

**Перечень дидактических игр
на закрепление математических представлений
для детей четвертого года жизни**

Количество и счет

Игра «Кто найдет цветок для мотылька»

Воспитатель раскладывает по комнате бумажные цветы. Их количество должно соответствовать количеству играющих детей. Потом раздает детям по одному мотыльку. Уточняет, сколько мотыльков у каждого ребенка. Дети должны поблизости найти цветок и посадить на него своего мотылька. Воспитатель проверяет, правильно ли выполнено задание. Уточняет, чего больше (меньше): цветов или мотыльков.

Игра «Медведь и пчелы»

Дети сидят на стульчиках — пчелы сидят в своих домиках-ульях. Воспитатель говорит: «Таня — пчелка, Ира — пчелка, Валя — пчелка, Света — пчелка. Сколько у нас пчелок?» «Много пчелок»,— отвечают дети. «Сережа будет медведем,— говорит воспитатель и спрашивает: — Сколько медведей?» — «Медведь один». Пчелки летают по полянке. Как только медведь выходит из своей берлоги, пчелки разлетаются по своим домикам (садутся на стулья). «Вот пчелки вылетели на полянку: одна пчелка, еще одна пчелка, еще одна пчелка — много пчелок. Было много пчелок, пришел медведь — пчелки испугались, разлетелись по своим домикам. В этом домике одна пчелка, в этом домике одна пчелка и в этом домике одна пчелка. Сколько в каждом домике пчелок?» — «Одна».— «Не поймал медведь пчелок и пошел спать».

Игра повторяется несколько раз. Воспитатель фиксирует внимание детей на понятиях «один», «много».

Для этой игры можно изготовить шапочку медведю и пчелкам или использовать контурные изображения. После игры атрибуты убирают, обращая при этом внимание на то, где один предмет, а где много: «Вот одна шапочка, еще одна, еще одна, а вместе много».

Игра «Самолеты»

Направлена на закрепление понятий «один», «много».

На стульчиках стоят маленькие самолетики двух-трех цветов.

Воспитатель. Вы все — летчики. Лена — летчица, Коля — летчик, Ира — летчица. Сколько у нас летчиков? *Дети.* Много.

Воспитатель. Это аэродром. Там стоят самолеты. Сколько самолетов на аэродроме? Каждый из вас возьмет самолет. Сколько самолетов взял Женя? Сколько самолетов взяла Ира? Полетели красные самолеты. Теперь полетели желтые самолеты. Полетели все самолеты. Сколько самолетов?

Дети. Много самолетов.

Воспитатель. На посадку заходят красные самолеты. (Дети с красными самолетами садятся на стульчики.)

Затем по сигналу воспитателя совершают посадку остальные группы самолетов. Во время игры педагог постоянно обращает внимание детей на количество самолетов: «Сколько самолетов в руках у Коли, Иры, Жени? Сколько самолетов летает? Сколько приземлилось? Сколько взлетело? Сколько садится?»

Игра «Разноцветные фонарики».

Воспитатель раздает каждому по разноцветному фонарику

При этом спрашивает у ребенка, сколько фонариков у него в руках, сколько фонариков у его соседа, какого цвета фонарики. Фонарики зажглись и пустились в пляс. «Сколько танцует фонариков?» — «Много». — «Сколько фонариков в руках у Кати, у Нины, у Веры?» — «Один, еще один». — «Наступило утро. В комнате стало светло. Погасли синие фонарики (дети присели), погасли желтые фонарики, красные и зеленые. Сколько фонариков у Риты? Сколько фонариков у Тани?» Дети отвечают. Опять наступает вечер, становится темно, зажигаются фонарики и пускаются в пляс. Игра повторяется. После игры дети складывают фонарики в коробку, называя, сколько фонариков в руках у Коли, Светы, Иры, сколько фонариков положили Таня, Валя, сколько всего фонариков в коробке.

Таким образом, воспитатель учит детей видеть не только множество в целом, но и его составные части, каждая из которых отличается определенным цветом предметов. Необходимо постоянно менять наглядный материал: это могут быть цветы, куклы, фонарики, листья, фигурки животных и т. д.

