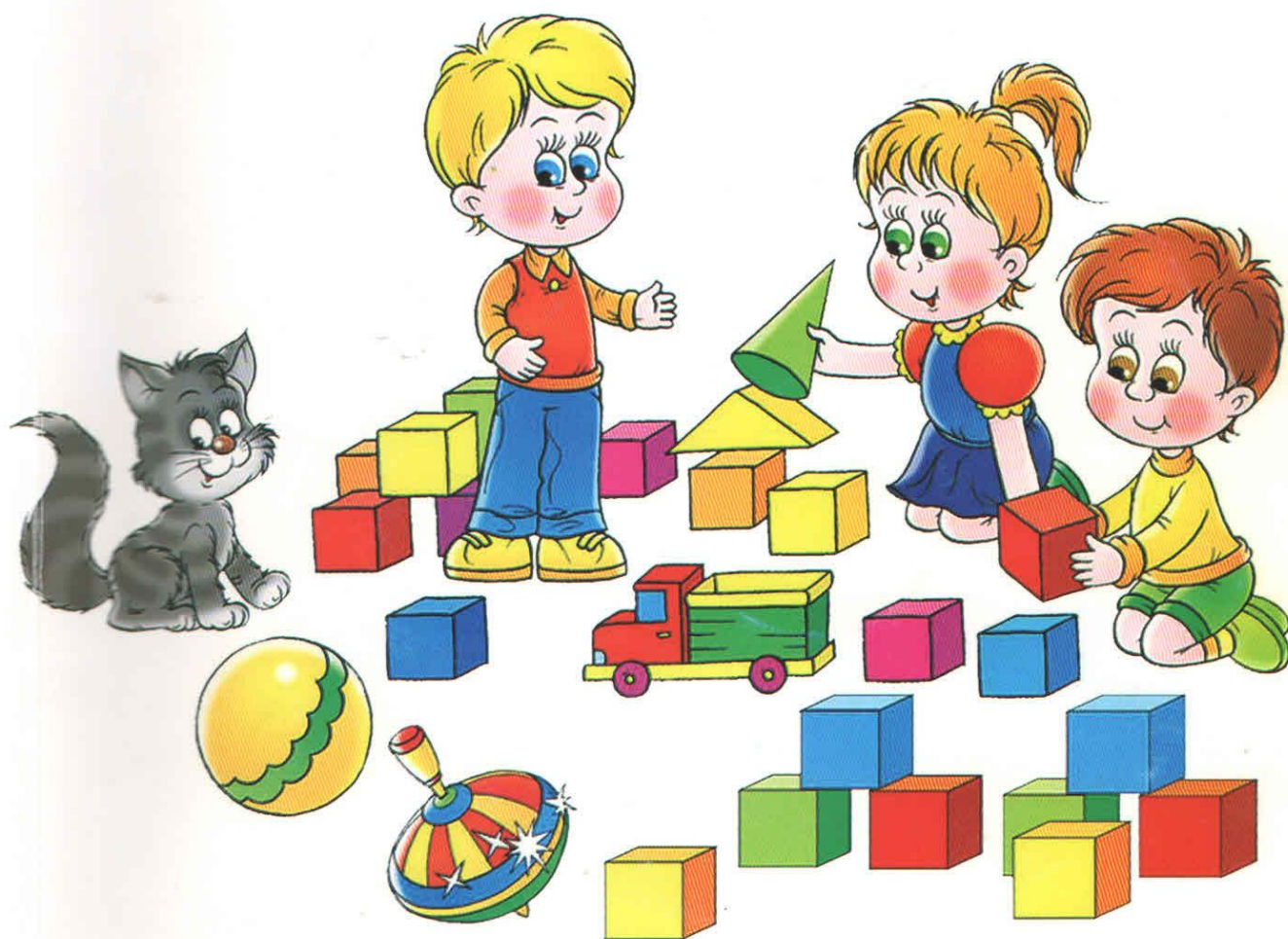


Новая Заниматика

для маленьких математиков



Сборник игр и упражнений
по формированию элементарных
математических представлений у дошкольников

Учебно-методическое пособие

Новая заниматика для маленьких математиков. Сборник игр и упражнений по формированию элементарных математических представлений у дошкольников.

Рецензенты:

Авторы составители: О.К. Пересыпкина, Е.В. Ермолаева Ю.В. Чернышкова, А.Н. Васильева.

Авторы выражают благодарность воспитателям в подготовке практического материала: Ю. А. Батаевой, В.Н. Поповой, Е.А. Шишовой, Н.П. Пичугиной, Е.А. Чекрыжовой, Е.В. Тымицкой, Т.В. Овчинниковой, А.Ф. Треушниковой, О.В. Зайцевой.

В сборнике представлены игры (дидактические, сюжетные) и упражнения (проблемные ситуации, творческие задачи) по формированию элементарных математических представлений у дошкольников 3-7 лет при использовании игровых комплектов Торгового дома «Светоч».

Сборник предназначен практическим работникам дошкольных образовательных организаций, родителям и студентам среднего и высшего профессионального образования.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
I. Дидактические игры	15
II. Дидактические упражнения	122
2.1. Тематические игровые проблемные ситуации.....	189
2.2. Творческие математические задачи.....	214
III. Сюжетные игры для математического развития	229
ГЛОССАРИЙ.....	271
ЛИТЕРАТУРА.....	275
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	279
Приложение 1. Перечень игровых комплектов Торгового дома «Светоч»	
Приложение 2. Раздаточный материал к использованию игровых комплектов, предлагаемых Торговым домом «Светоч»	

ВВЕДЕНИЕ

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования (приказ № 1155 Министерства образования и науки РФ) дает возможность каждой дошкольной образовательной организации и даже отдельной группе разрабатывать свою основную образовательную программу, в которой отмечаются особенности содержания, образовательный процесс, организация развивающей предметно-пространственной среды, своеобразие партнерских отношений между участниками образовательного процесса и т.д. Обозначенные Стандартом целевые ориентиры определяют направление деятельности педагога. При этом педагог самостоятельно подбирает средства достижения результатов – содержание образовательной деятельности и игровое оборудование.

Разнообразие содержания, используемые методы и приемы, поддерживающие детскую инициативу и активность, за счет создания предметно-пространственной среды, а также использование разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей, гарантируют индивидуализацию и вариативность образовательной деятельности.

Содержательно-насыщенная предметная среда является посредником, инструментом в развитии личности ребенка, помогает педагогам в раскрытии внутренних ресурсов каждого. Среда создает условия для развития интеллекта, социальных навыков, творческих способностей воспитанников, позволяет проявлять максимальную самостоятельность и активность, способствует формированию саморазвития на основе познавательно-творческой деятельности.

В дошкольный период детства развитие математического мышления: умение сравнивать, анализировать, делать обобщающие выводы, выражать их в речи, видеть определенные закономерности или их нарушение, предлагать варианты своего решения, выслушивать других, осуществлять самоконтроль и самооценку дает возможность самостоятельно познавать мир. Игровая деятельность педагога с детьми с использованием новых игровых комплектов способно формировать привычку и желание думать, стремление узнать что-то новое, умение общаться со сверстниками и взрослыми, включаться в совместную игровую и общественно полезную деятельность.

Познание чисел и освоение действий с числами — важнейший компонент содержания математического развития. Посредством числа выражаются количество и величины. Опираясь только на числа, которые являются показателями количеств и величин объектов окружающей действительности, сравнивая их, увеличивая, уменьшая, можно делать выводы о точном состоянии объектов действительности. Ребенок-дошкольник постигает сущность числа и действие с числами на протяжении длительного периода. Первоначально малыши выделяют один или два предмета, сравнивают практически путем два множества. В этот же период или несколько позже дети овладевают счетом. Счет является способом определения численности множеств и способом их опосредованного сравнения. В процессе счета дети постигают число как показатель мощности множества. Выполняя счет разных по размеру, пространственному расположению предметов, дети приходят к пониманию независимости числа от других свойств предметов и совокупности в целом, знакомятся с цифрами, знаками для обозначения чисел.

Решая арифметические задачи, дети осваивают специальные приемы вычислительной деятельности, например, присчитывание и отсчитывание по единице.

В процессе осуществления практических действий дошкольники познают разнообразные *геометрические фигуры* и постепенно переходят к группировке их по количеству углов, сторон, вершин. У детей развиваются конструктивные способности и пространственное мышление. Они осваивают умение мысленно поворачивать объект, смотреть на него с разных сторон, расчленять, собирать и видоизменять его.

В познании *величин* дети переходят от непосредственных (наложение, приложение, сравнение «на глаз») к опосредованным способам их сравнения (с помощью предмета-посредника и измерения условной меркой). Это дает возможность упорядочивать предметы по их свойствам (размеру, высоте, длине, толщине, массе и другим). Ребенок убеждается

в том, что одни и те же свойства в разных объектах могут иметь как одинаковую, так и разную степень выраженности (равные или разные по толщине и т. д.).

Пространственно-временные представления (наиболее сложные для ребенка-дошкольника) осваиваются через реально представленные отношения (далеко — близко, сегодня — завтра). Познание этих отношений осуществляется в процессе анализа реальной жизненной обстановки, разрешения проблемных ситуаций, решения специально разработанных творческих задач и моделирования.

На основе сложившегося логико-математического опыта ребенку старшего дошкольного возраста становятся доступными познание *связей, зависимостей* объектов, закономерностей, оценка различных состояний и преобразований. Ребенок определяет порядок следования; находит фигуру, пропущенную в ряду фигур; понимает и исправляет ошибки; поясняет неизменность или изменение состояния объектов, веществ; следует алгоритмам и составляет их самостоятельно.

В данном сборнике представлены игры (дидактические и сюжетные) и упражнения (проблемные ситуации, творческие задачи) по развитию логико-математических способностей дошкольников с использованием различных вариантов игрового оборудования, предлагаемого Торговым домом «Светоч» (*Приложение 1*), выстроенные с учетом следующих дидактических принципов:

— принципа развития, предполагающего ориентацию на возрастные и индивидуальные особенности освоения дошкольниками математических представлений. Поэтому игры и упражнения имеют разный уровень сложности и предназначены как для младшего, так и старшего дошкольного возраста. Посредством использования игр и упражнений с математическим содержанием у детей приобретаются не только математические знания и представления, но и развиваются все познавательные психические процессы, связанные с ощущением, восприятием, памятью, вниманием, речью, мышлением, а также волевые и эмоциональные процессы, т.е. развивается личность ребенка в целом.

— принципа индивидуального подхода, предусматривающего организацию деятельности на основе глубокого знания индивидуальных способностей ребенка, создания условия для активной познавательной деятельности всех детей группы и каждого ребенка в отдельности.

— принципа научности и доступности, предполагающего, что у детей дошкольного возраста формируются элементарные, но по сути научные, достоверные математические знания. Представления о количестве, размере, форме, пространстве и времени даются детям в таком объеме и на таком уровне конкретности и обобщенности, чтобы это было им доступно, и чтобы эти знания не искажали содержания. При этом учитывается возраст детей (младший, средний, старший дошкольный), особенности их восприятия, памяти, внимания, мышления. В процессе усвоения математических знаний и умений дети овладевают специальной математической терминологией (названия чисел, геометрических фигур, параметров величины, арифметических действий и др.). Принцип доступности предусматривает подбор определенного вида игрового оборудования, содержания игр и упражнений, чтобы они были не слишком трудными, но и не слишком легкими, так как познавательная деятельность, не предполагающая напряжения, применения усилий, становится для детей неинтересной.

— принципа осознанности и активности, предусматривающем грамотную организацию деятельности детей, посредством применения игр и упражнений с игровым математическим оборудованием, способствующей наилучшим образом соединению активности педагога и каждого ребенка. При этом осмысленность и понимание познавательного материала будет более результативным, если ребенок будет проявлять самостоятельность, инициативность, творчество в процессе умственной деятельности.

— принципа систематичности и последовательности, предлагающего использование игр и упражнений с учетом логического порядка в процессе реализации образовательных задач, когда вновь полученные знания опираются на ранее полученные. Педагог имеет возможность распределить представленные игры и упражнения таким образом, чтобы обеспечивалась их последовательное усложнение, связь последующего материала с

предыдущим. В данном случае обращаемся к теории формирования умственных действий (П.Я Гальперин), согласно которой педагог, при использовании игр и упражнений, может создавать условия сначала для формирования практических, а затем и логических операций.

— принципа наглядности, подразумевающего, в нашем случае, использование игрового математического оборудования (комплекты предметов, демонстрационный и раздаточный материал), предлагаемого Торговым домом «Светоч». Данное положение позволит достичь наибольшей результативности в математическом развитии дошкольников, поскольку обеспечивает рассматривание предметов, наблюдение процессов, математических действий, практические действия со «старыми добрыми» - в сочетании с новыми предметами и игрушками, выполненными из современных красочных и прочных материалов.

— упор на ведущую деятельность – игру позволяет реализовать принцип деятельности подхода в обучении и воспитании детей. Именно активная деятельность ребенка в познавательной и занимательной среде является движущей силой развития.

Подбор игровых комплектов осуществляется с учетом видов деятельности детей (познавательно-исследовательская, игровая, конструктивная), которые способствуют развитию познавательных способностей, желания узнавать новое, создают условия для положительного эмоционального настроя и развития интеллектуальных умений у дошкольников.

Красочные, увлекательные, безопасные, доступные для восприятия, из экологически безопасных материалов кубики, шарики, весы, конструктор, геометрические формы, счетный материал, часы, математическая мозаика и т.д. достаточно многофункциональны: имеют разнообразный комплекс заданий, с помощью которых можно решать разные образовательные задачи в зависимости от поставленной педагогом цели.

В *дидактических, сюжетных играх, тематических игровых ситуациях* создаются условия для развития математических представлений (вычислительных действий, сортировки по заданному принципу, установление отношений «часть-целое», пространственные и временные понятия, взвешивание, сравнение по величине, цвету и форме, массе и объему и т.д.), высших психических функций (внимания, восприятия, памяти, мышления), самостоятельности, инициативы, общения и взаимодействия с взрослыми и сверстниками. Каждое из заданий, игровых ситуаций побуждает дошкольников к активизации речевой деятельности.

Творческие задачи направлены на развитие смекалки, сообразительности, воображения, творческого мышления. Они имеют много решений, которые будут правильными, но не имеют четкой последовательности действий. В процессе выполнения творческих заданий ребенок учится устанавливать разнообразные связи, выявлять причины по следствию, преодолевать стереотипы, комбинировать, преобразовывать имеющиеся знания. В процессе решения таких задач ребенок начинает испытывать удовольствия от умственной работы, от процесса мышления, творчества, от осознания собственных возможностей.

При описании игр, включенных в сборник, авторы придерживались широко известной классификации дидактических игр В.Н. Аванесовой: игры-поручения, игры с прятанием и поиском, игры с загадыванием и отгадыванием, сюжетно-ролевые дидактические игры, игры-соревнования. В качестве выделения структурных составляющих дидактической игры, опирались на исследования Л.В. Артемова, З.М. Богуславской, А.К. Бондаренко, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, Г.А. Урунтаевой.

Структура дидактических игр предусматривает указание на возрастную категорию детей, описание игрового оборудования (предусматривающего использование схем, алгоритмов, знаков, символов), дидактическую и игровую задачи, игровые действия, правила, описание деятельности педагога и детей, а также модификацию игры для ее вариативного использования.

Использование дидактических упражнений в форме игровых заданий, проблемных ситуаций, творческих задач позволяет достигать ту или иную цель в контексте математического содержания с использованием разнообразного игрового оборудования, благодаря

которым у дошкольников вырабатываются необходимые способы действий; осуществляется овладение счетом, измерением, простейшими вычислениями; формируется круг элементарных математических представлений.

Отдельно выделяются сюжетные игры с математическим содержанием, подразумевающие использование широкого диапазона игровых комплектов для осуществления разнообразия и подвижности сюжета, развития самостоятельности мышления, творческого подхода, умения использовать имеющиеся математические знания и представления в новой ситуации.

Представленный практический материал может использоваться педагогами в плане реализации как обязательной, так и вариативной части основной общеобразовательной программы дошкольной образовательной организации в индивидуальной и групповой формах работы в первую (вторую) половину дня. В одних случаях игры и упражнения выступают своеобразной игровой формой непосредственно организованной деятельности по формированию элементарных математических представлений, выступая в качестве ее составной части и позволяя повысить познавательный интерес, активизировать познавательную деятельность детей; в других – могут использоваться в повседневной жизни, в часы самостоятельной игровой деятельности. В первом случае содержание и правила игры подчинены воспитательно-образовательным задачам и программным требованиям к разделу «Формирование элементарных математических представлений», а инициатива в выборе игры принадлежит педагогу: он знакомит детей с правилами и игровыми действиями, руководит игрой. В самостоятельных играх педагог участвует в качестве партнера, где взрослый не предъявляет ребенку педагогическую цель в явном виде, избегает прямого формирующего воздействия на него, не демонстрирует, а наоборот, тщательно скрывает свою позицию в воспитании.

Дидактические упражнения являются незаменимой формой работы в тех случаях, когда в дополнение к организованной деятельности нужно поупражнять дошкольников (всю группу или некоторых) в важных для математического развития действиях и умениях. В данном случае упражнения со всей группой проводятся в часы проведения непосредственно организованной деятельности, подразумевающей правильный подбор игрового математического оборудования для каждого ребенка. Упражнения с несколькими детьми или индивидуальные проводятся в часы игр (утром и вечером).

Интегративный подход в содержании обеспечивает целостное восприятие окружающего мира, обобщение и систематизацию знаний, комплексное решение проблем. Через организацию и использование дидактических, сюжетных игр и упражнений обеспечивается связь между различными направлениями развития ребенка, развитие более обобщенных и системных математических представлений, и умений. Математические навыки, полученные в процессе игры, при решении проблемных ситуаций и творческих задач, создают мотивацию к применению умений в разнообразных познавательных и практических ситуациях, в освоении новых способов и средств. При этом у педагога сохраняется возможность использования вариативных средств и творческий подход к содержательному наполнению.

С целью оценивания результатов эффективности применения современного математического оборудования для формирования элементарных математических представлений у детей 3-7 лет рекомендуется использовать метод наблюдения в самостоятельной деятельности детей (Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов), позволяющий определить уровень качества развития познавательной и творческой инициативы, обозначенной в Стандарте дошкольного образования следующими целевыми ориентирами:

- ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, склонен наблюдать, экспериментировать;
- обладает элементарными представлениями из области математики;
- способен к волевым усилиям, способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности;

- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего, в игре.

В условии пребывания в дошкольной организации детей с ограниченными возможностями здоровья, содержание игр и упражнений адаптируется специалистом (учителем-дефектологом, тифлопедагогом) с учетом индивидуальных особенностей детей и структуры дефекта.

Учителя-дефектологи могут использовать игры и упражнения с игровым математическим оборудованием с целью обучения счету (прямому, обратному, порядковому, от заданного числа до заданного) и счетным операциям в пределах соответствующей нормы, определенной в задачах адаптированной основной образовательной программы; с целью развития восприятия цвета, формы, величины, пространства и времени опираясь на потенциальные возможности ребенка, которые он не может реализовать самостоятельно, а только с помощью взрослого.

В коррекционной работе со слабовидящими детьми, игры и упражнения с использованием качественного игрового оборудования («Логические формы», «Пазл Цифры», «Грибочки», «Формы на палочках» бусы на веревочке красно-голубые, «Сравни фигуры», разноцветные деревянные кубики, разнообразные виды конструкторов), могут использоваться с целью расширения кругозора ребенка, развития сенсорных функций, пространственных представлений, количественного восприятия и конструктивной деятельности. Данное оборудование имеет крупные, хорошо различимые элементы по форме, выполнено из ярких контрастных цветов, способствующие развитию чувственного восприятия у детей со зрительной патологией.

В систему оценки эффективности использования игр и упражнений посредством применения игрового математического оборудования в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья специалист может использовать психолого-педагогическую диагностику в образовательной области «Познавательное развитие» по определению динамики индивидуального развития ребенка (достижение целевых ориентиров) в разделах «Сенсорное развитие», «Формирование элементарных математических представлений» (Н.Е. Веракса).

С целью повышения педагогических компетенций педагогов дошкольных образовательных организаций, установления совместных партнерских отношений с родителями, а также для обучения студентов средних специальных и высших учебных педагогических заведений, данный практический материал может транслироваться на курсах повышения квалификации, на практических семинарах, мастер-классах и встречах с родителями.

Использование игр и упражнений, содержащихся в данном сборнике, поможет педагогам обеспечить гибкое планирование образовательной деятельности в рамках образовательной области «Познавательное развитие», учитывая индивидуальные особенности, ведущий вид деятельности (игра) и возможности воспитанников по формированию логико-математического и познавательно-творческого мышления.

І. Дидактические игры по формированию элементарных математических представлений у дошкольников

Широкий развивающий эффект по формированию начальных математических представлений несут в себе дидактические игры.

Традиция широкого использования дидактических игр в целях воспитания и обучения детей, сложившаяся в дошкольной педагогике, получила свое развитие в трудах ученых и многих педагогов: Ф. Фребеля, М. Монтессори, Е.И. Тихеевой, Е. И. Удальцовой и

др. По их мнению, основная особенность дидактических игр определена названием - обучающие. Они способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения.

Детей в игре привлекает не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата. Следовательно, активное участие, тем более выигрыш в дидактической игре зависят от того, насколько ребёнок овладел знаниями и умениями, которые диктуются её обучающей задачей. Это побуждает детей быть внимательными, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания. Значит, дидактическая игра поможет ему чему-то научиться в легкой, непринуждённой форме.

С помощью дидактических игр ребенок, посредством игровых действий, приходит к пониманию некоторых сложных математических понятий, у ребенка формируется представление о соотношении цифры и числа, количества и цифры, развиваются умения ориентироваться в направлениях пространства, делать выводы.

По мнению Г.А. Урунтаевой своеобразие дидактической игры состоит в том, что она выступает одновременно как вид игровой деятельности дошкольника и форма организации взаимодействия со взрослым. Дидактическую игру ребенок получает в готовом виде от взрослого, создающего ее специально в обучающих целях, когда обучение протекает на основе реализации игровой и дидактической задач. При этом познавательная задача (например, в игре «Юные экологи» - научиться выполнять простейшие счетные операции) ставится перед детьми не прямо, а опосредованно, через игровую (с помощью «погрузчика» необходимо «посадить» деревья).

Необходимо подчеркнуть, что в дидактических играх предполагается четкое определение основных и дополнительных задач. Основными в данном случае являются задачи, которые касаются собственно познавательного развития, в том числе, развития познавательных процессов (восприятия, внимания, мышления, памяти) и освоения познавательных действий (сравнения, обобщения, группировки). Дополнительными, в контексте представленных игр, выступают задачи, которые касаются развития социально-нравственной, эмоционально-волевой сферы, сферы развития самосознания и самооценки.

В дидактических играх обозначены игровые правила с целью организации действий и поведения детей. В данном случае, учитывалась значимость функций игровых правил, обозначенных А.К. Бондаренко, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой:

- правила направляют действия детей по заданному пути, объединяя игровую и дидактическую задачи;
- определяют последовательность действий, помогают организовать игру и решать поставленную задачу;
- делают игру увлекательной, способствуют проявлению интереса к ней;
- позволяют взрослому косвенно воздействовать на детей, руководить игрой;
- регулируют и формируют взаимоотношения участников, стимулируют развитие их нравственно-волевых качеств.

Уровень обобщенности, сложности, число правил зависит от возраста детей.

Игровые правила регулируют игровые действия, которые направлены на достижение результата (в нашем случае – это развитие математических знаний и представлений). Например, в играх «Только одно свойство», «Я тебе дарю», «Испеки пирог» - это выполнение поручений, «Квест» со сказочными героями - это прятание и поиск, в играх «Что изменилось в ряду?», «Помоги Чебурашке», «Фокусник» - загадывание и отгадывание, «Почта» - исполнение роли, «Кто больше?», «Кто быстрее?» - соревнование.

Кроме того, в большинстве дидактических игр в наибольшей степени выделяются соревновательные и ролевые действия. По мнению Г.А. Урунтаевой, соревновательный характер действий для детей 4-7 лет наиболее эффективен для решения дидактической задачи, а также в целях ее маскировки. Ведь в связи с недостаточным развитием произволь-

ности поведения, подражательностью младшие дошкольники не понимают, что значит выиграть, не умеют себя адекватно оценивать, стремятся действовать совместно, им трудно сдерживать подсказку. Средних дошкольников начинают привлекать успехи в соревновании, а старшие пытаются сделать любую дидактическую игру соревновательной. Для их соревнования приобретают, наряду с индивидуальным, коллективный характер (З.М. Богуславская).

В качестве дидактического материала выступает игровое математическое оборудование (бусы «Шарики», «Погрузчик», счетные кубики, арифметические пазлы, математическая мозаика «Доли», «Лабиринт средний», «Логические формы», математическая пирамида, математические весы и др.), предлагаемое Торговым домом «Светоч», демонстрационный и раздаточный материал (схемы, алгоритмы, сюжетные и предметные картинки), которые позволяют взрослому направлять инициативу ребенка в осуществлении познавательно-исследовательской деятельности с целью развития логико-математического мышления. Кроме того, данные игровые комплекты позволяют наиболее активно использовать вариативность образовательных задач, направленных на развитие математических представлений: например, оборудование шнуровка «Ладошки» может быть использовано для достижения развития навыка счета, развития восприятия цвета, ориентировки в пространстве, логического мышления. А красно-голубые бусины на веревке способствуют развитию навыка решения числовых выражений, развития восприятия величины, может играть роль мерки длины, развивать представления о геометрических фигурах, знакомить детей с составом чисел. «Математическая яблонька» позволит сформировать у детей навыки счета, познакомит с понятиями «больше», «меньше», «поровну», познакомит с числовым рядом в пределах 10, с составом числа 10, количественным и порядковым счетом, с математическими действиями (сложением и вычитанием) и т.д.

Следует отметить, что включение разнообразных видов игровых комплектов в структуру дидактических игр соответствует требованиям, выделенным К.Г. Мачабели, Б.И. Хачапуридзе:

- соответствие дидактической задаче;
- яркость, красочность, привлекательность, динамичность (т.е. возможность совершать манипуляции и действия с ним), позволяющие воссоздать игровую ситуацию;
- наличие вариантов для применения в разных условиях (индивидуально и в группе, для повторения действий, овладения ими и пр.) и в целях усложнения игры;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Результатом игры или ее конечным итогом является решение игровой и дидактической задач, получаемое путем выполнения игровых действий в соответствии с игровыми правилами: выложил узор, отгадал, выиграл, догадался, решил.

Задачу по формированию элементарных математических представлений, посредством закрепления и систематизации некоторых математических понятий можно с успехом решать и в целом ряде сюжетно-ролевых дидактических игр. Здесь умение оперировать счетом, выполнять познавательные действия (сравнение, группировка, обобщение), раскладывать большее число на два меньших числа связано с определенным игровым сюжетом, с выполнением играющими взятой на себя роли. Так, в игре «Кондитерская фабрика» выполнение роли сортировщика, контролера побуждает детей к выполнению математических операций на сложение. А исполнение роли почтальона в игре «Почта» подразумевает знание цифр, цвета, состава чисел в пределах 9.

Обращаем внимание на то, что представленные варианты дидактических игр не являются жестким эталоном, и могут вариативно изменяться в зависимости от уровня развития детей и их возрастной категории.

Кто больше? (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи. Закреплять навык прямого счета в пределах 10, умение называть итоговое число, соответствующим числительным. Упражнять в сравнении количества предметов, их уравнивании.

Игровой материал. Бусы «Шарики»

В комплект входят бусины Ø20мм, 4 цветов: желтый, красный, синий, зелёный. Всего 100 шт. (бусин каждого цвета по 25 шт.). Шнурки 4 цветов: красный, синий, желтый, зелёный.



Игровая задача и игровые действия. Играть с шариками, по условному сигналу собирать и нанизать на шнурок как можно больше шариков. Назвать общее количество собранных шариков.

Правила игры.

1. Количество играющих от 2 и более.
2. Действовать по условному сигналу ведущего (педагога).
3. Собирать и нанизывать на шнурок по одному шарiku.
4. Побеждает тот, кто правильно справится с игровой задачей, у кого на шнурке самое большое количество шариков.

Описание игры:

Педагог на полу (подносе) рассыпает шарики. Детям завязывает глаза и дает им в руки шнурок. По условному сигналу дети начинают собирать бусины и нанизывать их на шнурок. По сигналу «стоп» дети снимают повязки и считают, сколько каждый из них собрал шариков. Педагог задает уточняющие вопросы: «Сколько всего бусин? У кого больше? У кого меньше? На сколько больше (меньше)?».

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Разбить детей на команды и устроить соревнование между ними.
2. Усложнить задачу путем поиска способа уравнивания шариков между командами.

Ты мне – я тебе (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Закреплять навык порядкового счета, счета от числа до числа в пределах 10. Упражнять в выделении признаков предметов, отражающих их логическую последовательность в ряду.

Игровой материал. Бусы «Шарики», карточки с изображением последовательности бусин по цвету (входят в комплект).

Игровая задача и игровые действия: Разбиться на пары. По условному сигналу собирать бусы по образцу на карточке, продолжая узор с соблюдением последовательности шариков, дополняя их общее количество до 10. Один в паре называет цвет и порядок шариков для выполнения счета от числа до числа, другой – выполняет данный вид счета, опираясь на названные шарики. Далее напарники меняются.

Правила игры:

1. Количество играющих от двух и более.
2. Действовать по условному сигналу ведущего (педагога): собрать шарики в соответствии с образцом на карточке.

3. Общее количество шариков на шнурке должно соответствовать количеству 10.
4. Правильно назвать цвет и порядок шариков на шнурке, выполнить счет от числа до числа.
5. Побеждает та пара, которая правильно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Дети делятся на пары и по условному сигналу ведущего (педагога) нанизывают 10 шариков на шнурок в определённой последовательности, согласно образцу на карточке. Считают общее количество шариков, называют итоговое число, убеждаются в правильности выполнения правила игры.

Далее, один из играющих в паре называет цвет и порядок шариков для выполнения счета от числа до числа своим напарником, например, счет от второго красного до седьмого желтого шарика или от восьмого синего до первого зеленого шарика и т.д. Второй ребенок, ориентируясь на порядок, названных шариков, выполняет счет от числа до числа (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8, 7, 6, 5, 4 ...). Далее напарники меняются.

Выигрывает та пара, у которой на шнурке 10 шариков, расположенных в определенной последовательности, напарники которой правильно обозначают и выполняют счет.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

В случае участия большого количества детей, педагог может провести игру в форме соревнования команд.

На ферме

(игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Упражнять детей в счете, в сравнении рядом стоящих чисел в пределах 10 на основе сравнения конкретных множеств, получать равенство из неравенства (неравенство из равенства), добавляя к меньшему количеству один предмет или убавляя из большего количества один предмет.

Игровой материал: бусы «Шарики», карточки с изображением кур и цыплят, фланелеграф,

Игровая задача и игровые действия: Собрать столько же шариков, сколько кур и цыплят на фланелеграфе, сравнить и выполнить уравнивание множеств.

Правила игры:

1. Количество играющих от двух и более.
2. Нанизывать на шнурок по одному шарiku, согласно общему количеству домашних птиц.
3. Правильно назвать общее количество кур и цыплят.
4. Сравнить, выполнить уравнивание двух множеств путем добавления или убавления шариков на шнурке.
5. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи выполнить игровую задачу.

Описание игры:

Педагог предлагает детям отправиться на экскурсию - на птицефабрику.

— Здесь живут куры и цыплята. Кто сидит на верхней жердочке? (Куры.) Сколько всего кур? (6)

— Кто сидит на нижней жердочке? (Цыплята). Сколько их? (5)

Педагог предлагает детям нанизать на красный шнурок столько шариков, сколько кур на жердочке, на желтый шнурок – столько шариков, сколько цыплят на жердочке. Каждый ребенок выбирает нужные шнурки, нанизывает на них нужное количество шариков.

Педагог располагает одну гирлянду из шариков над другой и предлагает сравнить количество кур и цыплят:

— Кого больше (меньше)?

— Что нужно сделать, чтобы всех стало поровну?

Дети добавляют (убавляют) нужный шарик, оречевляя свои действия.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог может использовать вариативность данной ситуации, например, из общего равенства получить неравенство: Сколько все кур (6)? Сколько всего цыплят (6)? Что нужно сделать, чтобы кур (цыплят) стало меньше (больше)?

Посчитай птиц (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Познакомить с составом чисел в пределах первого десятка. Упражнять в выполнении простых задач на нахождение суммы и остатка.

Игровой материал: бусы «Шарики», карточки с изображением снегирей и синиц (Приложение 2, рис.1), фланелеграф

Игровая задача и игровые действия: Рассмотреть внимательно предложенных птиц, назвать их, обобщить представленные группы. С помощью шариков определить равенство (неравенство) групп, познакомиться со способами образования чисел в пределах первого десятка. Решить простые задачи путем осуществления практических действий с картинками и шариками (добавление или убавление) сначала с числом 1, потом с числом 2, а затем с числом 3.

Правила игры:

1. Количество играющих от двух и более.
2. Назвать птиц и обобщающую группу, к которой они относятся.
3. Нанизывать на шнурок по одному шарiku, согласно общему количеству снегирей (синиц).
4. Используя способ приложения (шнурков с шариками) определить равенство групп.
5. Выполнить прибавление или убавление шариков на шнурке с целью понимания образования чисел.
6. Выполнить добавление или убавление шариков на шнурке с целью решения простых задач.
7. Выигрывает тот, кто сможет сам, без посторонней помощи выполнить игровую задачу.

Описание игры:

Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок (Приложение 2, рис.1), например, 5 снегирей и 5 синиц (на некотором расстоянии друг от друга):

- Внимательно рассмотрите картинки. Кого вы видите?
- Как их назвать двумя словами?
- Что вы можете сказать о количестве птиц. Поровну ли их?
- Как проверить?

Дети предлагают способы определения равенства (неравенства) множеств: нанизать нужное количество шариков на шнурки (красный шнурок – снегирь, желтый шнурок – синица), приложить шнурки друг к другу. Выполняя данные практические действия, дети убеждаются, что птиц поровну, по 5.

Педагог добавляет 1 синицу. Предлагает выполнить данное действие с шариками, показывающими количество синиц.

- Сколько стало синиц?
- Как получилось 6 синиц?
- Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало?
- Каких птиц получилось больше? Сколько их?
- Каких меньше? Сколько их?
- Какое число больше: 6 или 5? Какое меньше?
- Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6?

Дети выполняют прибавление шарика, отображающего количество снегирей.

Педагог убавляет 1 снегиря. Предлагает выполнить данное действие с шариками, показывающими количество снегирей.

- Сколько стало синиц?
- Как получилось число 5?
- Что нужно сделать, чтобы снегирей стало 6?

Дети отвечают на вопросы, выполняют прибавление шариков на нужном шнурке.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Использование игры с целью решения детьми простых задач:

1. Педагог составляет задачу («На ветке сидели 3 снегиря. Прилетел еще 1 снегирь. Сколько всего снегирей сидело на ветке?»), дети выполняют практические действия с шариками в соответствии с условиями задачи, решают ее.
2. Дети самостоятельно составляют задачи, выполняют практические действия с шариками в соответствии с условиями задачи, решают ее.
3. Дети самостоятельно составляют задачи, выполняют практические действия с шариками в соответствии с условиями задачи, выполняют арифметические действия с помощью карточек (цифры, знаки: +, -, =).

Счетная мозаика

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Знакомить с цифрами в пределах 5. Упражнять детей в соотношении цифры с количеством предметов.

Игровой материал: шнуровка «Ладочки»

Набор состоит из ладошек 6 цветов (красный, зеленый, желтый, синий, фиолетовый, оранжевый). Всего 72 шт., из них ладошки двух типов: правая и левая руки, счет пальцев от 0 до 5 на левой и от 0 до 5 на правой ладошке, таким образом, всего 12 ладошек по 6 цветов. На каждой имеются отверстия для шнуровки и цифра, соответствующие числу показанных пальцев. Шнурки 5 цветов: красный, зеленый, синий, желтый, оранжевый.



Игровая задача и игровые действия: Рассмотреть внимательно «ладошку», посчитать количество разогнутых пальчиков на ней, выполнить конструирование цифры (из «ладошек»), обозначающей данное количество.

Правила игры:

1. Количество играющих не должно превышать 4-5 человек.
2. Играть вместе, не мешать друг другу.
3. Рассмотреть «ладошку», посчитать количество разогнутых пальчиков.
4. Отобрать нужное количество «ладошек» и построить из них цифру.
5. Выигрывает тот, кто смог самостоятельно справиться с игровой задачей, правильно передать образ цифры.

Описание игры:

Педагог показывает «ладошку» с определенным количеством разогнутых пальчиков, например, 4. Знакомит детей с игровой задачей и правилами игры.

Дети считают количество разогнутых пальчиков, конструируют из «ладошек» соответствующую данному количеству цифру (4) на плоскости.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Организация игры в виде соревнований между 4-5 командами. Для каждой команды педагог использует разные по количеству разогнутых пальцев «ладошки». В конце игры, команды выстраиваются в порядке расположения цифр в цифровом ряду (от 1 до 5).

Что изменилось в ряду?

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в ориентировке в цифровом ряду (от 0 до 5).

Игровой материал: шнуровка «Ладшки»

Игровая задача и игровые действия: по сигналу ведущего (педагога) закрыть и открыть глаза, определить ошибку в ряду из «ладшек», обосновать и исправить ее.

Правила игры:

1. Количество играющих не должно превышать 4-5 человек.
2. Играть по очереди.
3. Побеждает тот, кто найдет ошибку, сумеет ее объяснить и правильно исправить.

Описание игры:

Перед детьми ряд из разноцветных «ладшек» (с изображенными на них цифрами), расположенных в порядке цифр от 1 до 5. По сигналу педагога дети закрывают глаза. В это время взрослый меняет местами «ладшки» (значит и цифры, изображенные на них), просит детей открыть глаза, найти, обосновать и исправить ошибку (переставить местами «ладшки») в ряду.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Игра в паре: один – ведущий, а напарник – исправляет ошибку. Далее меняются местами.

Только одно свойство

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в счете в пределах 5, узнавании и назывании цифр (от 0 до 5). Развивать восприятие цвета, пространственную ориентировку (право, лево).

Игровой материал: Шнуровка «Ладшки»

Игровая задача и игровые действия: Выбрать «ладшку», отличающуюся от других «ладшек», одним признаком (цвет, количество, пространственное расположение).

Правила игры:

1. Количество играющих не должно превышать 4 человек.
2. Играть по очереди.
3. Побеждает тот, кто без ошибок справился с игровой задачей.

Описание игры:

1. Игра организуется по типу домино. Педагог раздает детям по набору «ладшек» одного или разного цвета. Ведущий (педагог) кладёт на стол любую ладшку, например, красную с цифрой 2, с двумя разогнутыми пальчиками. Ребенок должен выбрать и приложить к первой такую «ладшку», чтобы она отличалась от нее только одним признаком, например, цветом – желтую, с цифрой 2, с двумя разогнутыми пальчиками и т.д.

2. Как только, все «ладшки» с данным признаком будут выбраны, ведущий изменяет правила выбора «ладшек», например, «ладшки» отличаются только по количеству разогнутых пальчиков и т.д.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Изменение правила выбора «ладшек», например, «ладшки» должны отличаться по двум признакам¹, например, отличаться цифрой и пространственным расположением, или цветом и количеством разогнутых пальчиков и т.д.

Я тебе дарю

¹ Для детей 5-6 лет

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Закреплять умение в описании предмета относительного одного, двух или трех признаков (цвет, количество, пространственное расположение)².

Игровой материал: шнуровка «Ладшки»

Игровая задача и игровые действия: Выбрать «ладшку», отличающуюся от других «ладшек», одним признаком (цвет, количество, пространственное расположение), двумя признаками (цвет и количество, цифра и пространственное расположение).

Правила игры:

1. Количество играющих не должно превышать 4 человек.
2. Играть по очереди.
3. Выигрывает тот, кто сможет самостоятельно сделать правильный выбор и без посторонней помощи рассказать о нем.

Описание игры:

Педагог организует игру с «ладшками» по типу лото, где набор ладшек присутствует у каждого ребенка. Игру начинает педагог: из общего количества «ладшек» выбирает одну из них, показывая образец описания предмета, выделяя при этом один или два признака. Далее дети «дарят» «ладшки» друг другу, согласно образцу педагога (*Витя, я тебе дарю «ладшку» синего цвета. Оля, я тебе дарю «ладшку» зеленого цвета. Или, Вера, я тебе дарю желтую «ладшку», у которой подняты пять пальцев и т.д.*)

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Усложнить задачу с помощью использования в описании трех признаков³ (*Катя, я тебе дарю правую «ладшку» зеленого цвета, с цифрой 3*).

«Квест» со сказочными героями

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять навык прямого, порядкового счета в пределах 10. Закреплять соотнесение цифры с соответствующим числом и количеством предметов. Уточнить представления детей о составе чисел в пределах 10. Закреплять умение ориентироваться в пространстве (слева, справа, впереди, сзади). Упражнять в выполнении простейших операций сложения и вычитания в пределах 10.

Игровой материал: шнуровка «Ладшки», карточки (входят в комплект), игрушка - Винни Пуха, карты для поиска игрушек, цветные круги и стрелки с цифрами, отображающие схему на карте

Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревновании команд, в выполнении заданий ведущего: кто быстрее соберет гирлянды из «ладшек», выполнит в нужном направлении определенное количество шагов, выберет «ладшки» с поднятыми пальчиками, показывающие состав числа, выполнит арифметические действия.

Правила игры:

1. В игру играют команды: 2 команды по 2-4 человека в каждой.
2. Кто быстро и правильно справился с заданиями, выиграл.

Описание игры:

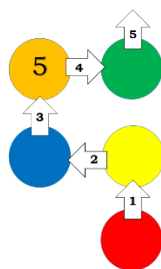
Перед началом игры, педагог располагает в групповой комнате цветные круги и стрелки с цифрами (для первой и второй команды), в такой же последовательности что и на карте. На цветных кругах выкладывает карточки из набора «Ладшки». Стрелка с цифрой 5 указывает на место расположения игрушки.

Педагог сообщает, что Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушку и прислал детям карту, как ее можно найти. Педагог открывает письмо, показывает детям карты и предлагает отправиться на поиски игрушки.

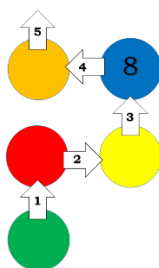
² Количество признаков, отраженных в речи ребенка, зависит от индивидуальных и возрастных особенностей детей.

³ Для детей 5-6 лет

Карта 1. (Для первой команды)



Карта 2. (Для второй команды)



Задание 1. Собрать гирлянду из 10 «ладошек» в определённой последовательности согласно образцу на карточке («ладошки» в ряду отличаются друг от друга по одному признаку – по цвету). Повернуться в сторону, согласно направлению стрелки, сделать столько шагов, сколько показывает цифра.

Задание 2. Собрать гирлянду из 10 «ладошек» в определённой последовательности согласно образцу на карточке («ладошки» в ряду отличаются друг от друга по одному признаку – по количеству поднятых пальчиков). Повернуться в сторону, согласно направлению стрелки, сделать столько шагов, сколько показывает цифра.

Задание 3. Собрать гирлянду из 10 «ладошек» в определённой последовательности согласно образцу на карточке («ладошки» в ряду отличаются друг от друга по двум признакам – по цвету и количеству поднятых пальчиков). Повернуться в сторону, согласно направлению стрелки, сделать столько шагов, сколько показывает цифра.

Задание 4. Назвать цифру, которая нарисована в круге. Назвать число, которое она обозначает. Представить данное число из «ладошек», опираясь на количество поднятых пальчиков на них.

Задание 5. Выполнить решение арифметических действий (по карточкам) на сложение или вычитание. Выбрать «ладошку», показывающую ответ, обращая внимание на количество поднятых пальчиков на ней. Соединить «ладошки» с помощью шнура в последовательности заданных арифметических действий.

Выполнив задания Карлсона, дети находят спрятанную игрушку – Винни Пуха.

В конце игры подводятся итоги.

Модификация игры:

1. Винни-Пух пригласил в гости друзей. Необходимо их посчитать по порядку, и обозначить цифрами, изображенными на «ладошках».

2. Гости Винни-Пуха начали ссориться. Необходимо их пересадить: зайца посадить слева от совы, ослика поставить справа от зайца и т.д.

— Где сидит сова?

— Который был по счету ослик?

— А сейчас? и т.д.

Отгадай число (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Закреплять навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка. Упражнять в сравнении чисел в пределах 10.

Игровой материал: шнуровка «Ладошки»

Игровая задача и игровые действия: узнать, догадаться, какое число загадал ведущий. Поиск и нахождение нужных «ладошек», обоснование своего выбора.

Правила игры:

1. Количество участников от 4 до 6 человек.
2. Пользоваться только своим набором «ладошек».
3. При правильном обосновании своего выбора ребенок получает красную звездочку.

Описание игры:

Ведущий (педагог) предлагает детям отгадать число и показать его с помощью «ладошки», обращая внимание на количество поднятых пальчиков на ней. Например, число, которое больше четырех, но меньше шести – ребенок выбирает, показывает «ладошку» с 5 поднятыми пальчиками на ней, обосновывает свой выбор (*Пять больше четырех на 1, но меньше шести на 1*).

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. В роли ведущего может выступать ребенок.
2. Ведущий, при загадывании чисел использует числа первого десятка, например, число больше восьми, но меньше десяти². Ребенок, определив число, использует две «ладошки» с нужным количеством поднятых пальчиков на ней, отображая при этом состав данного числа. То есть, определив, что это число девять, ребенок может выбрать «ладошки» с пятью и четырьмя поднятыми пальчиками на них.

Не такая как все (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Закреплять узнавание и называние цифр (0-5). Развивать умение выявлять в объектах разнообразные свойства (цвет, пространственное расположение), называть их, обозначать словом их отсутствие.

Игровой материал: шнуровка «Ладошки», схемы (Приложение 2, рис.2).

Игровая задача и игровые действия: Выбрать «ладошку» и рассказать о ней в соответствии с указанными признаками на схеме (Приложение 2, рис.2).

Правила игры:

1. Количество играющих не более 3 человек.
2. Выигрывает тот, кто быстро подбирает «ладошки», отображая в речи ее основные признаки.

Описание игры:

Педагог показывает игровой материал, обращает внимание детей на различия и сходство отдельных «ладошек» в соответствии с сенсорными признаками: по цвету, по пространственному расположению, по количеству поднятых и согнутых пальчиков, обозначенных цифрами. Ведущий (педагог) объясняет правила игры.

Педагог показывает модель-схему (Приложение 2, рис.2) согласно которой дети выбирают и показывают нужную «ладошку».

— Покажите «ладошку», которая соответствует схеме (не красная, не с цифрой 1, не правая) и т.д. Расскажите о ней (сначала по предложенной схеме, далее без опоры на нее).

Предложения ребенка должны содержать частицу «не».

² Для детей 6-7 лет.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Выбор той или иной «ладошки» дети осуществляют по словесной инструкции педагога.
2. Ведущий – ребенок.

Помоги Чебурашке (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Закреплять прямой счет в пределах 5. Упражнять в сравнении групп предметов по цвету (красный, желтый, зеленый, синий, оранжевый, фиолетовый) и количеству (в пределах 5).

Игровой материал: шнуровка «Ладшки»

Игровая задача и игровые действия: Узнать, догадаться и исправить ошибку в ряду предметов. Поиск и нахождение предмета, не соответствующего логической последовательности в ряду.

Правила игры:

1. В игру могут играть от 2 до 5 человек.
2. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей, сможет связно объяснить свои действия.

Описание игры:

Предварительно педагог группирует «ладшки», используя какой-либо признак (изменение по цвету, количеству и т.д.). Сообщает, от имени Чебурашки, что необходимо исправить ошибку.

Педагог предлагает детям рассмотреть, как расположены «ладшки» в ряду, в какие группы и по какому признаку можно объединить, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресуется Чебурашке, который просит их о помощи.

Ошибка может состоять в том, что одинаковые по цвету «ладшки» в ряду расположены не по порядку (количество поднятых пальчиков не соответствует прямому счету), или в ряду из разноцветных «ладшек» может оказаться «ладшка» с другим количеством поднятых пальчиков и т.д.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Педагог использует различные виды группировки «ладшек», усложняя ее не одним, а двумя признаками³.
2. Возможность использования игры в виде соревнований, в которых одна команда «задает» ряд «ладшек» с преднамеренной ошибкой, а другая их находит, объясняет и исправляет.

Что за число? (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Закреплять умение ориентироваться в числовом ряду, навык в выполнении операции сложения в пределах 5.

Игровой материал: шнуровка «Ладшки»

Игровая задача и игровые действия: по условному сигналу, посчитать количество поднятых пальчиков на «ладшке», определить их количество и в соответствии с порядковым расположением в ряду чисел, найти и встать на место среди других ребят.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 5 человек.
2. Действовать по указанию ведущего.
3. Выигрывают те дети, кто без ошибок справились с заданием.

³ Для детей 5-6 лет.

Описание игры:

Педагог показывает цветные «ладошки», уточняя при этом, что у каждой из них есть определенное количество поднятых пальчиков. Далее раздает по одной «ладошке» каждому ребенку. Сообщает правила игры.

По условному сигналу, дети, посчитав количество поднятых пальчиков на «ладошке», выстраиваются в ряд, соблюдая порядок возрастания чисел.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Дети выстраиваются в ряд, соблюдая признак уменьшения чисел.
2. Педагог раздает каждому ребенку по две «ладошки» целью выполнения операции сложения чисел (ориентируясь на количество поднятых пальчиков, на «ладошке») – в данном случае закрепляется навык выполнения операции сложения, а также ориентировка в числовом ряду в пределах 10^4 .

Игра в ладошки

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять количественный счет, навык выполнения операций на сложение в пределах 10.

Игровой материал: шнуровка «Ладошки»

Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревновании - кто быстрее и правильнее посчитает количество поднятых на «ладошке» пальчиков, выполнит движение и передаст ход другому играющему.

Правила игры:

1. Количество играющих от 5 до 10 человек.
2. Выполнять игровые действия быстро и точно.
3. Игра начинается с участника, у которого на «ладошке» один поднятый пальчик – ребенок хлопает в ладоши два раза. При этом дети повторяют движения ведущего.
4. При передаче хода другому играющему, необходимо назвать любое число в пределах 10 и также хлопнуть в ладоши два раза.
5. Ребенок, который ошибся при выборе названного числа (количество поднятых пальчиков на «ладошке» не соответствует названному числу) - выходит из игры.
6. Если играющий называет число, которое уже присутствовало у выбывшего участника, он также выходит из игры.

Описание игры:

Педагог с детьми встают в круг. Каждый играющий получает «ладошку» (или две «ладошки») - с целью выполнения операции на сложение) с определенным количеством поднятых пальчиков.

Первый играющий хлопает в ладоши, говоря: «*Один, один*», а затем хлопает дважды в ладоши, называя число для другого участника игры, например, «*Пять, пять*». Все дети, повторяют движения первого играющего.

Игрок, у которого на «ладошке» соответствующее количество поднятых пальчиков тут же подхватывает: «*Пять, пять*», а затем называет другое число, например, «*Два, два*» и т. д.

Игра продолжается до тех пор, пока не останутся два участника.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Использование детьми разнообразных видов движений в сочетании с речью: прыжки, повороты, наклоны и т. д.

⁴ Для детей 6-7 лет.

Назови число (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять количественный, прямой и обратный счет в пределах 10. Упражнять в сравнении чисел, ориентировке в числовом ряду, в выполнении операции сложения в пределах 10.

Игровой материал: шнуровка «Ладошки», мяч.

Игровая задача и игровые действия: Играть с мячом. Называть общее количество поднятых на «ладошке» пальчиков, выполнить прямой и обратный счет, сравнить числа в пределах 10.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 5 человек.
2. Выполнять игровые действия быстро и точно.
3. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием.

