

Игры с математическим содержанием.

«Эта занимательная математика!»

«ЧТО БЫВАЕТ ПО 2?»

Цель игры: упражнять детей в счёте до 2.

На стол положите 15 – 20 палочек. Взрослый и ребёнок поочередно называют те предметы, которые всегда бывают только по 2 (ботинки, чулки). За каждый правильный ответ играющий берёт со стола 2 палочки.

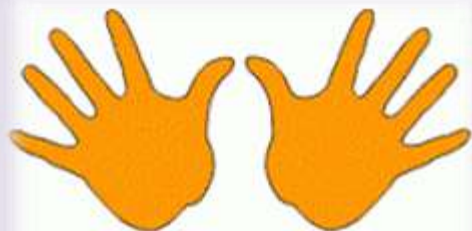
Правила игры:

1. Если ответ неправильный – палочки брать нельзя.
2. Выигранные палочки каждый играющий отсчитывает самостоятельно.
3. Игра заканчивается, когда на столе не останется палочек, тогда играющие сравнивают приёмом приложения палочки и определяют победителя.

Игру можно упростить: называть предметы, которых может быть 2: огурцы, карандаши и т.д.

Усложнить: называть то, чего не бывает по 2: лапок у кошки, носов у человека, ножек у табурета.

Когда ребёнок познакомится с другими числами, можно провести аналогичные игры: «Что бывает по 3, по 4».



«МАГАЗИН»

Цель игры: упражнять детей в умении различать величину предметов, активно использовать в речи слова: длинный – короткий, низкий, широкий, узкий, большой – маленький.

Для игры подбираются игрушки и предметы разных размеров, например: большая и маленькая куклы, длинная и короткая ленты, широкая и узкая кровати, высокая и низкая кастрюльки. Взрослый – продавец, ребёнок – покупатель. Чтобы купить игрушку, ребёнок должен назвать её величину: «Дайте, пожалуйста, длинную линейку», «Мне нужна высокая пирамидка» и т. д.

Основное правило игры: игрушка или вещь выдается покупателю только в том случае, если указана её величина.



«ПОРУЧЕНИЕ»

Цель игры: упражнять детей в умении отсчитывать предметы по названному числу.

Взрослый называет знакомое ребёнку число, ребёнок приносит такое же количество игрушек. Затем число называет ребёнок, а поручение выполняет взрослый. Правильность выполнения задания проверяет тот, кто его дал. За каждое правильно выполненное поручение играющий получает фишку (мелкий предмет). После игры сравнивают количество набранных фишек и определяют победителя.

Правила игры:

1. Число называют только один раз.
2. Тот, кто неправильно выполнил поручение, выполняет его вторично. Взрослому нужно ошибаться, но не более, чем на единицу (принеси 5 предметов вместо 4).

Продолжайте учить детей различать и словесно обозначать величину предметов. Если ребёнок хорошо сравнивает по величине 2 предмета, упражняйте в сравнении по величине 3 предметов.



«РАСТАВЬ ПО ПОРЯДКУ»

Цель игры: упражнять детей в умении расставлять предметы в порядке убывания или возрастания их величин.

На столе должно быть 10 – 15 предметов разной величины (кольца, пирамидки, матрёшки, бумажные кружки). По сигналу взрослый и ребёнок берет по одному предмету и раскладывает их по величине (от самого маленького до самого большого и наоборот). О порядке расположения договариваются заранее. Выигрывает тот, кто, располагая предметы в ряд, сделал меньше ошибок и закончил свой ряд быстрее.

Правила игры:

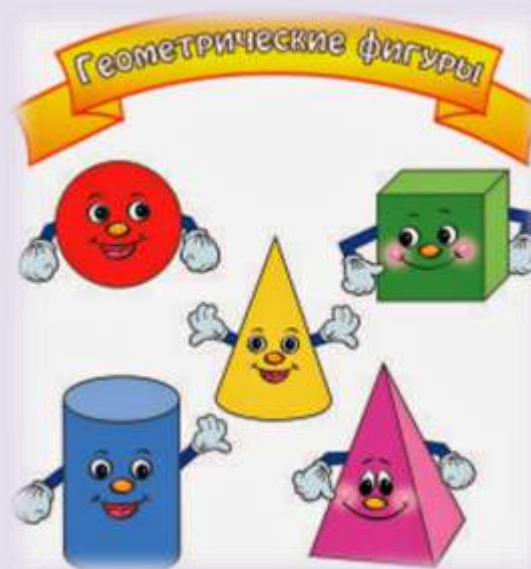
1. Брать в руку по одному предмету.
2. Выбранный предмет нельзя класть обратно, но можно изменить его местоположения в своем ряду.



Для закрепления геометрических представлений детей поиграйте в следующие игры:

«НАЙДИ ТРЕУГОЛЬНИК»

Цель игры: упражнять детей в умении различать треугольник среди других геометрических фигур. У каждого играющего перед началом игры 15 – 20 разных геометрических фигур, среди которых 8 – 10 треугольников. По сигналу играющие выбирают треугольники и раскладывают их в ряд. Выигрывает тот, кто первым выбрал все треугольники. Игру можно изменить: выбирать квадраты, прямоугольники, круги.



«КТО БЫСТРЕЕ»

Цель игры: упражнять детей в различении знакомых геометрических фигур.

До начала игры у каждого играющего 10 – 20 штук разных геометрических фигур. Их смешивают и закрывают листом бумаги.

По сигналу каждый играющий открывает свои фигуры и раскладывает их в ряд: ряд квадратов, ряд – кругов и т. д. Выигрывает тот, кто, быстрее без ошибок выложит 4 ряда.

Правила игры: начинать выкладывать фигуры только после сигнала.