Игра «Поезд»

Упражняет в нахождении предметов окружающей обстановки: одного и много. В разных местах комнаты расставлены игрушки по темам «Зоопарк», «Дом посуды», «Дом игрушки». Дети, встав друг за другом, образуют паровоз и вагоны. Поезд готов к отправлению. Воспитатель спрашивает, сколько получилось паровозов, сколько вагонов. Раздается сигнал — и поезд начинает движение. Подъехав к зоопарку, останавливается. Воспитатель спрашивает: «Какие звери живут в зоопарке? Сколько их?» Дети называют: «Один мишка, один лев, много обезьян». Поезд вновь отправляется в путь. Следующая остановка около «Дома посуды». Дети рассказывают, какая посуда продается, по сколько каких предметов посуды: «Много тарелок, много чашек, одна кастрюля, один половник, одна ваза, один кувшин, много ложек, много вилок». Третья остановка около «Дома игрушек». Игра продолжается.

.Игра «Бабочки и цветы»

Установление равенства между двумя группами предметов

На полу на небольшом расстоянии друг от друга, один ряд под другим, лежат цветы. Их столько же, сколько детей в группе .

Воспитатель предлагает всем детям вообразить себя бабочками. Пусть несколько детей скажут о том, что они «бабочки». Сколько бабочек? Много. Полетели «бабочки». Дети, размахивая руками-«крылышками», «летают» по комнате. По сигналу: «Бабочки садятся на цветочки!» — каждый ребенок должен встать около цветочка, лежащего на полу.

Педагог уточняет: на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка.

— Чего больше, а чего меньше: цветочков или бабочек?

— Поровну, сколько цветочков, столько и бабочек. Отдохнули «бабочки» и снова полетели.

Игра повторяется 2—3 раза. Во время игры надо положить еще 1 —2 цветка, чтобы получилось не поровну. А потом спросить у детей, чего больше: цветочков или бабочек.

Игра «Воробушки и автомобиль»

Дети-«воробушки» сидят в своих «гнездышках» — обручах, лежащих на полу в 2 ряда на небольшом расстоянии друг от друга. В противоположном углу комнаты с рулем в руках стоит ребенок — он водитель автомобиля.

Воспитатель. Вы «воробушки». У каждого «воробушка» свое гнездышко. Сколько гнездышек, столько «воробушков».

«Воробушки» вылетели из гнездышек, размахивая крылышками, летают.

Воспитатель. Из гаража выезжает машина. «Воробушки» улетают в гнездышки.

Автомобиль возвращается в гараж. Воспитатель. Всем ли «воробушкам» хватило гнездышек? Чего больше? Чего меньше? Может быть, поровну? Дети отвечают на вопросы, и игра повторяется.

Игра «Скорый поезд».

Из стульев, поставленных в ряд, сооружают поезд. Играющих может быть и столько же, сколько стульев-вагонов, и больше или меньше. Пассажиры ходят по перрону, готовятся к отъезду. Раздается гудок. Пассажиры занимают свои места. Воспитатель вместе с детьми выясняет, всем ли хватило места, сравнивает, чего больше или меньше: вагонов или пассажиров. Определив, чего больше, меньше, поровну, дети отправляются в путь. Поезд мчится до другой станции, остановка — пассажиры выходят. Игра начинается вновь.

Воспитатель может убирать, добавлять количество вагонов, чтобы каждый раз при сравнении была новая для детей ситуация. В подобных играх лучше, если предметов будет на один больше, чем играющих. Это позволит избежать конфликтных ситуаций и не огорчит детей.

Игра «Кот и мыши»

Упражняет детей в установлении равенства-неравенства между двумя группами предметов.

Для игры подготавливают норки для мышек — стульчики, которые стоят в два ряда, один ряд напротив другого. Дети-мышки размещаются в норках. Кот спит. Мышки вышли из норок и отправились гулять. По сигналу: «Кот идет!» — все мышки прячутся в норки. Воспитатель спрашивает: «Сколько мышек? Сколько котов? Все ли мышки нашли норки? Чего больше, меньше, поровну, столько, сколько?» (Дети отвечают на разные вопросы.) Кот снова спит, мышки опять выходят погулять. (Воспитатель меняет количество норок, убирает или добавляет один стульчик.) Если одну мышку кот поймал, сравнивают, сколько норок и мышек. Кот отпускает мышку, она занимает свою норку; теперь норок столько же, сколько мышек, мышек столько же, сколько норок.