Описание игры:

Педагог предлагает поиграть детям в игру с мячом. Каждый ребенок получает возможность выбрать понравившуюся ему одну или две цветные «ладошки». Взрослый бросает мяч каждому ребенку. В ответ он просит назвать число, которое соотносится с количеством поднятых пальчиков на «ладошке». В случае выбора ребенком двух «ладошек» - необходимо выполнить сложение чисел, или, в соответствии с данным числом назвать его числа «соседи», например, 1 и 3, или, назвать меньшее или большее число, чем заданное, или продолжить счет вперед до 10, например, 2,3, 4...10, или обратно, например, 2,1,0.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Ведущий игры – ребенок.

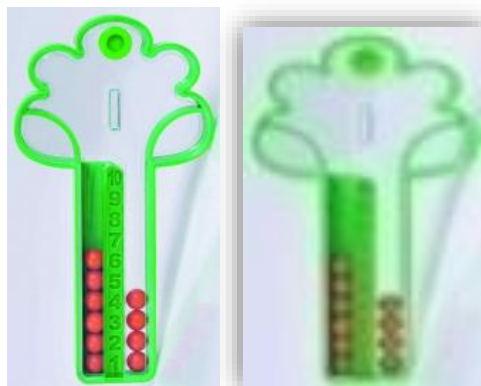
Собери яблоки (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Уточнить представление о составе числа 10. Закреплять умение последовательно считать до 10, соотносить количество и цифру. Закреплять представление о части и целом, смысле сложения и вычитания, взаимосвязи между ними, записи числовых равенств с помощью знаков: +, -. Упражнять в сравнении множества, отличающегося по количеству.

Игровой материал: цифры, раздаточный материал (Приложение 2, рис. 4)

Математическая «Яблонька»

Выполнена в виде дерева зелёного цвета, внутри которого шарики - яблочки; на стволе, с обеих сторон имеются выпуклые цифры от 1 до 10 - снизу-вверх. Легко помещается в детской руке, удобна в использовании. Размер: 185х 85 мм. Материал: пластик. Упаковка: гриппер.



Игровая задача и игровые действия: Играть с шариками на «Яблоньке». Считать, обозначать количество цифрой, сравнивать множества.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 2-4 человека.
2. За каждое правильное выполнение игрового действия, играющий награждается красными картонными кружочками.
3. Победителем становится тот, кто в процессе игры наберет больше кружков.

Описание игры:

Педагог демонстрирует игровой материал, уточняет у детей представление о виде дерева, его плодах. Дети убеждаются, что на яблоне растет 10 «яблок» (шариков). Далее педагог имитирует движение ветра.

— Осторожнее ребята, дует сильный ветер, прячьтесь.

Ветер стихает.

— Ребята, посмотрите, что произошло с нашей «Яблонькой»? (Яблоки упали.)

— Посчитайте, сколько яблок упало справа (слева)? Найдите цифру, обозначающую данное количество яблок.

— Где яблок больше (меньше)?

— На сколько яблок больше (меньше) слева (справа)?

Игра повторяется до тех пор, пока не используются все варианты нужного состава числа.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог предлагает «разложить» данное количество упавших «яблок» по «корзинам», используя раздаточный материал (Приложение 2, рис. 4). Записать действие с помощью цифр и знаков: +, -.

Каждой картинке – свой пример
(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Формировать представление о цифрах (1-10), обозначающих числа, и знаках (+, -, =). Упражнять в решении примеров на сложение и вычитание в пределах 10 со зрительной опорой.

Игровой материал: Арифметические пазлы

Пазл состоит из прямоугольной рамки основы, вкладышей с изображением количества животных, птиц, насекомых, соответствующих каждой цифре. Размер: 410х300х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Игровая задача и игровые действия: Играть с пазлами - картинками. Вставлять вкладыши, решая примеры на сложение и вычитание.

Правила игры:

1. Количество играющих не менее 2 человек.

2. Выигрывает тот, кто быстро, правильно и точно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог заранее вынимает вкладыши из общего плато, располагает их в свободном порядке, демонстрирует пазлы с картинками и примерами детям.

— Ребята, помогите примерам правильно занять свои места в пазлах - домиках. Решите пример и подберите к нему картинку с ответом.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

После того как дети подберут для каждого примера свой домик, педагог предлагает прочитать примеры.

Составь и реши задачу
(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять умение составлять, анализировать и решать простейшие задачи с числами в пределах 10.

Игровой материал: Математические весы демонстрационные

Весы представляют собой балансирующую на устойчивой подставке планку с расположенными с каждой стороны от центра на равном расстоянии друг от друга штырьками под номерами от 1 до 10. В игровой комплект входит набор из 20 пластин с отверстиями по 10 гр., которые используются в качестве грузиков. Размер - 650х220х50 мм. Материал: высококачественный пластик. Упаковка: картонная коробка.



Игровая задача и игровые действия: уравнивание весов, помещая определенное количество пластин на одну и вторую части весов.

Правила игры:

1. Количество играющих не менее 2 человек.
2. Выигрывает тот, кто быстро, правильно и точно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог сообщает детям, что в детский сад привезли много коробок с игрушками. Один из них скоро окажется в группе.

— Посмотрите на весы. Представьте, что это наш долгожданный ящик под номером 5, внутри которого игрушки.

В это время, на одной стороне весов взрослый помещает две пластины на число 4 и спрашивает:

— Как вы думаете, сколько игрушек внутри?

— Какие это игрушки?

— Поместите на вторую часть весов пластины так, чтобы можно было уравновесить весы.

Дети высказывают свои предположения, проверяют правильность выполнения задания – весы приходят в равновесие при правильном решении задачи.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Предоставление возможности самостоятельного составления задачи детьми с использованием чисел в пределах 10.

2. В ходе игры педагог может задавать уточняющие вопросы:

— О чем (ком) были наши задачи? Что нужно было найти в задаче: части или целое? И т.д.

Игра с песком (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Уточнить понятия - «легче», «тяжелее». Выявить свойство мокрого песка и сухого. Способствовать выполнению детьми счетных операций на сложение в пределах 10.

Игровой материал: «Считаем, взвешиваем, сравниваем»

Набор состоит из весов с 2 ёмкостями, 11-ти металлических гирь, 14-ти пластмассовых. Прозрачные мерные чаши весов облегчают зрительное восприятие количества объектов и их массы. Размер: 460х 170х 170 мм. Материал: пластмасса, металл. Упаковка: картонная коробка.



Игровая задача и игровые действия: Играть с весами – с помощью гирь уравновесить чаши с сухим и мокрым песком, определить (посчитать), на сколько мокрый песок тяжелее сухого.

Правила игры:

1. Количество играющих не менее 2 человек.
2. Играть по очереди.
3. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог предлагает детям поиграть с весами. Берет две чаши, в одну из них насыпает песок. Просит детей ему помочь: во вторую чашу насыпать песок таким образом, чтобы обе чаши на весах пришли в равновесие.

— Ребята, какой песок мы насыпали в чаши?

— Что нужно сделать, чтобы песок стал мокрым?

В одну чашу с сухим песком педагог с детьми добавляет воду. Увидев, что чаша с мокрым песком наклонилась вниз, а чаша с сухим песком поднялась вверх - дети делают вывод, что сухой песок легче, а мокрый – тяжелее.

Педагог предлагает с помощью гирь уравновесить чаши, посчитать граммы.

— На сколько мокрый песок тяжелее сухого?

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог использует вариант уравнивания весов не с помощью гирь, а с помощью окружающих детей предметов, игрушек (кубики, карандаши...). Предлагает сравнить массу сухого и мокрого песка с массой однородных предметов (игрушек) активно используя в речи понятия «легче», «тяжелее».

Уравновесь весы (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Закреплять представление о единицах измерения массы - граммах. Закреплять представления о части и целом.

Игровой материал: «Считаем, взвешиваем, сравниваем»

Игровая задача и игровые действия: участвовать в соревнованиях команд – уравновесить весы с помощью гирь, рассказать о целом числе и его частях.

Правила игры:

1. Играют 3-4 команды по 3-4 человека в каждой.
2. За правильно и быстро выполненные действия команде начисляются баллы:
 - быстро собралась и определила командира – 1 балл;
 - быстро, правильно и точно выполнила задание – 2 балла;
 - рассказать о целом числе и его частях – 3 балла.
3. Играть, строго соблюдая очередь.
4. Команда, набравшая большее количество баллов, становится победителем.

Описание игры:

Педагог предлагает детям разделить на три команды и выбрать командиров. У каждой команды в «поле деятельности» игровое оборудование с полным комплектом металлических и пластиковых гирь.

Педагог называет целое, например, *пять* - командир команды ставит на одну чашу весов металлическую или пластиковую гирю весом 5 грамм. Каждой команде необходимо набрать такой же вес с помощью металлических гирь (частей) и поставить их на другую чашу весов. Таким образом, при правильном выборе гирь (частей) весы придут в равновесие. Дети убеждаются, что целое состоит из частей.

По завершении работы, команды рассказывают о целом числе и его частях.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Использовать другие значения чисел⁵.

Испеки пирог (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять понятия о массе⁶. Упражнять в делении целого на 2 равные части.

Игровой материал: «Считаем, взвешиваем, сравниваем»

Игровая задача и игровые действия: Участвовать в приготовлении пирогов. Взвешивать тесто, делить его на две равные части, раскатывать тесто, заполнять пироги начинкой, фиксировать края пирога, отдать повару для приготовления. Презентовать подарок.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 6 человек.
2. Играть дружно, помогая друг другу.

Описание игры:

Педагог сообщает:

— Сегодня у Маши и Даши (куклы) день рождения. Как мы их поздравим? (Предложения детей).

— Может быть, мы приготовим им пироги?

Педагог берет 100 грамм теста. Показывает на весах с помощью гирь, что это именно 100 грамм. Далее предлагает детям из теста испечь два пирога, уточняет у детей как это сделать. Дети, с помощью педагога делят тесто пополам, раскладывают на чаши весов. Педагог обращает внимание детей на стрелку (если вес неровный необходимо доложить, чтобы выровнять чаши весов).

Используя кухонные принадлежности, муку, раскатывают тесто, заполняют пироги «начинкой» (натуральные продукты), фиксируют края пирога, отдают повару. Готовые пироги презентуют куклам Маше и Даше.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Дети, самостоятельно взвешивают тесто, делят его на две равные части, определяют вес каждой части.
2. Сюжетно-ролевая игра «Чаепитие», «Магазин».

Картинки, точки и цифры (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Формировать представление о цифрах как знаках, обозначающих числа. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 0 до 10, соотносить цифры с количеством и числом.

⁵ В зависимости от индивидуальных особенностей ребенка с помощью гирь можно рассматривать состав числа в диапазоне до 20.

⁶ Диапазон определения массы в граммах может быть представлен в пределах 120 грамм в зависимости от индивидуальных и возрастных особенностей ребенка.

Игровой материал: Демонстрационный материал по математике «Всё для счёта – 3»

Настольно-печатная игра «Все для счета 3» - демонстрационный материал по математике. Состоит из отдельных карт с цифрами от 1 до 10 и рисунков к ним. Упаковка: картонная коробка.



Игровая задача и игровые действия: подобрать карточки с изображением предметов, точек и цифр.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 2 человек.
2. Соблюдать очередность ходов.
3. В случае ошибки, играющий пропускает ход.
4. Выигрывает тот, кто быстрее всех правильно подберет картинки друг к другу.

Описание игры:

Педагог собирает детей около себя и показывает с карточки с демонстрационным материалом:

- Посчитайте и назовите количество предметов на картинке (от 0 до 10).
- Подберите карточку, на которой такое же количество точек.
- Назовите и подберите, какой цифрой можно обозначить число предметов и точек.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог предлагает детям найти и исправить ошибку Незнайки, который неправильно обозначил количество предметов цифрой.

Поездка в магазин фруктов и овощей (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Закреплять умение согласовывать числительные с существительными в роде и числе. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 1 до 10, соотносить цифры с числом и количеством. Упражнять в отсчитывании предметов из большого количества по заданному числу (в пределах 10).

Игровой материал: муляжи фруктов и овощей, изображенных на карточках, демонстрационный материал по математике «Всё для счёта – 3»

Игровая задача и игровые действия: Подобрать карточки с изображением предметов, точек и цифр. Отсчитать («купить») нужное количество предметов (овощей или фруктов).

Правила игры:

1. Количество играющих не более 4 человек.
2. Соблюдать очередность ходов.
3. В случае ошибки, играющий пропускает ход.
4. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог показывает карточки с демонстрационным материалом и разыгрывает перед детьми игровую ситуацию:

- Сегодня мы с вами отправимся в магазин. Купим овощей для салата и фруктов для компота. На карточках нарисовано и обозначено цифрой, сколько необходимо купить лимонов, огурцов или бананов.

Дети осуществляют выбор карточки с изображением овощей или фруктов.

— Посчитайте и назовите, сколько нужно купить огурцов (бананов...)?

— Какой цифрой обозначено количество огурцов (бананов...)? Подберите нужную картинку.

— Отсчитайте нужное количество огурцов (муляжей) и оплатите их на кассе.

Дети выполняют игровые действия. В конце игры каждый ребенок (покупатель) «оплачивает» товар у кассира (педагога) с помощью карточки с цифрой, обозначающей количество овощей или фруктов.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. В роли кассира – ребенок.
2. Сюжетно-ролевая игра «Мастер-шеф».

Веселые картинки (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Формировать умение делить сложную форму предмета на ряд однородных элементов заданной формы, расположенных в разных пространственных отношениях (вверху, внизу, справа, слева). Упражнять в количественном счете предметов⁶

Игровой материал: Геометрическая мозаика

Карты изготовлены из плотного картона. Упаковка: картонная коробка.



Игровая задача и игровые действия: Назвать геометрические фигуры по форме, цвету, количеству и пространственному расположению. Собрать картинку по образцу.

Правила игры:

1. Количество играющих от 5 до 10 человек.
2. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог предлагает детям поиграть в исследователей:

— Сегодня мы будем «исследовать» карточки с картинками, составленными из геометрических фигур.

— Расскажите, из каких геометрических фигур составлено изображение. Сколько всего фигур? Какого цвета круг (квадрат...)?

— Где находится красный треугольник (синий круг...)?

— Назовите фигуру (цвет фигуры), которая находится справа (слева) от...»

Далее дети собирают картинку по полному образцу с предварительным отбором необходимого количества фигур.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. В процессе предъявления карточек тому или иному ребенку (возрастные и индивидуальные показатели) педагог учитывает уровень сложности образа предметов (геометрические фигуры, основные цвета, оттеночные цвета, количество фигур) на карточке.

2. Педагог рассказывает детям, из каких геометрических фигур составлено изображение, сколько геометрических фигур и какого они цвета. Дети по описанию должны догадаться, что изображено на картинке.

⁶ Диапазон счета зависит от индивидуальных и возрастных особенностей ребенка.

Геометрик (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Развивать умения делить сложную форму предмета на ряд однородных элементов заданной формы, расположенных в разных пространственных отношениях (вверху, внизу, справа, слева). Упражнять в количественном счете предметов⁷.

Игровой материал: Геометрическая мозаика

Игровая задача и игровые действия: Собрать картинку по образцу, по памяти.

Правила игры:

1. Количество играющих от 5 до 10 человек.
2. Действовать по условному сигналу.
3. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог раздает каждому ребёнку набор геометрических фигур с образцами картинок. По сигналу ведущего (педагог) детям предлагается выложить такие же картинки из геометрических фигур: на счет 1 – собрать картинку рядом с образцом, на счет 2 – собрать картинку по памяти.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Педагог показывает карточку детям, предлагает запомнить, из каких фигур составлен предмет (сюжет), рассказать о нем.
2. Педагог предлагает «дорисовать» картинку путем добавления геометрических фигур по своему воображению.

Разноцветные шляпки (игра для детей 3-4 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в сравнении предметов по размеру, в соизмерении одного предмета с другим пользуясь приемом приложения, в обозначении результата сравнения словами: большой, маленький, средний по размеру. Закреплять навык группировки предметов по цвету (красный, желтый, синий, зеленый, оранжевый).

Игровой материал: костюм Гнома, аудиозапись «В лесу», музыкальный центр
Набор «Грибочки»

В набор входит деревянная платформа, на которой растут 15 разноцветных грибочков различных размеров. Размер: 210х130х50мм. Материал: бук, береза, липа. Окрашен акриловыми красками. Упаковка: микрофр.



Игровая задача и игровые действия: Собрать не менее трех грибов одного цвета и расположить их в ряд по размеру (от самого большого до самого маленького; от самого маленького до самого большого).

Правила игры:

1. Количество играющих - 5 человек.
2. Гном награждает детей красными звездочками за каждый правильно собранный гриб и правильно выстроенный из них ряд.
3. Победителем становится тот, кто наберет больше всего звездочек.

Описание игры:

⁷ Диапазон счета зависит от индивидуальных особенностей ребенка.

Педагог, в костюме Гнома, предлагает детям отправиться в сказочный лес за грибами. Под музыку дети вместе гуляют по «лесу», находят разноцветные грибы, расположенные на небольшом расстоянии друг от друга.

Гном предлагает каждому ребенку найти и собрать грибы одинаковые по цвету и построить их в ряд по размеру: от самого большого до самого маленького; от самого маленького до самого большого. Дети собирают грибы по цвету, сравнивают их по размеру, обобщают данные признаки предметов в речи.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Гном просит детей назвать грибочки по двум признакам: по цвету и размеру.

Веселые пальчики (игра для детей 3-4 лет)

Дидактические задачи: Закреплять навык счета до 5. Упражнять в ориентировке на собственном теле (право, лево).

Игровой материал: Набор «Грибочки»

Игровая задача и игровые действия: Играть с грибочками, расставить их около каждого пальчика на руке, рассказать о пальчиках.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 3 человек.
2. Выигрывает тот, кто справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог предлагает ребенку положить левую руку ладонь вниз на стол. Одновременно, читая стихотворение, педагог вместе с ребенком, возле каждого пальчика ставит по одному грибочку.

Пять пальцев на руке своей
Называть по имени сумей
Первый палец - боковой
Называется – *Большой*
Палец второй-
Указчик старательный
Не зря его называют *Указательный*
Третий твой палец
Как раз посередине,
Поэтому *Средний* дай ему имя
Палец четвертый зовут
Безымянный,
Неторопливый он и упрямый
Совсем как в семье
Братец младший любимец
По счету он пятый
Зовется *Мизинец*[25].

— Какая рука лежит на столе?

— Сколько пальцев на руке?

— Сколько грибочков ты поставил?

— Расскажи, первый (второй, третий...) грибочек, около какого пальца?..

Игра повторяется – ребенок расставляет грибочки относительно пальчиков на правой руке.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети проводят игру самостоятельно.

Что изменилось?
(игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в ориентировке в пространстве относительно предмета (слева, справа). Закреплять умение называть предметы по двум – трём признакам (цвет: красный, желтый, синий, зеленый, оранжевый; форма: круг, овал; размер: большой, маленький, средний по размеру).

Игровой материал: Набор «Грибочки»

Игровая задача и игровые действия: Играть с грибочками, расставить их на платформе по цвету и размеру, рассказать о них.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 5 человек.
2. Играть по очереди.
3. Выигрывает тот, кто справится с игровой задачей.

Описание игры:

Педагог разыгрывает перед детьми игровую ситуацию. Демонстрирует действия с игрушкой «Ежик».

Сердитый недотрога
Живет в глуши лесной.
Иголок очень много,
А нитки не одной. [41]

- Кто это? Как назвать двумя словами? Почему?
- Что делает ежик?
- Правильно, собирает грибы.
- Давайте поможем ёжику.

Перед детьми расставляются грибочки в свободном порядке, педагог предлагает расставить их на платформе, а затем назвать грибочки по цвету, и размеру (красный, большой, с овальной ножкой и полукруглой шляпкой).

Далее педагог просит детей закрыть глаза. В это время он меняет расположение грибочков на платформе. Просит детей открыть глаза и по очереди рассказать про изменения: «*Большой красный гриб стоял последний справа, а теперь стоит первый слева*» и т. д.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети проводят игру самостоятельно.

Мы делили апельсин
(игра для детей 6-7 лет)

Задачи: Уточнить представление о взаимосвязи части и целого. Упражнять в составлении целого из частей, назывании частей количественными понятиями (одна третья, одна шестая...одна десятая).

Игровой материал: игрушки (еж, птица, утята, котята, бобер, волк)

Математическая мозаика «Доли»

Набор пластиковых карточек в который входят: круг (1 шт. фиолетовый), 1/2 круга (2 шт. красный), 1/3 круга (3 шт. желтый), 1/4 круга (4 шт. синего цвета), 1/5 круга (5 шт. розового цвета), 1/6 круга (6 шт. оранжевого цвета), 1/8 круга (8 шт. зеленого цвета), 1/10 круга (10шт. коричневого цвета), 1/12 круга (12 шт. черного цвета) Размер: 190х60х145 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластмассовый контейнер.

Игровая задача и игровые действия: Разделить круг (апельсин) на части (1/6), собрать оставшиеся круги из частей, назвать части.

Правила игры:

1. Количество играющих 2-3 человека.
2. Выигрывает тот, кто сложит больше всего кругов.

Описание игры:

Педагог разыгрывает перед детьми игровую ситуацию:

- К нам в гости пришли животные. Кого вы видите?
- Сегодня их угостили апельсином (педагог кладёт на стол оранжевый круг из шести частей).
- Апельсин один, а животных много. Давайте разделим апельсин: каждому по дольке.

Педагог, в стихотворной форме мотивирует детей на выполнение практических действий: дети по очереди отдают дольки соответствующему персонажу.



Мы делили апельсин.
Много нас, а он один.
Эта долька – для ежа,
Эта долька – для чижа,
Эта долька – для утят,
Эта долька – для котят,
Эта долька – для бобра,
А для волка – кожура.
Он сердит на нас – беда!
Разбегайтесь, кто куда!».

Л.В. Зубкова

Далее педагог предлагает детям снова сложить целый апельсин. Действия детей сопровождает вопросами:

- Сколько апельсинов?
- Сколько долек в одном апельсине?
- Кто хочет сложить остальные круги?

Дети собирают оставшиеся круги. В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог просит детей, назвать какого цвета они сложили круги и из скольких частей он состоит.

Из частей – целое (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Уточнить представление о взаимосвязи части и целого. Упражнять в составлении целого из частей, в делении целого на части. Упражнять в понимании и употреблении количественных понятий (одна вторая, одна третья... одна десятая).

Игровой материал: Математическая мозаика «Доли»

Игровая задача и игровые действия: Отгадать, сколько гостей попробовали торт, собрать новый, целый торт из долей

Правила игры:

1. Количество не более 9 человек.
2. Выигрывает тот, кто сложит больше всех тортов.

Описание игры:

Педагог сообщает детям, что бабушка испекла к празднику аппетитные разноцветные торты. Все гости отрезали по одному кусочку и попробовали угощение. Педагог акцентирует внимание детей на том, что торт один, а частей – кусочков несколько. Далее педагог предлагает детям отгадать:

- Сколько гостей попробовали красный торт?
- Сколько гостей попробовали жёлтый торт?
- От какого торта отрезанные кусочки были больше, от какого – меньше? Почему?

Затем перед детьми раскладываются части мозаики, и педагог предлагает «испечь» (собрать) новые, целые торты разных цветов (методом наложения на целый круг или по представлению)⁸.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог просит детей, назвать какого цвета они сложили торты и из скольких частей он состоит.

Перевертыши (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в делении целого на части, в сравнении частей по значению.

Игровой материал: Математическая мозаика «Доли»

Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревновании – определить название доли.

Правила игры:

1. Играть по командам (3 команды по 2-3 человека)
2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно выполнит задание.

Описание игры:

Педагог раскладывает доли в перевернутом положении цифрами вниз. Сообщает правила игры. Предлагает детям, взять любую долю, приложить ее к целому кругу и не глядя на цифру, назвать долю (одна вторая, одна третья ...одна десятая).

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Сравнение выбранных детьми долей: определить какая часть больше (меньше) по значению и объяснить почему.

Хитрые часы (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в ориентировке во времени по часам. Закреплять навыки счета в пределах 12.

Игровой материал: Математическая мозаика «Доли», циферблат

Игровая задача и игровые действия: Играть с долями – определять часы по количеству долей на циферблате.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 4 человек.
2. Выигрывает тот, кто правильно и точно справится с игровой задачей.

Описание игры:

Доли $\frac{1}{12}$ накладывается на заранее приготовленный циферблат (с этой целью можно использовать часы «Осьминог» или часы индивидуальные – см. далее). Педагог рассказывает ребенку, что любая доля ($\frac{1}{12}$) на циферблате соответствует одному часу. Поэтому можно считать время не часами, а количеством долей.

— Мы приходим в детский сад в 8 часов утра, а уходим домой в 6 часов вечера. Сколько часов мы проводим в саду?

Дети убирают доли, начиная с цифры 8 до цифры 6, пересчитывают их и по количеству долей дают ответ и т.д.

⁸ Выбор способа составления целого зависит от индивидуальных особенностей ребенка.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

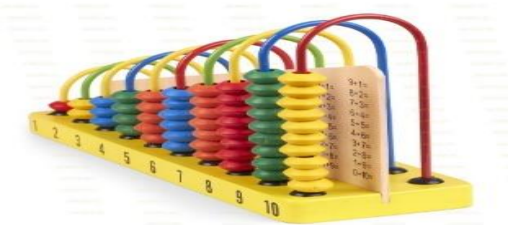
1. Задания по определению промежутка времени с помощью долей придумывает ребенок.
2. Соревнования в командах.

Соотнеси число, количество и цифру (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Тренировать в умении соотносить количество, число и цифру в пределах 10.

Игровой материал: Лабиринт средний

Лабиринт выполнен в виде десяти двусторонних счет, каждая сторона пронумерована у основания. Внутри лабиринта расположена таблица, с одной ее стороны расписаны действия на тренировку вычитания, а с другой на сложение в пределах 10-ти. Счеты выполнены в виде горки. Двигаясь по ней сверху вниз - числа становятся меньше, как и количество фигурок для счета. Такое строение позволяет контролировать уровень сложности, постепенно, переходя к большим цифрам и более сложным действиям. Размер: 310x160x90 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.



Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревновании – определить цифру, отсчитать нужное количество колец, назвать число колец и цифру.

Правила игры:

1. Играть по командам по 2-3 человека в каждой.
2. Действовать по сигналу ведущего.
3. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно выполнит задание.

Описание игры:

Педагог предварительно убирает все кольца на лабиринте на другую сторону. Демонстрирует детям пронумерованную сторону у основания без колец. Сообщает правила игры. По сигналу ведущего (педагога) дети отсчитывают нужное число колец и представляют результат с названием чисел колец и цифр, которые им соответствуют.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети проводят игру самостоятельно.

Найди фигуру (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Способствовать освоению детьми новых видов движений кисти руки и запястья. Развивать восприятие цвета (красный, желтый, синий, зеленый, оранжевый) и формы (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник). Развивать связную речь посредством составления предложений, отражающих признаки предметов.

Игровой материал: Формы на палочках, кодированные карточки (Приложение 2, рис. 6)

Состоит из основания и четырех вертикальных палочек, закрытых «ключом», на которых находятся разные по форме и цвету детали. Ключ – своеобразные выпуклости на палочках, которые делают процесс снятия форм более сложным и увлекательным. Геометрические формы (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг) выполнены в цветовой гамме: желтый, красный, синий, зеленый, оранжевый. Основание игрушки изготовлено из неокрашенной древесины. Количество фигур-20 штук. Размер: 150х150х120 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.

Логические формы

Состоит из основания и пяти вертикальных палочек, закрытых «ключом», на которых находятся разные по форме и цвету детали. Ключ – своеобразные выпуклости на палочках, которые делают процесс снятия форм более сложным и увлекательным. Геометрические формы (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг) выполнены в цветовой гамме: желтый, красный, синий, зеленый. Основание игрушки изготовлено из неокрашенной древесины. Количество фигур-16 штук. Размер: 190х190х145 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.



Игровая задача и игровые действия: Выбрать фигуру, которая соответствует признакам (или отличается по признакам), отраженным на карточке (*Приложение 2, рис. 6*). Рассказать о фигуре.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 4 до 6 человек.
2. Следить за действиями ведущего.
3. Не подсказывать другим.
4. За нарушение правил – «штраф»: подсказал – пропускаешь ход.
5. Выигрывает тот, кто правильно справился с заданием, смог рассказать о фигуре.

Описание игры:

Педагог раздает детям разноцветные фигуры (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник), снятые с пирамидки (формы на палочках или логические формы). Предлагает детям собрать пирамидку, ориентируясь на кодированные карточки (*Приложение 2, рис. 6*), которые подскажут правильный выбор той или иной фигуры. Педагог демонстрирует кодированную карточку.

— Найдите такую же (не такую же), фигуру. Расскажите о ней.

Ребенок, у которого находится данная фигура, составляет рассказ о ней (с опорой на кодированную карточку) и надевает фигуру на стержень пирамидки.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Взрослый предлагает разделить на команды. Выигрывает та команда, которая не ошибалась в выборе фигур и правильно собрала пирамидку.
2. Вариант кодированных карточек может содержать не контуры основных фигур, а цифру с обозначением количества углов и сторон данной фигуры.
3. Дети составляют рассказ о фигуре без опоры на кодированную карточку.

Утро вечера мудренее (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Формировать представление о времени. Уточнить понятие «части суток». Тренировать в умении соотносить режимные моменты со временем на часах.

Игровой материал: Распорядок дня, серия картинок (Приложение 2, рис. 7).

В комплекте настольные часы со стрелками и 12 рабочих карточек. На часах есть часовые метки и крупные цифры от 1 до 12 синего цвета и цифры среднего размера от 13 до 24 красного цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, часовая стрелка черного цвета и минутная стрелка красного цвета.



Стрелки синхронизированы и приводятся в движение колесиком на боковой поверхности, выступающим из корпуса. Рабочие карточки имеют картиночное изображение режимного момента, изображение циферблата с соответствующим расположением стрелок, цифровое обозначение времени начала и окончания изображенного процесса. Каждая карточка имеет свой цвет. Набор предназначен для наглядной демонстрации течения времени и различных способов обозначения времени. Размер: 235х180х60. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.

Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревнованиях - выбрать картинки с изображением частей суток (по указанию ведущего), рассказать о них, показать время на математических часах.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 8 до 12 человек.
2. Правильность выбора той или иной карточки обсуждается только членами команды без привлечения взрослых и посторонних.
3. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок справилась с заданием.

Описание игры:

Педагог рассказывает детям историю про ёжика Топа, сопровождая речь серией картинок (Приложение 2, рис. 7).

— Пришло утро, встало солнышко и осветило комнату ёжика Топа, но ёжик спал. Солнышко стало будить ёжика, но он не проснулся. Все ёжики уже давно вышли из своих домиков, но ёжик Топ всё спал. Ёжики сделали зарядку, позавтракали. А ёжик Топ всё ещё спал. Солнышко встало высоко на небе, и на улице началась такая жара, что все ёжики ушли в дом и стали плавать в бассейне, а ёжик Топ всё спал. Наступил вечер, всё ёжики поужинали, умылись и легли спать в кровать. Тут ёжик Топ проснулся, стал зевать и смотреть по сторонам: «Что уже утро?» Ёжик вышел на улицу, но кругом было так темно, что ничего не было видно. «Почему так темно?» - подумал ёжик Топ. Но ему никто не ответил – все спали. Так ёжик проспал весь день и не увидел его.

Педагог предлагает детям вспомнить, сколько ёжик спал, и чего он не увидел: он проспал утро, день, вечер и проснулся только ночью.

Дети делятся на 4 команды (по 2-3 человека в команде). Педагог сообщает, какая команда, и картинки какого времени суток она отбирает, например, команда 1 – отбирает картинки с изображением утренних режимных моментов, команда 2 – действия, которые мы осуществляем днем и т.д. После того, как картинки будут выбраны, необходимо рассказать, что в это время суток можно делать, при этом, показать время на математических часах (утром, в 8 часов - делают зарядку, в 8.15 – завтракают и т.д.).

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети придумывают продолжение рассказа о ежике.

**Переведи язык часов со стрелкой на язык
электронных часов**
(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять умение определять и называть время по электронным часам. Тренировать в умении сравнивать и соотносить показания времени на электронных часах с показаниями времени на часах со стрелкой.

Игровой материал: Распорядок дня

Игровая задача и игровые действия: Выбрать нужную карточку с показанием времени на электронных часах, соответствующему показанию времени на часах со стрелкой. Назвать время на электронных часах.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 3 до 4 человек.
2. Выигрывает тот, кто быстро и без ошибок справился с заданием.

Описание игры:

Педагог раздаёт детям карточки с изображением режимных моментов и показаний времени на электронных часах. Разыгрывает перед детьми игровую ситуацию.

— Ваня умеет определять время по часам со стрелкой, но не умеет определять время по электронным часам. Давайте поможем Ване.

— Ваня будет показывать вам время на часах со стрелкой, а вы должны правильно выбрать картинку с показанием такого же времени, но только на электронных часах и назвать его.

Далее дети выбирают нужные карточки, называют показания времени на электронных часах, которое соответствует показаниям времени на часах со стрелкой.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети называют время и составляют предложение по картинке (*В 12:00 Ваня обедает...*).

Покажи время на часах
(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Познакомить детей с особенностями определения времени на часах. Упражнять в умении ставить время на часах в соответствии с названным временем. Упражнять в прямом и обратном счете в пределах 12.

Игровой материал: Часы индивидуальные

Часы индивидуальные представляют собой раздаточный материал для групповых занятий с детьми в количестве 10 штук. Предназначены для изучения понятия «время». Размер: 130х95 мм. Материал: картон, металл. Упаковка: гриппер.



Игровая задача и игровые действия: По указанию ведущего поставить время на часах.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 10 до 20 человек.
2. Выигрывает тот, кто быстро и без ошибок справился с заданием.

Описание игры:

Педагог раздаёт детям карточки с индивидуальными часами и предлагает назвать цифры по часовой стрелке от 1 до 12, против часовой стрелки от 12 до 1. Далее взрослый рассказывает, что длинная стрелка показывает минуты, а короткая стрелка часы. Когда

длинная (минутная) стрелка стоит на числе 12, то количество часов определяют по короткой часовой стрелке.

Ведущий (педагог) называет время – дети, с помощью стрелок, ставят соответствующее время на своих часах.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Дети ставят на часах время с учётом минутной стрелки.
2. Игра в паре: сначала один играющий в паре называет время, другой ставит соответствующее время на индивидуальных часах, затем дети меняются.
3. В роли ведущего – ребенок.

Поговорим на языке часов

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Тренировать в умении ставить время на часах с учётом часовой и минутной стрелки в соответствии с установленным временем. Закреплять умение определять и называть время по часам с учётом часовой и минутной стрелки.

Игровой материал: Часы индивидуальные

Игровая задача и игровые действия: Загадать время, показывающее и часы, и минуты, поставить его с помощью стрелок, попросить играющих отгадать его.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать не более 10 человек.
2. Играть по очереди.
3. За каждый правильный ответ ребенок получает красную звездочку.
4. Выигрывает тот, кто быстро и без ошибок справился с заданием, набрал большее количество звездочек.

Описание игры:

Педагог раздаёт карточки с индивидуальными часами.

— Мы с вами живём в России и разговариваем на русском языке. У часов тоже есть свой язык, который понимают все люди на земле. Давайте поговорим на языке часов.

— Загадайте время, показывающее и часы, и минуты, поставьте его с помощью стрелок, попросите играющих отгадать его.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

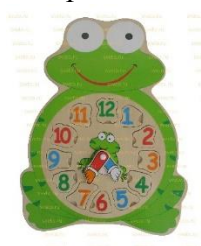
Дети не просто отгадывают и называют время, а проговаривают местоположение стрелок на часах (Короткая стрелка стоит на пять, а длинная – на один, значит часы показывают пять минут шестого. И т. д.).

Найди пропущенные цифры

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять прямой и обратный счет в пределах 12. Упражнять в ориентировке в цифровом ряду (1-12).

Игровой материал: Пазл часы «Лягушка»



Пазл выполнен в виде лягушки, состоит из рамки основы, часовых стрелок в виде ручек и вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного цвета. Размер: 270х345х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.

Игровая задача и игровые действия: Узнать, какие цифры пропущены на пазлах, найти цифры и заполнить ими пустые окошечки на часах.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать не более 6 человек.
2. Играть по очереди.
3. Выигрывает тот, кто без ошибок справился с заданием.

Описание игры:

Педагог предлагает рассмотреть пазлы часы «Лягушка» и описать их. Обращает внимание детей, что в пазлах пропущены некоторые цифры.

Педагог знакомит детей с правилами игры. В процессе игры использует разные варианты пропуска цифр (по одной, две, три цифры в ряду). Предлагает заполнить пустые окошечки пазлами с цифрами.

В конце игры подводит итог, просит назвать цифры в прямом и обратном порядке.

Модификация игры:

Дети самостоятельно предлагают свои варианты пропуска цифр на циферблате, дают возможность другим детям заполнить пустые окошки.

Найди соседей числа
(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять представления об отношениях между числами, понятия о последующих и предыдущих числах. Закреплять ориентировку в цифровом ряду от 1 до 12.

Игровой материал: карточки с цифрами (1-11)

Пазл часы «Лягушка»



Пазл выполнен в виде лягушки, состоит из рамки основы, часовых стрелок в виде ручек и вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного цвета. Размер: 270х345х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.

Часы «Осьминог»

Часы состоят из круглой деревянной основы с цифрами в кружках, в которых нарисованы цифры от 1 до 12. Стрелки в виде щупалец осьминога. Предназначены для закрепления элементарных математических представлений о времени. Размер: 140х140х5мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Игровая задача и игровые действия: Определить последующее и предыдущее числа, относительно заданного и показать их стрелками на часах.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать не более 6 человек.
2. Играть по очереди.
3. Не подсказывать другим.
4. За нарушение правил – «штраф»: подсказал – пропускаешь ход.
5. Выигрывает тот, кто без ошибок справился с заданием.

Описание игры:

Ведущий (педагог) показывает карточки с цифрами, например, 2, 4, 6.... Предлагает определить соседей этих чисел, показывая их стрелками на часах «Осьминог», или на пазлах часах «Лягушка».

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети определяют соседей чисел, показывают стрелками на часах без цифр (педагог предварительно убирает цифры из пособия).

Наведи порядок (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Формировать представление о цифрах как знаках, обозначающих числа. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 1 до 12, в ориентировке в цифровом ряду. Упражнять в сравнении чисел в пределах 12, выражая их равенство или неравенство понятиями «больше на», «меньше на».

Игровой материал: Часы «Улитка» (3-4 шт.)

Пазл состоит из квадратной рамки основы, часовых стрелок, вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного цвета и вкладышей с изображением количества предметов соответствующих каждой цифре. Предназначен для развития элементарных математических представлений, для изучения понятия «время». Размер: 300х300х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревнованиях - разложить вкладыши с изображением количества предметов на часах на свои места, назвать количество предметов. Соотнести (расположить вкладыши на часах) цифры с количеством предметов.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать 3-4 команды по 3-4 человека в каждой.
2. Победителями считаются те дети, которые быстро и правильно выполнили задание.

Описание игры:

Педагог демонстрирует детям часы «Улитка», картинки с изображением количества предметов от 1 до 12 и цифры от 1 до 12, расположенные в свободном порядке.

Педагог объясняет правила игры и задание.

— Помогите «улитке» правильно расположить картинки на свои места в пазах циферблата.

— Назовите количество предметов на картинках и соотнесите их с соответствующей цифрой.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Дети исправляют ошибку улитки, которая неправильно расположила картинки и цифры на циферблате.

2. Педагог обращает внимание детей на стрелки разного цвета и величины. Просит выполнить задания от Улитки:

— Поверните стрелки так, чтобы красная указывала на число 7, а зеленая на число 5. Что вы можете сказать про эти числа? Какое число больше (меньше)? На сколько?

3. Дети сами придумывают задания со стрелками, проверяя действия, и ответы друг друга.

Урок математики в лесной школе (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Формировать представление о цифрах как знаках, обозначающих числа. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 0 до 9. Упражнять в ориентировке в цифровом ряду от 0 до 9, в соотношении цифры и количества предметов.

Игровой материал: Пазл Цифры от 0 до 9

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 9 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). На рамке-вкладыше под цифрами изображено соответствующее количество предметов. Размер: 300х225х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Игровая задача и игровые действия: Найти и показать цифру, о которой говорит Сова, и как можно быстрее расставить цифры на свои места в соответствии с количеством предметов, назвать предметы по количеству.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 2 и более человек, в зависимости от количества комплектов игрового оборудования
2. Выиграет тот, кто быстро и правильно справится с заданием.

Описание игры:

Педагог играет роль Совы – мудрой учительницы лесной школы. Сова предлагает детям (ученикам лесной школы) задание:

— Приготовьте цифры (Пазл «Цифры» (от 0 до 9)). Внимательно слушайте стихотворение, покажите названную мною цифру.

Вот один, иль единица,
Очень тонкая, как спица.
А вот это цифра «2»,
Полюбуйтесь, какова!
Выгибает двойка шею,
Волочится хвост за нею,
А за двойкой – посмотри:
Выступает цифра «3».
Тройка – третий из значков –
Состоит из двух крючков.
А за ней идёт «4»,
Острый локоть оттопыря.
А потом пошла плясать,
По бумаге цифра «5».
Руку вправо протянула,
Ножку круто изогнула.
Эти цифры по порядку,
Запишу в свою тетрадку.
Цифра «6» дверной замочек;
Сверху крюк, внизу кружочек.
Вот семёрка – кочерга,
У неё одна нога.
У восьмёрки два кольца,
Без начала и конца.
Цифра «9», иль девятка, -

Цирковая акробатка:
Если на голову встанет,
Цифрой «6» девятка станет.
Цифра вроде буквы «О» –
Это ноль, иль ничего.
Круглый ноль такой хорошенький,
А не значит ничегошеньки!
Если ж слева, рядом с ним
Единицу примостим,
Он побольше станет весить,
Потому что это – «10».

С. Маршак.

Тетушка Сова просит детей быстро расставить цифры на свои места в соответствии с количеством предметов, назвать предметы по количеству.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети называют цифры по порядку.

Фокусник

(игра для детей 5-7 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в ориентировке в цифровом ряду от 0 до 9⁹ (от 0 до 20¹⁰). Уточнить представление о понятиях «вперед», «после», «между».

Игровой материал: колокольчик

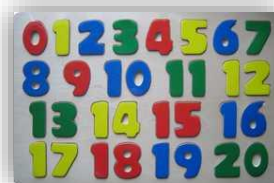
Пазл Цифры от 0 до 9

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 9 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). На рамке- вкладыше под цифрами изображено соответствующее количество предметов. Размер: 300х225х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Пазл Цифры от 0 до 20

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 20 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). Размер: 465х295х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Игровая задача и игровые действия: Разложить цифры по порядку. Угадать, какой цифры не хватает в цифровом ряду, назвать ее место относительно других цифр, вернуть пропавшую цифру на свое место.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 2 до 6 человек.

⁹ Для детей 5-6 лет.

¹⁰ Для детей 6-7 лет.

2. Тот, кто первым догадается, какой цифры не хватает – позвонит в колокольчик.

3. Во время ответов, играющих проявлять уважение друг к другу, выслушивать отвечающего до конца.

4. Выиграет тот, кто правильно справился с заданием.

Описание игры:

Педагог играет роль фокусника. Перемешанные цифры из набора (Пазл «Цифры» (от 0 до 9), (от 0 до 20)), накрытые платком, лежат на столе.

Фокусник поднимает платок, демонстрирует цифры и предлагает детям разложить их по порядку.

Затем просит детей отвернуться. В это время фокусник прячет одну из цифр, сдвигая остальные цифры так, чтобы между ними не было пустого места. Просит детей повернуться, внимательно посмотреть на цифровой ряд и угадать, какой из цифр не хватает.

Фокусник задаёт вопросы:

— Назовите, где находится пропавшая цифра в цифровом ряду? (Цифра три стоит впереди цифры четыре, после два, или, цифра три стоит между два и четыре...) Кто правильно ответит на вопрос, тот вернёт пропавшую цифру на своё место в цифровом ряду.

Дети выполняют игровые действия.

В конце игры подводятся итоги.

Модификация игры:

Фокусник прячет не одну, а сразу две или три цифры.

Будь внимательным

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять представления об отношениях между числами, понятия о последующих и предыдущих числах в пределах 9 (20). Уточнить представление о понятиях «больше на один», «меньше на один».

Игровой материал: Пазл Цифры от 0 до 9

Пазл Цифры от 0 до 20

Игровая задача и игровые действия: По сигналу ведущего показать нужную цифру.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 4 до 10 человек.

2. Выиграет тот, кто правильно справился с заданием.

Описание игры:

Педагог раздаёт детям цифры из набора (Пазл «Цифры» (от 0 до 9), (от 0 до 20)). Дети по сигналу ведущего (педагога) показывают нужную цифру:

- обозначающую число на 1 больше, чем названное ведущим (или другим ребёнком) число;

- обозначающую предыдущее число (на единицу меньше);

- обозначающую последующее число (на единицу больше).

В конце игры подводятся итоги.

Модификация игры:

1. Организация игры в парах: одна пара находит предыдущее число, другая – последующее число.

2. Самостоятельная организация игры детьми.

Внутри – снаружи (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Уточнить представления о понятиях «внутри», «снаружи». Развивать восприятие формы (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник).

Игровой материал: Разноцветные бусы, красно-голубые

Бусины (шары) диаметром 23 мм красного и белого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5шт. каждый цвет. Размер: 360х250 мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.



Игровая задача и игровые действия: Отгадать фигуру и построить ее из бус. По сигналу ведущего оказаться внутри фигуры или снаружи.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 10 до 20 человек.
2. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

Описание игры:

Педагог загадывает загадки.

Нет углов у меня,
И похож на блюдце я,
На тарелку и на крышку,
На кольцо, на колесо.
Кто же я такой, друзья? (*Круг.*)

Три вершины тут видны,
Три угла, три стороны,
Ну, пожалуй, и довольно!
Что ты видишь? (*Треугольник.*)

Не овал я и не круг,
Треугольнику я друг,
Прямоугольнику я брат,
Ведь зовут меня... (*Квадрат.*)

Обведи кирпич мелком
На асфальте целиком,
И получится фигура –
Ты, конечно, с ней знаком. (*Прямоугольник.*) [42]

Дети отгадывают загадки и строят фигуры из красно-голубых бус. Далее, по сигналу ведущего (педагога): «*Внутри!*» - дети должны оказаться внутри какой-либо фигуры. По сигналу ведущего (педагога): «*Снаружи!*» - дети выпрыгивают из фигур.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Организовать соревнования между командами. Выбор фигуры, с которой будет играть та или иная команда будет осуществляться путем предъявления инструкции педагогом (например, у этой фигуры три угла и три стороны и т.д.).

Бухгалтеры
(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять навык прямого и обратного счета в пределах 10 (20). Упражнять в выполнении математических операций на сложение и вычитание.

Игровой материал: Разноцветные бусы, красно-голубые, числовая линейка.

Игровая задача и игровые действия: Использовать разноцветные бусы для выполнения счета «товара», привезенного в магазин. Посчитать, сколько товара привезли или довезли, сколько купили, сколько осталось.

Правила игры:

1. Количество играющих 4-5 человек.
2. За правильные ответы дети получают «бонусную карту» для осуществления покупок по сниженным ценам (только для сотрудников магазина).
3. Выигрывают те дети, которые активно вместе и правильно выполняли счет, имели «бонусные карты».

Описание игры:

Педагог собирает детей около себя и рассказывает, что в любом магазине есть бухгалтеры – люди, которые считают, сколько товаров завезли в магазин, сколько продали, сколько денег получили за проданный товар.

- Хотите вместе с бухгалтерами произвести расчеты?
- В этом нам помогут разноцветные бусины.
- На продажу в магазин привезли яблоки (бусины). Посчитайте, сколько яблок (бусин) привезли в магазин.

Проговаривая действия продавца и покупателя, педагог демонстрирует передвижение бусин на веревке. Акцентирует внимание на выполнение действия: сложение (добавляет бусины) или вычитание (отодвигает бусины). Имея зрительную опору, дети называют итоговое число при выполнении математической операции.

- Было десять яблок (Показывает общее количество бусин). Миша купил 2 яблока (Отодвигает 2 бусины вправо). Сколько яблок осталось? (Показывает количество справа). И т.д.

Далее дети самостоятельно выполняют действия с бусинами в соответствии с придуманной ими арифметической задачей. Проверяют выполнение решения с помощью числовой линейки. Рассказывают, как производили вычисления.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Сюжетно-ролевая игра «Магазин», «Мы бухгалтеры».

Выше – ниже (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в сравнении предметов по высоте, с выражением в речи понятий «высокий», «низкий». Уточнить представление о пространственных отношениях (выше, ниже). Закреплять счет в пределах 5, умение соотносить цифры (1-5) с количеством предметов.

Игровой материал: Счетные блоки «Погрузчик» (2 шт.), карточки с цифрами (от 1 до 5)

Набор состоит из машинки - погрузчика, водителя, 10 блоков одинаковой формы, размера и разного цвета. Это занимательная игрушка позволяет ребенку вынимать и вставлять блоки, изучая счет и цвет в процессе игры. Размер: 190 x 220x 90 мм. Материал: дерево. Упаковка: картонная коробка с пластиковым окном.



Игровая задача и игровые действия: Построить башни из определенного количества цветных блоков. Сравнить башни по высоте. Правильно расселить жильцов (игрушки) для башни.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 2 человек и более, в зависимости от количества комплектов игрового оборудования.

2. Выигрывают те дети, которые правильно справились с заданием.

Описание игры:

Педагог демонстрирует детям цифры, например, 3 и 5, и предлагает построить башни, используя соответствующее количество счетных блоков.

— Сравните башни по высоте. Какая башня выше (ниже)? Почему?

Педагог предлагает расселить животных (игрушки) визуальнo отличающихся по размеру (жираф, заяц).

— Кто будет жить в высокой (низкой) башне? Почему?

— В какой башне по высоте живет жираф? А заяц?

Модификация игры:

При наличии большого количества данного игрового материала, дети могут строить до 5 (10) башен разной высоты, сравнивать их, выстраивать в возрастающем или убывающем порядке, проговаривая при этом последовательность башен с учетом признака высоты.

Юные экологи
(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять прямой счет в пределах 10, умение называть общее количество предметов соответствующим числительным. Упражнять в решении простейших арифметических задач. Закреплять знания о деревьях, кустарниках, цветах, их значении в окружающей среде для человека. Развивать активный словарь детей посредством употребления в речи обобщающих понятий «деревья», «кустарники», «цветы».

Игровой материал: Счетные блоки «Погрузчик»

Игровая задача и игровые действия: «Посадить» («погрузить») определенное количество саженцев (ящичков) с целью озеленения территории города Самара.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 2 человек и более, в зависимости от количества комплектов игрового оборудования.

2. За качество работы (правильность посадки определенного количества ящичков, погрузки ящичков) по озеленению территории города участник награждается значком «Лучший эколог Самары».

3. Выигрывают те дети, которые правильно справились с заданием и имели значки.

Описание игры:

Прежде чем начать игру, педагог рассказывает детям о значимости деревьев, кустарников, цветов в окружающей среде. С помощью «Погрузчика» детям предлагается «посадить» деревья, выполнить работу по озеленению территории города. В начале игры на «Погрузчике» имеются 10 разноцветных блоков.

— Внимание, «Погрузчик» доставил ящички с саженцами деревьев в парк. Сколько всего ящичков на «Погрузчике»?

— Посадим 2 ящичка с саженцами клена (дети снимают два блока и выполняют имитацию посадки). Сколько ящичков осталось? Отправляемся в путь.

— Внимание, «Погрузчик» прибыл на центральную площадь. Посадим 1 ящик саженцев березы (дети снимают один блок и выполняют имитацию посадки).

— Сколько ящичков осталось? Отправляемся в путь. И т.д.

В ситуации, когда все блоки с «Погрузчика» сняты, педагог создает игровую ситуацию приезда «Погрузчика» в ботанический сад для нескольких вариантов погрузки новых саженцев деревьев (выполнение операции сложения).

