в



процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.

### **Игра «На что похоже?»**

Цель игры: развивать наглядно-образное мышление детей.

Материал: набор плоскостных геометрических фигур.

Ход игры. Воспитатель поочередно показывает вырезанные геометрические фигуры, называет их и просит сказать, на что они похожи. Например: шар - колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д.

### **Игра «Не ошибись» (игры путешествие во времени)**

Цель: развивать быстроту мышления, закреплять знания детей о том, что они делают в разное время суток. Правила. Поймав мяч надо назвать часть суток.

Ход игры.

Дети стоят в кругу, в руках у воспитателя мяч. Взрослый называет разные действия (иду на зарядку) и бросает мяч ребёнку. Малыш ловит мяч и называет время суток (утро), Усложнение - назвать часть суток, а ребенок должен назвать действия, которые могут происходить в это время суток.

### **Игра «Живая неделя»**

Для игры вызываются к доске 7 детей, пересчитываются по порядку и получают кружочки разного цвета, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначающий первый день недели – понедельник и т.д.

Затем игра усложняется. Дети строятся, начиная с с любого другого дня недели.

Игры на ориентирование в пространстве:

### **Игра "Где Маша?" (игры на ориентирование в пространстве)**

Цель: закреплять умение соотносить реальное пространство с планом.

Оборудование: план

Содержание: Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой.

### **Игра "Найди игрушки"**

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает, в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

### **"Найди место"**

Цель: формировать умение определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости.

Оборудование: цветные ленты, игрушки.

Содержание: на ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции педагога. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине, мишку - в ближнем правом углу и т.п.

**Игра "Кто из детей стоит близко, а кто далеко?"**

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя".

Содержание: дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

**Игра «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.

**Игра « 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.

**Игра « 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.

**Игра «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.

**Игра «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. Что бы 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

**Игра «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.

### **«Назови геометрическую фигуру»**

Цель. Учить зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал)

Материал. Таблицы с геометрическими фигурами. На каждой таблице контурные изображения двух-трёх фигур в разных положениях и сочетаниях.

Ход игры.

Игра проводится с одной таблицей. Остальные можно закрыть чистым листом бумаги. Взрослый предлагает внимательно рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, назвать их. На одном занятии можно показать ребёнку 2- 3 таблицы.

### **«Угадай, что спрятали»**

На столе перед ребёнком карточки с изображением геометрических фигур. Ребёнок внимательно их рассматривает. Затем ребёнку предлагают закрыть глаза, взрослый прячет одну карточку. После условного знака ребёнок открывает глаза и говорит, что спрятали.

### **«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.