Игра «Воробушки и автомобиль»

Направлена на закрепление понятий «один» и «много», а также упражняет детей в установлении равенства-неравенства между двумя группами предметов. Дети-воробушки сидят в своих гнездышках — обручи, лежащие на полу в два ряда на небольшом расстоянии друг от друга. В противоположном углу комнаты стоит автомобиль. Воспитатель говорит: «Вы — воробушки. У каждого свой домик, свое гнездышко. Столько гнездышек, сколько воробьев». Воробушки вылетели из домиков, летают, весело размахивая крыльями. Раздается гудок, из гаража выезжает автомобиль. Воробушки пугаются и улетают в свои гнездышки. Автомобиль возвращается в гараж. Воспитатель спрашивает: «Сколько воробьев? Сколько гнездышек? Чего больше? Чего меньше? Может быть, их поровну?» Дети отвечают на вопросы, и игра повторяется вновь.

Игра «Рыбак и рыбки»

Помогает закрепить понятия «один» и «много», способствует формированию навыка в установлении равенства-неравенства между двумя группами предметов.

Стулья стоят по кругу, их столько же, сколько детей. Стулья — это камешки на дне реки, за которыми будут прятаться рыбки. Один ребенок — рыбак. Он сидит на берегу с удочкой. Рыбки свободно плавают. По сигналу: «Идет рыбак!» — рыбки уплывают и прячутся за камешки. Воспитатель говорит: «За этим камешком спряталась рыбка, и за этим камешком спряталась рыбка. Сколько камешков, столько и рыбок. Чего больше, чего меньше: рыбок или камешков?» После ответов детей игра повторяется.

Игра «Птички»

Формирует умение устанавливать равенство-неравенство между двумя группами предметов.

Каждый ребенок-птичка делает себе домик, выкладывая шнур в виде круга. Гнездышки располагают в два ряда на небольшом расстоянии один от другого. Птички летают, радуются солнышку, поют свои песенки. Внезапно налетел ветер, погода испортилась, собирается дождь. Птички спрятались в домиках. Воспитатель: «В этом гнездышке — птичка, в этом гнездышке — птичка». Дети, рассматривая противоположный ряд, сравнивают гнездышки и птичек, устанавливают, чего больше, меньше, поровну.

Так же проводятся игры «Бабочки и цветы», «Жуки и стрекозы», «Лошадки» и т. д.

Игра «Зайчики и волк»

Для игры понадобятся обручи. Их количество должно соответствовать количеству детей.

Дети стоят в своих обручах, лежащих на полу в два ряда на небольшом расстоянии друг от друга. Воспитатель говорит ребятам о том, что они — «зайчики». У каждого своя «норка», свой домик. «Норок» столько, сколько «зайчиков». Выскочили «зайчики» из «норок» на травку поиграть. Раздается сигнал: «Волк идет!»

«Зайчики» пугаются и бегут прятаться в свои «норки». «Волк» возвращается в лес. Воспитатель спрашивает:

— Сколько зайчиков? Сколько норок? Чего больше (меньше)?

Дети отвечают, и игра повторяется.

«В лес за грибами»

Цель игры: формировать у детей представления о количестве предметов «один - много», активизировать в речи детей слова «один, много».

Ход игры: приглашаем детей в лес за грибами, уточняем, сколько грибов на поляне (много). Предлагаем сорвать по одному. Спрашиваем у каждого ребенка, сколько у него грибов. «Давайте сложим все грибы в корзинку. Сколько ты положил, Саша? Сколько ты положил, Миша? Сколько стало грибов в корзинке? (много) По сколько грибов осталось у вас? (ни одного).