Для оформления клумб на центральной площади нам необходимо: 2 ящика красных роз и 1 ящик желтых роз (дети вставляют три блока) Сколько всего ящиков роз мы погрузили?

Для озеленения Самарской набережной необходимо погрузить 3 ящика с саженцами каштанов и 4 ящика с саженцами сирени (дети вставляют нужное количество блоков) Сколько ящиков с саженцами деревьев мы погрузили? Сколько ящиков с саженцами кустарников мы погрузили?

Сколько всего ящиков на погрузчике? Отправляемся в путь.

Дети продолжают осуществлять игровые действия, имитируя посадку цветов, деревьев и кустарников.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Дети самостоятельно принимают решение по поводу озеленения, благоустройства территории города, дворов, площадок, парков и других объектов: определяют виды и место насаждений, количество ящиков, количество «Погрузчиков». Самостоятельно играют в игру.

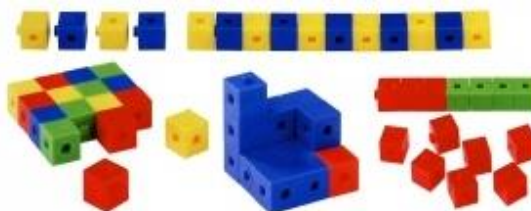
2. Сюжетно-ролевая игра «Спасатели планеты»

На другой берег

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Актуализировать способ сравнения предметов по длине с помощью способа наложения (зрительно примеривая образец). Формировать у детей первоначальные умения измерять: использовать условные мерки (шаг) как средства измерения предметов по ширине. Развивать умение практического употребления понятий: широкий - узкий, шире - уже, одинаковый по ширине, длинный - короткий, длиннее - короче, одинаковые по длине.

Игровой материал: Счетные кубики, скакалка, лента, канат



В комплекте кубики 10-ти цветов с размером ребра 1см и массой 1г в количестве 1000 шт. Кубики можно соединять между собой в трех направлениях, собирая или «счетные палочки» разных длин и цветов, или объемные кубики разных размеров. Размер: 165х165х150 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро.

Игровая задача и игровые действия: Измерить ширину реки, выполнив шаги. Сравнить части реки по ширине. Построить мост из счетных кубиков определенной длины. Сравнить мосты по длине.

Правила игры:

1. Играют 2 команды по 4-6 человек в каждой.
2. Выигрывают те дети, которые правильно справились с заданием.

Описание игры:

На полу (ковре) скакалкой (лентами, канатом) обозначена река, причем в разных местах она имеет разную ширину. Педагог предлагает перешагнуть реку. Дети пробуют, но приходят к выводу, что в широкой части перешагнуть реку не могут.

— Река одинаковая по ширине? Покажите часть реки, которая уже (шире) другой части. Покажите части двух рек одинаковые по ширине. Назовите, какие они по ширине.

— Что нужно сделать, чтобы попасть на другой берег, если вы находитесь в широкой части реки?

Дети высказывают свои предположения, предлагая построить мост из кубиков. Дети делятся на команды, каждая из которой строит свой мост. Далее, сравнивают мосты по длине, используя метод наложения (зрительно примеривая образцы¹¹), проговаривая данный признак словами: длинный мост, короткий мост, одинаковые по длине, длиннее, короче.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети строят мост определенного цвета, длины за определенный период времени (используем песочные часы), затем сравнивают результат.

Строители (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Закреплять название основных и оттеночных цветов, навык группировки предметов по цвету.

Игровой материал: Счетные кубики

Игровая задача и игровые действия: Достать кубик из мешочка, назвать его цвет. Согласно цвету кубика, объединится с другими детьми в подгруппу. Построить дорогу из кубиков одного цвета, назвать цвет дороги.

Правила игры:

1. Количество играющих от 12 до 20 человек.
2. Выигрывают те дети, которые правильно справились с заданием.

Описание игры:

Педагог проводит «жеребьевку» с целью повышения мотивации детей к предстоящей деятельности: из мешочка дети по очереди достают кубики, называя их по цвету. «Жеребьевка» позволяет обозначить подгруппы детей для игры: дети, которым достались красные кубики – объединяются в первую подгруппу, дети, которым достались желтые кубики – объединяются во вторую подгруппу и т.д.

Далее педагог предлагает каждой группе детей построить дорогу к городу (или дому, к детскому саду, к парку и т.д.) из соответствующих их подгруппе цветов. Каждая подгруппа детей демонстрирует постройки, называя цвет своих «дорог».

Модификация игры:

1. Счет количества кубиков, используемых для постройки дороги.
2. Использование «построек» из кубиков в сюжетно-ролевых играх «На стройке», «Мы водители».

Сложи узор (игра для детей 5-7 лет)

Дидактические задачи: Тренировать в выполнении счета¹². Развивать восприятие цвета (основные и оттеночные цвета), ориентировки в пространстве и на листе бумаги (стороны, углы).

Игровой материал: Счетные кубики, карточки из серии «Зоопарк», «Предметы мебели» (Приложение 2, рис. 9)

Игровая задача и игровые действия: Выбрать узор, построить его из счетных кубиков, передавая количество, цвет и пространственное расположение кубиков согласно образцу.

Правила игры:

¹¹ В зависимости от индивидуальных особенностей детей.

¹² Диапазон счета зависит от индивидуальных и возрастных особенностей ребенка. В случае выбора ребенком узора с большим количеством кубиков при несформированности счетных действий в данном диапазоне, педагог оказывает помощь в выполнении счета, определении общего количества предметов.

1. Количество играющих от 4 до 10 человек.
2. Выигрывают те дети, постройки которых были точными.

Описание игры:

Педагог предлагает самостоятельно сложить узоры из серии «Зоопарк» или «Предметы мебели» (*Приложение 2, рис. 9*), предварительно посчитав количество кубиков каждого цвета, определив пространственное расположение кубиков.

Дети делятся на пары, выбирают и строят понравившийся им узор.

В конце игры подводится итог, определяются победители, чьи постройки были самыми точными.

Модификация игры:

1. Организация игры на время.
2. Для детей старшего дошкольного возраста предлагается создание узора как на картинке, но другого цвета.
3. Педагог предлагает зарисовать узор в тетрадь, сложенный из кубиков.
4. Дети придумывают и отображают с помощью кубиков свои узоры, дают им название.

Найди пару

(игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Актуализировать способ сравнения предметов по длине с помощью способа приложения (зрительного примеривания образца)¹³. Упражнять в употреблении в речи словесных обозначений признака предмета: длинный, короткий, одинаковый по длине.

Игровой материал: Счетные кубики, цветные полоски (*Приложение 2, рис. 10*)

Игровая задача и игровые действия: Выбрать одинаковую по длине полоску, найти себе пару, построить «дорожку» из счетных кубиков такой же длины и цвета, что и полоска. Рядом построить вторую «дорожку» из кубиков другого цвета длиннее (короче, одинаковую по длине), чем первая «дорожка» и рассказать о них.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 6 человек.
2. Выигрывают те дети, которые правильно выполнили задание.

Описание игры:

Каждый ребенок берет одну из лежащих на столе цветных полосок (*Приложение 2, рис. 10*) и ищет того, у кого полоска такой же длины. При этом дети могут использовать как способ наложения, так и зрительное примеривание образцов.

Педагог уточняет:

- Как вы сравнили полоски по длине?
- Выложите «дорожку» из кубиков такой же длины и цвета, что и ваша полоска.
- Рядом постройте «дорожку» из кубиков так, чтобы красная (желтая, синяя, зеленая, фиолетовая) была длиннее (короче, одинаковая по длине с...) желтой (красной, синей, зеленой, фиолетовой).
- Сравните «дорожки» по длине и расскажите о них.

Дети сравнивают «дорожки» из кубиков, используя как способ наложения, так и зрительное примеривание, проговаривая признаки длины.

Модификация игры:

Познакомить детей с песочными часами и провести игру за определенное время.

Волшебные цифры

(игра для детей 5-6 лет)

¹³ Применение того или иного способа сравнения зависит от индивидуальных особенностей ребенка.

Дидактические задачи: Закреплять знание цифр (0-10), ориентировку в цифровом ряду. Закреплять навык соотнесения количества предметов с цифрой в пределах 10.

Игровой материал: Счетные кубики (4-5 шт.)

Игровая задача и игровые действия: Играть в команде - отгадать загадку, построить отгаданную цифру из кубиков. Рядом с цифрой положить соответствующее ей количество кубиков.

Правила игры:

1. Играют 4-5 команд по 4-5 человек в каждой.
2. Выигрывают те дети, которые быстро и правильно выполняют задание.

Описание игры:

Дети делятся на команды. Педагог предлагает отгадать загадки.

Палочка, но с завитком,
Как кочерга — такая же на вид.
Эта цифра первая во всём,
И в счёте впереди других стоит!...(Один.)

Лебедь плавает в тетрадке,
Значит что-то не в порядке.
Если ты совсем Незнайка,
Цифру эту получай-ка. (Два.)

Цифру эту угадай-ка!
Она большая зазнавай-ка.
Единицу сложишь с двойкой,
И получишь цифру ... (Три.)

Кто-то ночью старый стул
Спинкой вниз перевернул.
И теперь у нас в квартире
Стал он цифрою ... (Четыре.)

Если ДВА перевернуть
И внимательно взглянуть,
Так и сяк взглянуть опять,
То получим цифру ... (Пять.)

Если навесной замок
Вверх поднимет хоботок,
То тогда увидим здесь
Не замок, а цифру ... (Шесть.)

На косу она похожа,
Но косить траву не может —
Не наточена совсем
И не косит цифра ... (Семь.)

Эта циферка с секретом.
И зимой, и жарким летом
Различишь едва-едва,
Где в ней ноги, голова. (Восемь.)

Цифра шесть перевернулась,
Новой цифрой обернулась! (*Девять.*)

Нолик, стань за единицей,
За своей родной сестрицей.
Только так, когда вы вместе,
Называть вас будут ...(*Десять.*)

Он похож на колобок,
Он пузат и круглобок.
На него похожа Кошка,
Если сложится в клубок. (*Ноль.*) [43]

Дети строят из кубиков отгаданные цифры. Под каждой цифрой выкладывают соответствующее ей количество кубиков.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог, вместо отгадывания загадок, предлагает использовать «превращения» одной построенной из кубиков цифры в другую.

Поезд

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Развивать восприятие цвета (основные и оттеночные цвета). Закреплять прямой, обратный, порядковый счет в пределах 10. Упражнять в выполнении счетных операций с открытым (закрытым) результатом в пределах 10.

Игровой материал: Счетные кубики (2 шт.), ширма

Игровая задача и игровые действия: Построить вагоны из кубиков по правилам, соединить вагоны так, чтобы получился поезд. Правильно посчитать, сколько вагонов отцепили (прицепили) на станции.

Правила игры:

1. В игре участвуют 4-5 человек.
2. Выигрывают те дети, которые быстро и правильно выполняют задание.

Описание игры:

1. Педагог предлагает детям отправиться в путешествие на поезде. Но для этого, нужно построить поезд, который будет состоять из:

- трех вагонов синего (или желтого, или красного...) цвета;
- четырех вагонов, где три вагона синего цвета, а один красный;
- пять вагонов, где первый зеленый, второй и третий желтый, а другие синие;
- поезд из восьми вагонов, половина которого желтого цвета и т.д.

Дети строят вагоны, соединяют их друг с другом.

2. Дети отправляются в путешествие. Педагог сообщает, что дети приехали на конечную станцию, но машинисты принимают решение отцепить (или прицепить) вагоны от поезда. Педагог демонстрирует действия сложения и вычитания (добавляет или убирает определенное количество вагонов), дети называют конечный результат.

- Сколько вагонов у нашего поезда? Машинисты приняли решение отцепить один вагон справа? Сколько вагонов осталось?
- Машинисты приняли решение отцепить еще 2 вагона. Сколько вагонов осталось? И т.д.

Далее педагог использует экран, выполняя за ним действия добавления и убавления вагонов. Дети выполняют счетные операции в умственном плане. Педагог спрашивает:

- Сколько вагонов было?
- Что машинисты сделали?
- Сколько вагонов осталось?

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Дети строят поезд за определенный период времени (песочные часы), затем сравнивают результат.
2. Дети фиксируют результат добавления и убавления вагонов в поезде в тетради с помощью числовых выражений.

В стране Гулливера (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Развивать умение предвидеть сочетание фигур, изменения в их расположении и форме составляемого силуэта. Тренировать в умении составлять новые фигуры путём присоединения одной из них к другой. Закреплять умение составлять фигуры по заданной схеме без соблюдения размера схемы.

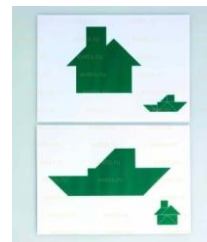
Игровой материал Танграм (мозаика) (5 шт.)

Мозаика состоит из 4-х наборов желтого, зеленого, красного, синего цветов пластин разной формы. Размер 190х140х55 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковый контейнер с крышкой.



Карточки с заданиями к Танграму (мозаика)

Карточки с заданиями к мозаике Танграм. Набор состоит из 25 картонных карточек с заданиями. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковый контейнер с крышкой. Размер: 185х140х55 мм, карточка 160х115 мм



Игровая задача и игровые действия: Построить из деталей Танграма фигуры (из карточек) без соблюдения размера схемы. Высказать свои впечатления по поводу фигур, построенных другими играющими. Сочинить историю о жизни фигуры в «Стране Гулливера».

Правила игры:

1. В игре участвуют 5-6 человек.
2. Выигрывают те дети, которые быстро и правильно выполнили задание.

Описание игры:

Педагог раздает детям наборы геометрических фигур и сообщает:

- Ребята, мы попали в страну Гулливера.
- Кто такой Гулливер? Кто живет в его стране?
- Вот и на наших схемах есть фигуры – лилипуты, которые мы с вами попробуем превратить в Гулливеров.

Сначала дети рассматривают схемы, предполагают местоположение деталей, их количество и составляют фигуры без соблюдения размера схемы, ориентируясь на силуэт. Рассматривают построенные фигуры друг друга, высказывают свои впечатления, придумывают историю об их жизни в «Стране Гулливера».

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дети сами выбирают образцы и самостоятельно их собирают.

Веселые шарики (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в количественном счете в пределах 5, умении называть общее количество предметов соответствующим числительным. Закреплять порядковый счет до 5. Закреплять умение узнавать и называть цвета предметов (красный, синий, желтый, зеленый, оранжевый).

Игровой материал: Счетные шарики

Содержит 5 разноцветных шаров - желтый, красный, оранжевый, синий и зеленый, а также застекленную оргстеклом деревянную двухъярусную конструкцию с рычагами для управления передвижением шаров и цифрами, написанными на стекле в местах расположения шаров, для помощи в счете. Размер игрушки: 8х33х17 см. Материал: дерево и оргстекло. Упаковка: картонная коробка.



Игровая задача и игровые действия: Считать шарики, назвать их порядковый номер и цвет, рассказать историю о шариках, перемещать шарики на верхний или нижний ярус.

Правила игры:

1. В игре участвуют 3-4 человека.
2. Дети играют по очереди: отвечают на вопросы и составляют рассказ.
3. Выигрывают те дети, которые быстро и правильно отвечали на вопросы.

Описание игры:

Педагог демонстрирует перед детьми «Счетные шарики», на нижнем ярусе которых располагается количество шариков (от 1 до 5).

— Жили-были весёлые шарики. Сколько шариков было в семье?

— Решили шарики поселиться на одной улице. Домики свои поставили в ряд.

Педагог, с помощью рычага, поднимает шарики вверх, проговаривая:

— Красный шарик в первом домике, оранжевый шарик во втором домике. И т.д. Оранжевый шарик, в котором по счету домике? А красный? И т.д.

— Захотели шарики выйти погулять. Первый шарик вышел (педагог с помощью рычага выталкивает шарик с верхнего яруса на нижний). К нему подошел следующий.

— Какого цвета первый (второй...) шарик? Сколько всего шариков?

— Кто с кем дружит? (Например, красный шарик дружит с желтым и т.д.)

— Вдруг начался дождь, шарики поспешили укрыться от дождя. (Помещает 2 шарика на верхний ярус). Какой по цвету первый шарик? А второй? И т.д.

Дети считают, сколько шариков находится на верхнем ярусе и сколько осталось на нижнем ярусе.

Далее педагог предлагает детям сочинить свою историю о шариках и показать передвижение шариков с помощью рычага.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

С целью развития памяти и речи у детей педагог предлагает «написать» (нарисовать) рассказ о шариках, в котором отражаются моменты, что было сначала, что произошло, потом и чем все закончилось. Дети вспоминают и проговаривают игровые ситуации с шариками в своих «зарисовках». Вместе с педагогами или родителями дети оформляют книжки-малышки.

Мячики для игр (игра для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи: Закреплять прямой, порядковый счет в пределах 5. Закреплять умение определять и называть цвета (красный, синий, зеленый, желтый, оранжевый) и форму предметов (круг). Упражнять в ориентировке в пространстве (вверху, внизу, между).

Игровой материал: Счетные шарики (5 шт.), карточки (Приложение 2, рис. 11)

Игровая задача и игровые действия: Считать шарики, называть их порядковый номер и цвет. Расположить шарики на верхнем и нижнем ярусе согласно образцу на карточке. Проверить правильность выполнения задания.

Правила игры:

1. В игре участвуют не более 5 человек.
2. Выигрывают те дети, которые правильно отвечали на вопросы и точно справились с заданием.

Описание игры:

Педагог предлагает детям поиграть. Но для игры им необходимы мячики, которые лежат на полочках. Взрослый спрашивает:

- Сколько мячиков на верхней (нижней) полочке?
- Сколько всего мячиков?
- Какие они по цвету?
- Какой формы?
- Какой нравится тебе?
- Который он по счету?
- Между какими мячиками он находится?
- Какие мячики ты подаришь друзьям?

Далее педагог демонстрирует карточки (Приложение 2, рис. 11) и предлагает детям расположить мячики на верхнем и нижнем ярусе в соответствии с заданным образцом. Дети, разместив шарики, проверяют правильность выполнения задания.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Карточки могут выступать как ориентир заказа покупателя в магазине «Игрушки». При этом цветные шарики выступают в роли любых игрушек (цвет которых совпадает с цветом шариков на карточке), которые дети хотят купить.

Например, покупатель (первый ребенок) «читает» свой заказ по карточке (Первый день покупки (верхний ярус) «Я хочу купить одну оранжевую неваляшку и желтую пирамидку», Второй день покупки (нижний ярус): «Я хочу купить зеленый мяч, синий корабль и красный кубик»), а продавец (второй ребенок) его воспроизводит на «счетных шариках». В кассовом чеке, продавцом (вторым ребенком) проставляется количество купленных покупателем игрушек (на листе бумаги рисует определенное количество кругов).

Кубики – рубрики (игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять основные и оттеночные цвета. Развивать пространственное восприятие, логическое мышление.

Игровой материал: Разноцветные деревянные кубики, карточки (Приложение 2, рис. 12а), (Приложение 2, рис. 12б)

В комплекте 100 кубиков с длиной ребра 20 мм 6-ти цветов. Размер: 160x160x155 мм. Материал: дерево. Упаковка: пластиковое ведро.



Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревнованиях – собрать кубики согласно образцу на карточке.

Правила игры:

1. В игре участвуют от 2 человек и более, в зависимости от количества игровых наборов.
2. Победителем становится тот, кто быстрее всех соберет кубики.

Описание игры:

Перед началом игры, педагог располагает кубики на карточке в хаотичном порядке (Приложение 2, рис. 12а). Предлагает детям рассмотреть карточку и собрать на ней кубики так, чтобы получились дорожки одного цвета (Приложение 2, рис. 12б), передвигая каждый раз по одному кубику по принципу «пятнашек».

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Первоначально можно играть с 4 кубиками основных цветов (красный, синий, желтый, зеленый). Далее педагог может использовать прибавление количества кубиков и цветов в зависимости от индивидуальных особенностей детей.
2. Ребенок может сам придумывать порядок цветных дорожек, не ориентируясь на карточку.

Елочки для Деда Мороза

(игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Закреплять понятия: высокий, низкий, выше, ниже. Формировать первоначальные измерительные умения: использование способа измерения предметов с помощью условной мерки. Закреплять счет предметов, навык соотнесения количества предметов с цифрой в пределах 8. Закреплять способ работы в паре, умение выполнять взаимопроверку.

Игровой материал: Математические палочки, карточка «Лес» (входит в комплект)

Комплект состоит из 250 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм, 16 пластиковых карточек с заданиями. Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Размер: 330х 225х 80 мм. Материал: пластик. Упаковка: картонная коробка с ручкой.



Игровая задача и игровые действия: Участвовать в соревнованиях – измерить и найти самую высокую елку для Деда Мороза.

Правила игры:

1. В игре участвуют от 2 человек и более, в зависимости от количества игровых наборов.
2. Победителем становится тот, кто быстрее всех измерит елочки по высоте и найдет самую высокую елку.

Описание игры:

Педагог демонстрирует карточку «Лес» с нарисованными елочками разными по высоте:

- Несмотря на то, что до Нового года еще далеко, Дед Мороз уже начал готовиться к празднику. Он находится в поиске самой высокой елки.
- Поможете Деду Морозу выбрать самую высокую елку?

— Ёлочки бывают разные. Давайте покажем, какие бывают елочки».

Педагог называет признак величины, дети выполняют практические действия.

Высокие - дети поднимают руки и встают на носочки.

Низкие - приседают на корточки.

Широкие - разводят руки в стороны.

Узкие - прижимают опущенные руки к туловищу.

Педагог обращает внимание детей на карточку:

— Посмотрите, ребята, сколько елочек в лесу? (5).

— Они одинаковые или разные по высоте? (Разные.)

— Расскажите, как можно проверить какие елочки по высоте?

Дошкольники предлагают измерить высоту елок с помощью условной мерки – математических палочек. Дети, выкладывают палочки, соответствующие высоте елочек, проговаривают признак высоты елочек словами: высокая, низкая, выше, ниже.

Педагог предлагает проверить правильность определения признака высоты, спрашивает у детей о способе проверки:

— Что подскажет вам правильность выкладывания нужных палочек?

Дети делают вывод о том, что количество веток на елке вместе со стволом соответствует цифре на палочке. Объединяясь в пары, дети выполняют взаимопроверку практических действий.

Убедившись в правильности выполнения практических действий по измерению высоты, дети называют цифру на палочке, показывающую самую высокую елку. Дед Мороз награждает «помощников» снежинкой.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Дед Мороз загадывает загадки детям: называет количество веток у елочки, а дети определяют ее местоположение (слева, справа, между), например:

Дед Мороз: «У этой елочки три ветки».

Дети: «Она находится между первой и третьей елкой (или елка стоит вторая по счету, или елка находится между елкой с 6-ю ветками и елкой с 5-ю ветками)» и т.д.

Расколдуем игрушки (игра для детей 5-6 лет)

Дидактические задачи: Закреплять навыки счета, соотнесения количества предметов с цифрой в пределах 6. Закреплять состав числа в пределах 6. Закреплять навык сравнения общего количества предметов, употребляя понятия «больше», «меньше», «поровну».

Игровой материал: Математические палочки, карточка «Игрушки» (входит в комплект)

Игровая задача и игровые действия: «Расколдовать» игрушки с помощью математических палочек - обозначить количество игрушек нужными цифрами, сравнить количество игрушек и «раскрасить» их.

Правила игры:

1. В игре участвуют от 2 человек и более, в зависимости от количества игровых наборов.

2. Победителем становится тот, кто правильно выполнит все задания и «расколдует» игрушки.

Описание игры:

Педагог демонстрирует карточку с нарисованными игрушками разного количества и сообщает:

— В одном небольшом городке на самой главной улице стоял магазин игрушек. На высоких полках располагались различные игрушки: флажки, утята, мячи, бабочки, конфетки и много, много других разных игрушек. Они здесь жили мирно, весело в ожидании

новых друзей – детей, которые их купят. Приближался Новый год, и все дети ждали подарков. И игрушки ожидали праздник с особым нетерпением, ведь это они будут долгожданными подарками для детворы. В этом же городе на самом краю, хижине, жил злой карлик. Он решил испортить праздник. Зная, что дети под Новый год ожидают подарки, злой карлик решил украсть все игрушки из магазина и заколдовать их. Пробрался карлик в магазин, собрал все игрушки в мешок, принес в свою хижину и заколдовал. Лишь один паровозик карлик не заметил. Ночью, когда карлик уснул, отважный паровозик собрал всех своих заколдованных друзей в вагончики и вывез из хижины карлика. Паровозик привез игрушки в магазин, но никто не мог расколдовать несчастные игрушки. Ребята, давайте поможем бедным игрушкам и расколдуем их с помощью «волшебных» математических палочек. Для этого необходимо выполнить три задания.

1. Дети находят и обозначают соответствующими математическими палочками количество каждой группы игрушек. Называют цифру (на математической палочке), обозначающую данное количество предметов.

2. Дети определяют, каких игрушек больше, каких меньше, на сколько больше (меньше).

3. Дети «раскрашивают» игрушки в яркие цвета: представляют общее число игрушек в каждой группе из двух наименьших чисел, обозначая их разными цветами с помощью математических палочек, например, 5 футбольных мячей – две красных палочки (число 2) и три желтых (число 3).

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Дети самостоятельно предлагают варианты состава числа.
2. Сюжетная игра «Магазин»: в магазин поступил заказ на увеличение игрушек до числа 6. Дети, с помощью математических палочек добавляют количество игрушек до 6.

3. Дети предлагают свои варианты «волшебства» с игрушками.

4. Сочинение детьми продолжения истории об игрушках.

Математическое лото «В гостях у сказки»

(игра для детей 4-6 лет)

Дидактические задачи: Упражнять в отсчитывании предметов из большего количества; выкладывать определенное количество предметов. Упражнять в счете слов, обозначающих героев сказки¹⁴. Тренировать в сравнении двух множеств, в умении соотносить число, количество и цифру.

Игровой материал: Арифметическая панель, цифры

Состоит из «арифметических матриц» - 10 двусторонних пластиковых пластин. На одной стороне матриц изображено два ряда пустых окружностей по 10 штук в каждом ряду. На другой стороне: два ряда окружностей с числами, в первом ряду изображена числовая последовательность от 1 до 10, во втором - от 11 до 20. Комплектуются с дисками счетными двухцветными. Размер: 380х250 мм. Материал: картон ламинированный. Упаковка: гриппер.

Диски счетные двухцветные красный/синий для панели арифметической

Диски счетные предназначены для занятий по математике. Комплектуются с панелью арифметической. Количество фишек - 400 штук. Диаметр каждой фишки 25 мм. Одна сторона фишек красного цвета, другая - синего. Размеры окружностей на матрицах и



¹⁴ Счет в пределах 3 – сказки «Кот и лиса», «Жихарка», «Курочка Ряба» и др.; счет в пределах 5 – сказки «Красная шапочка», «Репка» и др.; счет в пределах 9 – сказки «Айболит», «Волк и семеро козлят» и т.д.

фишек совпадают. Размер: 190х60х140 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластмассовая коробка.



Игровая задача и игровые действия: Назвать сказку, посчитать количество героев и выложить на панели такое же количество счетных дисков нужного цвета. Сравнить количество героев в сказках.

Правила игры:

1. В игре участвуют не более 5 человек.
2. Выиграет тот, кто правильно справится с заданием.

Описание игры:

Перед каждым ребёнком лежит набор счётных дисков, две арифметические панели, цифры (от 1 до 10).

Педагог предлагает детям вспомнить любимые сказки:

— Я начну читать сказку, а вы отгадайте, как она называется.

Читает начало сказки «Волк и семеро козлят», дети узнают и называют сказку.

— Вспомните, сколько было козлят в сказке? Какие еще герои встречались в сказке?

— Посчитайте общее количество героев в сказке «Волк и семеро козлят» и выложите это число на первой арифметической панели с помощью красных дисков слева направо.

— Обозначьте количество дисков на панели цифрой.

— Переверните панель и проверьте себя.

Затем педагог предлагает узнать и назвать другую сказку. Читает начало сказки «Красная шапочка».

— Посчитайте общее количество героев в сказке «Красная шапочка» и выложите это число на второй арифметической панели с помощью синих дисков слева направо.

— Обозначьте количество дисков на панели цифрой.

— Переверните панель и проверьте себя.

— Сравните общее количество героев в сказках «Волк и семеро козлят», «Красная шапочка». В какой сказке больше (меньше) героев? На сколько больше (меньше)?

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Педагог предлагает детям самим вспомнить и назвать сказку, самостоятельно посчитать и выложить на панели с помощью дисков нужное количество героев. Дети называют цифру, выполняют самопроверку практических действий.

2. Творческое рассказывание детей (сочинение продолжения известной сказки или сочинение собственной сказки) с отражением на панели количественных показателей героев, или действий героев и т.д.

Математическое лото «Кто быстрее?»

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Развивать количественное восприятие числа, тренировать в умении соотнесения числа, количества и цифры в пределах 20. Упражнять в сравнении чисел, употребляя понятия «больше на», «меньше на».

Игровой материал: Арифметическая панель, цифры

Состоит из «арифметических матриц» - 10 двусторонних пластиковых пластин. На одной стороне матриц изображено два ряда пустых окружностей по 10 штук в каждом ряду. На другой стороне: два ряда окружностей с числами, в первом ряду изображена числовая последовательность от 1 до 10, во втором - от 11 до 20. Комплектуются с дисками счетными двухцветными. Размер: 380х250 мм. Материал: картон ламинированный. Упаковка: гриппер.



Диски счетные двухцветные красный/синий для панели арифметической

Диски счетные предназначены для занятий по математике. Комплектуются с панелью арифметической. Количество фишек - 400 штук. Диаметр каждой фишки 25 мм. Одна сторона фишек красного цвета, другая - синего. Размеры окружностей на матрицах и фишек совпадают. Размер: 190х60х140 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластмассовая коробка.



Игровая задача и игровые действия: Найти и обозначить (диском) нужную цифру на панели. Выложить нужное количество дисков в соответствии с показанной цифрой.

Правила игры:

1. В игре участвуют 5-10 человек.
2. Ребенок, который первый находит нужную цифру, становится ведущим.
3. Выиграет тот, кто быстро и правильно справится с заданием.

Описание игры:

Перед каждым ребёнком лежит набор счётных дисков и арифметическая панель.

1. Ведущий (педагог) называет число в пределах 20, задача игроков как можно быстрее найти и закрыть диском цифру, обозначающую данное число. Ребёнок, который первый находит нужную цифру, становится ведущим.

2. Ведущий показывает карточку с цифрой в пределах 20, играющие, отсчитывают и выкладывают на обратной стороне панели (без цифр) столько дисков, сколько обозначает данная цифра.

В конце игры подводятся итоги.

Модификация игры:

Ведущий предлагает показать цифру (или выложить столько дисков, сколько обозначает данная цифра) на один (2, 3, 4) больше или меньше названного ведущим числа.

Математическое лото «Раздели пополам»

(игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Тренировать в умении сравнивать и уравнивать количество предметов с помощью арифметической панели. Упражнять в счете в пределах 20.

Игровой материал: Арифметическая панель

Диски счетные двухцветные красный/синий для панели арифметической

Игровая задача и игровые действия: Посчитать общее количество дисков, разделить их поровну, выложить равные части наверху и внизу панели. Рассказать сколько всего было дисков, и на какие два равных числа их поделили.

Правила игры:

1. В игре участвуют 5-10 человек.
2. Выиграет тот, кто быстро и правильно справится с заданием.

Описание игры:

Педагог предлагает детям стать «фокусниками». Для этого дошкольникам необходимо воспользоваться необходимым для фокусов материалом: панель арифметическая с цифрами и счетные диски в количестве: 12, 14, 16, 18, 20.

— Для того, чтобы получился фокус необходимо поделить общее количество дисков пополам, не считая их, а используя только арифметическую панель.

Далее дети рассказывают, сколько всего у них было дисков и на какие два равных числа они их поделили (20 это 10 и 10; 18 это 9 и 9, 16 это 8 и 8, 14 это 7 и 7, 12 это 6 и 6).

Модификация игры:

Игра в парах: пары детей предлагают друг другу отгадать общее число дисков (которое они загадали), при показе на панели только его половины, например, Оля и Коля загадали число, разделили его пополам и выложили на панели 5 дисков. Предложили Саше и Маше отгадать число – это число 10, так как его половина равна 5.

Кондитерская фабрика

(сюжетно-дидактическая игра для детей 6-7 лет)

Дидактические задачи: Познакомить детей с работой кондитерской фабрики, обогащать игровой опыт детей. Закреплять знание детей о геометрических фигурах (шар, круг, квадрат, куб). Упражнять в количественном и порядковом счёте до 10, в выполнение математических операций на сложение и вычитание.

Игровой материал: Карточки-схемы с последовательным расположением конфет (шариков, кубиков) в коробке (Приложение 2, рис. 13)

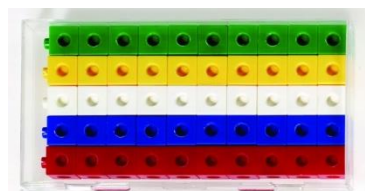
Бусы «Шарики», карточки (входят в комплект)

В комплект входят бусины Ø20мм, 4 цветов: желтый, красный, синий, зелёный. Всего 100 шт. (бусин каждого цвета по 25 шт.). Шнурки 4 цветов: красный, синий, желтый, зелёный.



Кубики контрольные

Кубики контрольные предназначены для занятий по математике. В набор входят 50 штук (размер каждого кубика 20х20 мм). Размер: 320х248 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: гриппер.



Раздаточные карты № 1 «Счет в пределах 5»

Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Предназначены для отработки навыков счета в пределах 5. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер



Раздаточные карты № 2 «Счет в пределах 10»

Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Предназначены для отработки навыков счета в пределах 10. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер



Математическая пирамида

Математические пирамиды на сложение и вычитание в пределах 10. Мозаики на сложение и вычитание в пределах 10 содержит 25 равнобедренных треугольников с заданиями и ответами. Размер: 200х15х80мм. Материал: картон, бумага. Упаковка: пластиковая коробка



Игровая задача и игровые действия: Отсчитать нужное количество конфет (бусин, кубиков), разложить их по схеме, отображенной на карточке, выбирать карточку с цифрой, соответствующей общему количеству конфет (бусин, кубиков) и положить возле своей «фасовки». Рассказать, как проходила фасовка конфет, и что получилось в итоге.

Правила игры:

1. В игре участвуют 4-5 человек.
2. Выигрывают те дети, которые активно «фасовали» конфеты и не допустили ошибок.

Описание игры:

Педагог говорит:

— Все, вы, ребята, любите конфеты, печенье, зефир и другие сладости. Недавно мне нужно было купить букет из конфет для подарка. Мне стало интересно, а как же их делают, расскажите.

Дети сообщают, что конфеты производят на кондитерской фабрике, где работают кондитеры, пекари, упаковщики, художники и другие. Прежде чем кондитерские изделия попадут в магазин и к нам на стол, нужно вложить много труда.

Сегодня мы с вами будем сортировщиками. Будем фасовать конфеты (бусины, кубики) по определенным правилам.

Педагог (бригадир) выдает всем детям (сортировщикам) карточки с цифрами, обозначающими количество необходимых конфет (бусин, кубиков), карточки-схемы с последовательным расположением конфет (бусин, кубиков) в коробке. Получив заказ, дети начинают фасовать конфеты (цветные шарики, кубики). Например, нужно положить в коробку 10 шт. конфет (цветных шариков, кубиков). Из них 4 шт. одного вида (синие шарики) и 6 шт. другого вида (красные кубики). Другому ребенку нужно положить в коробку 2 шт. конфет одного вида (желтые кубики) и 8 шт. конфет другого вида (зеленые шарики). И т.д.

Затем сортировщики подходят к столу, где лежат карточки с цифрами (цифры в пределах 10). Дети выбирают карточки с цифрами, соответствующими их наборам конфет (цветных шариков, кубиков) и кладут возле своей «фасовки».

Все сортировщики берут коробки с конфетами, подходят к бригадиру и объясняют, как они подобрали конфеты, как составили число 10 из двух меньших чисел.

В конце рабочего дня бригадир (педагог) благодарит всех за хороший, добросовестный труд и всех угощает.

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

1. Сортировщики делятся на две группы: одни собирают конфеты по карточкам с последовательным рядом шариков (к комплекту бусы «Шарики»), другие - по раздаточным картам № 1, 2 (к комплекту «Контрольные кубики»). Сортировщики первой группы сравнивают качество «работы» сортировщиков второй группы.

2. Дети получают заказ (каждый ребенок выбирает равносторонний треугольник из «Математической пирамиды» на сложение или вычитание в пределах 10), решает пример и собирает конфеты из шариков или кубиков в соответствии с данным ответом. В конце работы бригадир просит сортировщиков найти только одинаковые конфеты, объяснив предварительно свой выбор, или определить, у кого в состав конфеты входит 7 частей сахара и 3 части какао ($7+3$), у кого конфета под номером 5, которую откусили 2 раза ($5-2$)

...

Игра «Почта»

(сюжетно-дидактическая игра для детей 5-7 лет)

Дидактические задачи: Закреплять знания детей о профессии почтальона, особенностях работы почты. Развивать восприятие цвета, умение группировать предметы с учетом одного признака. Закреплять навыки счета в пределах 10. Закреплять знания детей о составе чисел в пределах 10¹⁵.

Игровой материал: Шнуровка «Ладочки»

Набор состоит из ладошек 6 цветов (красный, зеленый, желтый, синий, фиолетовый, оранжевый). Всего 72 шт., из них ладошки двух типов: правая и левая руки, счет пальцев от 0 до 5 на левой и от 0 до 5 на правой ладошке, таким образом, всего 12 ладошек по 6 цветов. На каждой имеются отверстия для шнуровки, соответствующие числу пальцев. Шнурки 5 цветов: красный, зеленый, синий, желтый, оранжевый.



Комплект материалов для конструирования и моделирования. Касса.

Содержание:

1. Карточки - 360 шт.

2. Интерактивные таблицы (двусторонние) - 12 шт.

Коробка: 330х330х80мм, гофрокартон, одностороннее мелование, лакировка, красочность 4+0. Карточки на магнитах: 73х68мм, картон, плотность 250гр./м.кв., красочность 4+0.

Интерактивные таблицы (двухсторонние): 310х310мм, картон, плотность 150гр./м.кв., двухсторонняя матовая ламинация, красочность 4+4.

Комплектация: Набор магнитов для крепления интерактивных таблиц - 8 шт. 1 брошюра с методическими рекомендациями для педагога на комплект.



Игровая задача и игровые действия: «Прочитать» адрес (назвать цвет «ладошки», посчитать количество поднятых пальчиков на ней, назвать цифру). Разложить «ладошки»

¹⁵ Для детей 6-7 лет.

по цвету. Объединится в пару, и проверить правильность выполнения действия друг у друга.

Правила игры:

1. Количество играющих не более 6 человек.
2. Выигрывают те дети, которые правильно выполнили задание.

Описание игры:

1. Педагог демонстрирует поднос, на котором в хаотичном порядке разложены цветные «ладошки», рядом с которыми карточки с последовательным расположением «ладошек» в ряду.

— Ребята, на почту пришла машина с письмами (письма – цветные «ладошки»). Необходимо их рассортировать.

— Ребята, для чего нужны письма? Кто их сортирует? Что дальше делают с письмами?

— Посмотрите на наши необычные письма. Их адрес зашифрован (карточки с последовательным расположением цветных «ладошек»). Помогите почтальону разложить письма по адресам.

Дети рассматривают «ладошки», «читают» адреса: например, первый зеленый дом (цвет «ладошки»), квартира пять (пять поднятых пальчиков, на «ладошке» изображена цифра «пять»), второй красный дом, квартира четыре, третий зеленый дом, квартира три, четвертый красный дом, квартира два, пятый зеленый дом, квартира один. И т.д. Далее группируют «ладошки» по цвету.

Дети, объединившись в пары, самостоятельно осуществляют взаимопроверку «адресов» для исключения ошибок рассылки «писем».

В конце игры подводится итог.

Модификация игры:

Педагог берет на себя роль получателя письма. Приходит к детям на «почту» и сообщает, что ему необходимо написать ответ. К несчастью, получатель письма под номером 9 (8, 6...) не помнит индекс почтового отделения и просит детей помочь его определить: индекс «спрятан» на карточках в Комплекте материалов для конструирования и моделирования. Согласно заданию на карточке, ребенок должен распределить числа по этажам домика так, чтобы получилось число 9 (8, 6 ...) или подобрать такие числа, чтобы их сумма в каждом столбце и в каждой строке представляла число, написанное на конверте

II. Дидактические упражнения по формированию элементарных математических представлений у дошкольников

Важной формой для формирования элементарных математических представлений у дошкольников в повседневной жизни являются дидактические упражнения, которые возникают по желанию детей или проводятся с помощью педагога в ходе совместной деятельности в режиме дня. По математическому содержанию эти упражнения весьма разнообразны, направлены на совершенствование восприятий и представлений о величине, форме, цвете, на развитие восприятия количества, пространства и времени, на закрепление навыков счета, измерения величин, массы, объема.

Игровые упражнения предлагаются в форме заданий посредством выполнения действий с игровыми комплектами, предоставленными Торговым домом «Светоч», демонстрационным и раздаточным материалом, указанным в Приложении № 2 данного сборника игр и упражнений.

С точки зрения проявления детьми активности, самостоятельности, творчества в процессе выполнения математических заданий выделены следующие виды упражнений:

1. Репродуктивные, основанные на простом воспроизведении способа действия. Например, в дидактических упражнениях «Собери пирамидку» (Формы на палочках), «Собери по цвету», «Ну-ка цифры, встаньте в ряд: я – командир, вы – мой отряд!»

(Пазл Цифры), «Построй башню из кубиков», «Мы решаем и считаем, и ответ свой проверяем» (кубики контрольные, раздаточные карты № 1-10), действия детей полностью регламентируются взрослым в виде образца, пояснения, правила, определяющих, что и как надо делать. При этом, ход и результат упражнений находятся под непосредственным наблюдением и контролем педагога, который указаниями, пояснениями корректирует действия детей.

2. Продуктивные, характеризующиеся тем, что способ действия дети должны полностью или частично открыть сами. В данном контексте в сборнике выделены тематические игровые (проблемные) математические ситуации и творческие математические задачи. Особенностью данных упражнений является обстоятельство, где педагог говорит, что надо делать, но не сообщает и не демонстрирует способа действия. При выполнении способов действий ребенок прибегает к мыслительным и практическим пробам, выдвигает предположения и проверяет их, мобилизует имеющиеся знания, учится использовать их в новой ситуации, проявляет сообразительность и смекалку, креативность мышления и творческий потенциал.

Немаловажным является понимание вопроса использования игровых проблемных ситуаций-упражнений в образовательном процессе в работе с дошкольниками. Содержание тематических игровых (проблемных) ситуаций зависит от решения тех или иных образовательных задач, от возрастной категории детей и их индивидуальных возможностей, от календарно-тематического планирования той или иной возрастной группы. Построение математических игровых (проблемных) ситуаций согласно комплексному планированию образовательного процесса в дошкольном учреждении позволит обеспечить единую траекторию в усвоении детьми основных понятий и представлений окружающего мира.

Следует отметить, что математические ситуации наполнены игровыми, особенными «препятствиями» или условиями, которые не позволяют ребенку привычным путем организовать собственную деятельность. В данном случае он должен самостоятельно найти способ соизмерения, подобрать мерку, определить эталон, осуществить измерение нескольких объектов (по двум параметрам) и выбрать один из них, отвечающий заданным условиям. Здесь на помощь ребенку «приходит» игровое математическое оборудование.

При этом, педагог всегда имеет возможность «повернуть» ситуацию так, чтобы дети имели возможность идти двумя путями: либо практическим, либо теоретическим. Главный компонент проблемной ситуации - активный, осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату. В случае «отрицательного» результата поддержка взрослого помогает ребенку правильно относиться к «тупиковым» случаям, к неверному ответу, рассматривая его как один из путей приближения к истине. В этом помогает вариативность использования математического оборудования.

Постепенно ребёнок начинает понимать, что практические действия можно «совершить» в воображаемом плане, рассуждая о тех действиях, которые надо совершить, и представить результат, который при этом достигается. Ребенок начинает действовать в воображаемом плане, теоретически «просчитывая» все варианты решения.

Игровые математические комплекты (счетные кубики, математические палочки, шнуровка «ладошки», бусы «Шарики», «Геометрическая мозаика», математическая мозаика «Доли», раздаточный материал и др.) позволяют выполнить любую математическую задачу на смекалку, неся в себе определенную умственную нагрузку, замаскированную занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи. В творческих математических задачах для дошкольников, указанных в сборнике, с помощью игрового материала смоделированы математические отношения, закономерности. Для нахождения ответа (решения), дошкольникам предоставляются условия, правила, содержание и собственно практическая творческая задача. По ходу решения детям необходимо применить те или иные математические навыки, выполнить операции сравнения, обобщения, вычислительные операции, сделать умозаключения.

Назови и сосчитай (упражнение для детей 3-4 лет)

Задачи: Упражнять детей в счете звуков¹⁶, называя итоговое число соответствующим числительным.

Игровой материал. металлофон
Бусы «Шарики»

В комплект входят бусины Ø20мм, 4 цветов: желтый, красный, синий, зелёный. Всего 100 шт. (бусин каждого цвета по 25 шт.). Шнурки 4 цветов: красный, синий, желтый, зелёный.



Количество участников: от 1 человека и более

Задание:

Педагог предлагает нанизывать на шнурок столько шариков, сколько раз педагог ударит по металлофону. Удары производят негромко и не слишком часто, чтобы дети успевали их считать и нанизывать шарики. Сначала извлекают не более 1-3 звуков и только тогда, когда дети перестанут ошибаться, количество ударов увеличивается.

Модификация упражнения:

1. Предложить индивидуально каждому ребенку ударить молоточком по металлофону столько раз, сколько бусин на шнуровке.
2. Предложить поднять руку (наклониться вперед, присесть) столько раз, сколько раз ударит молоточек.

Собери бусы (упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Закреплять навык прямого, обратного, порядкового счета в пределах 10. Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве (слева, справа, между), обозначая в речи взаимное расположение предметов.

Игровой материал: Бусы «Шарики», карточки с изображением последовательности бусин по цвету (входят в комплект).

Количество участников: от 1 человека и более

Задание:

Педагог предлагает ребенку собрать бусы в соответствии с образцом на карточке, назвать цвет бусин и их местоположение относительно друг друга (красная бусина слева от желтой бусины, синяя бусина между зеленой и красной бусиной и т.д.), посчитать количество бусин, назвать итоговое число, выполнить прямой и обратный счет, ориентировку в порядковом счете:

- Сколько всего бусин на шнурке? Посчитай их.
- Посчитай бусины обратно.
- Красная бусина, которая по счету? Вторая бусина, какого цвета?» и т.д.

Модификация упражнения:

Дети собирают бусы по зрительной памяти.

Найди и назови (упражнение для детей 4-5 лет)

¹⁶ Диапазон счета зависит от индивидуального развития ребенка. С целью развития фонематического слуха можно использовать счет звуков (гласных, согласных, одинаковых по высоте, силе и тембру), одинаковых слогов, слов, фраз в ряду. Усложнение речевого материала рекомендуется использовать в зависимости от возрастных особенностей детей.

Задачи: Закреплять умение в выборе заданного количества в пределах 5. Развивать умение соотносить, узнавать и называть основные цвета.

Игровой материал: Шнуровка «Ладшки»

Набор состоит из ладошек 6 цветов (красный, зеленый, желтый, синий, фиолетовый, оранжевый). Всего 72 шт., из них ладошки двух типов: правая и левая руки, счет пальцев от 0 до 5 на левой и от 0 до 5 на правой ладошке, таким образом, всего 12 ладошек по 6 цветов. На каждой имеются отверстия для шнуровки соответствующее числу пальцев. Шнурки 5 цветов: красный, зеленый, синий, желтый, оранжевый.



Количество участников: от 1 человека и более

Задание:

Педагог предлагает ребенку рассмотреть «ладшки» разного цвета и с разным количеством согнутых и разогнутых пальцев и выполнить действия:

- Покажи такую же «ладшку», как у меня.
- Покажи «ладшку» красного (синего, желтого, зеленого) цвета.
- Покажи «ладшку», на которой поднят один пальчик (два...).
- Назови «ладшку» по цвету.
- Какое количество спрятавшихся пальчиков на «ладшке»?
- Сколько разогнутых пальчиков на «ладшке»?

Модификация упражнения:

Ребенок выбирает «ладшки» не у взрослого, а у другого ребенка.

Назови сколько

(упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Развивать умение соотносить цифры 0-5 с количеством предметов. Упражнять в порядковом счете в пределах 5, в ориентировке в цифровом ряду. Упражнять в дифференциации временных отношений «раньше – позже».

Игровой материал: карточки с цифрами, шнуровка «Ладшки»

Количество участников: от 1 человека и более

Задание:

1. Педагог выкладывает определенное количество (например, от 1 до 5) разноцветных «ладшек» (с изображенными на них цифрами от 1 до 5) на поверхность стола. Просит посчитать «ладшки» (а не количество согнутых и разогнутых пальчиков на «ладшках») в прямом порядке, назвать их общее количество и обозначить соответствующей цифрой, используя карточки.

2. Педагог обращает внимание ребенка на цвет «ладшек»:

- Которая по счету оранжевая «ладшка»?
- Вторая по счету «ладшка», какого цвета?

Просит расположить «ладшки» в соответствии с порядком цифр (от 1 до 5), изображенных на них.

3. Педагог обращает внимание ребенка на пустой стол и спрашивает:

- Сколько «ладшек»?
- Обозначь данное количество «ладшек» (а не количество согнутых и разогнутых пальчиков на «ладшках») цифрой, изображенной на карточке.
- Возьми «ладшку» с цифрой 0 и найди ей место в цифровом ряду.
- Сколько было «ладшек» раньше?

Ребенок понимает изменение количества предметов в ситуации наличия или ситуации отсутствия предметов.

Модификация упражнения:

При построении детьми цифрового ряда из «ладошек» педагог может использовать дидактическую игру «Что изменилось в ряду?» (ребенок закрывает глаза, взрослый меняет местами «ладошки» (значит и цифры, отображенные на них), просит ребенка определить изменения в ряду, исправить ошибку).

Больше, меньше, равно

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Формировать представление о равных группах предметов, умение устанавливать их равенство путем составления идентичных пар. Познакомить со знаками: $>$ $<$ $=$. Закреплять счет предметов в пределах 10. Упражнять в ориентировке в пространстве (справа, слева).

Игровой материал: Математическая «Яблонька», раздаточный материал: цифры, знаки (Приложение 2, рис. 3).

Выполнена в виде дерева зелёного цвета, внутри которого шарики - яблочки; на стволе, с обеих сторон имеются выпуклые цифры от 1 до 10 - снизу-вверх. Легко помещается в детской руке, удобна в использовании. Размер: 185х 85 мм. Материал: пластик. Упаковка: грипเปอร์.



Количество участников: от 2 человек и более

Задание:

1. Педагог показывает «Яблоньку».

— Что это за дерево?

— Что растет на яблоне?

Показывает одну сторону Математической «Яблоньки», где видны упавшие «яблоки» (шарики) только с правой стороны.

— Таня собрала 3 яблока. Сколько яблок не хватает до 10?

При затруднении детей педагог показывает другую сторону Математической «Яблоньки», где видны упавшие «яблоки» (шарики) и с правой и с левой стороны (вариант состава числа).

Дети считают недостающие яблоки, после чего выкладывают на столе с помощью цифр и знаков пример (Приложение 2, рис. 3).

2. Педагог договаривается с детьми, что «Яблонька» может «превратиться» в «корзину» (педагог сопровождает речь действиями – переворачивает «яблоньку»).

— Обратите внимание, в правой «корзине» (правая сторона «яблоньки») 3 яблока, а в левой (левая сторона «яблоньки») 7 яблок. В какой корзине яблок больше (меньше)? Дети, ориентируясь на «корзины», определяют, где больше, где меньше «яблоко» (шариков) и выкладывают на столе неравенство, используя знаки $>$ $<$ $=$ (Приложение 2, рис. 3).

