

Картотека дидактических игр по формирования элементарных математических представлений средствами фольклора

Воспитатель МБДОУ «Детский сад №3»:
Хрусталева Анастасия Станиславовна

1. Игра «Помоги Маше посчитать грибы и ягоды».

Цель: развитие количественного счета, умений устанавливать взаимоотношения «больше» - «меньше» - «равно» при сравнении множеств, называть итоговое число, правильно использовать слова-числительные.

Материал: сюжетная картинка с изображением сказки «Маша и медведь», изображение корзинки, грибов, ягод.

Ход игры: детям предлагают рассмотреть изображение и вспомнить сказку. Воспитатель говорит, что Маша пошла в лес, собрала грибы и ягоды, но не смогла их пересчитать. Дошкольникам необходимо посчитать количество грибов и ягод в корзинке, ответить на вопросы: «Сколько грибов, ягод?», «Чего больше?» «Чего меньше», «Что нужно сделать, чтобы их стало поровну?», «Сколько грибов мы добавили, чтобы предметов стало поровну?». После того, как дети уравнивают количество предметов в корзинках, их просят сказать, по сколько грибов и ягод стало в корзинках.

2.Игра « Собери мостик».

Цель: развивать навыки количественного счета в пределах пяти, умение называть итоговое число, правильно употреблять слова-числительные.

Материал: сюжетная картинка с изображением речки и мостика из сказки «Гуси-лебеди», разноцветные полоски.

Ход игры: ребенку предлагают рассмотреть картинку, вспомнить название сказки. Затем воспитатель предлагает помочь Маше перебраться на противоположный берег через речку. Но мостик сломан. Для этого нужно посчитать, сколько «дощечек» не хватает, и отремонтировать его (одного цвета или нескольких цветов). Ребенок должен отсчитать необходимое количество полосок.

3. Дидактическая игра «Бабочки и цветы».

Цель: развитие навыков количественного счета, умений сравнивать две группы предметов, устанавливать взаимоотношения «больше» - «меньше» - «равно».

Материал: сюжетная картинка к сказке «Гуси – лебеди», цветочки и бабочки из бумаги.

Ход игры: воспитатель показывает ребенку изображение, предлагает вспомнить сказку. Затем рассказывает, что Маша забыла про своего брата, побежала на луг. А там растут цветы (раскладывает перед ребенком четыре цветка). Необходимо попросить ребенка пересчитать цветы, спросить «Сколько всего?». После этого воспитатель продолжает рассказ: «Прилетели на луг бабочки, захотели присесть на цветы (бабочек на одну больше – пять). И снова попросить ребенка пересчитать насекомых, спросить «Сколько всего бабочек?», «Хватит ли всем бабочкам цветов?», «Чего больше цветочков или бабочек? Чего меньше?» «Что нужно сделать, чтобы каждая бабочка села на свой цветок?».

4. «Зимовье зверей»

Цель: Продолжать учить сравнивать предметы по высоте, длине, ширине

Материалы: Герои сказки «Зимовье зверей», картинка с заданием.

1. Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Зимовье зверей»).

На столе лежат картинки с изображениями домов разной длины, ширины, высоты. Педагог задает наводящие вопросы: «Сколько домов ты видишь?» (много). Педагог предлагает ребенку подобрать каждому герою свой домик. Вместе с ребенком нужно проговорить алгоритм выполнения задания: выбираю самый низкий дом, из оставшихся снова выбираю самый низкий дом и ставлю его рядом с первым домом и т.д.

Детям предоставляется самостоятельность.

5. «Теремок»

Цель: Закрепить названия геометрических фигур. Продолжать находить и называть предметы круглой и квадратной формы

Материалы: Изображения героев сказки разной геометрической формы. Цифры от 1 до 5.

1. Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Теремок»).

Педагог предлагает детям самостоятельно найти картинку сказочного героя в форме куба среди карточек с изображением кругов, квадратов, треугольников. Затем подобрать цифру к группе картинок с правильным числом.

6. «Лиса, заяц и петух»

Цель: Учить ориентироваться в пространстве: наверху, внизу, над, под.