«Малина для медвежат»

Цель игры: формировать у детей представление равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Ход игры. Воспитатель говорит:

- Ребята, медвежонок очень любит малину, он собрал в лесу целую корзинку, чтобы угостить своих друзей. Посмотрите, сколько пришло медвежат! Давайте их расставим правой рукой слева направо. А теперь угостим их малиной. Надо взять столько ягод малины, чтобы хватило всем медвежатам. Скажите, сколько медвежат? (много). А теперь надо взять столько же ягод. Давайте угостим медвежат ягодами. Каждому медвежонку надо дать по одной ягодке. Сколько вы принесли ягод? (много) Сколько у нас медвежат? (много) Как еще можно сказать? Правильно, их одинаково, поровну; ягод столько, сколько медвежат, а медвежат столько, сколько ягод.

«Угости зайчат»

Цель игры: формировать у детей представления равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково», поровну».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Посмотрите, к нам в гости пришли зайчата, какие они красивые, пушистые. Давайте их угостим морковками. Я поставлю зайчат на полочку. Поставлю одного зайчонка, еще одного, еще одного и еще одного. Сколько всего зайчат? (много) Давайте зайчат мы угостим морковками. Каждому зайчику дадим по морковке. Сколько морковок? (много). Их больше или меньше, чем зайчат? Сколько зайчат? (много). Поровну ли зайчат и морковок? Правильно, их поровну. Как еще можно сказать? (одинаково, столько же). Зайчатам очень понравилось с вами играть».

«Угостим белочек грибочками»

Цель игры: формировать у детей представления равенства на основе сопоставления двух групп предметов, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково», поровну».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто пришел к нам в гости. Рыженькие, пушистые, с красивым хвостиком. Конечно, это белочки. Давайте мы их угостим грибочками. Я белочек поставлю на стол. Поставлю одну белочку, оставлю окошко, еще поставлю одну белочку и еще одну. Сколько всего белочек? А теперь мы их угостим грибочками. Одной белочке дадим грибок, еще одной и еще одной. Всем белочкам хватило грибков? Сколько грибков? Как еще можно сказать? Правильно, белочек и грибков поровну, их одинаково. А теперь вы угостите белочек грибочками. Белочкам очень понравилось с вами играть».

«Жучки на листиках»

Цель игры: формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе сопоставления, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые жучки. Они хотят с вами поиграть, вы станете жучками. Наши жучки живут на листиках. У каждого жучка свой домик – листик. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – листик. Жучки, летите!»

Жучки, в домик! Всем жучкам хватило домиков? Сколько жучков? Сколько листиков? Их поровну? Как еще можно сказать? Жучкам очень понравилось с вами играть». Далее повторяем игру, устанавливая отношения «больше, меньше», при этом учим уравнивать множества путем добавления и убавления.

«Бабочки и цветы»

Цель игры: формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе сопоставления, устанавливать равенство и неравенство двух множеств, активизировать в речи слова: «столько – сколько, поровну», «одинаково».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете бабочками. Наши бабочки живут на цветочках. У каждой бабочки свой домик – цветочек. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – цветочек. Бабочки, летите! Бабочки, в домик! Всем бабочкам хватило домиков? Сколько бабочек? Сколько цветочков? Их поровну? Как еще можно сказать? Бабочкам очень понравилось с вами играть».

Форма

Игра «Геометрическое лото».

Для игры понадобятся карточки, на которых в ряд изображены геометрические фигуры (одноцветные контуры). На карточках — разный подбор фигур. На одной — круг, квадрат, треугольник; на другой — круг, квадрат, круг; на третьей — треугольник, треугольник, круг; на четвертой — квадрат, треугольник, круг и т. д. Кроме того, у каждого ребенка — набор геометрических фигур той же величины, что и контурные изображения на карточках (по две фигуры каждой формы разных цветов).

В начале занятия ребенок раскладывает все фигуры перед собой. Карточка лежит на столе перед ним. Воспитатель показывает фигуру, предлагает детям найти у себя такую же и разложить на карточках так, чтобы они совпали с нарисованными.

В зависимости от знаний и умений детей игру упрощают или усложняют (фигур может быть больше или меньше).

Игра «Разложи в коробки».

В игре дети учатся группировать геометрические фигуры, абстрагируясь от цвета и величины.

В этой игре используются коробки, на которых даны контурные изображения фигур, и различные по цвету и величине круги, квадраты, треугольники .