3. Педагог спрашивает у детей, сколько необходимо собрать «яблоков» в каждую «корзину», так, чтобы «яблоков» было поровну. Используя практические действия с «яблоками» (шариками), находят правильный ответ.

4. Педагог спрашивает, как сделать, чтобы в правой стороне было 4, а в левой 6? Дети выполняют практические действия с «яблоками» (шариками), находят правильный ответ, фиксируют его с помощью составления примера из цифр и знаков (Приложение 2, рис. 3).

Модификация упражнения:

Дети самостоятельно задают задание друг другу.

Весы и числа

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Закреплять представления о числах в пределах 10, их составе из двух меньших чисел. Упражнять в выполнении счетных операций на сложение в пределах 10, знакомить с переместительным законом сложения.

Игровой материал: Математические весы демонстрационные



Весы представляют собой балансирующую на устойчивой подставке планку с расположенными с каждой стороны от центра на равном расстоянии друг от друга штырьками под номерами от 1 до 10. В игровой комплект входит набор из 20 пластин с отверстиями по 10 гр., которые используются в качестве грузиков. Размер - 650х220х50 мм. Материал: высококачественный пластик. Упаковка: картонная коробка.

Размер - 650х220х50 мм. Материал: высококачественный пластик. Упаковка: картонная коробка.

Количество участников: от 2 человек и более

Задание:

Педагог демонстрирует весы, обращает внимание детей на балансирующую планку, на которой расположены штырьки под номерами от 1 до 10. На одну сторону весов педагог помещает пластины на число 7 и 2 – планка наклоняется.

— Ребята, что произошло?

— Почему?

— Как вы думаете, что нужно сделать, чтобы наши весы выровнять?

Дети высказывают предложения по уравниванию весов с помощью других пластин, которые необходимо поместить на другую сторону планки.

Вариант 1. Дети используют пластины и размещают их на другой стороне под номерами 7 и 2.

Вариант 2. Дети используют одну пластину, размещая ее под номером 9.

Осуществляя практическую деятельность с весами, дети убеждаются в том, что уравновесить весы можно посредством зеркального отображения того же количества и места расположения пластин на двух сторонах планки, а также при использовании операции сложения двух меньших частей.

Модификация упражнения:

1. Выполнение операции сложения с любыми числами в пределах 10 (может быть представлен самостоятельный их выбор детьми).

2. В ходе игры педагог может задавать уточняющие вопросы: Как мы получили число 9? Из каких частей состоит число 9? Что больше (меньше) 7 или 9? На сколько? и т.д.

3. Использование педагогом переместительного закона сложения. Убеждение детей в том, что при перестановке частей из двух меньших чисел, итоговое число не меняется.

Составь число

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Совершенствовать знания о составе чисел в пределах 10.

Игровой материал: Математические весы демонстрационные

Количество участников: от 2 человек и более

Задание:

Педагог предлагает на одну сторону весов поместить пластину на цифру, обозначающую, например, число 10.

- Из каких чисел состоит число 10?
- Представьте данное число из двух пластин на другой стороне планки.
- Проверьте результат (результат верный, если планка придет в равновесие).

Модификация упражнения:

Выполнение действий с весами по совершенствованию навыков составления любых чисел (может быть представлен самостоятельный их выбор детьми).

Знакомство с мерой весов (упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Познакомить с измерительным прибором – весами с чашами. Уточнить понятия: тяжелый, легкий. Познакомить с единицей измерения массы – грамм.¹⁷ Познакомить с новым способом сравнения предметов по массе.

Игровой материал: «Считаем, взвешиваем, сравниваем»

Набор состоит из весов с 2 ёмкостями, 11-ти металлических гирь, 14-ти пластмассовых. Прозрачные мерные чаши весов облегчают зрительное восприятие количества объектов и их массы. Размер: 460х 170х 170 мм. Материал: пластмасса, металл. Упаковка: картонная коробка.



Количество участников: от 2 человек и более

Задание:

Педагог вносит поднос, на котором располагаются мешочек с песком и мешочек с ватой (мешочки одинаковые по цвету, форме, разные по весу).

- Что можно сказать о мешочках?

Педагог предлагает взвесить их в руке и определить, какой тяжелее (легче).

- От чего это зависит?

— На сколько точно они отличаются друг от друга можно определить с помощью весов.

Весы стоят на ровной поверхности. Педагог обращает внимание детей на стрелочку, которая находится посередине весов, предлагает ребятам положить на одну чашу весов мешочек, на другую – весовые гири, с помощью которых можно определить массу мешочков.

Модификация упражнения:

Педагог предлагает взвесить предметы (игрушки), которые находятся в группе (мяч, кукла, кирпичик и т.д.).

Гостинцы от белочки (упражнение для детей 3-4 лет)

Задачи: Закреплять умение называть свойства предметов: цвет (красный, желтый, синий, зеленый, оранжевый), размер: («большой», «маленький», «средний по размеру»).

Игровой материал: Набор «Грибочки»

¹⁷ Использование той или иной массы (гири весом в 1, 2, 5, 10, 20 грамм) зависит от возрастных и индивидуальных особенностей ребенка.

В набор входит деревянная платформа, на которой растут 15 разноцветных грибочков различных размеров. Размер: 210x130x50мм. Материал: бук, береза, липа. Окрашен акриловыми красками. Упаковка: микроффра.



Количество участников: от 2 человек и более

Задание:

Педагог разыгрывает перед детьми игровую ситуацию:

— Что нам принесла белочка в корзинке?
— Давайте рассмотрим грибочки, потрогаем пальчиками, переложим из одной руки в другую.

— Педагог показывает большой жёлтый гриб (маленький красный, средний по размеру синий и т. д.) и предлагает выполнить задание:

- Найдите гриб такого же цвета.
- Найдите гриб такой же большой (маленький, средний по размеру).
- Покажите все красные грибочки (синие, жёлтые, зелёные, оранжевые).
- Покажите все большие грибочки (маленькие, средние).
- Назовите, какого цвета этот гриб.
- А какой он по размеру? (большой, маленький, средний)» И т.д.

Модификация упражнения:

Педагог просит детей сгруппировать грибочки по цвету или размеру, обобщить данный признак группировки в речи.

Продолжи ряд

(упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Актуализировать представления о свойствах предметов: цвет (красный, желтый, синий, зеленый, оранжевый) и размер (большой, маленький, средний по размеру). Закреплять умение называть предметы по двум признакам (цвет, размер).

Игровой материал: Набор «Грибочки»

Количество участников: не более 3 человек

Задание:

Педагог собирает детей около себя и показывает ряд грибочков. Варианты последовательности грибов могут быть разными: красный, синий, зелёный грибочки; красный, синий, жёлтый, оранжевый грибочки; большой, маленький грибочки; большой, маленький, средний по размеру и т. д.

Педагог просит детей продолжить расставлять грибочки в заданной последовательности, вслух проговаривая свои действия.

Модификация упражнения:

Усложнение последовательности ряда грибов: два красных грибочка, один зелёный; маленький грибочек, два средних по размеру и т.д.

Волшебный круг

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Упражнять в составлении целого из частей, в делении целого на части. Упражнять в сравнении целого, его части и несколько частей целого.

Игровой материал: Математическая мозаика «Доли»

Набор пластиковых карточек в который входят: круг (1 шт. фиолетовый), $\frac{1}{2}$ круга (2 шт. красный), $\frac{1}{3}$ круга (3 шт. желтый), $\frac{1}{4}$ круга (4 шт. синего цвета), $\frac{1}{5}$ круга (5 шт. розового цвета), $\frac{1}{6}$ круга (6 шт. оранжевого цвета), $\frac{1}{8}$ круга (8 шт. зеленого цвета), $\frac{1}{10}$ круга (10 шт. коричневого цвета), $\frac{1}{12}$ круга (12 шт. черного цвета) Размер: 190x60x145 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластмассовый контейнер.



Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог демонстрирует один круг и проговаривает, что это целый предмет - единица. Затем показывает долю, например, половину - $\frac{1}{2}$ круга. И называет ее частью. Затем делает акцент на том, что часть может быть еще меньше (это $\frac{1}{4}$). Еще раз подводит итоги по размерам и названиям долей.

Таким образом, рассматриваются все части до $\frac{1}{10}$, из которых может состоять круг.

1. Просит ребенка дать ему целый круг, а затем $\frac{1}{2}$ ($\frac{1}{4}$, $\frac{1}{6}$ и т.д.) его часть.

3. Составить целый круг из нескольких частей и посчитать, сколько долей было взято.

Модификация упражнения:

Предложить ребенку сравнить между собой $\frac{1}{3}$ и $\frac{1}{6}$, определить какая доля больше (меньше). И т.д.

Времена года

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Познакомить с размерами долей, цифровыми обозначениями на мерках. Закреплять понятия «часть», «целое». Уточнить представления детей о временах года, частях суток, месяцах. Упражнять в сравнении количества частей.

Игровой материал: Математическая мозаика «Доли»

Количество участников: от 1 до 4 человек

Задание:

Педагог предлагает детям составить круг из четырех долей.

— Что еще можно разделить на четыре части? (Времена года - лето, осень, зима, весна, или части суток - утро, день, вечер, ночь)

— Почему?

Педагог обращает внимание детей на цифровое обозначение на каждой из долей - две цифры, разделенные чертой ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$...).

— Цифра наверху, обозначает целое, а цифра внизу - обозначает, на сколько частей разделили целое.

Педагог обращает внимание детей на ранее собранный круг из четырех частей.

— Расскажите все о нашем круге.

— На сколько частей мы разделили круг (целое)?

— Сколько частей мы для этого взяли?

— Что обозначают наши части?

— Представьте, что наш круг (целое) - это времена года.

— Какое сейчас время года?

— Найдите часть, обозначающую цифру один.

— Какое время года наступит после...? Найдите нужную цифру, которая стоит за 1? И т.д.

Педагог сообщает, что каждое время года делится на три месяца. Предлагает детям проверить это, наложив на каждую четвертую часть ($\frac{1}{4}$) три меньших доли ($\frac{1}{12}$). Взрослый просит посчитать все доли, назвать месяцы. Тем самым, дошкольники убеждаются в том, что год состоит из 12 месяцев: на доле, которая обозначает месяц, написано соответствующее обозначение.

Дети проговаривают и запоминают, что указывает цифровое обозначение - разделили на 12 и взяли 1 часть.

Модификация упражнения:

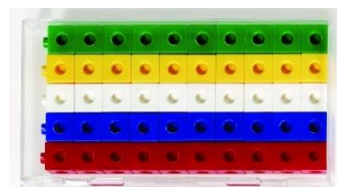
Педагог предлагает сравнить $\frac{1}{4}$ и одну $\frac{1}{12}$ части, убедиться какая больше и объяснить, почему.

Построй башню из кубиков (упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Тренировать в умении соотносить число, количество и цифру от 0 до 5. Закреплять знание цифр от 0 до 5. Упражнять в выполнении арифметических действий на сложение и вычитание в пределах 5. Закреплять узнавание и называние основных цветов. Формировать опыт самопроверки по образцу.

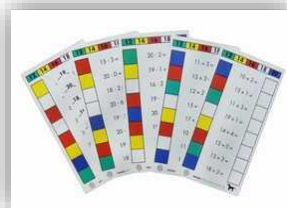
Игровой материал: Кубики контрольные

В набор входят 50 штук (размер каждого кубика 20х20 мм). Размер: 320х248 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: гриппер.



Раздаточные карты № 1 «Счет в пределах 5»

Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Предназначены для отработки навыков счета в пределах 5. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер



Количество участников: от 1 до 5 человек

Задание:

Педагог предлагает рассмотреть контрольные кубики и раздаточные карточки № 1 из набора «Счет в пределах 5».

— Возьмите кубики разных цветов.

— Обратите внимание на цветовой код сверху карточки.

— Сделайте первое упражнение (обозначение цифрой количества предметов, выполнение арифметических действий на сложение и вычитание в пределах 5), найдите правильный ответ на прямоугольнике сверху.

— Возьмите кубик такого же цвета, как и прямоугольник с правильным ответом.

— Поставьте этот кубик рядом с упражнением.

— Сделайте то же для всех упражнений на эту карту. Таким образом, вы должны построить «башню».

— Проверьте результат своей работы путём сравнения последовательности цвета на своей «башне», с цветовой последовательностью «башни», нарисованной на другой стороне карты.

Модификация упражнения:

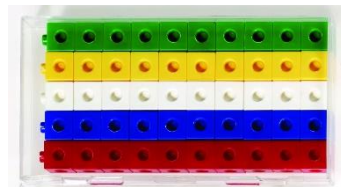
Усложнение упражнения, путем запоминания детьми цветных кодов сверху и складывание «башни» по памяти.

Выбери нужный кубик
(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Тренировать в умении соотносить число, количество и цифру от 0 до 10. Закреплять знание цифр от 0 до 10. Упражнять в выполнении арифметических действий на сложение и вычитание в пределах 10. Закреплять узнавание и называние основных цветов. Формировать опыт самопроверки по образцу.

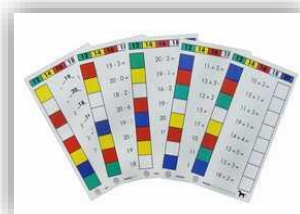
Игровой материал: Кубики контрольные

В набор входят 50 штук (размер каждого кубика 20х20 мм). Размер: 320х248 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: гриппер.



Раздаточные карты № 2 «Счет в пределах 10»

Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Предназначены для отработки навыков счета в пределах 10. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер



Количество участников: от 1 до 5 человек

Задание:

Педагог предлагает рассмотреть контрольные кубики и раздаточные карточки №2 из набора «Счет в пределах 10».

- Возьмите кубики разных цветов.
- Обратите внимание на цветовой код сверху карточки.
- Сделайте первое упражнение (обозначение цифрой количества предметов, выполнение арифметических действий на сложение и вычитание в пределах 10), найдите правильный ответ на прямоугольнике сверху.
- Возьмите кубик такого же цвета, как и прямоугольник с правильным ответом.
- Поставьте этот кубик рядом с упражнением.
- Сделайте то же для всех упражнений на эту карту. Таким образом, вы должны построить «башню».
- Проверьте результат своей работы путём сравнения последовательности цвета на своей «башне», с цветовой последовательностью «башни», нарисованной на другой стороне карты.

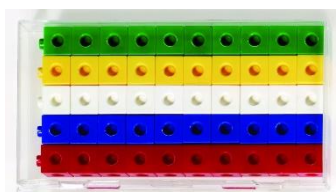
Модификация упражнения:

Усложнение упражнения, путем запоминания детьми цветных кодов сверху и складывание «башни» по памяти.

Считаю и решаю до 20
(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Закреплять умение читать и решать примеры на сложение и вычитание в пределах 20 без перехода через 10 (с переходом через 10). Развивать счётные операции в пределах 20. Тренировать опыт самопроверки по образцу.

Игровой материал: Кубики контрольные



В набор входят 50 штук (размер каждого кубика 20х20 мм). Размер: 320х248 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: гриппер.

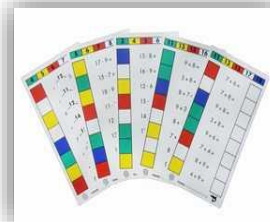
Раздаточные карты № 3 «Сложение и вычитание в пределах 20 без перехода через 10» (карты 1-8)

Предназначены для отработки навыков сложения и вычитания в пределах 20 без перехода через 10. Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.



Раздаточные карты № 4 «Счёт в пределах 20 с переходом через 10» (карты 1-8)

Предназначены для отработки навыков сложения и вычитания в пределах 20 с переходом через 10. Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.



Количество участников: от 1 до 8 человек

Задание:

Педагог предлагает рассмотреть контрольные кубики и раздаточные карточки № 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 (из набора «Счёт в пределах 20 без перехода через 10», «Счёт в пределах 20 с переходом через 10»).

- Возьмите кубики разных цветов.
- Обратите внимание на цветовой код сверху карточки.
- Решите первый пример, найдите правильный ответ на прямоугольнике сверху.
- Возьмите кубик такого же цвета, как и прямоугольник с правильным ответом.
- Поставьте этот кубик рядом с примером.
- Сделайте то же для всех примеров на эту карту. Таким образом, вы должны построить «башню». Проверьте результат своей работы путём сравнения последовательности цвета на своей «башне», с цветовой последовательностью «башни», нарисованной на другой стороне карты.

Модификация упражнения:

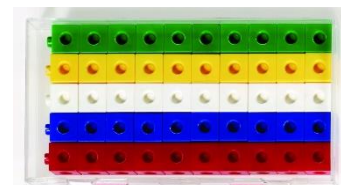
1. Усложнение игры путем запоминания детьми цветных кодов сверху и складывания «башни» по памяти.
2. Предложить выполнить задание и проверить себя сразу на двух или трех картах.

Составь число до 20 (упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Формировать умение раскладывать число 20 на два меньших числа без перехода и с переходом через 10. Тренировать в умении выполнять счётных операций в пределах 20. Тренировать опыт самопроверки по образцу.

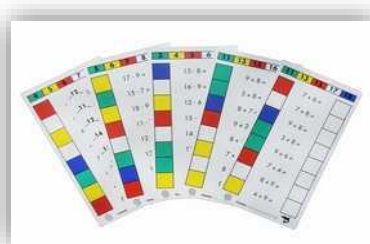
Игровой материал: Кубики контрольные

В набор входят 50 штук (размер каждого кубика 20х20 мм). Размер: 320х248 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: гриппер.



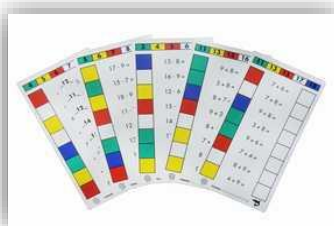
Раздаточные карты № 3 «Сложение и вычитание в пределах 20 без перехода через 10» (карты 9-10)

Предназначены для отработки навыков сложения и вычитания в пределах 20 без перехода через 10. Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.



Раздаточные карты № 4 «Счёт в пределах 20 с переходом через 10» (карты 9-10)

Предназначены для отработки навыков сложения и вычитания в пределах 20 с переходом через 10. Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.



Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог предлагает рассмотреть контрольные кубики и раздаточные карточки № 9-10 (из набора «Счёт в пределах 20 без перехода через 10», «Счёт в пределах 20 с переходом через 10»).

- Возьмите кубики разных цветов.
- Обратите внимание на цветовой код сверху карточки.
- Определите первое (второе) меньшее число в составе чисел до 20. Найдите правильный ответ на прямоугольнике сверху.
- Возьмите кубик такого же цвета, как и прямоугольник с правильным ответом. Поставьте этот кубик рядом с упражнением.
- Сделайте то же для всех упражнений на эту карту. Таким образом, вы должны построить «башню».
- Проверьте результат своей работы путём сравнения последовательности цвета на своей «башне», с цветовой последовательностью «башни», нарисованной на другой стороне карты.

Модификация упражнения:

Выполнение задания и проверка сразу на двух картах.

Высокие и низкие пирамидки

(упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Уточнить понимание слов «высокий» и «низкий», сформировать представление об упорядочивании по высоте нескольких предметов. Упражнять в сравнении предметов по высоте, употребляя понятия «высокий», «низкий», «выше», «ниже».

Игровой материал: Лабиринт средний

Лабиринт выполнен в виде десяти двусторонних счет, каждая сторона пронумерована у основания. Внутри лабиринта расположена таблица, с одной ее стороны расписаны действия на тренировку вычитания, а с другой на сложение в пределах 10-ти. Счеты выполнены в виде горки.

Двигаясь по ней сверху вниз - числа становятся меньше, как и количество фигурок для счета. Такое строение позволяет контролировать уровень сложности, постепенно, переходя к большим цифрам и более сложным действиям. Размер: 310x160x90 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.



Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог предлагает детям построить и упорядочить пирамидки по возрастающей, от самой низкой до самой высокой. Затем по убывающей последовательности, от самой высокой до самой низкой.

Дети выполняют сравнение пирамидок по высоте практическим путем, проговаривая результат деятельности: «самая высокая пирамидка, ниже, еще ниже... самая высокая» и т.д.

Модификация упражнения:

Педагог просит детей найти пирамидки одинаковые по цвету, но разные по высоте.

Добавь до числа...

(упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Формировать представление о том, что каждое следующее число больше предыдущего на один. Упражнять в прямом счёте в пределах 10. Закреплять знание цифр в пределах 10, навык соотнесения цифр с соответствующим количеством и числом предметов.

Игровой материал: Лабиринт средний

Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог распределяет на одной стороне лабиринта кольца так, чтобы дети могли добавлять к нужному числу (обозначенному цифрой) по 1 кольцу.

— Назовите цифры на лабиринте по порядку.

— Сколько колец над цифрой 1? (Одно.)

— Сколько колец над цифрой 2? (Одно.)

— Что вы можете сказать про количество колец над цифрой 2?

— Сколько нужно добавить колец, чтобы их стало столько же, сколько обозначает данная цифра?

- Правильно, нужно добавить одно кольцо.
- Дети выполняют соответствующие практические действия.
- Сколько было колец над цифрой 2? Сколько стало? Сколько добавили?
- Значит, чтобы из числа один получить число 2, нужно добавить... (Ещё одно кольцо.)
- Сколько колец над цифрой 3? (Два кольца.)
- Что вы можете сказать про количество колец над цифрой 3?
- Что нужно сделать, чтобы колец стало три?
- Дети добавляют одно кольцо к числу над цифрой 3.
- Сколько было? Сколько стало? Сколько добавили?» и т. д. до 10.
- Далее взрослый предлагает посчитать кольца в прямом порядке до 10.
- Модификация упражнения:*
- Педагог, предварительно убирает часть (2, 3 или более) колец с пирамидки, например, под номером 6. Просит детей добавить кольца до обозначенного цифрой числа, объяснив при этом свои действия.

Отсчитай обратно

(упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Формировать представление о том, что каждое предыдущее число меньше следующего на один. Упражнять в прямом и обратном счёте в пределах 10. Закреплять знание цифр в пределах 10, навык соотнесения цифры, числа и количества предметов.

Игровой материал: Лабиринт средний

Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог располагает на одной стороне лабиринта количество колец, соответствующих цифре. Обращает внимание детей на цифровой ряд на лабиринте:

- Назовите цифры в прямом и обратном порядке.
- Сколько всего колец находится над цифрой 10?
- Сколько нужно убавить колец, чтобы их осталось 9?
- Дети выполняют практические действия.
- Сколько было колец над цифрой 10?
- Сколько осталось? Насколько убавили?
- Значит, чтобы из числа десять получить число девять, нужно убавить... (Одно кольцо.)
- Сколько колец над цифрой 9?
- Что нужно сделать, чтобы колец осталось восемь?
- Дети убирают на пирамидке одно кольцо.
- Сколько было? Сколько осталось? Насколько убавили?» и т. д. до 1.
- Педагог предлагает посчитать кольца в обратном порядке от 10 до 1.
- Модификация упражнения:*
- Педагог, предлагает образовать число, например, 5, на пирамидке с номером 7 путем уменьшения количества колец.

Горка из «примеров»

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Формировать представление о составе числа из двух меньших чисел в пределах 10. Упражнять в умении решать примеры на сложение и вычитание в пределах 10.

Игровой материал: Лабиринт средний

Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог, вместе с детьми, рассматривает варианты состава заданного числа от 1 до 10 на кольцах лабиринта (передвигая счеты). Далее, взрослый просит соотнести эти варианты с примерами на сложение и вычитание (таблица на лабиринте). Дети проговаривают состав числа, читают и решают примеры на сложение и вычитание в пределах 10.

Модификация упражнения:

Выполнение задания в паре: один в паре называет состав числа – другой показывает с помощью колец на лабиринте, и наоборот; один в паре читает пример, другой – показывает с помощью колец на лабиринте и решает, и наоборот.

Путаница

(упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Способствовать освоению детьми новых видов движений кисти руки и запястья. Развивать восприятие цвета (основные цвета) и формы (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник), умение сравнивать предметы по размеру (самый большой, больше, меньше, самый маленький).

Игровой материал: Логические формы

Состоит из основания и пяти вертикальных палочек, закрытых «ключом», на которых находятся разные по форме и цвету детали. Ключ – своеобразные выпуклости на палочках, которые делают процесс снятия форм более сложным и увлекательным. Геометрические формы (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг) выполнены в цветовой гамме: желтый, красный, синий, зеленый. Основание игрушки изготовлено из неокрашенной древесины. Количество фигур-16 штук. Размер: 190х190х145 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.



Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог демонстрирует набор пирамидок с неправильно надетыми формами и предлагает детям исправить «путаницу». При рассматривании пирамидки из колец, педагог уточняет, что каждый раз нужно надевать самое большое кольцо из оставшихся. В случае затруднений взрослый оказывает помощь:

- Посмотри, перед тобой лежат колечки от пирамидки.
- Найди среди них самое большое, возьми его в руку и покажи нам.
- Правильно, а теперь надень это кольцо на пирамидку.
- Какое кольцо по размеру (цвету) ты надел?
- Найди кольцо поменьше, посмотри оно самое большое из тех, которые остались лежать на ковре, покажи его нам и надень на пирамидку.
- Какого оно размера (цвета)?
- А как назвать это колечко? Надень его тоже на пирамидку.
- Сколько колец осталось? Надень последнее кольцо на пирамидку.
- Назови колечки от самого большого до самого маленького.
- Найди место на пирамидке остальным формам. Назови их.
- Как ты догадался, что здесь должны находиться треугольники (квадраты...)?

Модификация упражнения:

Дети самостоятельно совершают практические действия, собирают и разбирают логические формы.

Собери пирамидку (упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Способствовать освоению детьми новых видов движений кисти руки и запястья. Закреплять умение рассматривать предметы, выделять детали, соотносить с ними точные наименования. Узнавать и называть фигуры (круг, прямоугольник, квадрат, треугольник), цвета (красный, желтый, зеленый, синий, оранжевый). Закреплять навык счета в пределах 5, умение называть общее количество предметов соответствующим числительным.

Игровой материал: Формы на палочках

Состоит из основания и четырех вертикальных палочек, закрытых «ключом», на которых находятся разные по форме и цвету детали. Ключ – своеобразные выпуклости на палочках, которые делают процесс снятия форм более сложным и увлекательным. Геометрические формы (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг) выполнены в цветовой гамме: желтый, красный, синий, зеленый, оранжевый. Основание игрушки изготовлено из неокрашенной древесины. Количество фигур-20 штук. Размер: 150х150х120 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.



Логические формы

Состоит из основания и пяти вертикальных палочек, закрытых «ключом», на которых находятся разные по форме и цвету детали. Ключ – своеобразные выпуклости на палочках, которые делают процесс снятия форм более сложным и увлекательным. Геометрические формы (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг) выполнены в цветовой гамме: желтый, красный, синий, зеленый. Основание игрушки изготовлено из неокрашенной древесины. Количество фигур-16 штук. Размер: 190х190х145 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.



Количество участников: не более 2 человек

Задание:

Педагог демонстрирует пирамидки (формы на палочках или логические формы):

— Давайте рассмотрим, потрогаем пальчиками, переложим формы из одной руки в другую.

Дети пробуют снять фигуры со стержня, выполняют исследование предметов.

Педагог предлагает найти нужную фигуру и одеть ее на стержень, подбирая «ключ»:

— Найдите красный (желтый, зеленый...) треугольник и наденьте его на стержень.

— Какую фигуру мы надели на стержень? Какого цвета треугольник?

— Наш «ключ» содержит «шишечки». Сколько их?

Такой же вариант заданий дети выполняют с квадратами, прямоугольниками и кругами.

Модификация упражнения:

Дети самостоятельно исследуют новые игрушки, манипулируют, совершают практические действия.

Отгадай, что делает Ваня (упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Тренировать в умении сравнивать и соотносить показания времени на электронных часах с показаниями времени на часах со стрелкой. Закреплять умение соотносить показания времени на электронных часах и часах со стрелкой с режимными моментами, частями суток.

Игровой материал: Распорядок дня



В комплекте настольные часы со стрелками и 12 рабочих карточек. На часах есть часовые метки и крупные цифры от 1 до 12 синего цвета и цифры среднего размера от 13 до 24 красного цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, часовая стрелка черного цвета и минутная стрелка красного цвета. Стрелки синхронизированы и приводятся в движение колесиком на боковой поверхности, выступающим из корпуса. Рабочие карточки имеют картиночное изображение режимного момента, изображение циферблата с соответствующим расположением стрелок, цифровое обозначение времени начала и окончания изображенного процесса. Каждая карточка имеет свой цвет. Набор предназначен для наглядной демонстрации течения времени и различных способов обозначения времени. Размер: 235x180x60. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.

Количество участников: от 2 до 4 человек

Задание:

Педагог предлагает детям рассмотреть карточки.

— Мальчик, изображённый на картинках, каждый день просыпается, засыпает, завтракает, ужинает, ходит в детский сад.

— Как вы думаете, что происходит на этой картинке: Ваня собирается пойти в детский сад, или только что пришёл оттуда?

— Как вы догадались? В какое время это происходит?

— Воспроизведите данное время на настольных часах с помощью колесика на боковой поверхности. И т. д.

Модификация упражнения:

Педагог предлагает детям соотнести показания времени не только с режимными моментами, но и с частями суток (*В 6:50 Ваня собирается в детский сад, потому что это происходит утром...*).

Режим дня (упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Закреплять ориентировку во времени (части суток). Тренировать в умении соотносить режимные моменты со временем на часах. Закреплять умение определять время по часам.

Игровой материал: Распорядок дня

Количество участников: от 2 до 4 человек

Задание:

Педагог демонстрирует часы и предлагает рассмотреть картинки с изображением режимных моментов.

- Расскажите, чем занимаются дети. Когда это происходит?
- Что вы делаете утром, днём, вечером?
- Поставьте на часах стрелки так, чтобы они показывали время, когда и чем вам надо заниматься.

Модификация упражнения:

Педагог предлагает детям составить свой режим дня, используя часы и карточки с изображением видов деятельности.

Определи время

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Тренировать в умении определять время по часам. Закреплять умение определять число на один больше предыдущего.

Игровой материал: Часы индивидуальные

Часы индивидуальные представляют собой раздаточный материал для групповых занятий с детьми в количестве 10 штук. Предназначены для изучения понятия «время». Размер: 130х95 мм. Материал: картон, металл. Упаковка: гриппер.



Количество участников: от 1 до 10 человек

Задание:

Педагог раздаёт карточки с индивидуальными часами и сообщает:

- Я буду называть время, а вы будете показывать его с помощью стрелок на своих часах.
- Сколько сейчас времени, если было 5 часов, а прошёл один час?
- Где находятся стрелки?
- Сколько будет времени, если пройдёт ещё час? Где будут располагаться стрелки? и т. д.

Модификация упражнения:

Педагог называет детям показания времени на часах с учётом минутной стрелки.

Исправь ошибку Незнайки

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Тренировать в умении ставить время на часах в соответствии с названным временем. Закреплять умение определять время по часам и минутам.

Игровой материал: Часы индивидуальные

Количество участников: от 1 до 10 человек

Задание:

Педагог раздаёт детям карточки с индивидуальными часами и сообщает о проделках Незнайки:

- Незнайка не умеет пользоваться часами. Я просила его поставить стрелки так, чтобы они показывали 6 часов (7 часов, 10 часов, 12 часов и т. д.), а Незнайка поставил время на часах неправильно. Исправьте ошибку Незнайки.

Педагог называет время, демонстрирует ошибки Незнайки – дети исправляют их, с помощью стрелок ставят правильное время на часах.

Модификация упражнения:

Дети ставят на часах время с учётом минутной стрелки.

Расставь по порядку
(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Тренировать в умении определять в правильной последовательности начало, продолжение и окончание дня и соотносить с показаниями времени на часах со стрелкой. Закреплять умение определять время по часам. Упражнять в ориентировке в цифровом ряду от 1 до 12.

Игровой материал: Часы индивидуальные

Количество участников: не более 2 человек.

Задание:

Педагог предлагает рассмотреть циферблаты (10 штук) с различными показаниями времени (от начала дня до его окончания), разложенные в свободном порядке.

— Ребята, расставьте циферблаты по порядку, так, чтобы они показывали время от начала дня до его окончания.

Дети располагают карточки с индивидуальными часами, аргументируя свой выбор.

Модификация упражнения:

Педагог предлагает детям циферблаты с показаниями времени на часах с учётом минутной стрелки.

Необычные вкладыши
(упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Развивать навык соотнесения, узнавания и названия основных цветов (красный, желтый, синий, зеленый). Закреплять ориентировку в пространстве (наверху, внизу, слева, справа).

Игровой материал: Пазл часы «Лягушка»



Пазл выполнен в виде лягушки, состоит из рамки основы, часовых стрелок в виде ручек и вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного цвета. Размер: 270х345х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.

Количество участников: не более 2 человек

Задание:

1. Педагог предлагает ребенку собрать пазлы из цифр, не акцентируя внимание на порядок цифр в ряду. Далее предлагает выполнить действия: показать цифру такого же цвета, показать цифру зеленого (желтого, синего, красного) цвета, назвать цифру по цвету.

2. Педагог обращает внимание детей на стрелки – лапки лягушонка. Дети пробуют их передвигать по циферблату так, как «просит» лягушонок:

— Поверните красную лапку вверх (вниз, направо, налево). На цифру какого цвета показывает красная лапка?

— Поверните синюю лапку вниз (вверх, направо, налево). На цифру какого цвета показывает синяя лапка?

Модификация упражнения:

Проговаривание действий «лягушонка»: дети закрывают глаза, педагог переставляет стрелки сам. Дети, открыв глаза, рассказывают, в какую сторону «смотрят лапки» и какого цвета цифра, на которую они показывают.

Утро, день, вечер, ночь
(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Тренировать в умении соотнесения частей суток со временем на часах. Закреплять умение определять время по часам.

Игровой материал: Пазл часы «Лягушка»



Пазл выполнен в виде лягушки, состоит из рамки основы, часовых стрелок в виде ручек и вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного цвета. Размер: 270х345х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.

Часы «Осьминог»

Часы состоят из круглой деревянной основы с нанесением цветных кружков, в которых нарисованы цифры от 1 до 12 и часовых стрелок в виде щупалец осьминога. Размер: 140х140х5мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Часы «Улитка»

Пазл состоит из квадратной рамки основы, часовых стрелок, вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного цвета и вкладышей с изображением количества предметов соответствующих каждой цифре. Размер: 300х300х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Распорядок дня

В комплекте настольные часы со стрелками и 12 рабочих карточек. На часах есть часовые метки и крупные цифры от 1 до 12 синего цвета и цифры среднего размера от 13 до 24 красного цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, часовая стрелка черного цвета и минутная стрелка красного цвета.



Стрелки синхронизированы и приводятся в движение колесиком на боковой поверхности, выступающим из корпуса. Рабочие карточки имеют картиночное изображение режимного момента, изображение циферблата с соответствующим расположением стрелок, цифровое обозначение времени начала и окончания изображенного процесса. Каждая карточка имеет свой цвет. Набор предназначен для наглядной демонстрации течения времени и различных способов обозначения времени. Размер: 235х180х60. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.

Количество участников: не более 3 человек.

Задание:

Педагог предлагает детям узнать, как связаны между собой части суток и время на часах.

— В этом нам поможет лягушонок (улитка, осьминог) с циферблатом.

— Лягушонок (улитка, осьминог) поставит длинную стрелку на 12, а короткую стрелку будет передвигать. К каждому показанию времени нужно подобрать карточку с изображением части суток (Распорядок дня).

Педагог, с помощью стрелок, демонстрирует время на часах, а дети выбирают карточки с изображением соответствующих частей суток, аргументируя при этом свой выбор.

Модификация упражнения:

Дети самостоятельно выставляют время на часах и подбирают карточку с изображением части суток.

Математическая пирамида (упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Закреплять умение выполнять арифметические действия в пределах 10 (20, 100)¹⁸. Закреплять представление о сложении с помощью знака +, тренировать в выполнении действия сложения в пределах 10 (20, 100)¹⁹.

Игровой материал: Математическая пирамида



Математические пирамиды на сложение и вычитание в пределах 10, 20, 100 предназначены для занятий по математике как для индивидуальной, так и для групповой работы. Мозаики на сложение и вычитание в пределах 10 и 20 содержат 25 равносоставленных треугольников с заданиями и ответами, а мозаики на сложение и вычитание в пределах 100-36 равносоставленных треугольников. Имеется также инструкция по применению. Размер: 200x15x80мм. Материал: картон, бумага. Упаковка: пластиковая коробка

Количество участников: от 1 и более.

Задание:

Педагог показывает ребенку части математического треугольника. Обращает внимание на разноцветные стороны треугольника, математическое действие, часть круга с одной стороны треугольника. Уточняет у ребенка, какие числа написаны на одном треугольнике. После того как ребенок назовет числа, педагог уточняет, может ли он выполнить действия с ними.

1. «Ребенок умеет складывать двухзначные числа». Педагог предлагает ребенку выполнить сложение и, к примеру, приложить треугольник с правильным ответом. Контроль выполнения - цветовое совпадение сторон треугольника.

Окончательный вариант математической пирамиды представлен в Приложении 2 (рис. 8).

2. «Ребенок не умеет складывать двухзначные числа». Педагог обращает внимание на один из треугольников, где написаны примеры на сложение. Предлагает выбрать пример и сложить последние цифры чисел. Ребенок с помощью счетного материала складывает. После чего педагог обращает внимание на последнюю цифру получившегося числа и предлагает найти данную цифру на других треугольниках. Если ребенок находит два треугольника с данной цифрой, тогда предлагается подобрать верный вариант с помощью цветового орнамента сторон.

Модификация упражнения:

¹⁸ Выбор диапазона счета зависит от индивидуальных возможностей детей.

¹⁹ См. сноску 1.

Разделить детей на команды и устроить соревнование, кто быстрее соберет математический треугольник.

Цветные пазлы

(упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Закреплять навык соотнесения, узнавания и называния основных цветов (красный, синий, зеленый, желтый). Упражнять в сравнении, группировке предметов по заданному признаку.

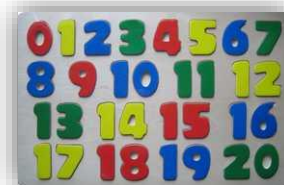
Игровой материал: Пазл Цифры от 0 до 9

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 9 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). На рамке- вкладыше под цифрами изображено соответствующее количество предметы. Размер: 300х225х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Пазл Цифры от 0 до 20

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 20 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). Размер: 465х295х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Количество участников: от 1 до 4 человек

Задание:

1. Педагог демонстрирует детям пазлы (Пазл «Цифры» (от 0 до 9), (от 0 до 20)), обращает внимание на отсутствие цифр. Предлагает собрать пазлы с цифрами, обращаясь к детям с просьбой:

— Найдите и покажите цифры такого же цвета (демонстрирует цветовую карточку).

— Найдите и покажите все красные (синие, желтые, зеленые) цифры.

— Назовите, какая цифра по цвету?

— Соберите цифры в рамку: сначала красные, затем желтые, зеленые и синие.

2. Педагог показывает две цифры одинаковые по цвету.

— Посмотрите на цифры.

— Чем они похожи друг на друга? Почему?

Взрослый просит детей найти среди множества цифр те, которые будут похожи на предыдущие.

Далее педагог показывает две цифры, отличающиеся по цвету.

— Что вы можете сказать про эти цифры?

— Чем они отличаются? Почему?

Взрослый просит детей найти среди множества цифр те, которые будут отличаться от предыдущих. Дети выполняют действия, объясняя их.

Модификация упражнения:

Группировка цифр вне рамки по цвету, обобщение признака.

Найди для каждой цифры свой домик

(упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Формировать представление о цифрах как знаках, обозначающих числа. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 0 до 9, ориентироваться в цифровом ряду. Закреплять количественный счет, умение называть количество предметов соответствующим числительным.

Игровой материал: Пазл Цифры от 0 до 9

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 9 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). На рамке- вкладыше под цифрами изображено соответствующее количество предметов. Размер: 300х225х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог показывает пазлы с цифрами (от 0 до 9), расположенными в свободном порядке:

— Помогите цифрам правильно занять свои места в пазлах - домиках. Цифра живёт в том домике, где изображено столько предметов, сколько эта цифра обозначает. Посчитай количество предметов, назови число и обозначь нужной цифрой.

Модификация упражнения:

После того как ребенок подберет для каждой цифры свой домик, взрослый может предложить назвать цифры по порядку.

**Ну-ка цифры, встаньте в ряд:
я – командир, вы – мой отряд!**
(упражнение для детей 5-7 лет)

Задачи: Актуализировать умение воспроизводить цифровой ряд от заданного до заданного числа в прямом и обратном порядке в пределах 9^{20} (20^{21}). Закреплять ориентировку в цифровом ряду.

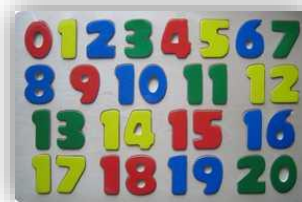
Игровой материал: Пазл Цифры от 0 до 9

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 9 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). На рамке- вкладыше под цифрами изображено соответствующее количество предметов. Размер: 300х225х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Пазл Цифры от 0 до 20

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 20 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). Размер: 465х295х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



²⁰ Для детей 5-6 лет.

²¹ Для детей 6-7 лет.

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог показывает цифры (Пазл «Цифры» (от 0 до 9), (от 0 до 20)), расположенные в свободном порядке.

— Посмотри внимательно на цифры и назови в прямом порядке от 1 до 9 (1 до 20), от 2 до 6 (10 до 16), от 3 до 8 (9 до 13), от 5 до 9 (8 до 15).

— Назови цифры в обратном порядке от 9 до 1 (15 до 10), от 8 до 4 (17 до 8), от 5 до 0 (16 до 0), от 9 до 6 (20 до 15) и т. д.

— Разложи цифры по порядку в рамке.

Модификация упражнения:

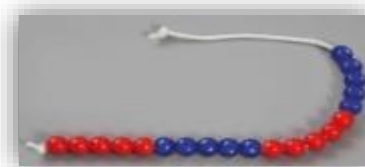
Ребенок самостоятельно устанавливает счет от заданного числа до заданного числа и выполняет его с опорой на цифровой ряд.

Математика для малышей (упражнение для детей 3-4 лет)

Задачи: Познакомить с понятиями «много», «один». Развивать умение отвечать на вопрос «сколько?». Упражнять в ориентировке в пространстве (слева, справа).

Игровой материал: Разноцветные бусы, красно-голубые

Бусины (шары) диаметром 23 мм красного и белого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5шт. каждый цвет. Размер: 360x250 мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: грип-пер.



Количество участников: от 1 и более

Задание:

Предварительная работа: знакомство с понятиями «много», «мало», «один» на игрушках и предметах.

Педагог демонстрирует ребенку бусы в количестве 10 элементов. Выделяет в бусах один элемент, отодвигая его от общего количества элементов, называя при этом количественные понятия «много», «один».

— Покажи, где много бусин. Покажи, где одна бусина.

Далее педагог приводит элементы бус в одну прямую и просит ребенка выполнить действия:

— Возьми одну бусину. Помести ее справа.

— Сколько бусин слева? (Много.) Сколько бусин справа? (Одна.)

— С какой стороны много бусин? С какой стороны одна бусина?

Модификация упражнения:

Педагог предлагает детям записать количество бусин (с учетом количественных понятий) с каждой стороны веревки с помощью точек.

Построй фигуру (упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Познакомить детей с понятием «прямая». Развивать восприятие формы (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник) и размера. Развивать умение ориентироваться в пространстве (внутри, снаружи, слева, справа, сверху, внизу).

Игровой материал: Разноцветные бусы, красно-голубые

Количество участников: от 2 до 6 человек

Задание:

Предварительная работа: знакомство с фигурами «круг», «квадрат», «треугольник», «прямоугольник».

1. Педагог демонстрирует детям бусы в виде прямой линии. Подводит к выводу о том, что у прямой линии нет начала и конца. Далее предлагает детям построить из веревки с бусинами «круг». Дети делают вывод о том, что круг - это замкнутая прямая, внутри и снаружи круга можно находиться, внутри и снаружи прямой – нет.

2. По желанию дети могут построить из веревки с бусинами фигуры «квадрат», «треугольник» или «прямоугольник». Рассматривая построенные фигуры, педагог уточняет наличие углов (сторон), их расположение (слева, справа, вверху, внизу) и количество.

3. Дети строят большой (маленький) круг (квадрат, треугольник, прямоугольник), называют фигуры и их размер.

Модификация упражнения:

Педагог предлагает детям выложить фигуру, например, квадрат, и обвести его глазами: перевести взгляд из правого верхнего угла в левый нижний, затем в левый верхний и в правый нижний. Таким же образом можно выполнить действия с другими формами (треугольник, прямоугольник).

Лево – право

(упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Упражнять детей в ориентировке относительно собственного тела и обозначении пространственного направления (слева, справа). Упражнять в ориентировке в пространстве относительно предмета (над, под).

Игровой материал: Разноцветные бусы, красно-голубые, игрушки, предметы

Количество участников: от 1 и более

Задание:

1. Педагог предлагает детям разделить (отодвинуть) бусы на веревке по цвету относительно стороны тела: слева и справа.

— Разделите бусины так, чтобы слева на веревке были только красные бусы, а справа – только синие.

— С какой стороны вы выложили красные (синие) бусы?

Левая рука (сторона)

Правая рука (сторона)



2. Педагог предлагает выложить игрушки (предметы) относительно красных и синих бус:

— Над красными бусами положите зеленый кубик.

— Под синими бусами положите желтый карандаш. И т.д.

— Где находится зеленый кубик (желтый карандаш)? И т.д.

Дети выполняют действия, проговаривая местоположение игрушек (предметов).

Модификация упражнения:

Дети закрывают глаза, педагог переставляет 1-2 игрушки (предмета) относительно красных и синих бус. Затем предлагает детям внимательно рассмотреть игрушки (предметы) и назвать их прошлое и настоящее местоположение. (Зеленый кубик стоял над красными бусами, а сейчас он под красными бусами. И т.д.)

Сравни!

(упражнение для детей 4-5 лет)

Задачи: Упражнять в сравнении предметов по длине и обозначении результата сравнения словами: длинный, короткий, длиннее, короче, одинаковые по длине.

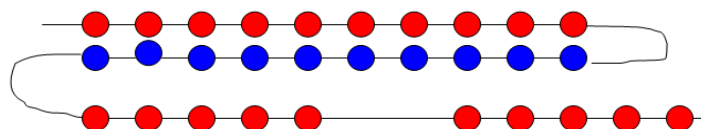
Игровой материал: Разноцветные бусы, красно-голубые

Количество участников: от 1 и более

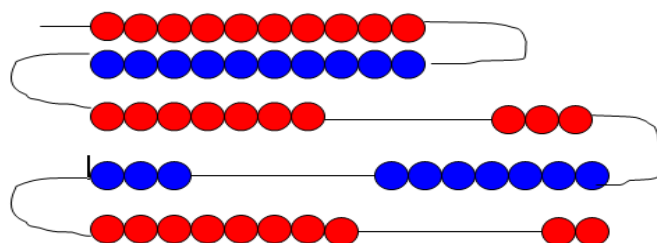
Задание:

Детям предлагается сравнить «дорожки» (определенное количество бусин на веревке, выстроенные в отрезки) по длине и обозначить сравнение словами: длинный, короткий, длиннее, короче, одинаковые по длине. При сравнении использовать прием приложения.

Вариант 1.



Вариант 2.



Модификация упражнения:

1. Сравнение «дорожек» по двум признакам (цвет, длина «дорожки»).
2. Сравнение трех «дорожек» по длине, располагая их в возрастающем и убывающем порядке по величине, отражение в речи порядка расположения «дорожек» и соотношение между ними по величине: «Первая дорожка – самая длинная, вторая – короче, чем первая, третья – самая короткая». И т.д.

Посчитай-ка до 5 (10, 20)

(упражнение для детей 4-7 лет)

Задачи: Упражнять детей в навыке прямого и обратного счета в пределах 5²² (10²³, 20²⁴). Упражнять в составлении и решении простейших числовых равенств на сложение.

Игровой материал: Разноцветные бусы, красно-голубые

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог предлагает детям выполнить задания при использовании разноцветных бус.

1. Выполнить прямой (обратный) счет бусин в пределах 5 (10, 20) по образцу педагога.
2. Отсчитать 5 (10, 20) бусин по образцу педагога.
3. Выполнить счет звуков и отсчитывание количества бусин, соответствующих количеству звуков в пределах 5 (10, 20).

²² Для детей 4-5 лет.

²³ Для детей 5-6 лет.

²⁴ Для детей 6-7 лет.

4. Выполнить счет бусин на ощупь в пределах 5 (10, 20).

В данных вариантах заданий предусматривается комментарии своих практических действий детьми в речи.

Модификация упражнения:

1. Упражнение «Дополни». Например, если дети посчитали три звука, отсчитали три бусины, педагог предлагает им дополнить данное число до пяти, записав порядок своих действий в тетради в клетку.



2. Использование многоступенчатых инструкций:

- Отсчитайте на ощупь столько бусин, сколько раз я постучу на барабане.
- Посчитайте в прямом порядке бусины у меня на веревке и хлопните столько же раз в ладоши. И т.д.

Собери фигуры из треугольников (упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Упражнять детей в сравнении треугольников по размеру, составлении из них новых геометрических фигур: квадратов, четырехугольников, треугольников.

Игровой материал: Игровой набор «Танграм»

Игровой набор состоит из деталей, выполненных из пластика, и карточек-схем. Комплектность: детали танграма (треугольник большой – 2 шт., треугольник средний – 1 шт., треугольник маленький, 2 шт., квадрат – 1 шт., параллелограмм – 1 шт.), карточки-схемы – 8 шт., руководство по эксплуатации – 1 шт. Карточки-схемы изготовлены из картона и ламинированы пленкой, содержат схемы для составления фигур из деталей танграма. Размер 305х215х 30 мм.



Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог предлагает детям рассмотреть набор фигур, назвать их, сосчитать и определить общее количество. Дает задание:

1. Отобрать все треугольники, сосчитать. Сравнить по размеру, накладывая один на другой.
 - Сколько больших, одинаковых по размеру треугольников?
 - Сколько маленьких?
 - Сравните треугольник среднего размера с большим и маленьким. (Он больше самого маленького и меньше самого большого из имеющихся треугольников.)
 - Сколько всего треугольников? Какого они размера?
2. Взять 2 больших треугольника и составить из них последовательно: квадрат, треугольник, четырехугольник. Педагог просит назвать вновь полученную фигуру и сказать, из каких фигур она составлена.
3. Из 2 маленьких треугольников составить те же фигуры, располагая их по-разному в пространстве. Из большого и среднего по размеру треугольников составить четырехугольник.
 - Какую фигуру составите? Как? (Присоединю к большому треугольнику средний треугольник, или наоборот.)
 - Покажите стороны и углы четырехугольника, каждой отдельной фигуры.

— Из треугольников можно составлять новые различные фигуры - квадраты, четырехугольники, треугольники. Фигуры присоединяются одна к другой по сторонам.

Модификация упражнения:

Педагог просит детей самостоятельно сложить фигуры.

Собери фигуры по образцу (упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Упражнять детей в умении составлять новые геометрические фигуры из имеющихся по образцу и замыслу.

Игровой материал: Игровой набор «Танграм»

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Дети, рассмотрев фигуры, делят их по заданию педагога на 2 группы: треугольники и четырехугольники. Педагог сообщает, что из данных фигур можно составить много интересных изображений.

1. Составить четырехугольник из большого и среднего треугольников.

2. Составить новую фигуру из квадрата и двух маленьких треугольников. (Сначала - квадрат, затем - четырехугольник.).

3. Составить новую фигуру из двух больших и одного среднего треугольника. (Пятиугольник и четырехугольник.)

4. Педагог показывает карточки из набора и просит детей составить такие же фигуры. Дети последовательно составляют фигуры, рассказывают, как они делали, называют их.