Материалы: сказочные герои, лист

1. Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Лиса, заяц и петух»).

Педагог раскладывает на листе бумаги сказочных героев в разных местах. Ребенок внимательно рассматривает картинку. Педагог задает наводящие вопросы: «Какой сказочный герой находится наверху?», «Кто находится внизу?», «Кто находится над.....?», «Кто стоит под.....?».

Затем герои меняются местами и игра продолжается.

7. «Волк и семеро козлят»

Цель: Упражнять в счете и отсчете предметов в пределах пяти.

Материалы: герои сказки, картинки морковки и капусты по 5 шт.

1. Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Волк и семеро козлят»).

Перед детьми ставится игровая ситуация. Мама Коза дает детям задание: нужно разложить капусту и морковку на полочки.

«Разложи всю капусту на верхней полочке»

«Разложи морковку на нижней полочке»

«Сколько капусты?» «Сколько морковки?» «Чего больше?»

«Сделайте так, чтобы капусты и морковки было поровну»

Дети выполняют задание и объясняют свои действия.

8. «Лисичка со скалочкой»

Цель: Упражнять в сравнении до 3 -4 предметов по величине, раскладывание предметов по длине, ширине, высоте в возрастающем и убывающем порядке

Материалы: сказочные герои, скалочки одинаковой длины, разной толщины

1. Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Лисичка со скалочкой»).

Перед детьми лежат герои сказки (волк, лиса, собака) и три скалочки из бумаги. Длина скалочек одинаковая, толщина разная. Скалки лежат хаотично. Педагог рассказывает детям, что лисичка потеряла свою скалочку и теперь не может найти. Наводящие вопросы педагога: «Как вы будете сравнивать по толщине?», «Что можно сказать о длине?», «Как вы узнали, что они одинаковые?»

Дети с помощью педагога проговаривают алгоритм сравнения по длине, ширине и выполняют данное действие.

9. «Снегурушка и лиса»

Цель: Продолжать закреплять представления о геометрических фигурах: квадрате, прямоугольнике, треугольнике

Материалы: панно из сказки, геометрические фигуры

1. Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Снегурушка и лиса»).

Перед детьми лежит панно из сказки «Снегурушка и лиса». Кусты и деревья геометрической формы. Педагог предлагает рассмотреть панно и рассказать о недостающих фигурах на картинке, разложить их и доказать правильность своих решений. Проверка осуществляется с помощью чередования геометрических фигур и определения их количества

10. Игра «Цыпленок»

Цель: Учить двигаться в заданном направлении (вперед, назад, налево, направо). Уточнить представления о пространственных отношениях далеко – близко.

Материалы: Изображение сказочных героев, лабиринт.

1. Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Цыпленок»).

Перед детьми изображения героев сказки на листе бумаги (лабиринт).

Педагог предлагает ребенку помочь цыпленку добраться до мамы. Во время задания педагог задает наводящие вопросы: «Покажи сначала свою левую руку, а потом правую», «Рассмотри рисунок и скажи, какой герой изображен в правом верхнем углу, в левом нижнем углу, в правом нижнем, в левом верхнем, посередине». Попросите ребенка комментировать свой шаг в лабиринте (вперед,

11. «Храбрец-молодец»

Цель: Закреплять представление о временах суток и их последовательности

Материалы: герои сказки, картинки с изображением разного времени суток

1.Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Храбрец-молодец»).

Педагог вместе с ребенком выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (утро, день, вечер, ночь).

Во время задания педагог задает наводящие вопросы.

12.Игра «Смоляной бычок»

Цель: Совершенствовать умение различать и называть геометрические фигуры: круг, прямоугольник, треугольник, квадрат

Материалы:

1.Введение в игровую ситуацию (мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о сказке «Смоляной бычок»).

Педагог рассказывает детям, что пока Аленушка несла геометрические фигуры, для изготовления бычка все их перепутала и подводит к тому, что детям нужно правильно разложить геометрические фигуры в ряд каждую.

После завершения упражнения педагог просит ребенка составить рисунок бычка из геометрических фигур по образцу.