Задание детям — навести порядок, разложить все фигуры по коробкам. Дети' вначале рассматривают коробки и определяют, в какую из них что нужно положить. Затем они раскладывают фигуры по коробкам, соотнося их форму с контурным изображением.

Игра «Найди свой домик».

Детям раздают геометрические фигуры, отличающиеся по цвету и величине. В трех обручах в разных углах комнаты на полу лежат круг, квадрат и треугольник.

«В этом домике живут все круги,— говорит воспитатель,— в этом — все квадраты, а в этом — все треугольники». Когда все найдут свои домики, детям предлагается «погулять»: побегать по группе. По сигналу воспитателя (удар в бубен) все находят свой домик, сравнивая свою геометрическую фигуру с той, что находится в домике. Игра повторяется несколько раз, при этом воспитатель каждый раз меняет домики местами.

Игра «Найди пару».

На столе лежат вырезанные из бумаги рукавички, на одной из которых изображены, например, круг и треугольник, на другой — круг и квадрат, на третьей — два треугольника и т. д. У каждого из детей тоже по одной рукавичке, они должны найти себе парную рукавичку, ориентируясь по рисунку (рис. 5). Эта игра полезна также и тем, что предполагает живое общение детей, при котором активизируется речь.

Игра «Что изменилось?».

Воспитатель выставляет на доске или фланелеграфе круг, квадрат, треугольник в ряд и предлагает детям рассмотреть фигуры на доске и запомнить их расположение. Затем просит детей закрыть глаза, а сам в это время убирает одну из фигур. Открыв глаза, дети должны сказать, что изменилось. Игра повторяется несколько раз.

Подобные игры и упражнения можно подбирать и варьировать в зависимости от степени подготовленности детей данной группы.

Игра «Найди предмет»

Закрепляет название геометрических фигур, умение находить предмет нужной формы в окружающей обстановке. У детей по одной фигуре. Воспитатель дает задание разойтись по комнате и найти какую-нибудь игрушку или предмет такой же формы. После чего ребенок объясняет, почему он ее принес.

Игра «Узнай форму предмета»

Дети сидят за общим столом.

У каждого ребенка карточка с геометрическими фигурами: круг, квадрат, треугольник. Воспитатель показывает маленький круг. Тот ребенок, у которого есть такая фигура, забирает маленький круг и кладет на свой.

Воспитатель показывает другую маленькую фигуру, и снова тот, у кого есть эта фигура, забирает ее себе.

И так до тех пор, пока не будут закрыты фигуры в ряду. Кто первый закроет все фигуры, тот и победитель.

«Соберем бусы»

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Оборудование. На полу лежит длинная лента, на ней слева направо в определенном чередовании разложены фигуры: красный треугольник, зеленый круг, красный треугольник и т. д.

Дети стоят в кругу, перед ними коробки с разноцветными геометрическими фигурами. Педагог предлагает сделать бусы для новогодней елки. Показывает на ленту с разложенными геометрическими фигурами и говорит: «Посмотрите, Снегурочка уже начала их делать. Из каких фигур она решила составлять бусы? Догадайтесь, какая бусинка следующая». Дети берут по две такие же фигуры, называют их и начинают составлять бусы. Объясняют,

почему выкладывают именно эту фигуру. Под руководством педагога исправляют ошибки. Затем В. говорит, что бусы рассыпались и их надо собрать снова. Выкладывает на ленте начало бус, а детям предлагает продолжить. Спрашивает, какая фигура должна быть следующей, почему. Дети выбирают геометрические фигуры и раскладывают их в соответствии с заданной закономерностью.

Величина

Игра «Закрой двери в домиках».

Для каждого ребенка вырезают из бумаги (картона) домик с прямоугольной прорезью для двери. Ребенку дают две двери, одна из которых точно закрывает прорезь в домике, другая намного уже. В домиках живут зайчики, фигурки которых можно вырезать по трафарету из бумаги.

Зайчики гуляют по лесу, весело играют.

Вдруг появляется волк (игрушка или игрушка-бибабо — ее вносит воспитатель). Испугавшись, зайчики прячутся в домики. Но двери еще открыты, и зайчики просят детей спасти их от волка — закрыть дверь так, чтобы волк не смог пролезть в нее. Дети точно подбирают нужную по ширине дверь.