Модификация упражнения:

Дети выполняют задание в плане представления, а затем - практически:

— Какую фигуру можно составить из 2 треугольников и 1 квадрата?

— Сначала назовите, а затем составьте ее.

Собери фигуру по силуэту (упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Упражнять в составлении фигур-силуэтов по частям образца: умение анализировать расположение частей, составление фигуры-силуэта, ориентируясь на образец.

Игровой материал: Игровой набор «Танграм»

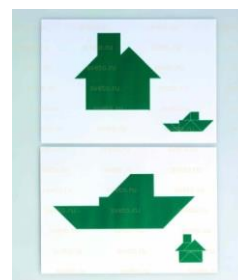
Танграм (мозаика)

Мозаика состоит из 4-х наборов желтого, зеленого, красного, синего цветов пластин разной формы. Размер 190х140х55 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковый контейнер с крышкой.



Карточки с заданиями к Танграму (мозаике)

Карточки с заданиями к мозаике Танграм. Набор состоит из 25 картонных карточек с заданиями. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковый контейнер с крышкой. Размер: 185х140х55 мм, карточка 160х115 мм



Количество участников: от 1 до 4 человек

Задание:

Педагог показывает детям образец фигуры-силуэта, например, зайца и говорит:

- Посмотрите внимательно на зайца и расскажите, как он составлен.
- Из каких геометрических фигур составлены туловище, голова, ноги зайца?
- Назовите фигуру и ее величину, так как треугольники, из которых составлен заяц, разных размеров. (Голова зайца составлена из квадрата, ухо - из четырехугольника, туловище - из двух треугольников, а лапы - тоже из треугольников.)
- Какую геометрическую фигуру образуют два больших треугольника. Покажите стороны, углы этой фигуры. (Это четырехугольник. Показывают его контур, считают углы, стороны.)
- А какую фигуру образует вместе средний и маленький треугольник? (Это четырехугольник.)

— Возьмите свои наборы и составьте зайца из геометрических фигур.

После того как дети составят фигуру, педагог просит рассказать, как они составляли зайца, т. е. назвать расположение составных частей по порядку.

Модификация упражнения:

Педагог предлагает детям самостоятельно провести анализ фигуры и составить ее.

Идеальный план

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Упражнять в воссоздании фигур по образцам контурного характера: умение предположительно рассказывать о расположении частей составляемой фигуры, планировать ход составления.

Игровой материал: Игровой набор «Танграм», танграм (мозаика), карточки с заданиями к Танграму (мозаике)

Количество участников: от 1 до 4 человек

Задание:

Педагог обращает внимание детей на образец:

— Посмотрите внимательно на этот образец. Фигуру бегущего гуся можно составить из 7 частей игры. Нужно сначала рассказать, как это можно сделать.

— Из каких геометрических фигур можно составить туловище, голову, шею, ноги гуся? (Голова из среднего треугольника, шея - из квадрата, а туловище - из 2 больших треугольников, вот так они лежат (показывает), и четырехугольника, а ноги - из маленьких треугольников.)

— Возьмите данные фигуры и составьте гуся.

Модификация упражнения:

Часть детей составляют гуся на доске из магнитных фигур мозаики Танграм - остальные сверяют составленные ими фигуры с изображением на доске.

Собери картинки по замыслу

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Тренировать в умении составлять новые фигуры, путём собственного воображения, опираясь на ранее полученный опыт. Закреплять умение составлять фигуры, используя все части танграма.

Игровой материал: Игровой набор «Танграм», танграм (мозаика), карточки с заданиями к Танграму (мозаике)

Количество участников: от 1 до 4 человек

Задание:

Педагог раздаёт детям наборы геометрических фигур и предлагает детям собрать изображения по замыслу, напоминая, что желательно использовать все 7 элементов головоломки. При этом необходимо:

1. Рассказать, какую фигуру они будут собирать.
2. Называть детали, которые они будут использовать.
3. Сравнить их по размеру и количеству.
4. Собрать фигуру по замыслу.

При наличии затруднений у детей, педагог оказывает помощь.

Модификация упражнения:

Дети самостоятельно собирают фигурки по замыслу и делятся друг с другом впечатлениями.

Измерение длины и высоты предметов с помощью эталона (упражнение для детей 5-7 лет)

Задачи: Закреплять понятия: высокий, низкий, выше, ниже. Формировать первоначальные измерительные умения: использование способа измерения предметов с помощью условной мерки. Закреплять навыки счета и состав числа в пределах 10²⁵.

Игровой материал: Математические палочки, карточка «Город» (входит в комплект)

Комплект состоит из 250 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм, 16 пластиковых карточек с заданиями. Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Размер: 330х 225х 80 мм. Материал: пластик. Упаковка: картонная коробка с ручкой.



Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог демонстрирует карточку «Город» с нарисованными домами разными по высоте.

Дом, в котором мы живём,
Расположен за углом.
Он - большой, многоэтажный,
С новым лифтом, очень важный!
Носит лихо шляпу-крышу,
Всех домов-соседей выше!
Сверху - круглая антенна
В паутине проводов,
В нём живут одновременно
Сто людей и сто котов!
- Эй, привет! - я дом встречаю,
Кверху голову задрал,
Крышей он в ответ качает:
- С добрым утром, Ярослав!

К. Мельникова

Педагог предлагает рассмотреть и сравнить дома по высоте:

²⁵ Для детей 6-7 лет.

— Одинаковые ли дома по высоте? Как их можно сравнить?

Дети, используя условную мерку - математические палочки, измеряют высоту домов и выкладывают палочки под домами в соответствии с признаком величины. Проговаривают признак высоты домов словами: высокий, низкий, выше, ниже.

Модификация упражнения:

1. Определив высоту домов, дети с помощью математических палочек определяют количество этажей в каждом доме. Сравнивают количество этажей, употребляя понятия «больше», «меньше».

2. Педагог просит найти самый высокий дом, назвать цифру (на палочке) показывающую его высоту. «Строители» данного жилого комплекса принимают решение о необходимости возведения домов до высоты самого высокого дома. Дети с помощью математических палочек «достраивают» дома, называя части числа.

3. Дети, с помощью белых кубиков, обозначающих число «один» определяют количество квартир в каждом доме.

Магазин игрушек

(для детей 6-7 лет)

Задачи: Закреплять навыки счета, состава числа в пределах 10, навык соотнесения цифры, числа и количества предметов. Закреплять навык сравнения общего количества предметов, употребляя понятия: столько же, сколько, больше, меньше, поровну. Упражнять в уравнивании групп предметов используя способ прибавления, убавления.

Игровой материал: Математические палочки, карточка «Предметы» (входит в комплект), муляжи, предметные картинки из обобщающих групп «Фрукты», «Овощи», «Посуда»

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог демонстрирует карточку с нарисованными предметами разного количества

— Рассмотрите картинки. Назовите группы предметов одним словом (транспорт, рыбы, цветы...).

1. Посчитайте общее количество предметов в каждой группе и обозначьте их нужными цифрами (на палочках).

2. Найдите столько же предметов (муляжей, картинок) из обобщающей группы, например, «фрукты» («овощи», «посуда» ...) сколько предметов «транспорта» («цветов», «людей») на карточке.

3. Сравните количество предметов на карточке.

— Сколько цветов (грузовиков)?

— Чего больше (меньше)?

— На сколько больше (меньше)?

— Что нужно сделать, чтобы их стало поровну? (Добавить или убрать один цветок...)

— С помощью палочек сделайте данное количество предметов поровну. Расскажите, как вы это сделали.

Модификация упражнения:

1. Дети составляют описательный рассказ о любом предмете на карточке, называя основные его признаки и действия.

2. Педагог предлагает добавить данное количество предметов в каждой группе с помощью математических палочек до 10. Дети называют, сколько было предметов, сколько палочек добавили до числа, делают вывод: «10 это 6 и 4».

Найди, покажи и составь
(упражнение для детей 5-6 лет)

Задачи: Способствовать освоению сенсорного эталона (цвет, величина). Упражнять в сравнении предметов по одному (цвет), двум признакам (цвет, величина), в применении способа измерения предмета с помощью условной мерки. Закреплять навык счета, обозначение количества предметов соответствующим числительным.

Игровой материал: Математические палочки, карточки «Клоун», «Удав» (входят в комплект)

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог демонстрирует карточку «Клоун» («Удав»), показывает на цветные части изображения и предлагает детям:

1. Найти и показать палочку такую же по цвету (длине), по цвету и длине.
2. Найти палочку недостающего размера и цвета.
3. Расположить палочки так, чтобы получился «Клоун» («Удав»).

Дети самостоятельно отбирают нужные палочки, называют их цвет и количество, составляет клоуна (удава).

Модификация упражнения:

Дети измеряют длину удава условными мерками (палочками): заполняют изображение удава одинаковыми по длине палочками, а потом считают их.

Цвет и число
(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Закреплять у детей название основных и оттеночных цветов, числовое обозначение палочек. Формировать умение соотносить цвет и число (число и цвет). Развивать умение делить целое на части и измерять объекты условными мерками, освоить в процессе этой практической деятельности некоторые простейшие виды функциональной зависимости. Формировать умение отбирать предметы нужного цвета и числового значения по наглядному образцу (словесной инструкции). Закреплять счетные навыки, выполнение арифметических действий на сложение.

Игровой материал: Математические палочки, карточки «Клоун», «Удав» (входят в комплект)

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог демонстрирует карточку «Клоун» («Удав») и предлагает детям заполнить силуэт лица клоуна (удава) цветными палочками.

1. Прежде чем это сделать, детям нужно узнать, сколько единиц (белых палочек) содержится в каждом пустом окошке. Дети берут белые палочки и накладывают на силуэт окошка на картинке, потом на образец каждого цвета палочки. Белая палочка - это единица - число «один». Выбранная мера позволяет ответить на вопросы: «Сколько единиц в каждом пустом окошке?». Дети, выкладывая удава, замечают, что в красном окошке на картинке всегда только две палочки белого цвета, в черном - семь, в сером - три и т.д. Это значит, что у палочки каждого цвета есть свое число. Далее дети закрывают окошко целым числом (одной цветной палочкой).

2. Педагог сообщает, что клоуну Клепе нужно помочь подготовиться к выступлению. Нанести на его лицо «грим». Причем, образец «грима» неполный, необходимо найти недостающую палочку (палочка оранжевого цвета – число «десять».)

Модификация упражнения:

Работа в тетради: дети фиксируют количество краски (числовой ряд с помощью цифр), использованное в «гриме» клоуна, вычисляют его общий расход.

Строим горки для скейтбордистов

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Упражнять в сравнении предметов по величине, количеству предметов. Упражнять в прямом, обратном и порядковом счете в пределах 9. Познакомить с составом числа из единиц, формировать понимание, что каждое следующее число больше предыдущего на единицу. Развивать пространственную ориентировку (слева направо, сверху вниз), умение осуществлять выбор палочек, ориентируясь на числовое значение и цвет.

Игровой материал: Математические палочки, карточка «Горка» (входит в комплект)

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог демонстрирует карточку «Горка» и предлагает помочь скейтбордистам.

1. Построить горку слева и справа, заполняя палочками силуэт, используя способ наложения, приложения или зрительного соотнесения. Сравнить горки слева и справа: количество ступеней, величину ступеней (высокая, ниже, еще ниже... самая низкая), длину рядов (длинный ряд, короче, еще короче... самый короткий), на сколько один ряд короче (длиннее) следующего (предыдущего) ряда.

2. Построить лестницу для спортсменов так, чтобы, палочки располагались не горизонтально, а вертикально. Рассказать какая палочка выше (ниже), самая высокая (самая низкая), на сколько выше, на сколько ниже.

3. Детям на рисунке предлагается узнать число, которое обозначено цветной палочкой: второй ряд сверху - число «три» - палочка серого цвета, третий ряд сверху - число «пять» - палочка желтого цвета, четвертый ряд сверху - число «семь» - палочка черного цвета, пятый ряд сверху - число «девять» - палочка синего цвета.

4. Поставить пальчик на верхнюю (нижнюю) палочку и, имитируя спуск и подъем по ступенькам посчитать их по порядку. Определить между какими ступеньками находится вторая (четвертая) ступенька и т.д.

5. Построить горку для скейтбордиста слева только из белых палочек, а справа из целых палочек, но такой же длины. Рассказать о составе целого числа (цветная палочка справа) из единиц (симметрично расположенные белые палочки слева).

С целью формирования понимания у детей, что каждое следующее число больше предыдущего на единицу можно осуществить проверку этого положения с помощью палочки, обозначающей число «один», переставляя ее сверху вниз по числовой лесенке, сопровождая действия речью: «К одному прибавить один получается два, к двум прибавить один получится три» и т. д.

Модификация упражнения:

1. Детям предлагается записать состав числа 3, 5, 7, 9 – единицами. Перенести размер горки в тетрадку (листок) в клетку.

2. Детям предлагается построить горки рядом с карточкой по образцу (или по памяти). Количество палочек может варьироваться в зависимости от решения тех или иных образовательных задач.

3. Дети предлагают свои варианты горки для скейтбордистов.

Чудо – гриб

(упражнение для детей 6-7 лет)

Задачи: Развивать умение работать с эталоном, используя метод наложения, приложения, сравнения, пересчета. Познакомить с составом чисел (2-20²⁶) из единиц, закрепить счетные навыки в пределах 10 (20, 100²⁷). Познакомить детей с последовательностью натурального ряда (четные числа) при построении горизонтальной лесенки. Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда «больше – меньше», «больше на ...», «меньше на...», умение увеличивать и уменьшать каждое из чисел на 2. Упражнять в решении простых арифметических действий. Упражнять детей в счете двойками, осмысленно использовать математическое понятие «пара».

Игровой материал: Математические палочки, карточка «Гриб» (входит в комплект)

Количество участников: от 1 и более

Задание:

Педагог демонстрирует карточку «Гриб» и предлагает детям вырастить (собрать, заселить) необычный Чудо-гриб:

1. Жилой комплекс «Чудо-гриб» открыл свои двери для новых жителей города.
— Как можно узнать, сколько всего квартир в новом доме?

Дети, используя математические палочки (белого цвета) накладывают на клеточки гриба. Выполняют количественный счет палочек, называют итоговое число квартир в доме.

- Как можно узнать, сколько квартир на каждом этаже нового дома?

Дети выполняют порядковый счет рядов (этажей) и количественный счет палочек в каждом ряду (на каждом этаже).

2. Педагог:

— Возьмем «самую короткую» палочку. Какого она цвета? (белая палочка – это единица, число «один»). Придвинем две белые палочки друг к другу в левой части гриба (второй ряд верхней части гриба), чтобы казалось, что это одна палочка. Поищите такую палочку в наборе, которая была бы точно такой же длины, какую имеют две белых палочки – это красная – число «два». Положите красную палочку в правой части нашего «чудо-гриба», в том же ряду, где находятся две белых палочки. По аналогии собираем третий ряд сверху – число «четыре» - розовая палочка, четвертый ряд сверху – число «шесть» - зелёная палочка, пятый ряд сверху – число «четыре» - розовая палочка, шестой ряд сверху – число «шесть» - зелёная палочка, седьмой ряд сверху – число «восемь» - коричневая палочка, восьмой ряд сверху – число «шесть» - зелёная палочка, девятый ряд сверху – число «восемь» - коричневая палочка, десятый ряд сверху – число «десять» - оранжевая палочка.

Используя свои варианты, дети самостоятельно собирают ножку гриба, убеждаются в том, что любая цветная палочка содержит в себе количественное значение.

Модификация упражнения:

1. Дети записывают состав числа 2, 4, 6, 8, 10 – единицами. Переносят размер чудо-гриба в тетрадку (листок) в клетку.

2. После выкладывания цветных палочек на карточку-образец (слева или справа) дети сравнивают и определяют на сколько один ряд больше (меньше) следующего ряда. В данном случае дети используют только одну половину гриба.

3. В левой половине чудо-гриба дети выкладывают ряды из палочек красного цвета (две белых палочки – это пара – равная одной красной палочке) – в левой части гриба дети выкладывают ряды целыми палочками (обозначающими целое число). Дети делают вывод о том, что у четных чисел всегда есть пара.

Помощники Айболита

тематическая проблемная математическая ситуация для детей 3-4 лет)

²⁶В зависимости от индивидуальных возможностей детей.

²⁷ См. ссылку 9.

Тема недели: «Мы едем, едем, едем...»

Задачи: Формировать представление о прямоугольнике, умение распознавать данную форму в предметах окружающей обстановки. Закреплять умение преодолевать затруднение способом спросить «у того, кто знает».

Игровой материал: Модель «корабля» (Приложение 2, рис. 17), игрушки «Доктор Айболит», «Жираф»

Геометрическая мозаика

Геометрическая мозаика - раздаточный материал, с помощью которого у детей закрепляются знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов, развивается зрительное восприятие и память. Карты изготовлены из плотного картона. Упаковка: картонная коробка.



Разноцветные бусы, красно-голубые

Бусины (шары) диаметром 23 мм красного и белого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5шт. каждый цвет. Размер: 360х250 мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.



Количество участников: 5- 10 человек

Описание проблемной ситуации:

Дети собираются около педагога:

— Ребята, сегодня к нам в детский сад позвонил Айболит и попросил ему помочь. Животные Африки просят Айболита о помощи, но Айболит не знает на чем к ним добраться.

Дети активно включаются в диалог, предлагают разнообразные варианты использования транспорта, самостоятельно обобщают данную группу предметов.

— Как Вы думаете, нужно ли Айболиту помогать животным? Почему?

Дети высказывают свои предположения, делают выводы.

Педагог говорит:

— Поможем Айболиту вылечить животных? А вот на чем мы все вместе отправимся в эту страну, отгадайте: «По воде плывет, звуки издает? (Корабль.)»

— Хотите отправиться в Африку на корабле?

Педагог демонстрирует модель корабля из набора «Геометрическая мозаика»:

— А вот и корабль, на котором мы отправимся в Африку» (Приложение 2, рис.17).

Дети рассматривают рисунок корабля, состоящий из геометрических фигур (трапеция, квадраты, круги, треугольник, овал).

— Окна у корабля называются иллюминаторами, какой формы окна у этого корабля? (Окна круглые, овальные, треугольные.) Сколько круглых (овальных, треугольных) окон?

— Окон, какой формы по три? (Овальных, треугольных.) На самом верху находится рубка капитана, какой она формы? (Квадратной.) Как вы узнали?

Дети рассуждают, выполняют словесное описание корабля. Далее ребята объединяются в подгруппы и с помощью фигур «Геометрической мозаики» воспроизводят корабль.

Педагог сообщает:

— Внимание, отправляемся в Африку. Доктор Айболит (демонстрирует игрушку Доктор Айболит), пройдите вместе с нами на палубу.

Дети вместе с педагогом приглашают Доктора Айболита на корабль. Дети организуют «экскурсию» по кораблю, в которой экскурсоводом может быть каждый из детей.

Педагог говорит:

— Вот мы и приплыли в Африку. Ребята, а кто это нас встречает? (демонстрирует игрушку Жирафа).

Педагог (от имени Жирафа):

— Я Вас так ждал, дорогие ребята, уважаемый Доктор Айболит! Мне так нужна ваша помощь! Я бы сам справился, но ветер раскидал все геометрические фигуры – наши лекарства (из игрового набора «Геометрическая мозаика»), помогите мне разложить их по «сундукам»: в один «сундук» квадраты, в другой круги.

Дети самостоятельно выполняют практические действия с геометрическими фигурами, группируя их по форме. Объясняют жирафу, где, что лежит.

Жираф просит детей внимательно посмотреть и проверить правильность выполнения задания. Ребята, проверяя наполняемость «сундуков» обнаруживают, что в «сундуке» с квадратами оказалась необычная фигура.

Жираф спрашивает:

— Вы знаете, что это за фигура? (Дети высказывают предположение.) И я не знаю.

Педагог спрашивает:

— Смогли вы помочь Жирафу разложить горчичники и пластырь? А почему не смогли? (Потому что мы не знаем, что это за фигура.) Что нужно сделать, чтобы узнать? (Ответы детей.) Может быть, спросить у того, кто знает?

Педагог говорит о том, что он знает, как называется эта фигура – это прямоугольник.

— Давайте сосчитаем углы. Сколько углов? (Четыре угла.) Сосчитаем стороны, их тоже четыре, но стороны у прямоугольника разные, по одной стороне пальчик бежит долго, значит она длинная. Сколько длинных сторон у прямоугольника? (Две.) Сколько коротких сторон у прямоугольника? (Две.) Эта необычная фигура называется прямоугольник, у него четыре угла, четыре стороны, две длинные и две короткие.

Рассматривая прямоугольник, дети помогают педагогу в определении его свойств активно участвуя в диалоге. Рассуждают по поводу того, что прямоугольник не катится, как круг, потому что у него есть четыре угла.

Жираф просит детей смастерить прямоугольные «сундуки» для новой фигуры. Для этого дети используют красно-голубые бусинки на веревочке, строят прямоугольники с учетом признака размера (большой или маленький), цвета (только красные, или, только синие), с учетом двух признаков (большие и красные, маленькие и синие и т.д.).

Жираф просит детей объяснить все ли «сундуки» подходят для прямоугольника. Дети считают углы и проводят пальчиком по сторонам прямоугольника, комментируя признаки прямоугольника.

Жираф и Доктор Айболит хвалят и благодарят детей за помощь.

Модификация:

Педагог демонстрирует детям предметные картинки с изображением предметов разной геометрической формы. Предлагает детям помочь Айболиту найти нужные ему прямоугольные предметы для оказания помощи животным (прямоугольный колпак, прямоугольный сундук, прямоугольный пузырек, прямоугольная шоколадка, прямоугольные таблетки). Дети называют и складывают картинки в прямоугольный «сундук», сделанный из бусин.

Подарок для мамы

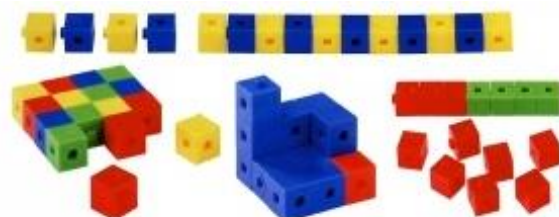
тематическая проблемная математическая ситуация для детей 5-6 лет)

Тема недели: «8 Марта – международный женский день»

Задачи: Познакомить детей с монетами достоинством 1, 2, 5 рублей. Формировать умение определять общую сумму в рублях способом замещения (использование предметов-заместителей).

Игровой материал: Наборы монет достоинством 1,2,5 рублей на каждого ребенка, иллюстрации из сказки «Карлсон, который живет на крыше», тетрадь, ручка, открытка, ценники, упаковочный пакет

Счетные кубики



В комплекте кубики 10-ти цветов с размером ребра 1см и массой 1г в количестве 1000 шт. Кубики можно соединять между собой в трех направлениях, собирая или «счетные палочки» разных длин и цветов, или объемные кубики разных размеров. Размер: 165х165х150 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро.

Бусы «Шарики»

В комплект входят бусины Ø20мм, 4 цветов: желтый, красный, синий, зелёный. Всего 100 шт. (бусин каждого цвета по 25 шт.). Шнурки 4 цветов: красный, синий, желтый, зелёный.

Количество участников: 4- 6 человек



Описание проблемной ситуации:

Дети собираются около педагога:

— Ребята, какое сейчас время года? (Весна.) Какой праздник мы отмечаем в этом месяце? (Мамин праздник – восьмое Марта.) Что делают наши папы, дедушки, братья в этот день? Правильно, они дарят подарки.

— Что нужно для того, чтобы купить подарок? У каждого товара есть своя цена, и чтобы купить нужную нам вещь или продукт, необходимо иметь определённое количество денег. Наш друг, Малыш из сказки «Карлсон, который живет на крыше» (демонстрирует иллюстрацию из книги) просит нас о помощи: он хочет купить подарок своей маме и просит вас помочь ему купить в этом. Хотите помочь Малышу купить подарок для мамы? Сможете?

Дети рассуждают, рассматривают монеты, которые лежат на подносе у каждого из них.

— Что лежит на подносе? (Деньги.) Правильно, это деньги, за которые Малыш сможет купить подарок. Такие деньги называют монетами. Сколько монет у Малыша? Какой они формы? Чем ещё они похожи? (герб России.)

— Правильно, это деньги России. Одинаковые ли они по величине? (Разные.) Переверните монеты. Чем они ещё отличаются? Правильно, на всех монетах разные цифры. Точно такие же деньги лежат у Малыша в кошельке.

Педагог показывает детям открытку, с ценником, стоимостью 8 рублей:

— Сколько стоит эта открытка? (8 рублей.) Но Малыш не знает, хватит ли ему денег, ведь у него всего 3 монеты. Помогите Малышу определить, хватит ли ему денег для покупки открытки.

Ребята предлагают варианты оплаты, но приходят к выводу о том, что не могут правильно определить, хватит ли денег Малышу: «Монет пять, сколько в них рублей, мы не знаем».

Педагог уточняет:

— Нужно узнать, сколько рублей содержится в трех монетах. Как мы это можем узнать?

Дети высказывают предположение о том, что можно спросить у продавца, или другого взрослого, можно попробовать догадаться самим. Для этого, с помощью заместителей монет – «счетных кубиков» дети, практическим путем решают проблемную ситуацию. Педагог, в случае необходимости оказывает помощь:

— Выложите перед собой монеты от самой маленькой до самой большой, дайте ещё раз их рассмотрим. Какую цифру вы видите на первой монете? Какое число обозначает цифра 1? Значит, достоинство этой монеты 1 рубль.

— Как вы думаете, сколько кубиков надо взять, чтобы показать, сколько рублей в этой монете? (Один кубик.) Положите перед собой столько же кубиков, сколько рублей в этой монете, т.е. 1 кубик. Рассмотрите вторую монету, какого она достоинства. (Два рубля.) Положите рядом с ней столько кубиков, сколько рублей в этой монете. Посмотрите на третью монету, какого она достоинства? Выложите столько же кубиков, сколько рублей в третьей монете.

— Что обозначают кубики? (Сколько рублей в каждой монете.) Теперь мы можем узнать, сколько рублей у Малыша во всех монетах? Как мы можем это узнать? (Сосчитать все кубики.)

Дошкольники выполняют практические действия с помощью математического оборудования, рассуждая при этом сколько рублей у Малыша. Приходят к выводу о том, что данная сумма денег является достаточной для покупки открытки стоимостью в 8 рублей.

Модификация:

1. Дети отправляются в магазин «Подарки», где на «витрине» располагаются «товары» с ценниками: тетрадь - 5 рублей, ручка - 9 рублей, открытка - 8 рублей. Рассказывают, как определить, сколько всего рублей в трех его монетах и хватит ли их на его покупку открытки (тетради, ручки).

2. Педагог предлагает детям разделиться на 2 подгруппы, а вместо заместителей монет использовать не только «счетные кубики», но и бусы «Шарики», уточняя при этом возможность использования шариков по цвету. У детей 1-й подгруппы набор монет: 2, 2, 1 рубль; у детей 2-й подгруппы: 5, 2, 2 рубля. Дети объясняют выбор монет: «Сначала мы отберем столько шариков, сколько рублей содержится в каждой монете. Будем использовать разные цвета для каждой монеты. Затем, посчитаем все шарики и узнаем, сколько у нас всего рублей». Каждая подгруппа самостоятельно выбирает игровое оборудование (кубики, шарики), считает и определяет сумму денег. Дети сравнивают и выясняют, что 1-я подгруппа может купить тетрадь за 5 рублей, а 2-я – ручку за 9 рублей.

Который час?

(тематическая проблемная математическая ситуация для детей 5-6 лет)

Тема недели: «Мир природы»

Задачи: Развивать временные представления посредством определения времени на часах. Воспитывать интерес и мотивацию к достижению «детской цели».

Игровой материал: Предметные картинки (соловей, жаворонок, зяблик, одуванчик, лютик, вьюнок).

Распорядок дня

В комплекте настольные часы со стрелками и 12 рабочих карточек. На часах есть часовые метки и крупные цифры от 1 до 12 синего цвета и цифры среднего размера от 13 до 24 красного цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, минутные метки и мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, часовая стрелка черного цвета и минутная стрелка красного цвета.



Стрелки синхронизированы и приводятся в движение колесиком на боковой поверхности, выступающим из корпуса. Рабочие карточки имеют картиночное изображение режимного момента, изображение циферблата с соответствующим расположением стрелок, цифровое обозначение времени начала и окончания изображенного процесса. Каждая карточка имеет свой цвет. Набор предназначен для наглядной демонстрации течения времени и различных способов обозначения времени. Размер: 235x180x60. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.

Количество участников: 2- 3 человека

Описание проблемной ситуации:

Дети собираются около педагога:

— Ребята, сегодня в 10 часов нас пригласили в кукольный театр. Наверное, нам уже пора отправляться. Что нам подскажет, что нужно отправляться в путь? (Ответы детей.)

— Правильно, это часы. Посмотрите, наши часы остановились! Ребята, как же мы определим, сколько времени, ведь наши часы остановились?

Дети рассуждают, предлагают свои варианты решения проблемы.

Педагог спрашивает:

— Зачем нам нужны часы? Что было бы, если бы часы исчезли? (Ответы детей.)

— Как же люди раньше жили без часов? Как люди определяли время?

Дети словесно комментируют события, отражающие древний мир, когда люди жили в пещерах, без часов. Высказывают предположение о том, что положение солнца подсказывало человеку, что наступило утро, затем день и т.д.

Педагог сообщает:

— Оказывается, часы были и раньше, но в те давние времена они были другие — ... «живые»! Расскажите, что такое «живые часы»? Какие они могли быть? (Ответы детей.) «Живыми» часами в теплое время года могут быть птицы. Как вы думаете, как соловьи, жаворонки, зяблики могут нам помочь определить время?» (Ответы детей.) Правильно, они поют утром. Если запел соловей, то значит еще ночь, он поет самый первый. Позже поет жаворонок. В пять утра — зяблик. А как вы думаете, когда начинает петь — чирикать воробей? Встает он только в 6 утра. Как воробьи проснулись — значит, и нам скоро пора вставать в садик, в школу, на работу. Другие «живые» часы — это растения. Попробуйте догадаться, как цветы могут нам сказать, сколько сейчас времени?» (Ответы детей.) Часы открывают свои лепестки и закрывают их строго в определенное время. Например, вьюнок открывается в 9 утра, а закрывается в 8 вечера. Лютик открывает цветки в 7-8 утра, а закрывает в 3-4 часа дня. Одуванчики открываются ровно в 5 утра. Люди внимательно наблюдали за цветами и травами и могли определить, сколько времени. Как вы думаете, чем удобны такие «живые» часы? А чем они неудобны? (Рассуждения детей.) Как еще могли люди определить время?

Дети поддерживают диалог, вспоминают, какие виды часов есть в окружающем мире: солнечные, водяные, настенные часы, песочные часы, даже вспоминают о «Машине времени» на которой можно отправиться в путешествие по времени и т.д.

Педагог демонстрирует афишу, на которой написано начало представления кукольного театра (10 часов). Ребята, обращают внимание на указанное на афише время и делают

выводы о том, что, не зная сколько сейчас времени, так как часы остановились, они могут опоздать на представление. Испытывают затруднения: «Часы есть, но мы не знаем, как определить время».

Педагог спрашивает:

— Что нужно сделать, чтобы определить время? (Узнать все о часах и соотнести распорядок дня с часами на циферблате.)

— Как мы можем узнать настоящее время? (Можем спросить у другого взрослого или посмотреть на телефоне.)

Дети обращаются за помощью к педагогу. Взрослый предлагает детям воспользоваться моделью часов из игрового набора «Распорядок дня». Педагог, совместно с детьми, выясняет отличие часов от модели, уточняет назначение стрелок часов. Далее предлагает большую стрелку поставить на цифру 12, а маленькую переводить с цифры на цифру и определять, что она показывает, т. е. ровно 8, 9 и т. д. часов.

Затем, педагог уточняет, что минутная стрелка, двигаясь по кругу, за 1 час проходит целый круг. А если круг разделить пополам (на макете часов закрывает половину циферблата цветным полукругом), получается две половины круга. Половину круга стрелка проходит за полчаса.

Дети, выполняя практические действия на часах, показывают с помощью стрелок (половину) второго часа, четверть третьего часа и т.д. Получив навык определения времени по часам, дошкольники понимают, что пришло время «отремонтировать» часы в группе. Ребята просят педагога назвать настоящее время и выставляют его на групповых часах. Убеждаются в правильности времени.

Педагог спрашивает:

— Как вы думаете, успеем ли мы на представление? Будем собираться.

Модификация:

Педагог демонстрирует рабочие карточки с изображением режимного момента и циферблата с соответствующим расположением стрелок, с цифровым обозначением времени начала и окончания изображенного процесса. Дети проговаривают изображенное действие, соотнося его с частью суток, отображают на часах соответствующее время, называя его.

Садоводы

(тематическая проблемная математическая ситуация для детей 5-6 лет)

Тема недели: «Весна шагает по планете...»

Задачи: Упражнять в счете предметов в пределах 5, сравнении чисел путем пересчета и составления пар. Формировать представление о составе числа 5, о том, что число пять состоит из двух меньших чисел. Развивать пространственное восприятие (слева - справа).

Игровой материал: Предметные картинки (царевна Несмеяна, садовник, весенние цветы, макеты клумбы.)

Шнуровка «Ладочки»

Набор состоит из ладошек 6 цветов (красный, зеленый, желтый, синий, фиолетовый, оранжевый). Всего 72 шт., из них ладошки двух типов: правая и левая руки, счет пальцев от 0 до 5 на левой и от 0 до 5 на правой ладошке, таким образом, всего 12 ладошек по 6 цветов. На каждой имеются отверстия для шнуровки и цифра, соответствующие числу показанных пальцев. Шнурки 5 цветов: красный, зеленый, синий, желтый, оранжевый.



Количество участников: не более 4 человек

Описание проблемной ситуации:

Дети собираются около педагога, который сообщает, что царевне Несмеяне опять грустно:

— В один из дней, в ее саду погибли только что распустившиеся весенние цветы (демонстрирует картинки). Какие весенние цветы вы знаете?» (Подснежник, одуванчик, нарцисс, тюльпан, ирис...) Кто занимается разведением цветов и уходом за растениями в саду? (Садовник.)

— Царевна Несмеяна просит помочь ее садовнику посадить новые цветы. Хотите оказать помощь садовнику? Сможете это сделать?

Дети оказываются в «цветущем саду» у царевны Несмеяны, где находятся только саженцы весенних цветов (Для каждого ребенка по два набора цветных «ладошек» красного и желтого цвета. Каждый набор состоит из 2-х «ладошек» на которых поднят один пальчик и изображена цифра 1, 2-х «ладошек» на которых подняты два пальчика и изображена цифра 2, 2-х «ладошек» на которых подняты три пальчика и изображена цифра 3, 2-х «ладошек» на которых подняты четыре пальчика и изображена цифра 4, 2-х «ладошек» с пальчиками, показывающими ноль).

Педагог сообщает:

— Царевна Несмеяна хочет, что у нее было 2 клумбы. На каждой клумбе должны расти цветы, которые чем-то похожи. Посмотрите на цветные «ладошки». Есть ли среди них похожие друг на друга? (Есть «ладошки» одинаковые по цвету – красные и желтые.) Какие цветы вы предложите посадить садовнику на одну и на другую клумбу? (На одну клумбу нужно посадить красные, а на другую – желтые цветы.) Положите красные цветы слева от себя, а желтые – справа. Какие цветы находятся справа (слева)? (Ответы детей.) Сколько красных цветов, желтых цветов? (Красных цветов – 5, желтых цветов – тоже 5.) Что можно сказать о количестве красных и желтых цветов? (Их поровну, по 5.) Что нужно сделать, чтобы было видно, что красных и желтых цветов действительно поровну? (Нужно красные и желтые «ладошки» соединить друг с другом так, чтобы получились пары.)

Дети выкладывают «ладошки» парами утверждая, что красных и желтых цветов поровну, потому что у каждого красного цветка есть пара – желтый цветок. Делают вывод: 5 и 5 поровну.

— Для того, чтобы наша клумба была красивой и яркой, садовник сажает цветы по определенным правилам: в одной лунке – два цветка («ладошки») с общим количеством лепестков - 5 (количество поднятых пальчиков на «ладошках»). Помогите садовнику посадить цветы по правилам.

Дети испытывают затруднение: «Мы не знаем, как из двух ладошек составить число пять»

Педагог спрашивает:

— Как мы это можем узнать? (Можем спросить у взрослого, можем попробовать догадаться сами.)

Дети обращаются за помощью к педагогу, который обращает внимание дошкольников на пары «ладошек»:

— Возьмите одну желтую «ладошку». Количество поднятых пальчиков на ней показывает количество лепестков у цветка. Сколько здесь лепестков? (4, 3, 2, 1, 0). Найдите в ряду красных «ладошек» ту, которая показывает то количество поднятых пальчиков, которое можно добавить до пяти. Возьмите данную пару «ладошек» и посчитайте общее количество поднятых пальчиков на них (лепестков). Сколько всего лепестков? (Пять.) Расскажите, как мы получили пять лепестков? (Пять – это четыре и один.)

Педагог рассматривает с детьми разные варианты состава числа 5, опираясь на наглядность и пересчет предметов. Предоставляет возможность детям для показа своих вариантов состава числа 5.

— Теперь вы можете выбрать пары «ладошек», чтобы получить число пять?
(Да.)

Модификация:

1. Дети выбирают макеты клумб (зеленый круг, разделенный на сектора по количеству вариантов на состав числа 5) и «высаживают» весенние цветы с общим количеством лепестков – пять. Используют словесное комментирование практических действий: «Сначала мы возьмем один желтый цветок («ладошка» желтого цвета) и посчитаем количество тычинок (количество поднятых пальчиков на «ладошке») на нем. Затем выберем красный цветок так, чтобы можно было продолжить счет тычинок до пяти».

2. Дети предлагают свои варианты высаживания весенних цветов на клумбе.

Перестановка

(тематическая проблемная математическая ситуация для детей 6-7 лет)

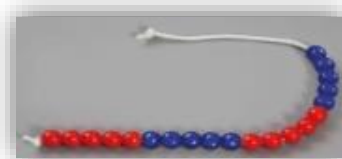
Тема недели: «Дом, в котором я живу...»

Задачи: Уточнить способ сравнения предметов по длине, представления о способе измерения длины с помощью мерки, зависимости результата измерения от величины мерки. Закреплять прямой счет в пределах 10-100. Упражнять в сравнении чисел.

Игровой материал: Предметы мебели: 2 шкафа для групповой комнаты, детский стол, детский стул, пуфик; ватман бумаги.

Разноцветные бусы, красно-голубые

Бусины (шары) диаметром 23 мм красного и белого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5шт. каждый цвет. Размер: 360х250 мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.



Танграм (мозаика)

Мозаика состоит из 4-х наборов желтого, зеленого, красного, синего цветов пластин разной формы. Размер 190х140х55 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковый контейнер с крышкой.



Количество участников: не более 6 человек

Описание проблемной ситуации:

Дети собираются около педагога:

— Ребята, необходимо в группе сделать перестановку. Но передо мной встал вопрос: можно ли поместить стол между шкафами? Он тяжелый, и переносить его просто так, не зная, мы не можем. Что же делать? Поместится он или нет?

Дети рассматривают предметы мебели, рассуждают по поводу размеров предметов, возможностях их перестановки. (Ответы детей.)

— Ребята, а как можно назвать одним словом данные предметы? (Мебель.), Для чего человеку нужна мебель? (Ответы детей.) Сколько всего предметов мебели? Какой они

формы? Чем ещё они похожи? (Мебель деревянная.), Одинаковые ли они по величине? (Разные.) Рассмотрите шкаф и стол. Чем они ещё отличаются? (Ответы детей.) Как вы думаете, далеко ли друг от друга стоят шкафы? (Ответы детей.) Как можно узнать? Чем можно измерить?

Дошкольники предлагают измерить расстояние линейкой или определить «на глаз».

Педагог сообщает:

— В нашем случае, нужны точные измерения. Для измерения точного расстояния между шкафами линейкой пользоваться не совсем удобно. Данной меркой удобно пользоваться на листе бумаги. Определение длины «на глаз» дает большое количество ошибок. Поэтому нам необходимо использовать другой вариант измерения длины.

Педагог спрашивает:

— Нам нужно сделать перестановку: поставить стол между шкафами. Как проверить, поместиться ли он там?

Дети испытывают затруднение в оказании помощи перестановки: «Мы не знаем расстояние между шкафами и длину стола»

— Что нужно сделать, чтобы узнать о возможности перестановки?

Дети предлагают измерить стол и сравнить мерку с размером пространства между шкафами или составить план помещения, условное изображение мебели в масштабе, где можно подвигать модели на листе бумаги и принять решение о перестановке. Пробуют выполнить практические действия самостоятельно.

Для этого используют веревку с красно-голубыми бусинами (бусин в количестве 100 штук). Фиксируют начало веревки от первого шкафа, считают количество бусин равное расстоянию между шкафами. Затем фиксируют начало веревки от начала стола и считают количество бусин равное длине стола.

Педагог спрашивает:

— Какое число больше (меньше)? Что вы можете сказать о расстоянии между шкафами и длине стола? (Ответы детей.)

— Чтобы избежать ошибок, можно составить план помещения. Хотите попробовать составить план сами? Для этого, необходимо на плоскости бумаги построить модель шкафов и стола. В этом нам поможет «Танграм». Как вы думаете, какие фигуры помогут нам отобразить предметы мебели? (Шкаф – прямоугольник, а стол – это квадрат.)

Дошкольники, строят из всех элементов «Танграма» три фигуры: два прямоугольника и один квадрат.

— Нам необходимо расположить модели мебели на поверхности так, чтобы расстояние между прямоугольниками было равно расстоянию между шкафами в группе? Сколько бусин было на веревке, при измерении расстояния между шкафами? (Ответы детей.) Данное количество бусин является количеством сантиметров на линейке. Покажите на линейке такое количество.

Дети располагают прямоугольники на данном расстоянии друг от друга на листе ватмана.

Педагог спрашивает:

— Сколько бусин было на веревке, при измерении длины стола? (Ответы детей.) Покажите на линейке такое количество. Определите, можно ли квадрат расположить между двумя прямоугольниками. Почему? (Ответы детей.) Как вы думаете, можно ли поставить в группе стол между шкафами? Почему? (Ответы детей.)

Педагог совместно с детьми осуществляют перестановку в групповой комнате: переставляют детский стол между двумя шкафами.

Модификация:

Педагог обращает внимание на свободное место, которое осталось между шкафом и столом. Предлагает поставить между шкафом и столом детский стул или пуфик.

Дети рассматривают предметы мебели, рассуждают о возможностях перестановки, повторяя алгоритм предыдущих действий. Дошкольники делятся на подгруппы, каждая из

которых определяет возможность перестановки, измеряет и сравнивает числа, длину расстояния: 1-я подгруппа – возможность перестановки стула, а 2-я – пуфика. Далее, по результатам измерений, педагог и дети осуществляют перестановку мебели в группе.

Спешим на помощь машинисту

(тематическая проблемная математическая ситуация для детей 6-7 лет)

Тема недели: «Все профессии нужны, все профессии важны...»

Задачи: Упражнять в решении числовых выражений на вычитание в пределах 20. Закреплять навык счета предметов в пределах 20. Закреплять навык сравнения чисел в пределах 20, в ориентировке в числовом ряду.

Игровой материал: цветные флажки

Разноцветные деревянные кубики

В комплекте 100 кубиков с длиной ребра 20 мм 6-ти цветов. Размер: 160х160х155 мм. Материал: дерево. Упаковка: пластиковое ведро.



Математика «Переход через 10, вычитание»

Набор состоит из 36 двусторонних карточек с заданиями и ответами. Размер: 100х20х75 мм. Материал: картон. Упаковка: пластмассовая коробка.



Шнуровка «Ладочки»

Набор состоит из ладошек 6 цветов (красный, зеленый, желтый, синий, фиолетовый, оранжевый). Всего 72 шт., из них ладошки двух типов: правая и левая руки, счет пальцев от 0 до 5 на левой и от 0 до 5 на правой ладошке, таким образом, всего 12 ладошек по 6 цветов. На каждой имеются отверстия для шнуровки и цифра, соответствующее числу показанных пальцев. Шнурки 5 цветов: красный, зеленый, синий, желтый, оранжевый.



Пазл Цифры от 0 до 20

Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 20 разного цвета (красного, желтого, синего, зеленого). Размер: 465х295х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.



Математические весы демонстрационные



Весы представляют собой балансирующую на устойчивой подставке планку с расположенными с каждой стороны от центра на равном расстоянии друг от друга штырьками под номерами от 1 до 10. В игровой комплект входит набор из 20 пластин с отверстиями по 10 гр., которые используются в качестве грузиков. Размер - 650х220х50 мм. Материал: высококачественный пластик. Упаковка: картонная коробка.

Количество участников: 4-6 человек

Описание проблемной ситуации:

Педагог собирает детей около себя:

— Вы когда-нибудь путешествовали на поезде? Нравится ли вам ехать на поезде? Кто управляет поездом?

После ответов детей педагог рассказывает, что для того, чтобы пассажирам было комфортно, удобно в пути, работникам железной дороги нужно много потрудиться.

— Как вы думаете, что нужно сделать для того, чтобы пассажир получил удовольствие от поездки?

Дети рассуждают, рассказывают о своих впечатлениях во время поездки на поезде.

Далее, педагог уточняет:

— Для этого надо составить расписание поездов, подготовить составы (вагоны), т.е. проверить их неисправность, навести чистоту в вагонах.

Педагог рассказывает, что машинист поезда просит детей помочь ему определить количество вагонов, которые отцепляют по мере убывания пассажиров.

Педагог сообщает задание:

— Хотите помочь машинисту? Сможете? Необходимо «построить» поезд. Каждый машинист работает в паре с другим машинистом.

Дети собираются в пары: ребенок берет по 2 одинаковые по цвету «ладошки» (например, 2 желтые «ладошки» с тремя и пятью поднятыми пальчиками, или зеленые «ладошки» с четырьмя и двумя поднятыми пальчиками, или оранжевые «ладошки» с пятью поднятыми пальчиками и пальчиками, показывающими ноль, или две фиолетовые «ладошки» с тремя поднятыми пальчиками и т.д.). Педагог предлагает детям встать в пару с тем, у кого такие же «ладошки» по цвету.

Педагог сообщает:

— Посмотрите на цветные «ладошки» друг у друга. Посчитайте общее количество поднятых пальчиков на одной и другой «ладошке». Сколько всего поднятых пальчиков на «ладошках»? (11, 12, 13, 14...)?

— Отсчитайте деревянные кубики и постройте из них «поезд» так, чтобы кубики были такого же цвета, что и цветные «ладошки», их количество было равно количеству поднятых пальчиков на цветных «ладошках».

Дошкольники воплощают игровой замысел в продукте, рядом с которым могут построить «поезд», используя свой творческий потенциал (другие сенсорные признаки).

Педагог спрашивает:

— У кого самый длинный «поезд»? Сколько в нем вагонов? У кого «поезд» с числом вагонов на один меньше (на один больше)? Сколько в нем вагонов? У кого самый короткий «поезд»? Почему? Сколько в нем вагонов? У кого поезд с числом, идущим за коротким «поездом»? Сколько в нем вагонов?

Для ответов ребята используют цветные флажки, которые поднимают проводницы во время сигналов для машинистов.

Педагог сообщает:

— Для того, чтобы определить количество вагонов, которые отцепляют по мере убывания пассажиров необходимо рассмотреть и проанализировать «документы» машини-

ста (карточки «Переход через 10 на вычитание») в которых указано сколько вагонов в поезде, сколько вагонов необходимо отцепить на станции. Машинисту важно знать, сколько вагонов в его поезде останется.

Дети самостоятельно осуществляют выбор «документов» (карточек с примерами на вычитание в пределах 20, уменьшаемое в которых равно количеству вагонов у каждой пары детей), рассматривают их.

— Сможете ли вы определить, что обозначают цифры и знаки в «документе» и помочь машинисту в счете вагонов?

Дети испытывают затруднение: «Мы не знаем, что обозначают цифры на карточках. Как выполнить действие правильно, чтобы не было ошибок».

Педагог спрашивает:

— Что нам нужно для этого сделать?

Дети предлагают узнать, что обозначают цифры, выполнить действие и проверить ответ.

— Что обозначает знак минус? (Уменьшение.) Первое число на карточке показывает общее количество вагонов в вашем «поезде». Назовите его. (Ответы детей.) Уберите столько вагонов, число которых указано на втором месте. Сколько убрали вагонов? (Ответы детей.)

Дети называют соответствующие числа и выполняют практические действия с кубиками.

— Сколько вагонов осталось? Найдите это число на пазлах «Цифры от 0 до 20» и отдайте машинисту.

Дети находят нужную цифру и отдают педагогу (машинисту).

— Вы уверены в правильности своих действий? Что нужно сделать, чтобы ваши ответы были точными?

Дети высказывают предположение о проверке собственных действий. Для этого используют математические весы.

— Переверните карточки. Расскажите способ выполнения решения».

Дети активно участвуют в описании действий, согласно карточке.

Педагог сообщает:

— Данный способ можно проверить с помощью математических весов. Для этого, число, которое показывает оставшееся количество вагонов, обозначьте пластиной на правой стороне весов. Здесь же, обозначьте число, показывающее, сколько вагонов вы отцепили. Что произошло с весами? (Они наклонились вправо.) Для того, чтобы весы пришли в равновесие, нам необходимо слева поместить пластины, показывающие количество вагонов, которое было сначала.

Дошкольники находят нужную пластину и помещают ее слева на весах. Делают вывод: весы пришли в равновесие, значит действие выполнено правильно.

— Это и является показателем правильного решения вашего примера.

Мотивация деятельности детей с помощью математических весов побуждает их к взаимопроверке выполнения решения примеров по карточкам.

— Теперь вы можете проанализировать карточки и выполнить верное решение?

Модификация:

Педагог предлагает детям соединить отцепленные вагоны (деревянные кубики). Далее пары детей меняются местами и выполняют решение примеров на вычитание с помощью практических действий, самопроверки на математических весах.

Дорожки

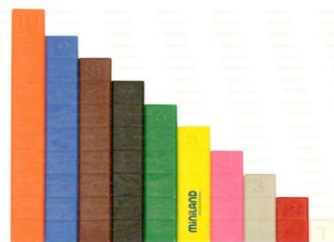
(творческая математическая задача для детей 4-5 лет)

Задачи: Развивать восприятие величины, упражнять в сравнении предметов по ширине, употребляя в речи понятия: широкий, узкий, уже, шире. Развивать восприятие цвета (красный, желтый, синий). Закреплять прямой, порядковый счет в пределах 3.

Игровой материал: картинки с изображением 3 домиков и 3 зайчиков (Приложение 2, рис. 18).

Математические палочки

Комплект состоит из 250 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм, 16 пластиковых карточек с заданиями. Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Размер: 330х 225х 80 мм. Материал: пластик. Упаковка: картонная коробка с ручкой.



Количество участников: от 1 и более

Описание:

Педагог демонстрирует картинку с изображением трех домиков красного, желтого, синего цвета и трех зайчиков:

— Сколько всего домиков (зайчиков)? Что вы можете сказать про количество? Сравните домики по цвету. У каждого зайчика свой домик. У первого (второго, третьего) зайчика какой по цвету дом?

Задание. Зайчики идут к своим домам по трем дорожкам. Второй зайчик идет по дорожке, которая шире первой, а третья дорожка шире второй. Сложи дорожки из нужных по цвету палочек и помоги каждому зайчику дойти до домика.

Педагог уточняет:

— Какая по цвету дорожка самая широкая (самая узкая)? Какая по цвету дорожка шире (уже) первая или третья?

Модификация:

Педагог может использовать вариативность заданий (разный уровень сложности) по составлению дорожек в зависимости от индивидуальных особенностей детей.

Домики

(творческая математическая задача для детей 4-5 лет)

Задачи развивать восприятие величины, упражнять в сравнении предметов по ширине, употребляя в речи понятия: высокий, низкий, выше, ниже. Развивать восприятие цвета (красный, желтый, синий). Закреплять прямой, порядковый счет в пределах 3.