В процессе игры слова «широкий» и «узкий» не произносятся. Только в конце, когда все двери уже закрыты, педагог хвалит детей, что они подобрали нужную дверь, ту, что шире. «А если бы мы взяли другую дверь, что могло случиться? — спрашивает педагог.— Она уже и не закрыла бы вход в домик, а волк смог бы догнать зайца». Можно предложить детям наложить двери одну на другую и еще раз посмотреть, какая шире, какая уже.

Игра «Достань куклам конфетки».

Сказочный персонаж, это может быть Карлсон, положил куклам конфетки на шкафы (один шкаф ниже, другой выше). Перед ребенком задача — достать конфетки. С низкого шкафа взять их легко, а с другого никак не достанешь. Почему? Так же как и в предыдущих заданиях, ребенок должен проанализировать условия задачи (шкаф высокий, поэтому достать конфетки

нельзя) и найти средство для достижения цели (встать на стул, взять палку и т. д.).

Игра «Автомобили»

На столе лежат длинные и короткие полоски одной ширины.

Воспитатель предлагает детям взять по одной полоске. Это «номера» машин. А ворота — гаражи. Пусть ребята представят себе, что все они «машины», у каждой свой «номер». «Машины» будут ездить по городу. Но как только ведущий скажет: «Машины, в гараж!» — каждый должен найти свой гараж и въехать в него. Для этого необходимо приложить «номер» своей машины к «номеру» на воротах. Если «номера» будут одинаковые по длине, можно въезжать.

В процессе игры «Автомобили» покажите ребятам иллюстрацию. Задайте им вопросы, помогающие смысловому осознанию происходящего.

Игра повторяется 2 раза.

Игра с пирамидкой «Найди такое же колечко»

Дети садятся за стол. Воспитатель снимает кольца с одной пирамидки и раскладывает их на подоконнике, столах, шкафу... Затем раздает детям по одному кольцу от парной башенки и предлагает найти такие же кольца.

Педагог наблюдает за ребятами, помогая им в затруднительных случаях. Подобрал парное кольцо, дети садятся за стол и объясняют, где они его нашли.

Когда все рассядутся, воспитатель просит сначала дать ему пару самых больших колец. Те, у кого оказались самые большие кольца, нанизывают их на стержни обеих пирамидок.

В том же порядке нанизывают следующие пары колец. И так до тех пор, пока обе пирамидки не будут собраны.

Игра «Ручеек»

На полу — две длинные параллельные веревки. Расстояние между веревками — 40 см.

Воспитатель предлагает детям представить, что это ручеек. Ребята должны перепрыгнуть через него, не замочив ног. Кто оступится, попадет в воду, тот больше прыгать не сможет, сядет на травку (на ковер) и будет сушить ножки на солнышке.

Дети подходят к ручейку и перепрыгивают через него.

Когда все ребята перепрыгнут, воспитатель продолжает: «Очень редко ручеек бывает такой ровный. На самом деле он изгибается — в одном месте становится шире (*раздвигает веревки*), а в другом — уже (*немного сдвигает их*). Вот каким стал ручеек. Там, где узко, перескочить легко, а где широко — трудно. А в этом месте ручеек стал мелкий, на дне видны камешки». Воспитатель рисует их мелом на полу и показывает, как по ним перебраться. Дети перебираются по камешкам.

«А теперь попробуем перебраться здесь, — воспитатель указывает на широкое место в ручье. — Ручей глубокий, придется построить мост». Он ставит скамейку поперек ручья. Все дети по скамейке переходят ручей.

Заканчивая игру, воспитатель просит ребят рассказать, как они переходили через ручей в широком (или узком) месте. Если ребенок нашел оригинальное решение, обязательно поощрите его, расскажите об этом другим детям.

Игра «Пузырь»

Дети с воспитателем образуют круг. Все вместе говорят: «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся».

Затем начинают отходить назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Лопни, пузырь!»

По сигналу дети отпускают руки и, приседая на корточки, говорят: «Хлоп».

После чего ребята снова берутся за руки и двигаются к центру круга, произнося: «Ш-ш-ш». Пузырь сдувается.

Попробуйте вместе с детьми прокомментировать происходящее: «Пузырь сначала раздулся, увеличился, а затем лопнул, уменьшился».

Игра повторяется 2—3 раза.

В индивидуальной работе при закреплении имеющихся представлений о высоте хорошо применять строительный материал, различные конструкторы, из которых собирают дома разной высоты, башни и т. д.

Для закрепления представлений о величине предметов можно использовать различные игрушки, картинки. Например, сравнить длину ушей у разных животных (заяц и волк), длину хвостов (лиса и медведь), длину клювов (журавль и гусь), длину шеи (жираф и кот). Или из вагонов детской железной дороги составить короткий и длинный поезда, из кубиков выложить широкую и узкую дорожки (одну—для машин, другую — для пешеходов) и т. д.

Ориентировка в пространстве

Игры с подвесным шариком способствуют усвоению понятий *верх* и *вниз*. В шарике, состоящем из двух половинок, зажимается лента. Его подвешивают на перекладину выше роста ребенка. Педагог предлагает детям качнуть шарик, затем незаметно для них поднимает шарик выше. Дети тянутся руками, но не могут достать. Воспитатель объясняет: «Шарик высоко — не достать, а сейчас я опущу его вниз, чтобы можно было качнуть». Как только дети начинают раскачивать шарик, педагог вновь поднимает его и спрашивает: «Где же шарик, почему вы с ним не играете?» Затем уточняет: «Шарик вверху, а сейчас будет снова внизу».

Для закрепления пространственных направлений можно использовать еще одну

Игра — «Где звенит колокольчик?».

Дети становятся полукругом, закрывают глаза. Воспитатель ходит по кругу, останавливаясь поочередно у каждого ребенка, и звенит колокольчиком то слева, то справа от него, то вверху, то внизу. Ребенок определяет, с какой стороны раздается звук. Открыв глаза, он сначала может показать направление руками, а затем назвать его.

Игра «Куда пойдешь, то и найдешь»

В комнате спрятаны игрушки. Воспитатель дает задание детям: «Иди вперед. Остановись. Направо пойдешь — машин найдешь, налево пойдешь — зайчика найдешь. Куда пойдешь?»

Ребенок показывает и называет направление. Идет в это направлении и берет игрушку.

Игра повторяется несколько раз с различными детьми

Игра «Угадай, что загадали»

Первый вариант. Игрушки необходимо расположить вокруг (впереди, слева, справа, сзади) вызванного ребенка.

Воспитатель говорит, что он загадал одну из них и над отгадать — какую. Для этого педагог предлагает определение «Она перед тобой (за тобой, сбоку от тебя)».

Ребенок называет игрушку, находящуюся в указанном направлении.

При повторном проведении игры надо поменять местами игрушки или заменить их другими.

Второй вариант. Расположить игрушки вокруг воспитателя. Загадывать игрушку будет ребенок.

Если дети не испытывают трудностей, следует попробовать внести дополнительные понятия: слева, справа.

Игра «Скажи, куда мы положили»

Первый вариант. Один из детей закрывает глаза. Остальные прячут игрушку (предмет) на стол, под стол, на шкаф... По сигналу ребенок открывает глаза и начинает искать игрушку. Найдя ее, он объясняет, где она находилась.

Второй вариант. Играющие договариваются, что будут подсказывать, куда положили предмет. Например: «Мяч под... мяч за...» и т.д. Ребенок должен искать в направлении, указанном остальными детьми.

После того как он найдет предмет, меняется ведущий.

Игра «Куда спряталась мышка»

Воспитатель начинает игру с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится. Кто это?

(Мышка)

К нам в гости прибежала мышка, она хочет с вами поиграть. Закройте глазки, а мышка в это время от вас спрячется». Ставит ее под стол, на шкаф... Дети, открыв глаза, ищут мышку найдя ее, ребята говорят, где она находилась, используя слова: наверху, внизу, на. Игра повторяется 2—3 раза.