Игровой материал: Картинки с изображением матрешек (Приложение 2, рис. 19).

Счетные кубики



В комплекте кубики 10-ти цветов с размером ребра 1см и массой 1г в количестве 1000 шт. Кубики можно соединять между собой в трех направлениях, собирая или «счетные палочки» разных длин и цветов, или объемные кубики разных размеров. Размер: 165х165х150 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро.

Количество участников: от 1 и более

Описание:

Педагог демонстрирует детям картинки с изображением матрешек:

— Сколько всего матрешек? Одинаковые они или разные? Почему? Назовите размер (цвет) матрешек. Матрешка в красном (желтом, синем) сарафане, которая по счету?

Задание. Постройте из цветных кубиков домики для каждой матрешки, так, что домик синей матрешки был выше, чем домик красной, а домик желтой матрешки выше домика синей матрешки.

Педагог уточняет:

— Что можно сказать о домиках красной и желтой матрешек. Какой домик выше, какой ниже?

Модификация:

Педагог может использовать вариативность заданий (разный уровень сложности) по составлению домиков в зависимости от индивидуальных особенностей детей.

По дороге в гараж

(творческая математическая задача для детей 4-5 лет)

Задачи: Развивать восприятие величины, упражнять в сравнении предметов по ширине, употребляя в речи понятия: длинный, короткий, длиннее, короче. Развивать восприятие цвета (красный, желтый, синий). Закреплять прямой, порядковый счет в пределах 3.

Игровой материал: Игрушки: красная, желтая, синяя машины одинакового размера. Математические палочки

Комплект состоит из 250 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм, 16 пластиковых карточек с заданиями. Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Размер: 330х 225х 80 мм. Материал: пластик. Упаковка: картонная коробка с ручкой.



Разноцветные деревянные кубики

В комплекте 100 кубиков с длиной ребра 20 мм 6-ти цветов. Размер: 160х160х155 мм. Материал: дерево. Упаковка: пластиковое ведро.



Количество участников: от 1 и более

Описание:

Педагог демонстрирует игрушки:

— Сколько всего машин? Одинаковые они или разные? Почему? Назовите цвет машин.

Красная (желтая, синяя) машина, которая по счету?

Задание: Наши машины едут в гараж. Дорога, по которой едет первая машина короче дороги, по которой едет вторая машина. А третья машина едет по дороге, которая длиннее дороги для второй машины. Постройте дороги для машин нужной длины. Постройте гараж нужного цвета для каждой машины.

Педагог уточняет:

— Что можно сказать о первой и третьей дорогах? Какая дорога короче (длиннее)? Какая машина быстрее придет в гараж? Почему?

Модификация:

1. Педагог предлагает детям выбрать материал для выполнения задания: математические палочки или разноцветные деревянные кубики.

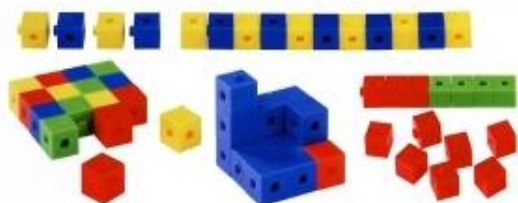
2. Педагог может использовать вариативность заданий (разный уровень сложности) по построению дорог и гаражей в зависимости от индивидуальных особенностей детей.

Сделаем матрешкам бусы

(творческая математическая задача для детей 5-6 лет)

Задачи: Упражнять в восприятии цвета (красный, желтый, синий, зеленый). Закреплять прямой, порядковый счет предметов в пределах 5.

Игровой материал: Картинки с изображением матрешек (Приложение 2, рис. 20); Счетные кубики



В комплекте кубики 10-ти цветов с размером ребра 1см и массой 1г в количестве 1000 шт. Кубики можно соединять между собой в трех направлениях, собирая или «счетные палочки» разных длин и цветов, или объемные кубики разных размеров. Размер: 165х165х150 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро.

Шнуровка «Ладшки»

Набор состоит из ладошек 6 цветов (красный, зеленый, желтый, синий, фиолетовый, оранжевый). Всего 72 шт., из них ладошки двух типов: правая и левая руки, счет пальцев от 0 до 5 на левой и от 0 до 5 на правой ладошке, таким образом, всего 12 ладошек по 6 цветов. На каждой имеются отверстия для шнуровки соответствующее числу пальцев. Шнурки 5 цветов: красный, зеленый, синий, желтый, оранжевый.



Бусы «Шарики»

В комплект входят бусины Ø20мм, 4 цветов: желтый, красный, синий, зелёный. Всего 100 шт. (бусин каждого цвета по 25 шт.). Шнурки 4 цветов: красный, синий, желтый, зелёный.



Количество участников: от 1 и более

Описание:

Педагог показывает детям картинки с матрешками, одетых в сарафаны красного, желтого, синего и зеленого цветов. Сообщает, что матрешки пришли к детям в гости.

— Какие красивые матрешки. Сколько всего матрешек? Как они одеты? Сравните сарафаны по цвету. Назовите, какого цвета сарафаны у матрешек. Матрешка в красном (желтом, синем, зеленом) сарафане, которая по счету?

Задание 1. Матрешки принесли с собой бусинки и нитки (шнурки) разного цвета, они хотят сделать себе бусы, но не умеют. Необходимо помочь матрешкам – сделать бусы из шариков нужного цвета.

Задание 2. Матрешки поссорились. Их нужно переставить так, чтобы каждая из них стояла на новом месте

Педагог уточняет:

— Которая по счету матрешка в красном (желтом, зеленом, синем) сарафане? Которая она была по счету сначала?

Задание 3. Сделать бусы матрешкам так, чтобы бусы состояли из двух (трех, четырех) цветов по порядку.

Задание 4. Сделать бусы из 5 шариков (кубиков) так, чтобы первый и последний был одного цвета.

Модификация:

1. Педагог предлагает детям выбрать материал для составления бус: бусы «Шарики», шнуровка «Ладони» или счетные кубики.

2. Вариативность заданий (разный уровень сложности) по составлению бус в зависимости от индивидуальных особенностей детей.

Вот так дивные постройки

(творческая математическая задача для детей 5-7 лет)

Задачи: Упражнять в счете предметов в пределах 10 (20, 30²⁸). Закреплять порядковый счет в пределах 10. Развивать восприятие цвета (красный, желтый, зеленый, синий, оранжевый, фиолетовый). Развивать пространственную ориентировку (верх, низ, между, слева, справа).

Игровой материал: Карточки - образцы (Приложение 2, рис.21)

Разноцветные деревянные кубики

В комплекте 100 кубиков с длиной ребра 20 мм 6-ти цветов. Размер: 160х160х155 мм. Материал: дерево. Упаковка: пластиковое ведро.



Количество участников: от 2-4 человека

Описание:

Педагог раздает детям деревянные цветные кубики, и предлагают выполнить ряд заданий:

Задание 1. Сложить кубики так, чтобы получился квадрат, у которого по 3 кубика с каждой стороны: верх квадрата – желтые кубики, низ квадрата – синие кубики, между верхней и нижней стороной квадрата – красные кубики.

При возникновении затруднений, педагог показывает образец выполнения задания.

Задание 2. Сложить квадратную игровую площадку для детей из 9 кубиков оранжевого цвета.

Задание 3. Построить синюю квадратную площадку из 16 кубиков.

Задание 4. Построить красную квадратную площадку из 25 кубиков.

Задание 5. Построить пирамиду из 30 кубиков, чтобы первая ступенька была красного цвета из 16 кубиков, вторая зеленого цвета из 9 кубиков.

Педагог спрашивает:

— Как нужно сложить оставшиеся кубики, чтобы получилась пирамида, если остались 4 кубика желтого цвета и один фиолетового?

Задание 6. Сложить зеленый колодец, чтобы на дне был песок желтого цвета.

²⁸ Для детей 6-7 лет

Задание 7. Построить скамейку со спинкой, чтобы на скамейке умещались 7 детей. (каждый кубик сиденье)

Задание 8. Построить синий пятиэтажный дом с окошками.

Задание 9. Построить высокий дом на 10 квартир, на 20 и на 30 (можно усложнить, попросить, чтобы половина дома была одного цвета другая половина другого цвета). Педагог спрашивает:

— Сколько получилось этажей?

Задание 10. Построить, обставить мебелью детскую комнату.

Модификация:

Дети предлагают свои варианты творческих заданий.

Волшебная мастерская

(творческая математическая задача для детей 5-6 лет)

Задачи: Упражнять в восприятии форм (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник), количества, времени. Упражнять в восстановлении целого при складывании частей.

Игровой материал: Математическая мозаика «Доли»

Набор пластиковых карточек в который входят: круг (1 шт. фиолетовый), 1/2 круга (2 шт. красный), 1/3 круга (3 шт. желтый), 1/4 круга (4 шт. синего цвета), 1/5 круга (5 шт. розового цвета), 1/6 круга (6 шт. оранжевого цвета), 1/8 круга (8 шт. зеленого цвета), 1/10 круга (10 шт. коричневого цвета), 1/12 круга (12 шт. черного цвета) Размер: 190х60х145 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластмассовый контейнер.



Геометрическая мозаика

Геометрическая мозаика - раздаточный материал, с помощью которого у детей закрепляются знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов, развивается зрительное восприятие и память. Карты изготовлены из плотного картона. Упаковка: картонная коробка.



Часы индивидуальные

Часы индивидуальные представляют собой раздаточный материал для групповых занятий с детьми в количестве 10 штук. Предназначены для изучения понятия «время». Размер: 130х95 мм. Материал: картон, металл. Упаковка: гриппер.



Количество участников: от 2-10 человек

Описание:

Педагог предлагает детям посетить «творческую волшебную мастерскую» и заняться волшебством.

Задание 1. Педагог:

— Ребята, представьте, что наши часы ожили и превратились они в Часовичка – мальчика и Часовичка – девочку. Какими бы они были?

Варианты решения:

- дети рисуют варианты на листе бумаги;
- дети дополняют индивидуальные часы элементами «Геометрической мозаики».

Задание 2. Построить (нарисовать) для друзей – Часовичков дома: для мальчика – высокий, двухэтажный, красный дом (высокий дом, в котором первый этаж желтый, второй синий, а крыша зеленая и т.д.); для девочки – низкий, трехэтажный оранжевый дом с прямоугольной крышей и т.д., используя геометрические фигуры.

Варианты решения:

- дети рисуют варианты на листе бумаги;
- дети «строят дома» из элементов «Геометрической мозаики».

Задание 3. Придумать сказку или интересную историю про часы. «Записать» историю с помощью рисунков (мнемотаблицы) и рассказать своим друзьям.

Задание 4. Педагог

— А, теперь, Часовички захотели превратиться в солнышко. Помогите, пожалуйста, нашим часам, используя для этого треугольники разных размеров.

Варианты решения:

- дети рисуют варианты на листе бумаги;
- дети используют элементы «Геометрической мозаики» или математическую мозаику «Доли».

Задание 5. Педагог:

— Наши друзья – Часовички отправились в кругосветное путешествие и побывали во многих странах. Теперь в Китае, в Индии, в Африке, в Северной Америке у них есть друзья- Часовички очень похожие на них. Как вы думаете, как выглядит друг- Часовичок из Китая? Как выглядит друг – Часовичок из Индии? Как выглядит друг – Часовичок из Африки? Как выглядит друг - Часовичок из Северной Америки? Подумайте и нарисуйте друзей Часовичка.

Варианты решения:

- дети рисуют варианты на листе бумаги (рисунки с изображением часов в виде необычных предметов, например, часы в форме канадского кленового листа, часы, с изображением хохломы, часы – «кенгуру», часы с нарисованной ковбойской шляпой и т.д.).

Педагог вместе с детьми рассматривает рисунки и задает уточняющие вопросы детям:

— Как вы думаете, где проживают друзья Часовичков? Почему друзья Часовичков в конической шляпе и с палочками в руках?

Задание 6. Педагог:

— Все мы знаем, что символ олимпиады 5 колец - пять континентов. Представьте, что вместо колец - часы. Как будет выглядеть новый символ олимпиады? Нарисуйте, пожалуйста, но не забывайте про соответствующие цвета каждого континента.

Модификация:

Дети предлагают свои варианты творческих заданий.

Цветная алгебра

(творческая математическая задача для детей 6-7 лет)

Задачи: Закреплять навык прямого и обратного счета в пределах 20. Закреплять представления детей о составе чисел в пределах 20.

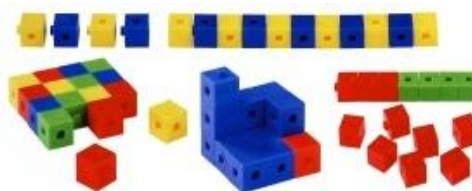
Игровой материал: числовые карточки (в пределах 20), настольный театр

Разноцветные деревянные кубики

В комплекте 100 кубиков с длиной ребра 20 мм 6-ти цветов. Размер: 160x160x155 мм. Материал: дерево. Упаковка: пластиковое ведро.



Счетные кубики



В комплекте кубики 10-ти цветов с размером ребра 1см и массой 1г в количестве 1000 шт. Кубики можно соединять между собой в трех направлениях, собирая или «счетные палочки» разных длин и цветов, или объемные кубики разных размеров. Размер: 165х165х150 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро.

Количество участников: от 1 и более

Описание

Задание 1. Педагог показывает ребенку числовую карточку (числа в пределах 20). Предлагает ребенку назвать данное число, отсчитать такое же количество кубиков (может быть определенного цвета) и сложить из них «дорожку».

Задание 2. Педагог предлагает построить из определенного количества (и цвета) кубиков «дорожки», а из «дорожек» – пирамидку.

Задание 3. Педагог предлагает составить из кубиков «дорожки», с учетом признака количества, цвета или длины. Из «дорожек» представить состав чисел (в пределах 10) в цветовом решении.

Задание 4. Педагог предлагает ребенку построить из кубиков лабиринт («дремучий лес»), в котором спрячется Красная Шапочка от злого волка. Использование настольного театра предоставит возможность ребенку инсценировать сказку «Красная Шапочка» с элементами фантазирования, придумывания, введения новых героев.

Вариант 5. Педагог предлагает ребенку составить цветной коврик (изобразить его в тетради в клетку) и построить его из кубиков. Необходимым условием является использование всех возможных цветов кубиков, симметричность их расположения, количество кубиков должно соотноситься с равенством сторон квадрата.

Модификация:

Большая вариативность продолжения вариантов игр, например, использование «построек» из счетных кубиков или разноцветных деревянных кубиков в сюжетно-ролевых играх «На стройке» (пирамиды, дорожки, дома), «Гараж» (дороги разной длины и цвета, шлагбаум...), «Магазин» (цветные коврики, печенье и т.д.) и др.

III. Сюжетные игры для математического развития

На сегодняшний день, математическое развитие детей дошкольного возраста осуществляется как в результате приобретения ребенком знаний в повседневной жизни (прежде всего, в результате общения со взрослым), так и путем целенаправленной организации игровой образовательной деятельности по формированию элементарных математических знаний.

Конечно, это играет значительную роль в развитии ребенка, в формировании его логико-математического мышления. Но, в данном случае мы имеем дело с образовательной деятельностью, в которой ребенок отчасти зависим от педагога и не всегда имеет возможность осуществить свободную самостоятельную игру.

Свободная сюжетная игра – самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Ее привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений – всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает сопротивление, дается с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетной игры – действием в воображаемой, условной ситуации.

В сюжетной игре ребенок воссоздает интересующие его сферы жизни с помощью условных действий, благодаря которым развивается способность к воображению, образному мышлению ребенка. Включение игрового материала математического содержания позволит расширить потенциал использования предметов-заместителей в игре, что значительно повысит уровень игровой деятельности, позволит закреплять и уточнять полученные в ходе организованной деятельности математические навыки.

Педагог должен играть вместе с детьми. При этом, чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность развития у дошкольников логико-математического мышления в сюжетной игре, является «втягивание» детей в мир игры с математическим содержанием. Ведь количественная сторона действительности так же интересует ребенка, как и другие свойства и качества, присущие предметам и явлениям окружающего мира. Обращая внимание детей на профессии, в которых счет, ориентировка во времени, измерение выполняют одну из ведущих функций, педагог в доступной форме объясняет производственную необходимость этих операций и зависимость результатов деятельности взрослых от качества их выполнения.

Кроме того, совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребенка (а не занятием или действием по инструкции), если он почувствует в этой деятельности не давление педагога – взрослого, которому в любом случае надо подчиняться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнера [16, с.12]. Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение педагога как играющего партнера – гарантия возникновения у ребенка побуждения к сюжетной игре, возникновения интереса, именно к игре с математическим содержанием.

На сегодняшний день, как показывает практика, дети в процессе сюжетной игры не способны самостоятельно включить в игру счетные действия. Поэтому, для развития математических навыков в игровой деятельности мы предлагаем использовать другой путь: не ждать, когда у детей произойдет «обобщение» математических представлений, а изменить содержание сюжетной игры так, чтобы дети, на соответствующем возрастном этапе становились перед необходимостью использовать приобретенный математический навык с помощью нового, уникального средства – игрового математического оборудования, предлагаемого Торговым домом «Светоч».

Решение этой задачи заключается в ином подходе к игровой деятельности, в необходимости показать, что качество и результат решения образовательных задач математи-

ческого содержания зависят от создания новых, необычных и интересных игровых ситуаций, и условий, в которых бы возникло осознание практической необходимости в математических действиях.

Рассмотрим *этапы и организующую роль педагога в целях вовлечения всех детей в сюжетные игры с использованием игрового математического оборудования.*

Первый этап. Условия сюжетной игры позволяют педагогу на первых порах быть её непосредственным участником и через разнообразные игровые ситуации рассматривать возможность использования игровых комплектов, контролировать правильность решения задач, оказывать своевременную помощь, индивидуализацию задания с учетом возможностей, знаний и опыта каждого ребёнка, поощрять инициативу и самостоятельность, поддерживать радость успеха. А успех ребёнка укрепляет его веру в свои силы, дает толчок к развитию интереса к математике.

Включение игрового математического оборудования в игру должно происходить в тот момент, когда в этом возникает необходимость по ходу развития сюжета игры и выполнения игровой роли.

Второй этап. По мере овладения теми или иными математическими навыками меняется и содержание игровой деятельности, игровой характер протекания сюжетной игры, а соответственно и роль педагога. Ведущие роли начинают выполнять сами дети. Для поддержания интереса детей к играм и к выполняемым в них счетным, измерительным действиям, педагогу необходимо создавать новые игровые ситуации, требующие осмысленного оперирования математическими знаниями. Например, в играх может неожиданно возникнуть ситуация, когда нужно сравнить числа, разница между которыми выражена числом 2, или произвести счет группами (двойками, тройками) и т.п. Довольно быстро новые игровые ситуации начинают создавать и сами играющие, в которых действия счета, сравнения, измерения, определения временного промежутка времени становятся предметом обсуждения, выяснения причин возникших ошибок, обмена мнениями.

Создание различных игровых ситуаций обеспечивают действия всех участников игры с реальными предметами или их изображениями с учетом принципа последовательности в формировании умственных действий: предметы вначале находятся непосредственно перед ребёнком, и он практически действует с ними, а затем их удаляют на значительное расстояние. Это способствует постепенному переходу детей от счета непосредственно воспринимаемых предметов к счету в уме.

На третьем этапе характерно развертывание сюжетных игр по инициативе самих детей.

Помимо основных задач, направленных на развитие у детей сенсорных, количественных, пространственных и временных представлений, в каждой игре решаются и нравственно-воспитательные задачи: игры знакомят дошкольников с трудом людей разных профессий, воспитывают у них уважение к труду и к взрослым, его выполняющим; в процессе этих игр дети учатся быть организованными, активно взаимодействовать, играть вместе, дружно, помогать товарищам и т.д. и тем самым готовят себя для подлинно коллективной учебной и практической деятельности.

Отображающая деятельность взрослых, а также совместные действия с партнером по игре, побуждает дошкольников более ответственно относиться к математической задаче и более настойчиво добиваться правильного результата, преодолевая возникшие трудности. Все это способствует глубокому осмыслению математического действия. Дети сами начинают выводить правила и убеждаются в их достоверности. Наблюдая за действиями играющих, можно увидеть тенденцию к свертыванию материальных действий: они считают предметы взглядом, не дотрагиваясь до них, не указывая на предметы счета, быстро переводят взгляд с одного предмета на другой. Лишь иногда дети возвращаются к использованию указательного жеста и проговариванию числительных вслух.

Таким образом, выполняя счетные операции в процессе игры, считая одинаковые предметы и предметы разной формы, величины, цвета и т.д., а также «читая» условные

математические обозначения, дети начинают выходить за пределы чисто наглядного способа математического действия, подходят к пониманию числа, при помощи которого отображается количественная характеристика предметов объективной действительности.

Необходимо отметить главное, что по мере появления уверенности, качества в выполнении тех или иных умственных операций дети могут самостоятельно осуществлять выбор того или иного математического оборудования, которое более уместно в данном сюжете игры и способствует более точному определению, выполнению того или иного математического действия.

Заключая разговор об особенностях организации сюжетной игры с возможностью использования в ней разнообразного математического игрового материала, напоминаем, что, в настоящее время, не существует «идеала» сюжетной игры. Как утверждают Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова, сюжетная игра – деятельность «камерная». Даже старшие дошкольники, если они действительно играют, т.е. реализуют свои собственные замыслы, а не навязанный педагогом план игры, не в состоянии самостоятельно поддерживать взаимодействие в группе, состоящей более чем из 3-5 участников.

Авторами сборника представлены примерные варианты тактики поведения педагога в совместной игре с детьми. В данных сюжетных играх (игры на производственные и общественные темы) для детей разной возрастной категории максимально используется разнообразный математический игровой материал, имеющий широкий спектр применения. Данные варианты игр имеют модификацию, предусматривающую изменение игровых действий, сюжета, включение других видов оборудования для достижения качества образовательных задач в контексте математического развития дошкольников.

«Заморские» фрукты

(игра для детей 5-6 лет)

Задачи: Закреплять навыки счета, состав числа в пределах 9. Познакомить с составом числа из единиц. Упражнять в сравнении чисел, в употреблении понятий «больше», «меньше», «поровну». Уточнить представления о геометрических фигурах – квадрат, прямоугольник. Упражнять в выполнении решения числовых выражений на сложение, познакомить с переместительным законом сложения. Формировать навык самоконтроля, умение выполнять взаимопроверку результатов деятельности.

Используемые материалы	<u>Игровое оборудование (Приложение 1.):</u> Математические палочки, карточки «Корабль», «Товарный поезд», «Склад», «Грузовик» <u>Игровой материал:</u> предметные картинки с изображением фруктов, игровые макеты, атрибуты для игры
Игровые роли	Капитан, машинист, водители погрузчиков.
Игровые действия	Проверить (выложить палочки) контейнеры с ящиками, которые уже погрузили на палубу корабля (количество фруктов в ящиках во всех рядах должно быть одинаковым); самостоятельно заполнить «дорожные документы на груз» (выложить палочки без опоры на числовые выражения, обозначенные на карточке); сложить ящики на первый и второй склад, ориентируясь на схемы (числовые выражения закрываются), проверить правильность

	укладывания ящиков в каждом ряду; загрузить грузовик с фруктами (выложить палочки) для детского сада...
--	---

Описание игры:

Педагог демонстрирует предметные картинки с изображением фруктов:

— Что вы видите? Назовите, одним словом. В детском саду у нас всегда свежие, вкусные фрукты круглый год. Даже суровой, морозной зимой на столах вкусные бананы, ароматные яблоки и мандарины.

— Как вы думаете, как они к нам попадают?

Дети рассуждают, высказывают свои предположения.

— А вы хотите узнать какой долгий путь проходят, проезжают и даже проплывают эти «вкусные витамины», чтобы попасть к вам на стол?

Педагог предлагает детям соотнести цвет математических палочек с тем или иным фруктом. Дети выбирают палочки по цвету, используя ассоциативное мышление, например, желтая палочка – лимоны, красная – гранат, розовая – яблоки и т.д.

— Фрукты, которые не растут в нашей стране, везут из других стран. «Заморские» фрукты путешествуют по морям и, даже, по океанам.

Педагог демонстрирует картинку «Корабль» и предлагает детям разгрузить прибывший корабль:

— Обратите внимание на большой башенный кран, который поднимает тяжелые контейнеры. Если груз заполнен неправильно, противовес крана сломается.

— Внимание, капитаны, принимайте груз. Внутри контейнера ящики с фруктами, установленные в несколько рядов.

Дети имитируют работу капитанов, подготавливают ящики (математические палочки) для наполнения контейнера.

1. Капитаны проверяют (выкладывают палочки) контейнер с ящиками, который уже погрузили на палубу корабля. Количество фруктов в ящиках во всех рядах должно быть одинаковым.

— Сколько ящиков в первом (втором, третьем, четвертом) ряду?

— Назовите фрукты, которые там лежат.

— Определите их количество и обозначьте палочками.

— Назовите фрукты, количество которых одинаковое. Обратите внимание на первый (второй, четвертый) ряд: Каких фруктов больше (меньше)? На сколько?

Капитаны принимают решение о принятии следующего контейнера и наполняют его ящиками с фруктами. Педагог оказывает им помощь:

— Сколько ящиков в первом (втором, третьем) ряду? Ящики все одинаковые? Почему?

— Какие фрукты находятся в нижнем (среднем, верхнем) ряду?

— Сколько всего фруктов? Во всех рядах равное количество ящиков? Можно грузить этот контейнер?

Капитаны выполняют игровые действия.

— Если убрать с нижнего (или верхнего) ряда ящик с лимонами, то контейнер потеряет равновесие. Почему?

— Внимательно следите за равным количеством ящиков в каждом ряду.

Дети выкладывают на карточке цветные палочки, обозначающие количество фруктов, называют его.

2. Фрукты доставляют к нам не только по морю, но и по суше на поездах. Дети (машинисты) принимают груз в свои вагоны, пересчитывают и проверяют количество ящиков в рядах (карточка «Товарный поезд»).

В данном случае, педагог закрывает числовые выражения на карточке и предлагает машинистам самостоятельно заполнить «дорожные документы на груз»: определить виды

фруктов в ящиках, их количество, общее количество фруктов в каждом ряду. Далее машинисты осуществляют проверку сведений, открывая числовые выражения на сложение.

3. Педагог демонстрирует карточку «Склад»:

— С портов и вокзалов транспорт доставляет груз на склад, где они хранятся. На складе поддерживается определённая температура и влажность для хранения фруктов. Разгружает огромные контейнеры специальный транспорт – погрузчик.

Дети (водители погрузчиков) готовят ящики с фруктами (математические палочки) и складывают ящики на первый и второй склад, ориентируясь на схемы (числовые выражения закрываются). Педагог (заведующий складом) просит проверить правильность укладывания ящиков в каждом ряду, открыв числовые выражения.

4. Педагог демонстрирует карточку «Грузовик»:

— Но вот и настало время загрузить грузовик с фруктами для детского сада.

Дети определяют, какие фрукты находятся в ящиках, сколько их в каждом ящике и в ряду. Дошкольники самостоятельно выполняют практические действия, осуществляя взаимопроверку.

Модификация игры:

1. Педагог обращает внимание детей на то, что груз на корабле сложен в виде геометрической фигуры – квадрат. С помощью выкладывания белых кубиков по периметру квадрата, дети приходят к выводу о том, что у данной фигуры все стороны равны.

2. Педагог обращает внимание детей на то, что груз в вагонах на товарном поезде (ящики на складе) сложен в виде геометрической фигуры – прямоугольник. С помощью выкладывания белых кубиков по периметру прямоугольника, дети приходят к выводу о том, что у прямоугольника две стороны длинные, и две короткие. Каждые из сторон выражаются числами, показывающими длину и ширину.

3. Дети переставляют ящики местами в вагонах во втором или третьем ряду (не $2+3$, а $3+2$; не $1+4$, а $4+1$) и приходят к выводу о том, что общее количество фруктов от перестановки не меняется.

4. Определение общего числа фруктов в одном ряду и представление его в виде белых палочек, обозначающих число «один». Дети подбирают такое количество белых палочек, сколько обозначает указанное число, например, 5 это 1,1,1,1 и еще 1.

5. Изменение сюжета игры: грузчики грузят ящики с фруктами, водители грузовиков отвозят фрукты в детский сад, повара в детском саду готовят из фруктов компот, пекут пироги и т.д.

Игра «На рыбалке»
(игра для детей 4-7 лет)

Задачи: Закреплять представление детей о рыбной ловле, развивать интерес к игре, обогащать игровой опыт. Упражнять в счете предметов²⁹, в отсчитывании предметов, в понимании и практическом применении понятий «столько же, сколько». Упражнять в узнавании и назывании цифр, в выполнении операций сложения и вычитания³⁰. Закреплять представления об изученных геометрических фигурах и пространственных отношениях.

Используемые материалы	Игровое оборудование (<i>Приложение 1.</i>):
	1. Набор «Рыбалка Гигант» (счет от 1 до 20), включающий удочки с крючками-магнитами, игрушечные рыбки 4-х цветов с номерами от 1 до 20;
	2. Танграм на магнитах (мозаика);
	3. Лабиринт средний;
	4. Счеты;

²⁹ Счет предметов до 5 (10, 20) в зависимости от индивидуальных и возрастных особенностей ребенка.

³⁰ Цифровой ряд, операции сложения и вычитания до 5 (до 10, 20) в зависимости от индивидуальных и возрастных особенностей детей.

	5. Панель арифметическая с дисками; 6. Счетные блоки «Погрузчик». <u>Игровой материал:</u> прутики, предметы-заместители, пластмассовые ящики красного, желтого, синего, зеленого цвета.
Игровые роли	Рыбаки, грузчики, товароведы, покупатели, продавцы
Игровые действия	Поймать рыбу, посчитать «улов», разложить рыбу по ящикам так, чтобы количество рыбы во всех ящиках было одинаковое, отвезти ящики с рыбой в магазин ...

Предварительная работа:

Начиная игру, педагог, прежде всего, может организовать экскурсию на реку (совместно с родителями или обратиться к имеющемуся опыту детей), где вместе с детьми можно понаблюдать за рыбаками. Обсудить вопросы: на чем передвигается по реке рыбак, какие бывают лодки, что ловит рыбак, чем он ловит рыбу, какие для этого нужны приспособления. Где их можно приобрести. Можно там же организовать встречу с рыбаком, задать ему интересные для детей вопросы.

После этого, в группе педагог проводит беседу «Что мы видели на реке».

Затем совместно с детьми можно соорудить лодки и весла, предлагая использовать Танграм на магнитах и прутики или другие предметы-заместители. При этом, педагог совместно с детьми уточняет форму лодки (трапеция), возможность использования количества деталей мозаики.

Для детей младшего дошкольного возраста, педагог предлагает использовать образец лодки, опираясь на который дошкольники накладывают (примеривают) детали мозаики, развивая тем самым восприятие формы, пространственное восприятие, и глазомер.

Для детей старшего дошкольного возраста педагог вводит условия, которые усложняют задачу: не допускается использование глазомера, так как нужны четкость, точность в построении лодки, для предупреждения ее затопления. Возможен вариант создания детьми нового образа лодки. Из предметов-заместителей или прутиков дети делают весла.

Когда все приготовления к игре будут готовы, педагог предлагает детям поиграть самостоятельно.

Описание игры:

Во время игры взрослый поддерживает возникший интерес детей к игре в «рыбалку» и направляет развитие сюжета:

— На чем вы плывете? Куда плывет ваша лодка?

— Посмотрите сколько рыбы вокруг (обращает внимание на цветных рыбок, расположенных в хаотичном порядке недалеко друг от друга- набор «Рыбалка Гигант»).

— Вспомните, что делал рыбак, прежде чем опустить удочку в воду.

Дети имитируют насаживание наживки на крючок, опускают удочку «в воду» и с помощью магнита «ловят» рыбу.

— Чтобы рыбы досталось всем, может быть, вы распределите между собой, кто какую рыбу будет ловить (по цвету).

— Посчитайте, кто, сколько поймал рыбы.

Для фиксирования результата рыбалки, каждый «рыбак» может использовать счет своего «улова» (для детей с 4-х лет: использование счет, «Лабиринта среднего» с отсчитыванием колец, соответствующих количеству пойманных рыбок; для детей старшего дошкольного возраста использование панели арифметической с дисками).

Дети самостоятельно выбирают то или иное математическое оборудование для выполнения счета.

Педагог может стимулировать самостоятельные речевые высказывания детей путем уточняющих вопросов в момент фиксирования ребенком своего результата.

— Сколько колец (дисков) ты отсчитал? Сколько всего рыб ты поймал? (Я отсчитал колечко (дисков) столько же, сколько поймал красных (желтых...) рыб. Сначала поймал две синие рыбы, потом еще три зеленые. Стало пять рыб.).

— Договоритесь с водителем «Погрузчика», погрузите всю рыбу в ящики и отвезите в магазины.

Педагог играет роль водителя «Погрузчика»:

— Ребята, у меня всего 2 (5) ящиков. Сколько рыбы вы наловили? (4, 20)

— Как вы думаете, как можно разложить данное количество рыбы по ящикам так, чтобы количество рыбы во всех ящиках было одинаковое?

Дети (грузчики) самостоятельно раскладывают по 2 (4) рыбки в каждый, заранее приготовленный «ящик». Их заместителем являются блоки на «Погрузчике», количество которых дети отсчитывают и вставляют на стержень машины. Водитель «Погрузчика» хвалит детей.

Дети предлагают отвезти ящики с рыбой в магазин. Берут на себя роль товароведов, которые принимают товары, покупателей, продавцов.

Модификация игры:

1. Водитель «Погрузчика», просит разложить пойманных рыбок в ящики (блоки) не по равному количеству, а по цвету рыбок. Причем, цвет рыбок, должен совпадать с цветом ящика (блока). Дети раскладывают рыбок, называют количество рыбок по цвету и общее количество пойманных рыб.

2. Водитель «Погрузчика» сообщает детям, что в то время, когда блоки прибыли в магазин, кот Вася съел из желтого ящика (блока) 1 (2) рыбки.

— Сколько рыб осталось в ящике?

3. Продавец магазина, в которых привезли пойманную детьми рыбу, просит ребят сделать так, чтобы в каждом ящике (блоке) лежало по 5 рыб, уточняя при этом:

— Ребята, сколько красной рыбы в ящике? (3).

— Сколько нужно вам еще поймать, чтобы стало 5 рыб? (Еще 2 красной рыбы.) И т.д.

4. Педагог может акцентировать внимание детей на цифры (от 1 до 20), расположенные на цветных рыбках и в конце рыбалки предложить детям «отправить» рыбу в разделочный цех, разложив ее тем самым по порядку от 1 до 20.

5. Изменение сюжета игры: вылавливание рыбы (по цвету) и помещение ее в специальные условия – большие и богатые кормом пруды (цветные обручи) для дальнейшего разведения; или вылавливание определенного вида рыбы (морские виды: красная рыба – форель, синяя рыба – скумбрия и т.д., или речные виды рыбы) для продажи в магазине и т.д.

Игра «Медицинский центр - ЗДОРОВЕЙКА»

(игра для детей 6-7 лет)

Задачи: Развивать игровой опыт детей. Расширять представления детей о врачах узких специальностей (хирург, отоларинголог, окулист, травматолог), формировать чуткое, внимательное отношение к заболевшему. Развивать временные представления, навык определения времени по часам с точностью до 1 часа.

Ис-пользуемые материалы	Игровое оборудование (<i>Приложение 1.</i>):
	1. «Распорядок дня»;
	2. Счетные кубики;
	3. Разноцветные деревянные кубики;
	4. Карточки с примерами «Переход через 10 на вычитание».
	Игровой материал: игрушки: кукла, мишка, зайка, кошка; шапочки, халаты детские; комплект игры «Доктор»: градусник, шприц, вата, пипетка, фонендоскоп, стетоскоп, шпатель, молоточек, бинт простой, бинт эластичный, клавиатура, регистрационные бланки к врачам узких специальностей, предметы-заместители.

Иг- ро- вые роли	Педиатр, хирург, отоларинголог, окулист, травматолог, электрик, ученый, лаборант...
Иг- ро- вые дей- ствия	Определить время работы центра, врача-специалиста, выставить время на настольных часах, разложить имеющиеся талоны больных рядом с цифрой на циферблате, игровые действия по приему пациента и его лечению...

Предварительная работа:

В детском саду педагог проводит экскурсию в медицинский кабинет и знакомит детей с врачом, а также различными медицинскими инструментами, объясняя их назначение, показывает, как ими пользоваться. По ходу выполнения каждого действия педагог объясняет его цель, чтобы дети поняли не только, как делать ту или другую медицинскую процедуру, но и когда, в каком случае ее нужно делать и чего с ее помощью достигают.

Дети беседуют с врачом, задают ему вопросы. Врач рассказывает о других специалистах в медицине (хирурге, отоларингологе, окулисте, травматологе), разъясняет их специфику, особенности деятельности.

Описание игры:

Вернувшись в группу, дети принимают решение об открытии нового медицинского центра ЗДОРОВЕЙКА и приглашают всех желающих посетить его. Педагог берет на себя роль главного врача центра ЗДОРОВЕЙКА, дети – врачи узких специальностей.

Главный врач сообщает, что для того, чтобы не было очередей, и пациенты не мешали друг другу, всем посетителям центра необходимо взять талоны к соответствующему врачу (хирургу, педиатру, отоларингологу, окулисту, травматологу).

— Наш центр только открылся, поэтому необходимо, чтобы все врачи-специалисты достаточно хорошо ориентировались во времени.

— Специалисты медицинского центра ЗДОРОВЕЙКА начинают прием больных ровно в 9.00. Медицинский центр работает до 15.00. Сколько часов работает наш центр? Давайте посчитаем по циферблату.

Дети выполняют практические действия на модели часов.

В подготовительной группе дети могут ответить на данный вопрос путем математического вычисления: $15-9=6$ часов работает наш центр.

— Хирурги делают операции - первая операция начинается в 9.30 и продолжается 1.30 минут. Когда закончится первая операция?

Дети фиксируют на часах начало и продолжительность операции. Выясняют, что операция закончилась в 11.00.

— Один час хирурги отдыхают и затем делают вторую операцию. Во сколько начинается вторая операция? Фиксируем на часах. Начало второй операции 12.00. Вторая операция длится до 15.00. Сколько длится вторая операция? Зафиксируйте время на часах.

Дети выполняют практические действия на часах, считают по циферблату, совершают математические вычисления. Описывают событие (конкретную операцию), место ее проведения (операционный зал) – сочиняют историю о пациенте. Делятся мнениями, выражают эмоции по поводу действий хирурга, состояния пациента. Может быть, принимают решение о сборе консилиума врачей для поиска решений применения тех или иных препаратов для полного выздоровления пациента.

— Регистратура выдала 6 талонов к окулисту. Работать окулист начинает с 9.00 и заканчивает работу в 15.00. Определите, сколько времени уделяет врач каждому больному.

С целью решения данной задачи, педагог может оказывать помощь: предложить детям посчитать по циферблату, разложить имеющиеся талоны больных рядом с цифрой на циферблате (начиная с 9.00 - один талон, 10.00 – другой талон и т.д.) Акцентирует внимание на том, что маленький «шажок» от цифры к цифре составляет 1 час).

Дети самостоятельно совершают математическое вычисление и фиксируют на талоне время приема каждого пациента. У первого пациента время приема - 9.00, у второго - 10.00 и т.д.

Дошкольники создают макет зрительной таблицы (лист ватмана с обведенными контурами геометрических фигур и цифр) для проверки зрения пациента. Самостоятельно выполняют игровые действия по приему пациента и его лечению.

— Травматологи уделяют каждому больному в среднем 30 минут (полчаса). Зафиксируйте данное время на часах, и посчитайте, сколько больных они могут принять в этот рабочий день. И т.д.

Дети ставят на талоне время приема каждого пациента. Например, время приема первого пациента 9.00, второго 9.30 и т.д. Выполняя арифметические действия, и ориентируясь во времени, параллельно выполняют ролевые действия, используют словесное комментирование игровых действий, отражая особенности поведения взрослых данной профессии.

При каждом посещении врача-специалиста, педагог вместе с детьми делает вывод, что необходимо делать, чтобы не болеть.

Модификация игры:

1. Для определения выбора того или иного специалиста можно использовать цифровое обозначение кабинетов, например, 7 – кабинет хирурга, 1 – кабинет отоларинголога, 4 – кабинет травматолога и т.д. Часы работы определены, но, чтобы попасть на прием необходимо построить данные цифры из счетных кубиков.

2. При продлевании больничного листа, врачу (хирургу, травматологу, педиатру...) необходимо определить количество дней, которые больной еще будет находиться на домашнем режиме. Решение примеров на вычитание «Переход через 10» (из комплекта «Разноцветные деревянные кубики») позволит правильно определить количество оставшихся дней.

3. Игра, меняя форму, может преобразовываться, изменяться за счет развития ее содержания:

— в центре забрали свет - на помощь к врачам и пациентам приезжает бригада электриков;

— в центр поступил пациент с неизвестной формой болезни, для лечения которой необходимо новое лекарство – дети принимают роль ученых и лаборантов, которые изобретают новое лекарство и т.д.

Лучший стадион для хорошего футбола

(игра для детей 6-7 лет)

Задачи: Формировать умение творчески развивать сюжет игры, обогащать игровой опыт. Формировать конкретные представления о строительстве (спортивного объекта), о его этапах. Закреплять знания детей о рабочих профессиях, воспитывать уважение к труду строителей, интерес к спорту. Закреплять счетные навыки, умение отбирать нужное количество предметов в соответствии с заданной цифрой³¹. Развивать умение использовать способ моделирования с целью создания макета с обозначенными на нем местами для возможных объектов и несколькими ключевыми объектами – маркерами пространства в виде объемных геометрических форм «куб», «цилиндр», «призма», «параллелепипед», «многогранник». Закреплять способ сравнения предметов по площади с помощью мерки.

Используемые материалы	<u>Игровое оборудование (Приложение 1.):</u>	
	1.	«Сравни фигуры»;
	2.	Счетные кубики;

³¹ В соответствии с проектом футбольного поля (см. Приложение 2, рис 14а) возможно закрепление навыков счета в пределах 100. Соотнесение цифры и количества – в пределах 30. В зависимости от индивидуальных и возрастных особенностей ребенка педагог может предоставить другой вариант проекта.

	3. Разноцветные деревянные кубики; 4. Набор «Полидрон», «Полидрон магнитный «Базовый»»; 5. Схема проекта (<i>Приложение 2, рис. 14а</i>) и алгоритм правого сектора (<i>Приложение 2, рис. 14б</i>) <u>Игровой материал:</u> каски, строительный материал, предметы-заместители.
Игровые роли	Архитектор, строитель, прораб, водитель, фельдшер, тренер по футболу....
Игровые действия	Рассмотреть схему стадиона, выбрать игровое оборудование, составить модель стадиона, проверить соответствие постройки схеме проекта, выявить и исправить ошибки, выполнить измерение модели стадиона и построить «реальный» по площади объект.

Подготовительная работа:

Данная игра может быть представлена в разных вариантах: «На стройке», «Мы футболисты», «Летняя Олимпиада» и т.д.

В первую очередь при подготовке к серии игр детей необходимо познакомить с профессией «Строитель», организовать экскурсию на стройку. Во время экскурсии внимание на совместную работу людей, на то, что только совместными усилиями, работая вместе, рабочие могут строить большие, красивые и прочные дома. Для расширения знаний можно рекомендовать родителям посетить вместе с детьми стадион для спортивных игр. Обратить внимание детей на разные виды строительства: не только дома, но и объекты для занятий спортом. В разговоре с директором стадиона дети должны узнать о строении стадиона, о том, какие спортивные игры на нем проводятся.

Также при подготовке к игре педагог может прочитать детям произведения «Репортаж со стадиона «Жукамо» В. Бианки, «Маги на стадионе» Д. Родари, загадать загадки о разных видах спорта и строительных профессиях.

Для того, чтобы детям дать возможность выразить полученные ими на экскурсии впечатления педагогу можно предложить им сконструировать из строительного набора «Стадион».

Описание игры:

Педагог говорит:

— Ребята, а кто из вас знает, к какому спортивному мероприятию готовится Самарская область? В каком виде спорта скоро будут соревноваться наши спортсмены в городе Самара? (Футбол.)

— Конечно, ребята, самая любимая игра всех ребят — футбол. Его называют королем игр! Большинство людей даже не представляют, как давно родился футбол. Датой его рождения считается 1855 год, когда в английском городе Шеффилде был основан первый в мире футбольный клуб. Но в футбол играли и в глубокой древности. Например, в Японии в 2610 году до нашей эры любили игру с мячом и воротами, в которые игроки стремились забить мяч. Из Китая и Японии футбол попал в Грецию. 2000 лет назад в Древней Спарте в него играли даже девушки. И все же родиной футбола считается Англия, ведь именно там были выработаны футбольные правила, которые действуют и сейчас. Именно в этой стране увлечение футболом приняло всенародный характер. Там же игра получила и свое название. Слово «футбол» происходит от двух английских слов: «фут» — нога, «бол» — мяч. В Англии в 1855 году был проведен первый чемпионат по футболу. В 1875 году появились судьи, затем был введен специальный судейский свисток. Игра быстро распространилась по всему свету! Очень скоро футбольные команды появились в Европе, Южной Америке, Бразилии. В Россию футбол пришел в конце XIX века. И потеснил даже замечательные русские игры — городки и лапту, — став любимой игрой россиян» [35].

— Ребята, к нам приедут гости, люди из разных стран: футболисты и их болельщики. Мы должны их достойно встретить и обеспечить условия для игры: предоставить большой, красивый и самый лучший стадион в России для футбола. Как же нам это сделать?

Дети рассуждают и высказывают свои и предложения.

Педагог соглашается с детьми по поводу строительства нового стадиона и предлагает оценить предварительный вариант проекта стадиона (*Приложение 2, рис. 14а*).

Педагог интересуется у детей по поводу объектов на схеме, их расположении, цвете. Дети комментируют схему, могут вносить корректировки по поводу изменения трибун, формы и цвета стадиона.

— Скажите, а кто строит стадион? Кто такой строитель?

Дети высказывают предположения, рассуждения.

— Правильно, строитель – тот, кто строит здания! Но под общим названием профессии строитель скрывается много специальностей: это и каменщики, и штукатуры, монтажники, плиточники, бетонщики и т.д. Первый, кто нас встречает на строительной площадке это прораб. Прораб - это сокращение словосочетания «производитель работ». Прораб раздаёт задания рабочим, следит за тем, чтобы рабочие в срок исполняли всё то, что им поручено, следит за качеством исполнения работ.

— А кто придумывает вид здания, объекта? (Архитектор.) Правильно, это архитектор придумывает и рисует дома, объекты на бумаге. А строители воплощают его чертежи в жизнь. А кто возит строительный материал на стройку? (Водители.)

— Ребята, может быть, всех удивим, и «построим» лучший стадион в России? Мне кажется, что он будет особенно удачным для футболистов. У нас есть даже план-схема, как его строить. Чтобы вам было более понятно, можно составить модель стадиона. Для этого рассмотрим схему, и попробуем найти предметы, которые отображают объекты на ней.

Дети «одевают» строительные каски, рассматривают схему, называют объекты (футбольное поле, трибуны для болельщиков: левый сектор, административный вестибюль) и, используя игровое математическое оборудование, строят объемную модель стадиона на любой поверхности:

— Какой формы (цвета) футбольное поле? Что есть на поле? Какой формы (цвета) ворота? Сколько всего ворот? Где находятся ворота? (Справа и слева.) С какой стороны находится административный вестибюль? Какой он формы (цвета)? Левый сектор состоит из рядов. Назовите цвет и фигуру, отображающую 1 сектор слева в первом ряду (Оранжевый круг.). Какой объемной форме она соответствует? (Цилиндр.) И т.д.

Дети самостоятельно выбирают оборудование, высказывают предположение о значимости цифр на схеме (количество предметов), вариантах выбора объемных геометрических тел, позволяющих сделать модель «реальной».

Так, в качестве материала для построения модели футбольного поля могут использоваться деревянные кубики (их количество указано на схеме), для построения секторов – оборудование «Сравни фигуры».

Дети делятся на две подгруппы: «архитекторы» и «контролеры» - одни выполняют сборку модели стадиона, другие – проверяют соответствие постройки схеме проекта, выявляют ошибки. Далее, при сохранении мотивации детей ролевые функции могут поменяться.

Педагог спрашивает:

— Ребята, как вы думаете, чего не хватает на стадионе? (Не хватает правого сектора.) Данная часть проекта еще не получила утверждения. Нам придется самостоятельно воспроизводить правый сектор, согласно приложению (алгоритму действий).

Архитекторы (дети), согласно данному алгоритму (*Приложение 2, рис. 14б*) выбирают геометрические формы нужного цвета и размера и дополняют модель стадиона правым сектором.

Педагог, выполняя роль «прораба», делит детей на бригады и поручает каждой из них определенный тип работы: например, одна бригада определяет какой материал и в каком количестве будет располагаться на футбольном поле, другая бригада – на правом и левом секторе, третья бригада – в административном вестибюле.

— Что нам нужно сделать для того, чтобы «перенести» площадь модели в «реальную» площадь футбольного поля? (Нужно воспользоваться одинаковой меркой.) Как вы думаете, что может служить меркой в нашем случае?

Дети высказывают свои предположения, рассуждают, предлагают варианты использования мерки. Например, меркой может служить длина предмета конструктора, замещающего объекты на модели. Так, при выборе конструктора «Полидрон», квадраты могут служить меркой деревянных цветных кубиков, находящихся на модели стадиона. А объемные геометрические тела «куб», «цилиндр», «призма» замещаются идентичными объемными телами из деревянного конструктора, либо строятся из набора «Полидрон магнитный «Базовый».

Педагог уточняет:

— Как вы думаете? Площадь одного деревянного кубика на модели отличается от площади предмета конструктора? Почему? Как проверить?

Дети рассуждают и делают ввод о том, что, используя наложение предметов друг на друга, так чтобы один предмет полностью уместился в другом предмете, они не могут сравнить площадь. Поэтому, используют мерку в виде «отрезков» счетных кубиков (1 см), определяя, сколько раз она содержится в каждом предмете.

Приступая к «строительству» стадиона, прораб договаривается с грузчиком и водителем о необходимых строительных материалах (предметы конструктора), которые необходимы привезти. Строители строят стадион в «натуральную величину», выкладывают нужное количество счетных кубиков, объемных тел их деревянного конструктора согласно модели, согласовывая действия друг с другом.

Взрослый поощряет все вносимые детьми в игру новшества, содействует творчеству детей и в случае необходимости помогает им.

Модификация игры:

Игра, меняя форму, может преобразовываться, изменяться за счет развития ее содержания:

— Дети могут начать строить манежи, дополнительные строительные объекты (каток, теннисный корт и т.д.), чтобы развернуть на этой основе самостоятельную игру.

— В процессе деятельности может возникнуть чрезвычайная ситуация – один из строителей получит производственную травму. В данный момент приезжает скорая помощь с бригадой медицинского персонала, увозит пострадавшего в больницу и др.

— После завершения строительства стадиона, спортивный комитет принимает решение о проведении соревнований по футболу (в качестве футболистов, судей, зрителей могут выступать мелкие игрушки).

Конструкторское бюро (игра для детей 5-7 лет)

Задачи: Формировать умение творчески развивать сюжет игры, обогащать игровой опыт детей. Продолжать знакомить детей с городом Самара, главным центром космической и авиационной промышленности. Закреплять знания о приоритетных профессиях (инженер-конструктор, сборщик авиационной и ракетной техники), воспитывать интерес к созданию новой и интересной техники как предпосылки выбора детьми технической профессии. Закреплять счетные навыки³², умение делить сложную форму на составные части. Закреплять навык сравнения предметов по длине, высоте, ширине, используя сантиметровую линейку. Формировать опыт фиксации результатов счета, измерений, которые позволят достичь запланированный результат. Формировать умение в создании моделей с помощью графических схем, конструкторской деятельности.