«Украсим коврик»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Дети, к нам в гости пришел мишка. Он хочет подарить своим друзьям красивые коврики, но он не успел их украсить. Давайте мы ему поможем украсить коврики. Чем мы их будем украшать? (кругами) Какого цвета круги? По величине они одинаковые или разные? Куда вы положите большие круги? (в углы) Куда вы положите маленькие круги? (посередине) Какого они цвета? Мишке очень понравились ваши коврики, он теперь подарит эти коврики своим друзьям».

«Домики для медвежат»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Ребята, я вам сейчас расскажу интересную историю. Жили – были два медвежонок, и вот однажды они решили построить себе домики. Взяли стены и крыши для домиков, но только не поймут, что делать дальше. Давайте мы им поможем сделать домики. Посмотрите, какие у нас по величине медвежата? Какой этот медвежонок по величине, большой или маленький? Какой мы ему будем делать домик? Какую ты возьмешь стену, большую или маленькую? Какую надо взять крышу? А этот медвежонок какой по величине? Какой ему надо сделать домик? Какую ты возьмешь крышу? Какого она цвета? Давайте возле домиков посадим елочки. Елочки одинаковые по величине или разные? Где мы посадим высокую елочку? Где посадим низкую елочку? Медвежата очень рады, что вы им помогли. Они хотят с вами поиграть».

«Угости мышек чаем»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Посмотрите, кто к нам пришел в гости, серые мышки. Посмотрите, они принесли с собой угощение. Посмотрите, мышки одинаковые по величине или разные? Давайте мы их угостим чаем. Что для этого нужно? Сначала мы возьмем чашки. Какая эта чашка по величине, большая или маленькая? Какой мышке мы ее отдадим?» Затем сравниваем по величине блюда, конфеты, печенье, яблоки и груши и сопоставляем их с величиной мышек. Предлагаем детям напоить мышек и угостить их фруктами.

«Подбери дорожки к домикам»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по длине, активизировать в речи детей слова «длинный, короткий».

Ход игры: рассказываем детям о том, что зверюшки построили себе домики, но не успели построить к ним дорожки. Посмотрите, вот домики зайки и лисички. Найдите дорожки к их домикам. Какую дорожку вы сделаете зайчику, длинную или короткую? Какую дорожку вы положите к домику лисы? Далее подбираем дорожки к домикам других зверюшек.

«Почини коврик»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель говорит: «Посмотрите, какие коврики нам принесли зайки, красивые, яркие, но кто – то эти коврики испортил. Зайки теперь не знают, что с ними делать. Давайте мы им поможем починить коврики. Какие коврики по величине? Какие заплатки мы положим на большой коврик? Какие мы положим на маленький коврик? Какого они цвета? Вот мы и помогли зайчатам починить коврики».

«Мостики для зайчат»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький, длинный, короткий».

Ход игры. Воспитатель рассказывает: «Жили – были в лесу два зайчика и решили они сделать себе мостики на полянку. Нашли они дощечки, только никак не поймут, кому какую дощечку надо взять. Посмотрите, зайчики одинаковые по величине или разные? Чем отличаются дощечки? Положите их рядом и посмотрите, какая из них длиннее, а какая короче. Проведите пальчиками по дощечкам. Какую дощечку вы отдадите большому зайчику? Какую – маленькому? Давайте возле мостиков посадим елочки. Какая эта елочка по высоте? Куда мы ее посадим? Какую елочку мы посадим возле короткого мостика? Зайчики очень рады, что вы им помогли».

«Сбор урожая»

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова «большой, маленький».

Ход игры. Воспитатель рассказывает о том, что заяк выростил очень большой урожай, теперь его надо собрать. Рассматриваем, что выросло на грядках (свекла, морковь, капуста). Уточняем, во что мы будем собирать овощи. Воспитатель спрашивает: «Какая эта корзина по величине? Какие овощи мы в нее положим?» В конце игры обобщаем, что в большой корзине лежат большие овощи, а в маленькой – маленькие.

Ориентировка во времени

Игра «Назови пропущенное слово»

Дети образуют полукруг. Воспитатель катит кому-нибудь из детей мяч. Начинает предложение, пропуская названия частей суток:

— Мы завтракаем утром, а обедаем... Дети называют пропущенное слово.

— Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой...

— Днем ты обедаешь, а ужинаешь...

Эту игру можно повторно провести в свободное от занятий время.