Используемые материалы	<u>Игровое оборудование (Приложение 1.):</u>
	1. Танграм (мозаика); 2. Танграм (на магнитах);

³² Диапазон счета зависит от индивидуальных и возрастных особенностей ребенка: в пределах 10, 20 (100).

	3. Набор «Полидрон», «Полидрон магнитный «Базовый»», «Полидрон каркасы «Комплексный», «Полидрон «Проектирование», «Полидрон «Гигант»; 4. Таблица проекта модели (<i>Приложение 2, рис. 15а, б</i>) <u>Игровой материал</u>: лист бумаги в клетку, цветные карандаши, эмблемы, сантиметровая линейка, предметы-заместители.
Игровые роли	Инженер-конструктор, сборщик авиационной и ракетной техники, пилот, космонавт...
Игровые действия	Создать модель самолета (ракеты), отобразить его в виде графической схемы, записать данные по количеству использованных деталей, их цвету, пространственному расположению, собрать макет модели, презентовать его, собрать «реальную» по площади модель...

Предварительная работа:

Для развития интереса к игре педагог предлагает ребятам рассмотреть набор открыток «Самара», «Космонавты», «Авиатехника», беседует о важности в развитии данной отрасли промышленности именно в городе Самара. Педагог акцентирует внимание детей на характеристике города, как «космической страны».

Педагог может организовать экскурсию в музей «Самара космическая» или музей авиации и Космонавтики, который находится в Самарском Государственном Аэрокосмическом университете, где дети ознакомятся с историей и достопримечательностями Самары. (Предложить родителям посетить музей). Сотрудники музея расскажут о строении моделей самолетов, ракет, людях, занимающихся проектированием моделей, сборкой данной техники, их особенностях работы.

При посещении площади имени Д.И. Козлова, которая находится на проспекте Ленина, дошкольникам представится возможность увидеть огромное сооружение - ракету «Союз» в натуральную величину.

После этого педагог совместно с детьми намечает примерный план-сюжет игры «Конструкторское бюро», который может включать в себя следующие моменты: проектирование моделей самолетов и ракет, создание объемных моделей конструкций, обсуждение и принятие решения об утверждении проектов для сборки объектов в натуральную величину, подготовка самолетов и ракет к эксплуатации.

Далее дети определяют местоположение «Конструкторского бюро», выбирают эмблему, которая подсказывает вид отдела в бюро: первый отдел – «Самолетостроение», второй отдел – «Ракетостроение».

Описание игры:

Педагог сообщает:

— Инженер-конструктор занимается разработкой технических проектов и конструкций. Это очень почетная и ответственная работа в Самарской области. Поэтому к работе нужно относиться серьезно, потому что если инженером-конструктором будут произведены неточные расчеты, то ракета или самолет не смогут подняться в небо. Готовы ли вы работать инженерами-конструкторами? Сможете?

Педагог (главный инженер-конструктор) предлагает каждому отделу бюро приступить к работе: создать модель самолета (ракеты) в виде целого из частей (использование игрового оборудования «Танграм»), далее отобразить его в виде графической схемы (по клеткам на листе бумаги в цветовом решении). При проектировании детям необходимо отчетливо выделить части ракеты: корпус, головную часть ракеты, верхний стабилизатор,

нижний стабилизатор. У самолета – корпус, крылья, двигатели, шасси. При выполнении творческой работы дети сотрудничают друг с другом, «получают консультации» у сотрудников соседнего отдела, оказывают помощь при затруднениях.

Далее дети (руководители отделов, инженеры-конструкторы) воссоздают схематическое изображение техники в виде объемной конструкции с помощью конструктора «Полидрон» (магнитный «Базовый», каркасы «Комплексный», «Проектирование»). Затем руководители отделов собираются на «совещание» у главного инженера-конструктора для обсуждения принятия решения о допуске моделей к сборке и эксплуатации.

Главный инженер раздает сотрудникам отдела таблицу проекта модели с пустыми полями (*Приложение 2, рис. 15а, б*), где посредством анализа моделей инженеры вносят данные о каждой модели в таблицу, отображая признаки геометрии, цветового решения, количества деталей, измерений модели по высоте, ширине и длине с помощью сантиметровой линейки.

— Рассмотрите модель. Сколько в ней элементов? Сколько квадратов (треугольников, пятиугольников, шестиугольников, конусов, цилиндров и т.д.)? Какого цвета? Назовите высоту ракеты (длину самолета и т.д.)

Далее главный инженер-конструктор утверждает модели к сборке и организует конкурс на самую лучшую (оригинальную) модель самолета (ракеты). Педагог и жюри (другие воспитатели, младший воспитатель) подводят итоги конкурса, вручают медали, заготовленные заранее - «Лучший инженер-конструктор», «Инженер – конструктор 1», «Инженер – конструктор 2», «Инженер – конструктор 3», «Самая точная и оригинальная модель самолета», «Самая точная и оригинальная модель ракеты».

Дети используют разнообразные виды презентации творческого продукта, проявляя актерское мастерство, творческую деятельность.

Далее игра продолжается. Представители отделов получают порядковый номер сборки «реальной» по площади модели. Сборка конструкций осуществляется детьми с помощью конструктора «Полидрон «Гигант» и др. (по выбору).

Модификация игры:

1. Этапы игры (творческая деятельность) зависят от мотивации детей и их возможностей.
2. Игра может меняться или продолжаться в зависимости от изменения сюжета: дети решают быть космонавтами и пилотами, испытывают новые конструкции, высаживаются на Венеру и т.д.
3. Дети самостоятельно организуют игру, распределяют роли, создают макет объекта, выбирают необходимое игровое оборудование.
4. Созданные схемы проектов дети отправляют по почте в ОАО «РКЦ «Прогресс» - ведущее российское предприятие и один из лидеров мировой космической отрасли по разработке, производству и эксплуатации ракет-носителей среднего класса.

Агрономия

(игра для детей 6-7 лет)

Задачи: Формировать умение творчески развивать сюжет игры, обогащать игровой опыт детей. Систематизировать знания детей о профессии работников сельского хозяйства (полеводы – агроном, тракторист, комбайнер, сеяльщик), о зерновых и бахчевых культурах, об овощах. Воспитывать уважение к труду людей, занятых сельскохозяйственной деятельностью. Закреплять счетные навыки, умение сравнивать количество предметов, использовать условные мерки для измерения длины и ширины предмета. Закреплять навык выполнения счетных операций на сложение и вычитание в пределах 20, на вычитание с переходом через 10. Закреплять навык соотнесения количества с цифрой в пределах 20. Закреплять понятия «целое», «часть». Развивать умение ориентироваться во времени на часах.

Используемые материалы	<u>Игровое оборудование (Приложение 1.):</u> 1. Счетные кубики; 2. Мозаика «Доли»; 3. Шнуровка «Ладшки»; 4. «Математическая пирамида» на сложение и вычитание в пределах 10, 20, 100; 5. Бусы «Шарики» (с карточками); 6. Бусы на веревке красно-голубые; 7. Пазл-цифры; 8. Индивидуальные часы; 9. Счетные диски двухцветные красный/синий <u>Игровой материал:</u> игрушки – сельскохозяйственная техника, сантиметровая лента, предметы-заместители
Игровые роли	Агроном, тракторист, комбайнер, сеяльщик
Игровые действия	Купить семена (решить пример), измерить длину и ширину «поля» (ковра), вскопать «поле», обозначить время начала работы стрелками на часах, определяя начало, конец работы, рабочее время, рассказать о своих действиях в каждый промежуток времени, посадить нужное количество растений, полить, оценить работу друг у друга, следить за поливом и «питанием» растений, поливать грядки и пропалывать сорняки, собрать урожай, посчитать общее количество зерновых культур, овощей, бахчевых культур, подсолнечника, вырастить гибриды растений...

Предварительная работа:

Сюжет игры настолько многогранен и широк, что предполагает достаточное количество вариаций: не только «Агрономы», но и «Фермеры», «Садоводы», «Хлеборобы» и т.д. Поэтому начать можно лишь только с вида деятельности в сельском хозяйстве: посев и выращивание культур, а также создание новых культур для повышения производительности хозяйства.

Для подготовки к игре педагог может использовать чтение художественной литературы, рассматривание иллюстраций, дидактические игры: «От зернышка до каравая», «Чудесный мешочек», «Вершки и корешки», «Что растет в саду, в поле, в огороде?», «Какие машины помогают человеку в поле?», «Что из чего делают?», «Овощехранилище», «Соедини растения и плоды».

Во время бесед с детьми педагогу надо уточнить представления дошкольников о значении деятельности каждого работника на поле. При этом педагогу необходимо подчеркнуть коллективный характер труда (и агроном, и тракторист, и комбайнер – все работают вместе, для того, чтобы вырастить «здоровые», аппетитные культуры в достаточном количестве для производства).

Далее педагог может рекомендовать родителям посетить вместе с детьми «Ярмарки» сельского хозяйства, где представлена продукция частных фермеров области. Рассказать, что все, что здесь продается, выращено руками человека.

Результаты работы педагог может закрепить в продуктивной деятельности: рисование «Пшеничное поле», изготовление муляжей овощей и бахчевых культур в технике папье-маше, конструирование элеватора. Можно провести опытно- экспериментальную деятельность – проращивание зерна пшеницы, фасоли, превращение зерна в муку.

Описание игры:

Во время игры педагог предлагает детям роль агрономов, а сам берет на себя роль главного агронома. Далее дети берут на себя роль трактористов, комбайнеров и т.д.

Педагог спрашивает:

— Ребята, а какие зерновые (бахчевые) культуры вы знаете? Назовите овощи. Из чего вырастает пшеница? (рожь, овес, подсолнечник, арбузы, дыни, помидоры, огурцы и т.д.). Правильно, нам нужны семена. Где мы их возьмем? (Купим в магазине.)

После этого ребята организуют игру «Магазин». Дети (агрономы) торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине, на прилавке находятся разнообразное количество семян всех культур (заместителями семян является игровое математическое оборудование: счетные кубики (пшеница, рожь, овес), мозаика «Доли» (арбузы и дыни), шнуровка «Ладоски» (подсолнечник), Математическая пирамида на сложение и вычитание в пределах 10, 20, 100 (морковь), бусы «Шарики» (помидоры). На каждом виде семян (оборудовании) лежит «ценник» (пример на сложение или вычитание в пределах 10, 20).

Покупателей (детей) встречает продавец (педагог), который спрашивает у каждого из них, какие семена тот хочет купить и сколько. Так, если покупатель выбрал семена пшеницы, то для того, чтобы их купить необходимо решить пример («Переход через 10, вычитание»), это и есть цена семян за 100 грамм (целая упаковка – пластиковое ведро). После этого покупатель платит в кассу деньги (счетные двухцветные диски), берет чек (пазл-цифру), вручает его продавцу и, получает свою покупку, не забыв при этом поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда все дети купят семена, магазин закрывается. Агрономы (дети) отправляются на «поле».

Главный агроном (педагог) предлагает агрономам разделиться на бригады (в зависимости от приобретенных семян в магазине каждым агрономом): одна бригада – занимается посевом зерновых культур (пшеница, рожь, овес), другая – посадкой овощей, третья – посадкой бахчевых культур, четвертая – посадкой подсолнечника. Договариваются, что агрономы, занимающиеся посадкой зерновых культур, предоставляют семена сеяльщикам. Остальные ребята занимаются посадкой семян без привлечения техники.

Уточняются представления детей о последовательности действий во время посадки: нужно поле вспахать, разрыхлить землю (дети имитируют действия – «копают», «пашут землю» на тракторе, работают на культиваторе).

Главный агроном (педагог) спрашивает:

— Ребята, посмотрите на наше «поле» (ковер). Каким образом можно разделить «поле» на 4 равные части?

Дети высказывают свои предположения, и предлагают способ использования условной мерки (бусы на веревке красно-голубые...) или сантиметровой ленты. Измеряя длину и ширину ковра, определяя середину, выставляя метки частей, дети договариваются о месте посадки растений каждой бригадой.

— Внимание, первая (вторая, третья, четвертая) бригада начинает посев растений в 7.00 (8.00, 9.00, 10.00) утра. Объем работ у нас достаточно большой. Обозначьте время начала работы стрелками на часах. Закончить работу мы должны к 13.00 (14.00, 15.00, 16.00) дня. Сколько времени мы будем работать?

Каждая бригада выполняет практические действия на индивидуальных часах, определяя начало, конец работы, рабочее время. Комментируют свои действия, сообщая, что они будут делать в данный промежуток времени.

Главный агроном (педагог):

— Ребята, по поручению Губернатора Самарской области нам необходимо посадить: 15 га пшеницы (15 красных счетных кубиков), овса на 2 га больше, чем пшеницы (17 желтых счетных кубиков), ржи на 1 га меньше, чем овса (16 зеленых кубиков); 4 арбуза разных сортов с долями больше 2-х, а дынь, на 2 меньше; подсолнечник посадить в 5 рядов: первый ряд с пятью лепестками («Ладоски», обозначающие число пять), второй с четырьмя лепестками а дальше догадайтесь сами (можете использовать другие сорта подсолнечника (другой признак) свои ряды); морковь сажайте так, чтобы получились фигурные ряды в виде треугольника (собрать «математическую пирамиду» из треугольников), помидоры посадить так, чтобы на кустике росло по 6 плодов одного размера в определенном порядке (карточки к бусам «Шарики»).

Сеяльщики «сажают» нужное количество растений, агрономы «поливают» и оценивают работу друг у друга.

Через день игру можно возобновить и придать остроту сюжету: педагог с помощью конфетти имитирует сорняки на «поле». Агрономы следят за поливом и «питанием» растений, поливая грядки и пропалывая сорняки (собирают конфетти).

И вот наступило время собирать урожай. Комбайнеры, трактористы выезжают на «поле», агрономы с лопатами выкапывают овощи, срезают бахчевые культуры. Необходимо подсчитать урожайность в этом году: дети собирают «урожай» (игровой математический материал), считают общее количество зерновых культур, овощей, бахчевых культур, подсолнечника.

Для повышения урожайности в следующем году педагог (главный агроном) предлагает вырастить гибриды растений более полезных культур для здоровья людей, например, *огурдоры* или *морквеклу*. Или вывести новое, небывалое растение (дети самостоятельно придумывают, как оно выглядит и какое на вкус, отображая новое растение на рисунке, в поделке).

Модификация игры:

1. Педагог может изменить условия посадки, например, зерновых культур в зависимости от решения тех или иных образовательных задач: 10 детей считают по 10 зернышек, полученные 100 семян сеют на 1 метр «скопанной земли» (на ковре, с помощью сантиметровой ленты отмеряют стороны квадрата в 100 сантиметров) и т.д.

2. Собранный детьми урожай можно сортировать по разным признакам или раздавать подходящее угощение игрушечным зверям. Опытным агрономам можно задавать каверзные вопросы: «Растут ли у них игрушки, конфеты, шоколад? Выросла ли морковка, которую только что посадили? Можно ли есть помидоры с грядки? Если урожай выйдет хороший и обильный – что делать с излишками?»

3. Вариативность сюжета: например, дети принимают решение по изобретению нового вида транспорта, который сам копает, рыхлит, сеет, собирает урожай. Поэтому открывают «Мастерскую изобретателей», где и создают новый продукт, облегчающий деятельность человека.

Молокозавод «Милки Цветик»

(игра для детей 6-7 лет)

Задачи: Упражнять в умении реализовывать и развивать сюжет игры, обогащать игровой опыт детей. Расширять представления детей о профессии работников молокозавода (микробиолог, технолог), о производстве молочных продуктов. Закреплять представления детей о сравнении по объему с помощью измерения (уточнить знания о мере объема «литр», «пол-литра»), определении массы предметов с помощью весов. Закреплять навык счета в пределах 100³³. Развивать умение ориентироваться во времени на часах.

Используемые материалы	<u>Игровое оборудование:</u> 1. Оборудование «Считаем, взвешиваем, сравниваем»; 2. Пазл часы «Лягушка» («Осьминог»); 3. Индивидуальные часы; 4. Бусинки на веревке красно-голубые <u>Игровой материал:</u> трехлитровые, двухлитровые, литровые, пол-литровые банки, вода белого цвета (подкрашена белой гуашью), мука, соль, песочное тесто, оберточная бумага, листы бумаги, карандаши, фломастеры, краски, песочные часы, предметы-заместители
Игровые роли	Директор, микробиолог, технолог...

³³ В зависимости от индивидуальных возможностей ребенка.

Игровые действия	Построить модули для переработки молока, изготовить молочную продукцию согласно технологическим картам, рассказать технологию приготовления продукции...
------------------	--

Предварительная работа:

Данный вариант игры может являться как отдельной самостоятельной игрой, так и продолжением игры «Магазин». Одной из причин усложнения сюжета является разыгрывание ситуации отсутствия на прилавке магазина молочной продукции. У детей появляется идея – создать молочную продукцию для массового потребления и привезти ее в магазин.

С целью поддержания интереса к возникшему замыслу, педагог должен подготовить дошкольников к игре: воспользоваться детской литературой, организовать экскурсию на молокозавод, или, в случае невозможности данной экскурсии воспользоваться видео экскурсией [40], которая в настоящее время стала возможна, благодаря появлению компьютеров и с помощью, которой дошкольники познакомятся с трудом взрослых на заводе по производству молочной продукции.

В группе педагог предлагает открыть молокозавод по производству молочной продукции: пастеризованного и стерилизованного молока, сметаны, кефира, творога, масла, сыра и т.д. Для этого необходимо дать название заводу, поставить необходимое оборудование (модули) и принять на работу микробиологов и технологов.

В ходе образовательной деятельности можно предложить ребятам придумать логотип (символ) молокозавода «Милки Цветик» и нарисовать его.

Описание игры:

Для моделирования оборудования на молокозаводе педагог обращает внимание детей на конструктор «Полидрон» и сообщает, что модули, где будет проходить переработка молока, должны отличаться друг от друга формой. Форму модулей дети придумывают сами, самостоятельно делают выбор в пользу разнообразного вида конструктора, либо предметов-заместителей и строят оборудование.

На следующем этапе игры педагог (директор молокозавода) принимает на работу сотрудников – технологов, микробиологов, (дети самостоятельно распределяют роли), обращая внимание на то, что часть технологов будут заниматься производством сметаны, другая часть – производством сыра и т.д. Микробиологи будут осуществлять контроль качества молока и молочной продукции.

Для каждой группы технологов директор раздает технологическую карту по приготовлению того или иного молочного продукта (*Приложение 2, рис.16*). Дети, пользуясь весами, часами, предметами-заместителями приступают к производству молочной продукции:

Технологическая карта 1. (*Приложение 2, рис.16а*)

Пастеризованное молоко:

- 3 литра молока нагреть до температуры 65 градусов;
- выдержать в течение 20 секунд;
- разлить в тару объемом 1 литр.

Дети, используя мерку 3-х литровой банки, наливают «молоко», отсчитывают на разноцветных красно-голубых бусинках 65 шариков, помещают банку в модуль, ставят песочные часы и вслух отсчитывают 20 секунд. Далее разливают молоко в банки объемом в 1 литр.

Технологическая карта 2. (*Приложение 2, рис.16б*)

Стерилизованное молоко:

- 2 литра молока нагреть до температуры 100 градусов;
- выдержать в течение 30 минут;
- разлить в тару объемом пол-литра.

Дети, используя мерку 2-х литровой банки, наливают «молоко», отсчитывают на разноцветных красно-голубых бусинках 100 шариков, помещают банку в модуль, отмечают стрелками на часах настоящее время, определяют итоговое время с учетом выдержки молока выдерживая его. Далее разливают молоко в банки объемом в пол-литра.

Технологическая карта 3. (Приложение 2, рис.16в)

Кефир:

- 3 литра молока нагреть до температуры 85 градусов;
- выдержать в течение 10 минут;
- 100 грамм закваски размешать в 3-х литрах молока;
- перемешивание в течение 30 минут;
- охлаждение до температуры 20 градусов;
- разлить в пол-литровые банки.

Дети, используя мерку 3-х литровой банки, наливают «молоко», отсчитывают на разноцветных красно-голубых бусинках 85 шариков, помещают банку в модуль, отмечают стрелками на часах настоящее время и время после окончания выдержки молока. С помощью весов отмеряют «закваску» (муку) до веса в 100 грамм. Помещают закваску в «молоко» и перемешивают. На часах выставляют время с учетом выдержанных 10 минут, определяют время с учетом перемешивания, выдерживают его. Отсчитывают на бусинах 20 шариков, разливают «заквашенную массу» в банки объемом в пол-литра.

Технологическая карта 4. (Приложение 2, рис.16г).

Сметана:

- сепарировать молоко (отделить сливки): вылить из 3-х литровой банки молоко в количестве 1 литр в 2-х литровую банку;
- нагреть сливки до 90 градусов в течение 2-х часов
- добавить 50 грамм закваски;
- нагреть до 95 градусов;
- выдержать 15 секунд;
- разлить в пол-литровые банки.

Дети, используя условную мерку, переливают «молоко» в 2-х литровую банку в количестве 1 литр, отсчитывают на разноцветных красно-голубых бусинках 90 шариков, помещают банку в модуль, отмечают стрелками на часах настоящее время, определяют время по истечении 2-х часов, условно выдерживая его. Далее на весах взвешивают «закваску» (муку), добавляют в «сливки», отсчитывают 95 шариков. С помощью песочных часов отсчитывают «вслух» 15 секунд и разливают «сметану» в банки объемом в пол-литра.

Технологическая карта 5. (Приложение 2, рис.16д)

Масло:

- сепарировать молоко (отделить сливки): вылить из 3-х литровой банки молоко в количестве 1 литр в 2-х литровую банку;
- подогреть сливки при температуре 85 градусов в течение 20 секунд;
- поместить в маслообразователь и взбивать в течение 30 минут;
- промыть под холодной водой;
- посыпать 30 грамм мелкой солью «Экстра»;
- расфасовать в брикеты по 250 грамм.

Дети, используя условную мерку, переливают «молоко» в 2-х литровую банку в количестве 1 литр, отсчитывают на разноцветных красно-голубых бусинках 85 шариков. С помощью песочных часов отсчитывают «вслух» 20 секунд. В модуле с вращающимися деталями («шестеренки») дети имитируют работу маслообразователя (приводят в движение механизм) предварительно определив время работы и отметив его на стрелках часов. Предмет-заместитель – песочное тесто имитирует комочек «масла», который дети «промывают» и «посыпают» солью. Соль предварительно взвешивается детьми на весах.

Для фасовки масла дети определяют общую массу «масла» на весах, принимая решение деления его на равные части. Далее ребята фасуют брикеты с помощью оберточной бумаги.

В каждом случае производства к группе технологов приходит микробиолог, который проверяет качество молочной продукции и задает вопросы:

— Расскажите технологию приготовления сметаны (кефира) и т.д.? Что вам для этого понадобилось? Как отсчитывали время. Сколько банок (брикетов) получилось?

Модификация игры:

1. Педагог может составить другие варианты технологических карт (по производству сыра, йогурта, простокваши...).

2. Вариативность сюжета: изготовленная продукция молокозавода «Милки Цветик» отправляется в продуктовые магазины, или принимает участие в ярмарках, выставках и даже может иметь возможность участвовать в оценке жюри и потребителей на телепередаче Первого канала Российского телевидения «Контрольная закупка».

3. Дети самостоятельно организуют игру, распределяют роли, выбирают необходимое игровое оборудование.

ГЛОССАРИЙ

Величина – одно из основных математических понятий, возникших как абстракция от числовых характеристик физических свойств.

Временные отношения – порядок сменяющих друг друга событий, а также их длительность.

Время – это длительность протекания процессов.

Действие – это такой процесс, мотив которого не совпадает с его предметом, а лежит в той деятельности, в которую данное действие включено.

Игра – активность индивида, направленная на условное моделирование некоей развернутой деятельности. Для человека – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления действий предметных, в предметах науки и культуры. Игра, возникающая в ходе исторического развития общества, заключается в воспроизведении детьми действий и взаимоотношений взрослых. В индивидуальном развитии ребенка игра становится деятельностью, ведущей в возрасте дошкольном; именно в связи с ее развитием совершаются самые важные изменения в психике ребенка, и происходит подготовка к переходу на новую ступень развития. В игре как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение коим обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности. У детей возраста дошкольного игра – ведущий тип деятельности.

Измерение – сравнение данной величины с некоторой величиной, принятой за единицу. Цель измерения – получение численной характеристики данной величины при выбранной единице.

Классификация – объединение объектов или явлений на основе общих признаков в класс или группу.

Масса – это физическое свойство предмета, измеряемое с помощью взвешивания.

Математические представления – это субъективные образы объективно существующие, воссозданные памятью или созданные воображением, возникающие, когда нечто материальное, породившее эти образы, непосредственно не воздействует на органы чувств субъекта.

Математические способности – сложное структурное психическое образование, своеобразный синтез свойств, интегральное качество ума, охватывающее разнообразные его стороны и развивающееся в процессе математической деятельности.

Математическое развитие дошкольников – позитивные изменения в познавательной сфере личности, которые происходят в результате освоения математических представлений и связанных с ними логических операций.

Моделирование – построение модели и ее использование с целью познания нового путем отвлечения существенных свойств действительности из многообразия, их абстрагирования, схематизации и выражения при помощи заместителей.

Операции – представляют собой конкретный способ осуществления действий. Если действия определяются целью, то операция зависит от условий, в которых эта цель дана, т. е. задачей, требующей определенного способа действий.

Пространственные отношения выражают, с одной стороны, порядок одновременно существующих событий, а, с другой – протяженность материальных объектов.

Пространство – форма существования материи, не зависящая от нашего сознания, объективная реальность.

Процесс (продвижение) — совокупность последовательных действий для достижения какого-либо результата.

Развитие – процесс и результат перехода к новому, более совершенному качественному состоянию, от простого – к сложному, от низшего – к высшему.

Сенсорные эталоны - это наглядные представления об основных образцах внешних свойств предметов.

Содержание – объем и характер знаний, умений, навыков, которыми должны овладеть дети в процессе организации разных видов деятельности.

Счет – это процесс установления взаимно-однозначного соответствия между элементами заданного конечного множества и числами –элементами начального отрезка натурального ряда, при котором каждое названное число характеризует рассмотренное подмножество элементов заданного множества, а последнее названное число характеризует все заданное множество.

Условная мерка – это предмет, используемый в качестве средства измерения, своеобразное орудие измерения (лента, верёвка, шаг, палочка, ложка, чашка, банка, стакан, линейка, сантиметр).

Форма – это основное зрительно и осязательно воспринимаемое свойство предмета, которое помогает отличить один предмет от другого.

Формирование – изменения в развитии личности человека или отдельных его качеств, которые происходят под влиянием совокупности факторов: внутренних и внешних, природных и социальных, объективных и субъективных.

Формирование элементарных математических представлений – это целенаправленный процесс передачи и усвоения знаний, приемов и способов умственной деятельности, предусмотренных программными требованиями. Основная его цель – не только подготовка к успешному овладению математикой в школе, но и всестороннее развитие детей.

Формировать – это организовывать всю жизнедеятельность человека, осуществлять воспитание и обучение, воздействовать на него так, чтобы развить то или иное качество.

Число – показатель мощности множества, т.е. того, сколько элементов содержит множество.

Цифра - символ, знак числа.

ЛИТЕРАТУРА

1. Атанов Г. А. Деятельностный подход в обучении. Донецк.: ЕАИ-Пресс 2001.- 160 с.
2. Бантикова С. Геометрические игры //Дошкольное воспитание - 2006 - №1 - с.60-66.
3. Белошистая А.В. Почему ребенку трудно математика уже в начальной школе? Начальная школа. 2004. - №4 - с.49-58.
4. Белошистая А.В. Что такое математическое развитие дошкольника //Детский сад: теория и практика. 2012. - №1.-с.6-17.
5. Буллер Е., Рыбникова Ю. Мотивационный компонент вычислительной деятельности дошкольников//Дошкольное воспитание. 2007. - №11.-с.28-31.
6. Владимирова Т.В. Формирование у старших дошкольников представлений о некоторых свойствах времени. - Ульяновск, 1999.
7. Гальперин П.Я. Введение в психологию: Учебное пособие для вузов. – М.: Книжный дом «Университет», 1999. – 332 с.
8. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет: Книга для воспитателей детского сада и родителей/Н.И. Касабуцкий, Г.Н. Скобелев, А.А. Столяр, Т.М. Чеботаревская; Под редакцией А.А. Столяра - М: Просвещение, 1991 -80 с.
9. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста/Е.В. Зворыгина, Н.С. Карпинская, И.М. Конюхова и др./Под редакцией С.Л. Новоселовой - М.: Просвещение, 1985 - 144с.
10. Зайцев В.В. Математика для детей дошкольного возраста: Пособие для воспитателей и родителей. - М., 1999.
11. Леушина А.М. Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.- М., 1974.
12. Логика и математика для дошкольников / Сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб, 1997.
13. Локалова Н.П., Локалова Д.П. Готовимся к школе: 60 занятий по психологическому развитию старших дошкольников. Методическое пособие. – М.: Генезис, 2014. - 152 с.
14. Математика от трех до семи /Авт.-сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. - СПб. 1997.
15. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Взаимодействие взрослых с детьми в игре // Дошкольное воспитание. 1993. - №4. - С. 18-23.
16. Михайленко Н.Я. Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя, М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2015. - 96 с.
17. Михайленко Н.Я. Короткова Н.Н. Как играть с ребенком? М.: Сфера, 2012. - 176 с.
18. Михайлова З. А. и др. Теория и технологии математического развития детей дошкольного возраста. - СПб.: «Детство - пресс», 2008.
19. Михайлова З.А. и др. Теории и технологии математического развития детей дошкольного возраста. – СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2008. - 384с.
20. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников - М.: Просвещение, 1987.
21. Моисеева Л.Г. Готовим руку к письму. – СПб.: Речь, 2004.
22. Нечаев М. П., Романова Г.А. Интерактивные технологии в реализации ФГОС дошкольного образования. Учебно-методическое пособие. – М.: УЦ «Перспектива», 2014. – 196 с.
23. Педагогика. Большая современная энциклопедия / Сост. Е.С. Рапацевич. – М.: Современное слово, 2005. – 720 с.
24. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. Части 1 и 2. - М.: Издательство «Ювента», 2014, 224с.

25. Пальчиковые игры [Электронный ресурс] // Маленький человечек: [сайт] - Режим доступа: <http://littlhuman.ru/522/> (26.08.2016).
26. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования». (Электронный ресурс) (п.1.4., п.2.6., п.3.2.1., п.3.2.5.) – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_154637/ 13.06.2015.
27. Репина Г.А. Математическое развитие дошкольников: современные направления. – М.: ТЦ Сфера, 2008 – 128 с.
28. Савенков А.И. Готовим ребенка к школе. Учим учиться самостоятельно. – Ярославль: Академия развития, 2008. - 160с.
29. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием - М.: Просвещение, 1987 - 97 с.
30. Современные технологии обучения дошкольников /авт.- сост. Е.В. Михеева. - Волгоград: Учитель, 2013. -223с.
31. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду - М.: Просвещение, 1982 - 96с.
32. Тарунтаева Т.В. Развитие элементарных математических представлений у дошкольников - М.: Просвещение, 1973 - 88с.
33. Тренинг по психотерапии / Под редакцией Т.Д. Зинкевич-Евстигнеевой - Спб: Речь, 2006 - 176 с.
34. Усова А.П. Обучение в детском саду - М.: Просвещение, 2003-98 с.
35. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников / Под ред. А.А. Столяра. - М., 1988.
36. Хилтунен Е. Считаю сам. Упражнения для маленьких детей по математике. – М.: ЮНИОН-паблик АЛЬТА-ПРИНТ, 2005. - 87 с.
37. Шорыгина Т.А. Беседы о здоровье. Методическое пособие. – Москва, 2004. (Электронный ресурс) – Режим доступа: <http://www.edu21.cap.ru/Home/10674/2013/vnekl%20rabota/besedy%60%20o%20zdorov%60e.doc> 23.08.2016.
38. Щербакова Е.Н. Теория и методика математического развития дошкольников. – М.: Издательство Московского психолого- социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», - 2005. -392с.
39. Энциклопедия для детей. Математика. Т.11/Глав. Ред. М.Д. Аксенов. -М.: Аванта+, 2000.
40. <http://rodnaya-tropinka.ru/detyam-o-professiyah/>
41. <http://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/zagadki-schitalki-i-skorogovorki/zagadki-pro-zhika-dlja-detei.html>
42. <http://kidsclever.ru/content/zagadki-pro-geometricheskie-figury>
43. <https://deti-online.com/zagadki/zagadki-pro-cifry/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Перечень игрового математического оборудования
(ООО «Торговый дом «Светоч»)

Возрастная категория: с 3-х лет			
<i>№ п/п</i>	<i>Наименование</i>	<i>Фото</i>	<i>Краткая характеристика</i>
1	Пазл Цифры		Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 9 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). На рамке-вкладыше под цифрами изображено соответствующее количество предметов. Предназначен для развития элементарных математических представлений. Размер: 300х225х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.

2	Счетные шарики		Содержит 5 разноцветных шаров - желтый, красный, оранжевый, синий и зеленый, а также застекленную оргстеклом деревянную двухъярусную конструкцию с рычагами, для управления передвижением шаров и цифрами, написанными на стекле в местах расположения шаров, для помощи в счете. Игрушка способствует: развитию элементарных математических понятий, операций счета (сложения, вычитания от 1 до 5), развитию мелкой моторики, координации движений, развитию зрительной координации своих действий. Размер игрушки: 8х 33х17 см. Материал: дерево и оргстекло.
---	-----------------------	---	---

			Упаковка: картонная коробка.
3	Набор «Грибочки»		В набор входит деревянная платформа, на которой растут 15 разноцветных грибочков различных размеров. Используется как пособие в предметной деятельности. Развивает мелкую моторику рук, координацию движений, умение соотносить разнородные предметы по цвету, форме, величине. Поможет освоить первоначальные навыки счетной и вычислительной деятельности. Размер: 210х130х50мм. Материал: бук, береза, липа. Окрашен акриловыми красками. Упаковка: микрогофра.

4	Формы на палочках		Состоит из основания и четырех вертикальных палочек закрытых «ключом», на которых находятся разные по форме и цвету детали. Ключ – своеобразные выпуклости на палочках, которые делают процесс снятия форм более сложным и увлекательным. Геометрические формы (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг) выполнены в цветовой гамме: желтый, красный, синий, зеленый, оранжевый. Основание игрушки изготовлено из неокрашенной древесины. Форма на палочках способствует развитию логического мышления, цветового восприятия; ребенок получает первые математические
---	--------------------------	---	---

			представления. Количество фигур-20 штук.Размер: 150х150х120 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.
5	Логические формы		Состоит из основания и пяти вертикальных палочек, закрытых «ключом», на которых находятся разные по форме и цвету детали. Ключ – своеобразные выпуклости на палочках, которые делают процесс снятия форм более сложным и увлекательным. Геометрические формы (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг) выполнены в цветовой гамме: желтый, красный, синий, зеленый. Основание игрушки изготовлено из неокрашенной

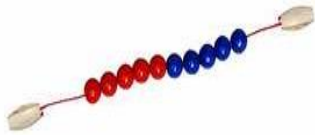
			древесины. Форма на палочках способствует развитию логического мышления, цветового восприятия; ребенок получает первые математические представления. Количество фигур-16 штук.Размер: 190х190х145 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.
6	Лабиринт средний (математика)		Лабиринт выполнен в виде десяти двусторонних счет, каждая сторона пронумерована у основания. Внутри лабиринта расположена таблица, с одной ее стороны расписаны действия на тренировку вычитания, а с другой на сложение. Счеты выполнены в виде горки. Двигаясь по ней сверху вниз -

			числа становятся меньше, как и количество фигурок для счета. Такое строение позволяет контролировать уровень сложности, постепенно, переходя к большим цифрам и более сложным действиям. В процессе игры со счетами развивается мелкая моторика, цветовое восприятие и внимательность. Малыш познакомится с цифрами, получит первые математические навыки, освоит сложение и вычитание в пределах 10-ти. Сочетание природной фактуры древесины и конструктивных особенностей игрушки развивает воображение и координирует последовательность движений ребенка. Размер:
--	--	--	---

			310x160x90 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.
7	Геометрическая мозаика		Геометрическая мозаика - раздаточный материал, с помощью которого у детей закрепляются знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов, развивается зрительное восприятие и память. Карты изготовлены из плотного картона. Упаковка: картонная коробка.
8	Бусы «Шарики»		В комплект входят бусины Ø20мм, 4 цветов: желтый, красный, синий, зелёный. Всего 100 шт. (бусин каждого цвета по 25 шт.). Шнурки 4 цветов: красный, синий, желтый, зелёный.

9	Шнуровка «Ладшки»		Набор состоит их ладошек 6 цветов (красный, зеленый, желтый, синий, фиолетовый, оранжевый). Всего 72 шт., из них ладошки двух типов: правая и левая руки, счет пальцев от 0 до 5 на левой и от 0 до 5 на правой ладошке, таким образом, всего 12 ладошек по 6 цветов. На каждой имеются отверстия для шнуровки соответствующее числу пальцев. Шнурки 5 цветов: красный, зеленый, синий, желтый, оранжевый
10	Счетные блоки «Погрузчик»		Набор состоит из машинки-погрузчика, водителя, 10 блоков одинаковой формы, размера и разного цвета. Это занимательная игрушка позволяет ребенку вынимать и вставлять блоки,

			изучая счет и цвет в процессе игры. Предназначен для развития математических навыков: отработки навыков сложения-вычитания в пределах 10-ти. Размер: 190х220х90 мм. Материал: дерево. Упаковка: картонная коробка с пластиковым окном.
11	Бусинки на веревочке красно-голубые, 23 мм, демо, 100 шт.		Пособие предназначено для использования в качестве раздаточного материала по математике. Бусины (шары) диаметром 23 мм красного и белого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5 шт. каждый цвет. Размер: 360х250 мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.

12	Бусы для счета в пределах 10		Пособие предназначено для использования в качестве раздаточного материала по математике. Бусины (шары) диаметром 20мм красного и синего цветов нанизаны на прочную веревку по 5 штук подряд. Пособие состоит из бус -1 шт. и руководства по эксплуатации-1 шт. Размер: 140х100х20мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: грип-пер.
13	Бусинки на веревочке красно-белые 11 мм, индивидуальные, 100 шт.		Пособие предназначено для использования в качестве раздаточного материала по математике. Бусины (шары) диаметром 11 мм красного и белого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя

			по 10шт. каждый цвет. Размер: 230х150 мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.
14	Бусинки на веревочке красно-голубые, 11 мм, индивидуальные 20 шт.		Пособие предназначено для использования в качестве раздаточного материала по математике. Бусины (шары) диаметром 11мм красного и голубого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5шт. каждый цвет. Размер: 230х150мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.
15	Бусинки на веревочке красно-голубые, 23 мм, демо, 20 шт.		Пособие предназначено для использования в качестве раздаточного материала по математике. Бусины (шары) диаметром 23мм красного и

			голубого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5шт. каждый цвет. Размер: 420х247мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.
16	Бусинки на веревочке красно-белые, 23 мм, демо, 100 шт.		Пособие предназначено для использования в качестве раздаточного материала по математике. Бусины (шары) диаметром 23 мм красного и белого цветов нанизаны на прочную веревку, чередуя по 5 шт. каждый цвет. Размер: 360х250мм. Материал: пластмасса, волокно синтетическое. Упаковка: гриппер.
17	Игровой набор «Дары Фребеля»		Игровой набор «Дары Фребеля» должен представлять собой комплект, состоящий

	(14 коробок) с комплектом методических пособий (6 штук)		из модулей (14 штук) и методических пособий - 6 книг; (5 книг должны быть с комплектами карточек-игр, всего 80 карточек). <u>Модули:</u> <i>Модуль 1 «Шерстяные мячики».</i> Включает разноцветные мячики со шнурком, которые связаны из натурального волокна. Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <i>Модуль 2 «Основные тела».</i> Включает 2 куба (один со сквозными сверлениями и крючками для подвеса), цилиндр и шар (каждый с крючком для подвеса), две опоры, основание и перекладина.
--	---	---	---

			Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. В ящике должны быть отверстия для закрепления опор. <i>Модуль 3 «Куб из кубиков».</i> Включает куб, составленный из кубиков. Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <i>Модуль 4 «Куб из брусков».</i> Включает прямоугольники «кирпичики», из которых составляется куб. Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <i>Модуль 5 «Кубики и призмы».</i> Включает кубы, треугольные призмы (полукубы) и
--	--	--	---

			малые треугольные призмы (четвертькубы). Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <i>Модуль 6 «Кубики, столбики, кирпичики».</i> Включает кирпичики (продолговатые блоки), полукирпичики (плоские, квадратные блоки-крышки) и узкие столбцы (полукирпичики, разделенные вдоль). Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <i>Модуль 7 «Цветные фигуры».</i> Включает цветные круги, полукруги, треугольники (равносторонние, прямоугольные равнобедренные,
--	--	--	--

			тупоугольные равнобедренные, прямоугольные (разносторонние) и квадратики. Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <i>Модуль 8 «Палочки».</i> Включает деревянные палочки разных длин. Детали должны храниться в деревянном ящике, имеющем отделения разных размеров, закрываемым задвижной крышкой. <i>Модуль 9 «Кольца и полукольца».</i> Включает кольца и полукольца трех типов размеров (малые, средние, большие). Детали должны храниться в деревянном ящике, имею-
--	--	--	---

			щем отделения разных размеров, закрывающемся задвижной крышкой. <i>Модуль 10 «Фишки»</i> Включает фишки (деревянные кружки), обозначающие, по мысли Ф. Фребеля, точки. Детали должны храниться в деревянном ящике, имеющем отделения, закрывающимся задвижной крышкой. <i>Модуль 11 (J1) «Цветные тела»</i> Включает цветные геометрические фигуры (куб, шар, цилиндр, призма, полуцилиндр), имеющие отверстия для нанизывания на шнурок (прилагается). Детали
--	--	--	---

			должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <i>Модуль 12 (J2) «Мозаика. Шнуровка»</i> Включает мозаичное поле, деревянные цветные фишки на ножке и шнурки разного цвета. Детали должны храниться в деревянном ящике, имеющем отделения разных размеров, закрываемом задвижной крышкой. <i>Модуль 13 (5B) «Башенки»</i> Включает треугольные призмы и полуцилиндры, а также кубы с вырезом под цилиндр. Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой.
--	--	--	--

			<i>Модуль 14 (5Р) «Арки и цифры»</i> Включает криволинейные фигуры: разрезанные цилиндры и кубики с цифрами, в кубиках имеются отверстия. Цилиндры разделены на три концентрических кольца и разрезаны на четыре части. Детали должны храниться в деревянном ящике с задвижной крышкой. <u>Методические пособия:</u> 1. Книга «Использование игрового набора "Дары Фребеля" в дошкольном образовании в соответствии с ФГОС ДО (вводная методическая брошюра); 2. Книга «Использование игрового набора «Дары Фре-
--	--	--	--

			бея» в образовательной области «Физическое развитие»; и 15 шт. карточек-игр. 3. Книга «Использование игрового набора «Дары Фребеля» в образовательной области «Познавательное развитие»; и 19 шт. карточек-игр. 4. Книга «Использование игрового набора «Дары Фребеля» в образовательной области «Речевое развитие»; и 12 шт. карточек-игр. 5. Книга «Использование игрового набора «Дары Фребеля» в образовательной области «Социально-коммуникативное развитие»; и 16 шт. карточек-игр.
--	--	--	---

			6. Книга «Использование игрового набора «Дары Фребеля» в образовательной области «Художественно-эстетическое развитие»; и 18 шт. карточек-игр.
18	Танграм (мозаика)		Мозаика состоит из 4-х наборов желтого, зеленого, красного, синего цветов пластин разной формы. Предназначена для сенсорного развития, развития зрительно-пространственного восприятия, мелкой моторики, внимания, воображения, наглядно-действенного и наглядно-образного мышления. Размер 190х140х55 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковый контейнер с крышкой.

19	Карточки с заданиями к мозаике Танграм		Карточки с заданиями к мозаике Танграм. Набор состоит из 25 картонных карточек с заданиями. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковый контейнер с крышкой. Размер: 185х140х55 мм, карточка 160х115 мм
20	Игровой набор «Танграм»		Игровой набор способствует развитию воображения, ориентации в пространстве, элементарных математических представлений, логического мышления. Игровой набор «Танграм» учит играть по правилам, сопоставлять и обобщать. Игровой набор состоит из деталей, выполненных из пластика, и карточек-схем.

			Комплектность: детали танграма (треугольник большой – 2 шт., треугольник средний – 1 шт., треугольник маленький, 2 шт., квадрат – 1 шт., параллелограмм – 1 шт.), карточки-схемы – 8 шт., руководство по эксплуатации – 1 шт. Карточки-схемы изготовлены из картона и ламинированы пленкой, содержат схемы для составления фигур из деталей танграма. Размер 305х215х 30 мм.
21	Пазл часы «Лягушка»		Пазл выполнен в виде лягушки, состоит из рамки основы, часовых стрелок в виде ручек и вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного цвета. Предназначен для развития элементарных

			математических представлений, для изучения понятия «время». Размер: 270х345х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.
22	Математическая обезьянка		Игра для развития элементарных математических представлений. Способствует формированию представлений о равенстве и неравенстве, о составе числа, ознакомлению с принципом работы весов, знакомству с понятиями величина, масса предмета, равновесие, формированию умений сравнивать предметы по величине, массе, развитию психических процессов: восприятия, внимания, памяти, логического мышления, развитию

			познавательного интереса, любознательности и исследовательской деятельности. Весы представляют собой фигурку обезьянки, высотой 180 мм. Руки обезьянки подвижны, выполняют роль весов. В игровой комплект входит набор фишек-грузиков, изображающих связки бананов от 1 до 10, по 2 шт. На каждой фишке изображена цифра, соответствующая количеству бананов в связке. Материал: пластик. Упаковка: картонная коробка.
23	Простые весы		Игра для развития элементарных математических представлений. Представляют собой балансирующие

			качели длиной 550 мм. Способствует знакомству с понятиями величина, масса предмета, равновесие. Обучает детей навыкам взвешивания предметов, умению приводить весы в состояние равновесия, формированию умений сравнивать предметы по величине, массе, формированию представлений о равенстве и неравенстве, о составе числа, развитию психических процессов восприятия, внимания, памяти, логического мышления, развитию познавательного интереса, любознательности и исследовательской деятельности, подготовке ребенка к школьному обучению. Размер: 620х165 мм.
--	--	---	--

			Материал: пластик. Упаковка: гриппер.
24	Счетный материал «Медведи»		В игровой комплект входит 96 пластмассовых мишек 3-х размеров и 4-х цветов -красного, синего, желтого и зеленого цвета. Самый маленький мишка имеет массу 4 гр., средний - 8 гр., большой - 12 гр. Дидактический набор для развития элементарных математических представлений. Способствует формированию представлений о сенсорных эталонах, знакомству с понятиями величина, масса предмета, формированию умений сравнивать предметы по величине, цвету, массе, формированию

			навыков счетной деятельности и сравнения групп предметов по количеству, формированию представлений о равенстве и неравенстве, развитию психических процессов: восприятия, внимания, памяти, логического мышления, формированию пространственных представлений и развитию ориентировочной деятельности, расширению словарного запаса, развитию познавательного интереса, любознательности и исследовательской деятельности. Размер: 160х160х155 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро с крышкой.
--	--	--	---

25	Сортировщик «Цвет,форма,счет»		Сортировщик представляет собой деревянную платформу со штырями, а также разноцветные детали в виде геометрических фигур, которые нанизываются на штыри. Каждая фигура содержит определенное количество отверстий для штырей. Темно -красный квадрат (4 шт.) - 4 отверстия, светло-красный треугольник (4 шт.) - 3 отверстия, желтый прямоугольник (4 шт.) - 2 отверстия , зеленый круг (4 шт.) -1 отверстие . Игровой набор способствует развитию элементарных математических представлений, закреплению знания цветов и геометрических форм, развитию мелкой моторики,
----	--	---	---

			развитию зрительной координации своих действий. Размер: 150х150х80мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.
26	Сортировщик «Число и цифра»		В комплекте основа размером 100х300 мм с расположенными на ней 5-ю группами вертикальных стержней со своим количеством и своей конфигурацией, высотой и диаметром стержней, цветом и нанесенной рядом соответствующей цифрой, и фишки с отверстиями в тех же комбинациях количеств, конфигурации и диаметров отверстий. Количество фишек совпадает с количеством отверстий в них. Предназначен для трени-

			ровки навыков счета, распознавания количества, соотнесения количества и цифры. Размер: 295х85х100 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.
27	Сравни фигуры		В набор входит основа размером 190х240х60 мм с отверстиями для установки тел и объемные тела разных размеров, цветов и форм поперечного сечения. Количество форм - 5 (квадрат, прямоугольник, треугольник, крест, круг), количество разных размеров - 4, количество цветов 4 (желтый, зеленый, голубой, оранжевый). Предназначен для сортировки по разным признакам. Способствует развитию стереогно-

			стического восприятия, аналитического мышления, внимания. Размер: 272х60х265 мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: картонная коробка.
28	Волшебная восьмерка 1 (игра)		Состав: Поле для конструирования цифры (95х180 мм, фанера, пленка, шелкография) с закрепленной резинкой, нанесенным рисунком восьмерки и словами считалки; 7 двусторонних элементов-палочек (фанера, цветная пленка); схемы сложения цифр. Описание: Ребенок составляет цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (палочки) под круглую резинку. В старшем возрасте мысленно моделирует цифры при помощи слов

			считалки «Кохле-Охле-Желе-Зеле...». Размер: 180х 95х8 мм. Упаковка: Материал: фанера, бумага.
29	Волшебная восьмерка 2 (игра)		Состав: Поле для конструирования двух цифр (164х300 мм, фанера, пленка, шелкография) с нанесенными рисунками двух восьмерок и словами считалок; 14 двусторонних элементов-палочек (фанера, цветная пленка); шнурок; схемы сложения цифр. Описание: Игровое поле состоит из двух частей - в левой части можно составлять цифры, закрепляя их части шнурком, а в правой - подкладывая под резинку. В более старшем возрасте ребенок

			мысленно моделирует цифры при помощи считалок «Кохле-Охле-Желе-Зеле...» или «Эники Бэники Ели Вареники...». Размер 185x180x8 мм. Материал: фанера, бумага.
30	Волшебная восьмерка 3 (игра)		Состав: Поле для конструирования цифры (95x180 мм, фанера, пленка, шелкография) с закрепленной резинкой, нанесенным рисунком восьмерки и словами считалки; 7 двусторонних элементов-палочек (фанера, цветная пленка); схемы сложения цифр. Описание: Этот вариант игры отличается от «Волшебной восьмерки 1» большим размером, а потому прекрасно подходит для

			групповых развивающих занятий с детьми. Размер: 175х295х8 мм. Материал: фанера, бумага.
31	Палочки Кюизенера		Состав: 116 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм: 25 белых палочек, 20 розовых, 16 голубых, 12 красных, 10 желтых, 9 фиолетовых, 8 черных, 7 бордовых, 5 синих и 4 оранжевых. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Материал: полипропилен
32	Блоки Дьенеша		Состав: 48 геометрических фигур: четыре формы (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники); три цвета (красные, синие и желтые фигуры); два размера

			(большие и маленькие фигуры); два вида толщины (толстые и тонкие фигуры). Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной. Материал: полипропилен
33	Дидактический набор «Форма и цвет»	 Изображение набора дидактических материалов, включающего несколько карт с геометрическими фигурами и таблицами, а также фигурки животных.	Развивающая игра состоит из: 1 основная панель «Форма и цвет»; 2 основная панель «Форма и величина»; 2 комплекта карточек (по 25 основных и 11 запасных).
34	Математические корзинки 5	 Изображение игрового поля с математическими корзинками, представляющего собой таблицу 2x5 с цветными клетками и цифрами.	Складывающая «грибки» в «корзинки» и заполняя «корзинками» ячейки игрового поля, ребенок учится основным математическим операциям, устному счету, развивает мелкую моторику. Состав:

			Игровое поле с вкладышами – 5 «корзинонок» и 21 «грибок». Размер: игровое поле 210х297 мм. Материал: фанера, цветная пленка, шелкография.
35	Кораблик «Плюх-плюх»		Описание: Пятимачтовый кораблик «Плюх-Плюх» - игра для самых маленьких. Ребята знакомятся с простыми числами, впервые учатся счету, узнают цвета и развивают мелкую моторику. Состав: Кораблик с 5 мачтами; 25 флажков 5 цветов; шнурок; инструкция. Материал: фанера, пленка, синтетический материал, заклепка.

36	Мозаика «Цвет, форма, счет» мини (1 основа, 18 фишек, 12 заданий, 3 шнурка)		Состав: панели-основы, набора фишек (18 шт.), двух-сторонних карточек с заданиями (6 шт.), 3-х шнурков (синий, зелёный, оранжевый), длина каждого 86 см. Фишки: 3-х цветные (красные, жёлтые, синие), имеют разную форму (круг, треугольник, квадрат). Размер: фишка – 4,5см, основа 190х190мм. Фишки имеют сквозное вертикальное отверстие для установки одну на другую или для нанизывания на шнурок. Материал: пластмасса, вспененный полимер, текстиль, пластмасса, пластик.
----	---	---	---

37	Разноцветные деревянные кубики		В комплекте 100 кубиков с длиной ребра 20 мм 6-ти цветов. Предназначены для воспроизведения плоскостных и объемных конструкций по образцу или произвольно. Способствует развитию пространственного мышления, творческих способностей, мелкой моторики. Размер: 160х160х155 мм. Материал: дерево. Упаковка: пластиковое ведро.
38	Деревянные блоки 4 формы		Пирамидка состоит из платформы, на которой расположены сгруппированные штырьки (1,2,3,4,5 — всего - 15 шт.). Геометрические фигуры (круг, прямоугольник, треугольник, квадрат, многоугольник) имеют отвер-

			ствия от 1 до 5 мм. Цвета фигур (зелёный, красный, жёлтый, синий). Геометрические фигуры нужно нанизывать на штырьки, учитывая количество отверстий и штырьков. Пирамидка предназначена для развития мелкой моторики и координации движений. Способствует формированию понятия о цвете, форме, размере. Игры с пирамидкой развивают память, мышление, внимание. Игрушка способствует развитию элементарных математических представлений. Размер: 350х78х70мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.
--	--	--	--

39	Набор Рыбалка Гигант (счет от 1 до 20)		Набор Рыбалка Гигант подходит как для использования в помещении, так и на улице. Задача ребенка - поймать рыбу на крючок с помощью удочки. Набор подходит для игры двух и более детей. Данная игра позволяет развивать моторику, а также двигательную и визуальную координацию, дополнительно давая возможность изучать цифры от 1 до 20. Набор также может быть использован для игры в воде. Может использоваться совместно с набором Крабы Гигант (ЕА-83). Набор включает в себя 20 рыбок 4-х разных цветов с нумерацией от 1 до 20 и 2 удочки из пла-
----	--	---	---

			стика. Рыбки 4х цветов с нумерацией от 1 до 20. В набор входит сетка для хранения. Длина рыбок - 23 см. Длина удочек - 72 см.
40	Набор Полидрон Гигант (комплект на группу)		Комплектация: 40 квадратов, 40 равносторонних треугольников. Предназначен для групповой игровой деятельности. С его помощью дети могут уже в раннем возрасте, играя, научиться ориентированию в пространстве; распознавать двух- и трехмерные фигуры, такие, как ракета, звездочка или лодка.
41	Набор Полидрон Гигант «Комплект встраиваемых зеркальных панелей»		Предназначен для групповой игровой деятельности. Используется вместе с набором Полидрон Гигант. В состав входят: 20 квадратов, 20

			равносторонних треугольников, 2 плоских зеркала, 1 выпуклое квадратное зеркало, 1 вогнутое квадратное зеркало, 1 выпуклое круглое зеркало, 1 вогнутое круглое зеркало.
Возрастная категория: с 4-х лет			
1	Пазл Цифры от 0 до 20		Пазл состоит из рамки основы и вкладышей в форме цифр от 0 до 20 разного цвета (красного, жёлтого, синего, зелёного). Предназначен для развития элементарных математических представлений. Размер: 465х295х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.

2	Математическая яблонька		Выполнена в виде дерева зелёного цвета, внутри которого шарики - яблочки; на стволе, с обеих сторон имеются выпуклые цифры от 1 до 10 - снизу-вверх. Легко помещается в детской руке, удобна в использовании. Способствует развитию у детей навыков счёта, формированию элементарных математических понятий, развитию координации, развитию глазомера, развитию мышления. Знакомит детей с числовым рядом в пределах 10, с составом числа 10, с количественным и порядковым счётом, с математическими действиями (сложение и вычитание). Размер: 185х 85
---	------------------------------------	---	---

			мм. Материал: пластик. Упаковка: гриппер.
3	Счетные кубики		В комплекте кубики 10-ти цветов с размером ребра 1см и массой 1г в количестве 1000 шт. Кубики можно соединять между собой в трех направлениях, собирая или «счетные палочки» разных длин и цветов, или объемные кубики разных размеров. Предназначены для сортировки, обучения счету, изучения понятий «объем» и «масса», наглядного сравнения линейных величин, объемов и масс. Размер: 165х165х150 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро.

4	Игровой набор «Геопланшет»		В комплект входят: пластиковый планшет - 1 шт., резинки: малые - 15 шт., средние - 15 шт., большие - 20 шт., опорные карточки - 8 шт., фишки - 2 шт., кубик игральный - 1 шт. Упаковка: картонная коробка.
5	Считаем, взвешиваем, сравниваем		Набор состоит из весов с 2 ёмкостями, 11-ти металлических гирь, 14-ти пластмассовых. Набор «Считаем, взвешиваем, сравниваем» позволяет сформулировать у ребенка наглядные представления о понятиях «масса» и «объем». Прозрачные мерные чаши весов облегчают зрительное восприятие количества объектов и их массы. Размер: 460х 170х

			170 мм. Материал: пластмасса, металл. Упаковка: картонная коробка.
6	Логика и цифры		Назначение пособия состоит в освоении детьми представлений о цифре как знаке числа; умений осуществлять логические действия, выявлять отношения чисел, классифицировать. Пособие используется в качестве «жизненного материала» с целью развития логического мышления детей, как заместители блоков Дьенеша, и собственно цифры знаки в их количественном значении. Состав: Цифры от 0 до 9. Трех цветов: голубые, оранжевые, розовые. Двух размеров: высокие и низкие

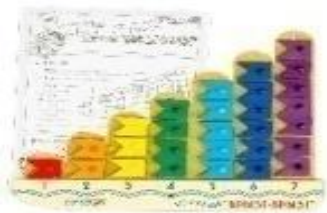
			Методические рекомендации, а также карты карточки для работы с цифрами. Материал: пластмасса, картон.
7	Дидактический набор «Математика 1»		Дидактический материал состоит из 4 ламинированных панелей, на которых представлены различные задания и упражнения. При работе с панелью необходимо использовать смывающийся фломастер или маркер. Каждая из панелей представляет собой самостоятельное задание. Упражнения формируют положительный эмоциональный настрой на совместную деятельность со взрослым. Упражнения учат количественному счету, сравнивать и распознавать,

			дифференцировать. Упражнения активизируют внимание, наблюдательность, память, познавательную деятельность, словарный запас. Упражнения развивают мелкую моторику рук, координацию глаз и рук, целенаправленность действий, зрительное восприятие, зрительную и слуховую память, смысловую память, образное мышление, умение выполнять по образцу, логику, навык счета. Размер: Материал: бумага, картон. 310х10х222мм. Упаковка: картонная папка.
8	Дидактический набор «Математика 2 «		Дидактический материал состоит из 4 ламинированных панелей, на которых представлены различные задания

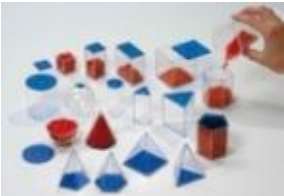
			и упражнения. При работе с панелью необходимо использовать смывающийся фломастер или маркер. Каждая из панелей представляет собой самостоятельное задание. Упражнения формируют положительный эмоциональный настрой на совместную деятельность с взрослым. Упражнения учат количественному счету, сравнивать и распознавать, дифференцировать. Упражнения активизируют внимание, наблюдательность, память, познавательную деятельность, словарный запас. Упражнения развивают мелкую моторику рук, координацию глаз и рук, целена-
--	--	---	---

			правленность действий, зрительное восприятие, зрительную и слуховую память, смысловую память, образное мышление, умение выполнять по образцу, логику, навык счета. Размер: Материал: бумага, картон. 310х10х222мм. Упаковка: картонная папка.
9	Дидактический набор «Математика 3»		Дидактический материал состоит из 4 ламинированных панелей, на которых представлены различные задания и упражнения. При работе с панелью необходимо использовать смывающийся фломастер или маркер. Каждая из панелей представляет собой самостоятельное задание. Упражнения форми-

			руют положительный эмоциональный настрой на совместную деятельность с взрослым. Упражнения учат количественному счету, сравнивать и распознавать, дифференцировать. Упражнения активизируют внимание, наблюдательность, память, познавательную деятельность, словарный запас. Упражнения развивают мелкую моторику рук, координацию глаз и рук, целенаправленность действий, зрительное восприятие, зрительную и слуховую память, смысловую память, образное мышление, умение выполнять по образцу, логику, навык счета. Размер: 310х10х222мм. Материал:
--	--	--	---

			бумага, картон. Упаковка: папка картонная.
10	Кораблик «Брызг-брызг» (ларчик)		К радужным мачтам по вертикальным, горизонтальным и диагональным рядам прикрепляются флажки, согласно условиям логико-математических задач из сборника. Переходя от простых задач к сложным, ребята учатся основным математическим операциям, развивают логику, пространственное мышление и мелкую моторику. Состав: Игровое поле в виде корабля с 7 мачтами, с прикрепленным корпусом; 28 флажков с держателями и липучкой; инструкция. Размер: игровое поле

			350х290 мм. Материал: ковролин, фанера, шелкография, цветная пленка.
11	Разноцветные кубики		В комплекте кубики 10-ти цветов с размером ребра 2см в количестве 100шт. Кубики можно соединять между собой в трех направлениях, собирая или «счетные палочки» разных длин и цветов, или объемные кубики разных размеров. Предназначены для сортировки, обучения счету, изучения понятий «объем» и «масса», наглядного сравнения линейных величин, объемов и масс. Размер: 1120х120х145. Материал: пластмасса. Упаковка: пластиковое ведро.

12	Карточки с заданиями к разноцветным деревянным кубикам		Комплект состоит из 16 двухсторонних карточек со схемами сборки - цветными на лицевой стороне и черно-белыми на оборотной стороне. Размер: 160x120 мм. Материал: картон. Упаковка: гриппер.
13	Набор полых геометрических тел		В дидактический набор входят 17 полых геометрических форм, высотой 5,4 см, выполненных из прозрачной пластмассы. Каждая форма имеет крышку с закрывающимся отверстием, и представляет собой, емкость определенной геометрической формы. В комплект входят следующие геометрические формы: 1. Сфера; 2. Полусфера; 3. Куб большой; 4. Куб малый; 5.

			Призма треугольная большая; 6. Призма треугольная малая; 7. Призма четырехугольная (параллелепипед) большая; 8. Призма четырехугольная (параллелепипед) малая; 9. Призма пятиугольная; 10. Призма шестиугольная; 11. Цилиндр большой; 12. Цилиндр малый; 13. Конус; 14. Пирамида треугольная; 15. Пирамида четырехугольная; 16. Пирамида шестиугольная; 17. Пирамида восьмиугольная. Способствует развитию представлений о геометрических формах и их свойствах, формированию умений сравнивать формы между собой, выделять существенные при-
--	--	--	--

			знаки, развитию психических процессов: восприятия, внимания, памяти, логического мышления, развитию познавательного интереса, любознательности и исследовательской деятельности, расширению представлений об окружающей действительности, подготовке ребенка к школьному обучению. С помощью игр и упражнений с данным дидактическим комплектом дети дошкольного возраста начнут знакомиться с увлекательным миром геометрии, в процессе практической экспериментальной деятельности познакомятся со свойствами геометрических форм. Размер: 255х190х60
--	--	--	--

			мм. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.
14	Набор геометрических тел демонстрационный		Набор предназначен для демонстрации на уроках математики при изучении основ геометрии. Комплектность: куб, конус, шар, цилиндр, полый цилиндр, параллелепипед. Геометрические тела окрашены в яркие контрастные цвета. Они неразборные, полые, легкие. Набор позволяет демонстрировать форму геометрических тел, способствует усвоению понятий. Сопровождается методическими рекомендациями. Размер: 240х 190х105 мм. Материал: пластик. Упаковка: картонная коробка.

15	Волшебный мешочек «Геометрия»		Игровой комплект состоит из куба 40х40х40 мм – 1 шт.; цилиндра $d = 40$ мм, $L = 80$ мм – 1 шт.; конуса $d = 40$ мм, $L = 80$ мм – 1 шт., треугольной призмы 40х32х80 мм – 1 шт.; четырехугольной призмы 40х40х80 мм – 1 шт.; параллелепипеда (кирпичика) 40х20х80 мм – 1 шт.; шара $d = 40$ мм – 1 шт.; мешочка из х/б ткани 25х16 см со шнурком для игры и хранения деревянных фигур – 1 шт.; очков для игры из х/б ткани 15х5 см на резинке – 2 шт.; карточки с изображениями проекций фигур в трех плоскостях – 7 шт. (1 комплект); руководство по эксплуатации – 1 шт. Игровой комплект предназначен для
----	--	---	---

			сенсорного развития дошкольников и младших школьников, способствует развитию тактильной чувствительности, пространственных представлений. Предлагаемые в наборе карточки с изображениями проекций фигур в трех плоскостях помогут ребенку освоить основы конструирования и геометрии. Размер: 310х205х 55 мм. Упаковка: картонная коробка.
16	Посчитай-ка		Настольно-печатная игра состоит из больших карт и маленьких карточек с цифрами и знаками. Игра знакомит с цифрами, числами, математическими знаками, геометрическими фигурами, соста-

			вом числа, понятиями о величине предметов (длиннее, короче, выше, ниже, шире, уже и т.д.). Игра учит порядковому счету, количественному счету, выполнению математических действий, логическому мышлению, образному мышлению, связной речи, развивает память, внимание, речь, повышает общий интеллектуальный уровень. Упаковка: картонная коробка.
17	Кто больше		Игра рассчитана на одного и более человек. Игра учит устному счету, способствует развитию памяти, развивает моторику рук и глазомер. В комплект игры входит: правила игры, 12 карточек с

			цифрами, 1 катапульта, 2 ядра.
18	Счеты		Игрушечные счеты выполнены из пластмассы высокого качества. Счеты игрушечные – отлично подойдут для игры в супермаркет игрушечный. Знакомят ребенка с цифрами, простым математическим счетом.
19	Набор Полидрон (комплект на группу)		Комплектация: 100 равно-сторонних треугольников, 20 шестиугольников, 40 квадратов, 24 пятиугольника и инструкции по использованию набора. Предназначен для групповой игровой деятельности. Размер: 43 x 31 x 7см

20	Набор Полидрон Магнитный Сфера «Базовый» (комплект на группу)		Комплектация: 16 сфер, 8 цилиндров, 24 кругов и 8 конусов, 8 секторов, 4 квадрата и 4 прямоугольных треугольника. Предназначен для освоения понятия «сфера», «цилиндр» и «конус».
21	Набор Полидрон Сфера Гигант		Новый большой набор, позволяющий изучать свойства 2- и 3-мерных фигур. Помогает развивать пространственное воображение детей в раннем возрасте. Дети будут в восторге от приятных тактильных ощущений при работе с огромными деталями Полидрон Сферы Гигант, которые с легкостью позволяют маленьким ручкам строить большие соору-

			жения. Детали в значительной степени текстурные с одной стороны и гладкие с другой, разнообразие элементов позволяет создавать цилиндры с купольные верхом, простые цилиндры, сферы и полусферы. Состоит из: 12 октантов (восьмых частей) сферы, 12 квадрантов (четвертей) круга, 12 квадрантов (четвертей) цилиндра. Размер: 46x46x38см.
22	Набор Полидрон Гигант «Огромные шестерёнки»		Комплектация: 24 квадратов, 4 равносторонних треугольников, 10 квадратов с отверстиями для шестеренок, 20 шестеренок. Предназначен для групповой игровой деятельности. Вместе с набором Полидрон Гигант

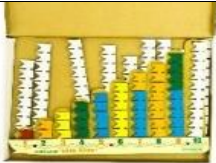
			знакомят с основами строительства.
Возрастная категория: с 5 лет			
1	Арифметические пазлы		Пазл состоит из прямоугольной рамкисновы, вкладывшей с изображением количества животных, птиц, насекомых, соответствующих каждой цифре. Предназначен для развития элементарных математических представлений. Размер: 410х300х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.
2	Комплект материалов для конструирования и моделирования. Касса.		Предназначен для развития логических способностей и пространственных представлений дошкольников. Составление математических равенств, слогов и слов слу-

			жит для пропедевтики учебных навыков детей старшего дошкольного возраста, формирует у них представления о моделировании как важнейшем способе познания окружающего мира. <u>Содержание:</u> 1. Карточки - 360 шт. 2. Интерактивные таблицы (двусторонние) - 12 шт. Коробка: 330х330х80мм, гофрокартон, одностороннее мелование, лакировка, красочность 4+0. Карточки на магнитах: 73х68мм, картон, плотность 250гр./м.кв., красочность 4+0. Интерактивные таблицы (двухсторонние):
--	--	---	--

			310х310мм, картон, плотность 150гр./м.кв., двухсторонняя матовая ламинация, красочность 4+4. Комплектация: Набор магнитов для крепления интерактивных таблиц - 8 шт. 1 брошюра с методическими рекомендациями для педагога на комплект.
3	Кубики контрольные		Кубики контрольные предназначены для занятий по математике. В набор входят 50 штук (размер каждого кубика 20х20 мм). Рекомендуется для использования с наборами раздаточных карт №1, №2, №3, №4. Размер: 320х248 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: гриппер.

4	Раздаточные карты №1 «Счет в пределах 5» для кубиков контрольных		Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Карты комплектуются для занятий контрольными кубиками. Предназначены для отработки навыков счета в пределах 5. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.
5	Раздаточные карты №2 № «Счет в пределах 10» для кубиков контрольных		Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Предназначены для отработки навыков сложения и вычитания в пределах 10. Карты комплектуются для занятий контрольными кубиками. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.

6	Математическая мозаика «Доли»		Набор пластиковых карточек предназначен для занятий по математике: отработки навыков по теме «дроби». В набор входят: круг (1 шт. фиолетовый), $\frac{1}{2}$ круга (2 шт. красный), $\frac{1}{3}$ круга (3 шт. желтый), $\frac{1}{4}$ круга (4 шт. синего цвета), $\frac{1}{5}$ круга (5 шт. розового цвета), $\frac{1}{6}$ круга (6 шт. оранжевого цвета), $\frac{1}{8}$ круга (8 шт. зеленого цвета), $\frac{1}{10}$ круга (10 шт. коричневого цвета). Размер: 190х60х145 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: пластмассовый контейнер.
7	Все для счета 3		Настольно-печатная игра "Все для счета 3" - демонстрационный материал по

			математике. Состоит из отдельных карт с цифрами от 1 до 10 и рисунков к ним. Игра знакомит с цифрами и числами. Упаковка: картонная коробка.
8	Кораблик «Буль-буль» (ларчик счет до 100)		Состав: Игровое поле в виде корабля с 10 мачтами, с прикрепленным корпусом; 100 флажков, некоторые сцеплены между собой липучкой. Размер: 350х290 мм. Материал: ковролин, фанера, шелкография, цветная пленка.
9	Абак «Цвет, форма, счет»		В комплекте основа длиной 17 мм с пятью стержнями, 100 фишек размером 25 мм 10 форм 5-ти цветов, 24 карточки с образцами сборки. Предназначено для сорти-

			ровки по различным признакам, обучения счету, развития внимания, мышления, мелкой моторики. Размер: 238х60х230 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.
10	Шарики на стержнях		В комплект входит основа длиной 200 мм с 5-ю штырьками высотой 130 мм, 28 деревянных шариков диаметром 25 мм 4-х цветов (красный, желтый, синий, зеленый), 24 двухсторонних карточки с заданиями. Способствует формированию сенсорных эталонов, развитию логического мышления, формированию элементарных математических представлений. Размеры: 330х225х 80мм. Материал:

			пластик. Упаковка: картонная коробка.
11	Комплект счетного материала на магнитах		Комплект состоит из 196 магнитных карточек, из которых 140 - предметные картинки (по 10 шт.: яблок, машин, шариков, бананов, девочек, мальчиков, коров, груш, лошадей, собак, кораблей, котов, самолётов и велосипедов); 42 цифры (от 0 - 20 по 2 шт. каждой), размером 53х53 мм; 14 карточек с математическими знаками (+, -, =, x, :, <, >), размером 53х53 мм, комплект удобен и практичен в использовании. Набор рекомендуется использовать в качестве демонстрационного материала. Использование счётного материала развивает на основе

			зрительного восприятия навыки счета, логическое мышление, память и внимание, речь, формируются самостоятельные суждения, умение сравнивать, обобщать, делать выводы. Материал: ламинированный картон на магнитной основе. Упаковка: картонная коробка.
12	Счетный материал «На магнитах»		В комплект игры входит 12 картинок, каждая из которых повторяется 10 раз. Всего 120 карточек. Игра способствует: развитию элементарных математических представлений. Набор карточек позволяет совершенствовать навыки счета. Упражнять в счете предметов в любом расположении (по кругу, в

			ряд и т.д.). Служит наглядной основой для составления и решения простых задач.
13	Птичий пир		Игра тренирует устный счёт, а также тактическое и логическое мышление. Состав: 36 игровых карточек, 4 информационных карточки, правила.
14	Играем в математику		Назначение игрового пособия состоит в освоении детьми цифр и умений применять их в игровой и результативной деятельности: при обозначении ими количества; сравнении множеств и чисел; выделении отношений чисел натурального ряда; последовательности и зависимости чисел; обозначения местонахождения

			предмета (координат); шифровки и расшифровки информации, заданной в цифрах и буквах. Состав: Пластмассовые цифры от 0 до 9, трех цветов и двух размеров. Материал: пластмасса, картон
15	Комплект динамических раздаточных пособий со шнурком для детей. Математика.		Главная задача комплекта — сформировать вычислительные умения и навыки дошкольников в пределах простейшего курса арифметики и геометрии, ознакомить с основными цифрами и математическими знаками, сформировать логическое мышление и логический подход к решению заданий. <u>Серии:</u>

			1. Шнуровка. Арифметика - 8 шт. 2. Шнуровка. Геометрия- 8 шт. 3. Шнуровка. Логика - 8 шт. Коробка: 330х330х80мм, гофрокартон, лакировка, красочность 4+0. Раздаточный материал (шнуровка): 75х190мм, картон, плотность 220гр./м.кв., красочность 4+1, односторонняя ламинация. Комплектация: 3 вида по 8 шт., 1 брошюра с методическими рекомендациями для педагога на комплект.
--	--	--	---

16	Комплект динамических раздаточных пособий по математике -средства обратной связи для детей.		Предназначен для развития мышления, мелкой моторики при изучении основ математики. <u>Содержание:</u> 1. Устный счёт - 10шт. 2. Доли и дроби - 10шт. 3. Геометрические формы - 10шт. Коробка: 330х330х80мм, гофрокартон, одностороннее мелование, лакировка, красочность 4+0. Веера: 75х160мм, картон, плотность 320гр./м.кв., красочность 4+4. Комплектация: 3 вида 10 шт. 1 брошюра с методическими рекомендациями для педагога на комплект.
----	---	---	--

17	Комплект разрезных карточек для пропедевтики устного счета для детей.		Главная задача комплекта — сформировать вычислительные умения и навыки дошкольников в пределах простейшего курса математики, используя подход, в основу которого положены действия с предметными и символическими моделями, для знакомства с основными цифрами и математическими знаками. <u>Серии:</u> 1. МЫШАТА. Счёт в пределах 10 - 5шт. 2. ГУСИ. Счёт в пределах 20 - 5шт. 3. ЛИСЯТА. Счёт в пределах 100 - 5шт. 4. ПОПУГАЙ. Умножение и деление - 5шт.
----	---	---	---

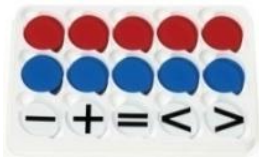
			5. ДРУЗЬЯ. Сравнение величин - 5шт. 6. БЕЛКИ. Доли и дроби - 5шт. Коробка: 330х330х80мм, гофрокартон, лакировка, красочность 4+0. Карточки: 105х95мм, картон, плотность 220гр./м.кв., красочность 4+1. Комплектация: 6 видов по 5 шт., 1 брошюра с методическими рекомендациями для педагога на комплект.
18	Комплект игровых динамических раздаточных пособий «Карусель» для детей. Математика.		Предназначен для развития логических способностей, мелкой моторики и координации дошкольников, а также для пропедевтики учебных навыков детей старшего дошкольного возраста. Используется при

			обучении основам математики. <u>Серии:</u> 1. Количественный счёт. - 6 шт. 2. Порядковый счёт. - 6 шт. 3. Сравнение количеств. - 6 шт. 4. Пространственные отношения. - 6 шт. 5. Закономерности. - 6 шт. 6. Геометрические фигуры на плоскости. - 6 шт. 7. Проекция фигур. - 6 шт. 8. Объем фигур. - 6 шт. Коробка: 330х330х80мм, гофрокартон, одностороннее мелование, лакировка, красочность 4+0. Пособия: диаметр Ø215 мм, картон плотностью не менее 280гр./м.кв., красочность
--	--	--	---

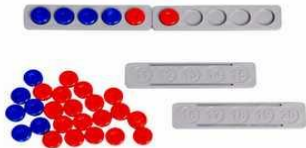
			4+4, односторонняя ламинация. Комплектация: 8 видов по 6 шт. 2 или 3 диска, скреплённых между собой. 1 брошюра с методическими рекомендациями для педагога на комплект.
19	Планета умножения		Описание: Особенность «Планеты умножения» заключается в том, что это коллективная игра. Благодаря соревновательному элементу, изучение умножения становится захватывающим. Состав: Игровое поле; цветные игровые карточки; цветные призовые карточки. Размер: игровое поле 415х415 мм. Материал: картон, цветная печать.

20	Часы магнитные демонстрационные		Дидактическое пособие для групповых занятий. На циферблате нанесены метки, обозначающие минуты, и рядом с крупными цифрами, обозначающими часы от 1 до 12, нанесены мелкие цифры, обозначающие часы от 13 до 24. Часовая и минутная стрелки синхронизированы. На задней стороне расположены 4 сильных магнита, позволяющих крепить часы на любой магнитной доске. Предназначены для закрепления знаний о времени и его измерении. Диаметр 41см. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.
----	--	---	---

21	Танграм на магнитах (мозаика)		Мозаика состоит из 3-х демонстрационных набора 3-х цветов из 7-ми деталей геометрических форм (5 треугольников, квадрат и ромб), составляющих квадрат со стороной 20см. Предназначен для изучения геометрических форм и взаимосвязей между ними, выкладывания узоров и фигурок. Материал: пластик на магнитной основе.
22	Мозаика «Геометрические формы»		Мозаика состоит из геометрических фигур - квадрат, ромб, вытянутый ромб, треугольник, трапеция и шестиугольник, различных по цвету- жёлтый, красный, зелёный, оранжевый, синий. Общее количество деталей - 250 шт., толщиной 1 см.

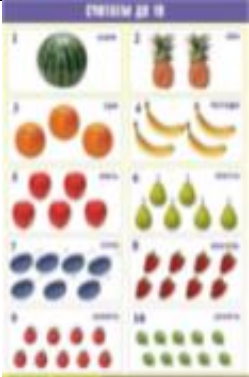
			Предназначена для индивидуальных и коллективных игр и занятий детей, для развития образного мышления, внимания, умения действовать по образцу и произвольно, творческих способностей, мелкой моторики. Размер 200х200х140 мм. Материал: дерево. Упаковка: ведро пластмассовое.
23	Счетный материал (демонстрационный магнитный)		Набор предназначен для обучения математическим навыкам. Демонстрационный магнитный счетный материал состоит из 100 кругов диаметром 50 мм и 20 арифметических знаков диаметром 50 мм. Размер: 300х18х185 мм. Материал - пластмасса. Упаковка: пластиковая коробка.

24	Учимся считать		Дидактический материал состоит из 12 больших карточек, 24 маленьких карточек. Каждая из панелей представляет собой самостоятельное задание. Упражнения формируют положительный эмоциональный настрой на совместную деятельность с взрослым. Упражнения учат, количественному счету, сравнивать и распознавать, дифференцировать. Упражнения активизируют внимание, наблюдательность, память, познавательную деятельность, словарный запас. Упражнения развивают, зрительное восприятие, зрительную и слуховую память, смысловую память, образ-
----	-----------------------	---	---

			ное мышление, умение выполнять по образцу, логику, навык счета. Размер: 310х220х10 мм. Материал: картон. Упаковка: картонная папка.
25	Счетный материал «Математические кораблики»	 На изображении представлен набор счетного материала. Вверху расположены три длинных серых борта (кораблика) с отверстиями для фишек. Первый бортик имеет 4 синие и 2 красные фишки. Второй бортик имеет 2 красные фишки. Третий бортик пуст. В центре и внизу разбросаны отдельные фишки: 10 синих и 20 красных. Также видны три коротких серых борта с отверстиями, на которых нанесены числа: 1-5, 6-10 и 11-15.	Счетный материал состоит из кораблика с числами от 1 до 5-1 шт., кораблика с числами от 6 до 10-1 шт., кораблика с числами от 11 до 15 - 1 шт., кораблика с числами от 16 до 20 - 1 шт., фишек красных - 20 шт., фишек синих - 10шт., руководства по эксплуатации - 1 шт. На одной стороне корабликов расположены гнезда для фишек, на другой нанесены числа. Размер: 140х210х25 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: коробку с крышкой.

26	Альбом заданий к счетному матери- алу «Математиче- ские кораблики» (раздаточный)		Альбом полноцветный, напечатан на мелованной бумаге. В альбоме содержатся задания на нумерацию, состав чисел первого и второго десятков, а также счет в пределах 20 с переходом через десяток. Задания даются по степени их усложнения. Размер: 297х22х3 мм.
27	Таблица demonstra- ционная «Сложение и вычи- тание»		Таблица демонстрационная «Сложение и вычитание» напечатана на виниле. Винил - банерная ткань, представляет собой виниловое полотно, армированное полиэстровой нитью. Благодаря прочной основе, устойчивому покрытию ПВХ ткань обладает такими свойствами, как плотность и легкость, имеет устойчивость к

			температурным изменениям внешней среды, механическим воздействиям и к воздействию влаги. Данный материал устойчив на разрыв и обеспечивает длительный срок эксплуатации изготовленных из него изделий. Таблица крепится на магнитные редкоземельные кнопки к классной доске или любым другим способом самостоятельно.
--	--	--	--

28	Таблица демонстрационная «Считаем до 10»		Таблица демонстрационная "Считаем до 10" напечатана на виниле. Винил - банерная ткань, представляет собой виниловое полотно, армированное полиэстровой нитью. Благодаря прочной основе, устойчивому покрытию ПВХ ткань обладает такими свойствами, как плотность и легкость, имеет устойчивость к температурным изменениям внешней среды, механическим воздействиям и к воздействию влаги. Данный материал устойчив на разрыв и обеспечивает длительный срок эксплуатации изготовленных из него изделий. Таблица крепится на магнитные редкоземельные кнопки к классной доске или
----	--	---	--

			любым другим способом самостоятельно. Размер 700х1000 мм.
29	Таблица демонстрационная «Считаем, взвешиваем, сравниваем»		Таблица демонстрационная «Считаем, взвешиваем, сравниваем» напечатана на виниле. Винил - банерная ткань, представляет собой виниловое полотно, армированное полиэстровой нитью. Благодаря прочной основе, устойчивому покрытию ПВХ ткань обладает такими свойствами, как плотность и легкость, имеет устойчивость к температурным изменениям внешней среды, механическим воздействиям и к воздействию влаги. Данный материал устойчив на разрыв и обеспечивает длительный срок эксплуатации

			изготовленных из него изделий. Таблица крепится на магнитные редкоземельные кнопки к классной доске или любым другим способом самостоятельно. Размер 700х1000 мм.
30	Комплект таблиц демонстрационных «Цвет и форма»		Комплект таблиц демонстрационных " «Цвет и форма» напечатан на виниле. Винил - банерная ткань, представляет собой виниловое полотно, армированное полиэстровой нитью. Благодаря прочной основе, устойчивому покрытию ПВХ ткань обладает такими свойствами, как плотность и легкость, имеет устойчивость к температурным изменениям внешней среды, механическим воздействиям

			и к воздействию влаги. Данный материал устойчив на разрыв и обеспечивает длительный срок эксплуатации изготовленных из него изделий. Таблица крепится на магнитные редкоземельные кнопки к классной доске или любым другим способом самостоятельно. Размер 700x1000 мм. Комплект 2 шт.
31	Касса-веер цифр от 0 до 20		Предназначена для использования на уроках математики. Удобна для организации фронтальной работы с классом, в частности при проведении ежедневных упражнений в устном счете. Представляет собой комплект пластинок с числами

			от 0 до 20, соединенных аналогично соединению деталей веера. Числа выполнены крупным шрифтом и нанесены яркой краской. Сопровождается методическими рекомендациями по использованию в учебном процессе. Размер: 210x85 мм. Материал: пластмасса. Упаковка: триппер.
32	Юный математик С-130		Настольно-печатная игра состоит из: - карты с рисунками для составления задач - 14 шт.; - цветные карты для составления примеров - 15 шт.; - маленькие карточки с цифрами - 112 шт.

			Игра знакомит с цифрами, числами, составом числа. Ребенок приобретает навыки счета, выполнения математических действий, составления условия задачи. Развивается логическое мышление, образное мышление, связная речь, память, внимание, повышается общий интеллектуальный уровень ребенка. Упаковка: картонная коробка.
33	Все для счета 2		Настольно-печатная игра «Все для счета 2» - раздаточный материал по математике. Состоит из: - 2 комплектов карточек с десятками; - 1 комплектов карточек с сотнями; - математическими

			знаками: деление, умножение; - карточками с рисунками (по 10 штук каждого вида). Четные числа выделены красным цветом, нечетные - синим. Игра знакомит с цифрами, числами, математическими знаками, записью примеров и решением задач с помощью чисел и знаков. Ребенок приобретает навыки счета, выполнения математических действий, составления условия задачи. Развивается логическое мышление, образное мышление, связная речь, память, внимание, повышается общий интеллектуальный уровень ребенка. Упаковка: картонная коробка.
--	--	--	---

34	Веселый счет		Настольно-печатная игра состоит из больших карт и маленьких карточек с цифрами и знаками. Игра знакомит с цифрами, числами, математическими знаками, записью примеров и решением задач с помощью чисел и знаков. Ребенок приобретает навыки счета, выполнения математических действий, составления условия задачи. Развивается логическое мышление, образное мышление, связная речь, память, внимание, повышается общий интеллектуальный уровень ребенка. Упаковка: картонная коробка.
----	---------------------	---	---

35	Математический планшет «Школа интересных наук»		Игровое поле - пластиковый планшет с выступающими колышками, расположенными с одинаковыми промежутками по горизонтали и вертикали, за которые можно цеплять входящие в набор резинки и «рисовать фигуры». Сетка колышков с промежутками с одной стороны игрового поля 5x5. С обратной стороны колышки расположены по окружности. Размер 15x15 см. Математический планшет - это возможность исследовательской деятельности для ребенка, содействие его психосенсомоторному когнитивному (познавательному) развитию, а также развитию творческих способностей. А
----	--	---	--

			это означает – развитие тонкой моторики, дифференцированного восприятия, сенсомоторной памяти, усвоение обобщенных знаний и способов действия. Развитие воображения будет способствовать получению творческих результатов во всех видах деятельности и обеспечит полноценную готовность к школьному обучению и дальнейшие успехи в школе. Материал: полистирол.
36	Счетный материал «ГРИБ-БОРОВИК»		Счетный материал предназначен для отработки навыков счета. Набор состоит из 10 элементов в виде одной из фигурки - гриб-боровик-одинаковой формы, размера и окраски. Размер одного

			гриба 40x25x25 мм. Размер упаковки 170x 100 мм. Материал: дерево. Упаковка: гриппер.
37	Счетный материал «ГРУШИ»		Счетный материал предназначен для отработки навыков счета. Набор состоит из 10 элементов в виде одной из фигурки - груши- одинаковой формы, размера и окраски. Размер одной груши 40x25x25 мм. Размер упаковки 170x 100 мм. Материал: дерево. Упаковка: гриппер.
38	Счетовозик		Описание: Продевая шнурок сквозь отверстия, закрепляя его вокруг определенной кнопки, ребенок выделяет, таким образом, нужные для решения математических за-

			дач цифры и знаки (сложение, вычитание, равенства, неравенства, больше, меньше). Состав: Игровое поле в форме паровозика с закрепленными тремя рядами кнопками (1-й – числа первого десятка, 2-й – цифра 0 и арифметические знаки, 3-й – числа второго десятка); шнурок; инструкция. Размер: игровое поле 280х200 мм. Материал: фанера, шелкография.
39	Распорядок дня		В комплекте настольные часы со стрелками и 12 рабочих карточек. На часах есть часовые метки и крупные цифры от 1 до 12 синего цвета и цифры среднего размера от 13 до 24 красного цвета, минутные метки и

			мелкие цифры от 1 до 60 синего цвета, часовая стрелка черного цвета и минутная стрелка красного цвета. Стрелки синхронизированы и приводятся в движение колесиком на боковой поверхности, выступающим их корпуса. Рабочие карточки имеют картиночное изображение режимного момента, изображение циферблата с соответствующим расположением стрелок, цифровое обозначение времени начала и окончания изображенного процесса. Каждая карточка имеет свой цвет. Набор предназначен для наглядной демонстрации течения времени и различных способов
--	--	--	--

			обозначения времени.Размер: 235х180х60. Материал: пластмасса. Упаковка: картонная коробка.
40	Часы «Осьминог»		Часы состоят из круглой деревянной основы с нанесением цветных кружков, в которых нарисованы цифры от 1 до 12 и часовых стрелок в виде щупалец осьминога. Предназначен для развития элементарных математических представлений, для изучения понятия «время». Размер: 140х140х5мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.
41	Часы «Улитка»		Пазл состоит из квадратной рамки основы, часовых стрелок, вкладышей в форме цифр от 1 до 12 разного

			цвета и вкладышей с изображением количества предметов соответствующих каждой цифре. Предназначен для развития элементарных математических представлений, для изучения понятия «время». Размер: 300х300х8мм. Материал: натуральное дерево. Упаковка: целлофан.
42	Набор Полидрон «Элементарная математика»		Комплектация: 100 равно- сторонних треугольников, 80 прямоугольных треуголь- ников, 60 равнобедренных треугольников, 50 египет- ских треугольников, 40 квад- ратов, 30 прямоугольников, 20 шестиугольников, 24 пя- тиугольника, 10 восьми- угольников и инструкции по

			использованию набора. Предназначен для изучения основ математики в детском саду и начальной школе. Размер: 43 х 31 х 15см
43	Набор Полидрон Каркасы «Ком- плексный»		Комплектация: 160 равно- сторонних треугольников, 40 равнобедренных тре- угольников, 80 прямоуголь- ных треугольников, 20 еги- петских треугольников, 80 квадратов, 20 прямоугольни- ков, 40 пятиугольников, 20 шестиугольников и инструк- ции по использованию набора. Размер: 43 х 31 х 15см
44	Математические палочки		Комплект состоит из 250 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм, 16 пластиковых карточек с за- даниями. Каждая палочка –

			это число, выраженное цветом и величиной. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Размер: 330х 225х 80 мм. Материал: пластик. Упаковка: картонная коробка с ручкой.
Возрастная категория: с 6 лет			
1	Математическая пирамида в ассортименте: «Вычитание в пределах 10» «Вычитание в пределах 20» «Вычитание в пределах 100» «Сложение в пределах 10» «Сложение в пределах	 	Математические пирамиды на сложение и вычитание в пределах 10, 20, 100 предназначены для занятий по математике, как для индивидуальной, так и для групповой работы. Мозаики на сложение и вычитание в пределах 10 и 20 содержат 25 равно- сторонних треугольников с

	20» «Сложение в пределах 100»		заданиями и ответами, а мозаики на сложение и вычитание в пределах 100-36 равно-сторонних треугольников. Имеется также инструкция по применению. Размер: 200х15х80мм. Материал: картон, бумага. Упаковка: пластиковая коробка.
2	Раздаточные карты №3 «Сложение и вычитание в пределах 20 без перехода через 10»к кубикам контрольным		Предназначены для отработки навыков сложения и вычитания в пределах 20 без перехода через 10. Набор состоит из 5 карт, содержащих 80 заданий. Карты комплектуются для занятий контрольными кубиками. Размер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.

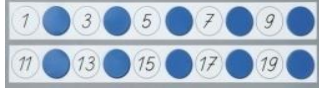
3	Раздаточные карты №4 «Сложение и вычитание в преде- лах 20 с переходом через 10» к кубикам контрольным		Предназначены для отра- ботки навыков сложения и вычитания в пределах 20 с переходом через 10. Набор состоит из 5 карт, содержа- щих 80 заданий. Карты ком- плектуются для занятий кон- трольными кубиками. Раз- мер: 250х158 мм. Материал: ламинированный картон. Упаковка: гриппер.
4	Часы индивидуальные		Часы индивидуальные пред- ставляют собой раздаточный материал для групповых за- нятий с детьми в количестве 10 штук. Предназначены для изучения понятия "время". Возраст: 5-7 лет. Размер: 130х95 мм. Материал: кар- тон, металл. Упаковка: грип- пер.

5	Математические весы демонстрационные	 The image shows a balance scale with a horizontal yellow beam supported by a central red vertical stand. There are four blue weights hanging from the beam: two on the left side and two on the right side, positioned at equal distances from the center. The base of the stand is red and blue.	Весы представляют собой балансирующую на устойчивой подставке планку с расположенными с каждой стороны от центра на равном расстоянии друг от друга штырьками под номерами от 1 до 10. В игровой комплект входит набор из 20 пластин с отверстиями по 10 гр., которые используются в качестве грузиков. Игра для развития элементарных математических представлений способствует: формированию представлений о равенстве и неравенстве; о составе числа; ознакомлению с принципом работы весов, знакомству с понятиями величина, масса предмета, равновесие; фор-
---	--	--	--

			мированию умений сравнивать предметы по величине, массе; развитию психических процессов: восприятия, внимания, памяти, логического мышления; развитию познавательного интереса, любознательности и исследовательской деятельности; подготовке ребенка к школьному обучению. Размер - 650x220x50 мм.Материал: высококачественный пластик. Упаковка: картонная коробка.
6	Математические корзинки 10		Описание: Усложненный вариант игры «Математические корзинки – 5», позволяющий работать с числами второго десятка и предназначенный для детей более старшего возраста.

			Состав: Два игровых поля с вкладышами – 11 «корзинок» и 34 «грибка». Размер: игровое поле 210х297 мм. Материал: фанера, цветная пленка, шелкография.
	Часовой циферблат раздаточный		Предназначен для фронтальной работы при изучении темы «Время». Выполнен на картоне с двусторонней ламинацией, снабжен двумя подвижными стрелками (часовая и минутная), движение которых не взаимосвязано. Цена деления шкалы циферблата – 1 мин. Время обозначено арабскими цифрами, при этом внешний круг

			(числа от 1 до 12) демонстрирует обозначение времени до полудня, а внутренний круг обозначает время после полудня (числа от 13 до 24). Позволяет знакомить с устройством циферблата, обозначением времени до и после полудня. Сопровождается руководством по эксплуатации.
	Математика «Переход через 10, вычитание»		Набор предназначен для занятий по математике: для отработки навыков вычитания, переход через 10. Состоит из 36 двусторонних карточек с заданиями и ответами. Размер: 100х20х75 мм. Материал: картон. Упаковка: пластмассовая коробка.

	Орешки		Настольная карточная игра тренирует решение арифметических примеров сложения в пределах нескольких десятков и знакомит игроков с 4 видами орехов: жёлуди, каштановые, кедровые и лесные орехи. Состав: 40 карточек, правила
	Панель арифметическая счет до 20, использовать с дисками счетными двухцветными красный/синий		Панель арифметическая предназначена для занятий по математике. Состоит из «арифметических матриц» - 10 двусторонних пластиковых пластин. На одной стороне матриц изображено два ряда пустых окружностей по 10 штук в каждом ряду. На другой стороне: два ряда окружностей с числами, в первом ряду изображена

			числовая последовательность от 1 до 10, во втором - от 11 до 20. Комплектуются с дисками счетными двухцветными. Применение комплекта способствует изучению и закреплению знания нумерации и последовательности чисел в пределах 20, изучению и закреплению знания состава чисел первого и второго десятков, развитию навыков устного счета с переходом и без перехода через десяток в пределах 20, развитию основных психических процессов: восприятия, памяти, внимания, наглядного и логического мышления, развитию навыков групповой, парной и индивидуальной работы,
--	--	--	---

			развитию навыков взаимопроверки и самоконтроля. Размер: 380х250 мм. Материал: картон ламинированный. Упаковка: гриппер.
	Диски счетные двухцветные красный/синий для панели арифметической		Диски счетные предназначены для занятий по математике. Комплектуются с панелью арифметической. Количество фишек - 400 штук. Диаметр каждой фишки 25 мм. Одна сторона фишек красного цвета, другая - синего. Размеры окружностей на матрицах и фишек совпадают. Данный комплект предназначен для индивидуальной, парной и групповой работы с детьми младшего школьного возраста на уроках или во внеурочное

			время. Применение комплекта способствует изучению и закреплению знания нумерации и последовательности чисел в пределах 20, изучению и закреплению знания состава чисел первого и второго десятков, развитию навыков устного счета с переходом и без перехода через десяток в пределах 20, развитию основных психических процессов: восприятия, памяти, внимания, наглядного и логического мышления, развитию навыков групповой, парной и индивидуальной работы, развитию навыков взаимопроверки и самоконтроля. Размер: 190х60х140 мм. Ма-
--	--	--	---

			териал: пластмасса. Упаковка: пластмассовая коробка.
	Набор Полидрон Проектирование (комплект на группу).		Предназначен для проектной деятельности. С помощью набора дети смогут понять основные принципы конструирования и работы простых машин. Уникальный продукт для обучения дизайну и технологиям, позволяющий выстроить логическую связь между математикой и проектированием. Размер: 43 x 32 x 22,5см

Приложение 2.

Раздаточный материал
к использованию современного математического оборудования

Рисунок 1.

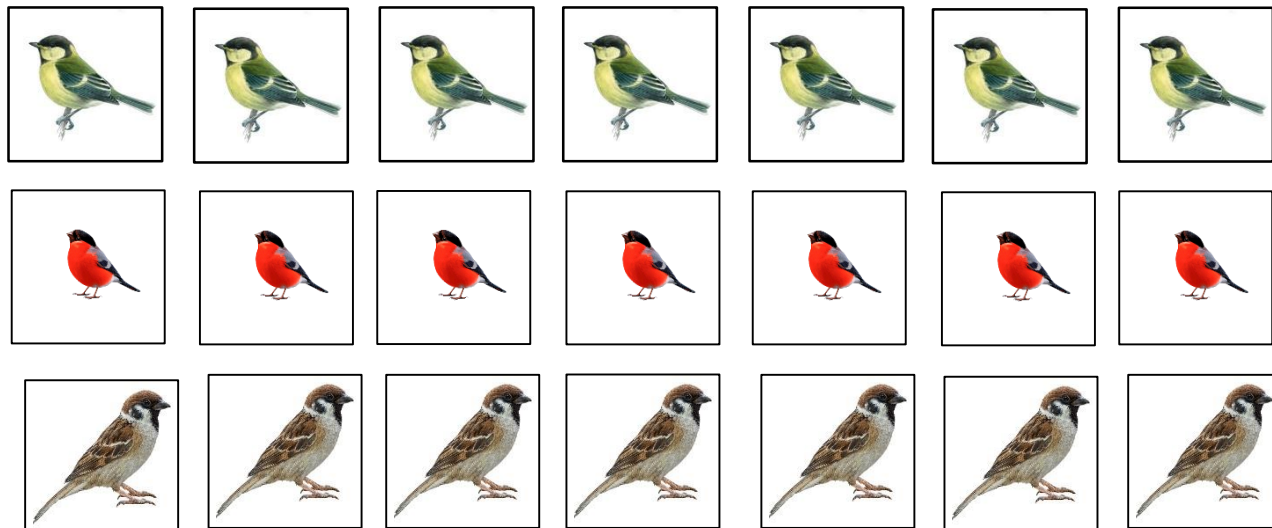
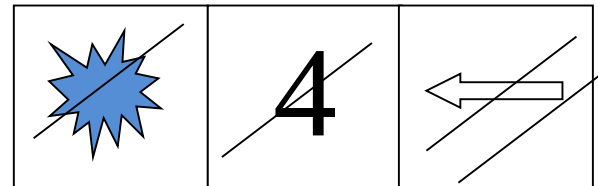
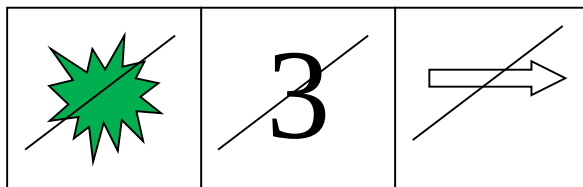
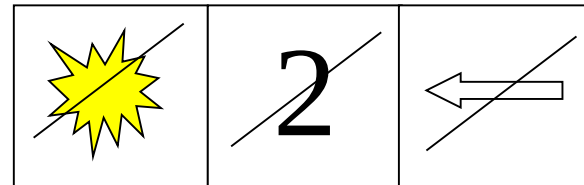
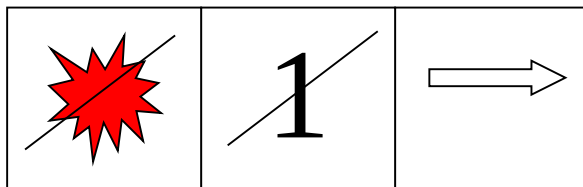


Рисунок 2.



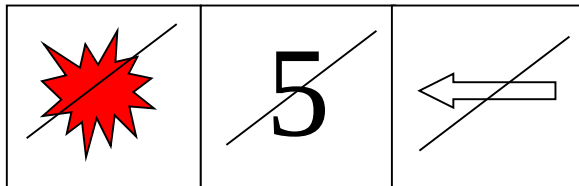
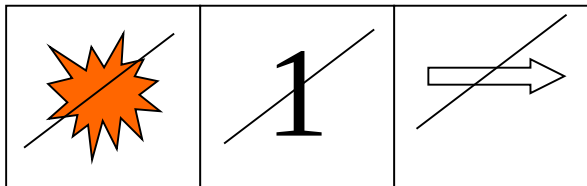
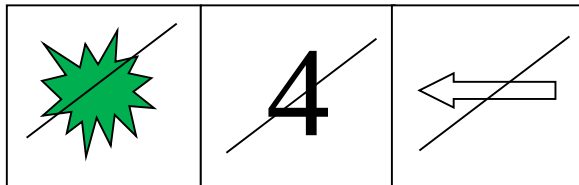
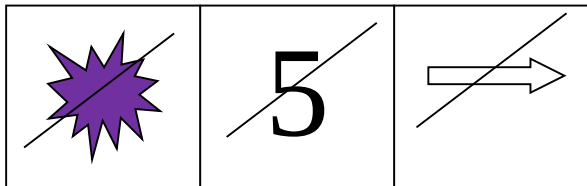


Рисунок 3.

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
<i><</i>	<i>></i>	<i>—</i>	<i>+</i>	<i>=</i>

Рисунок 4.



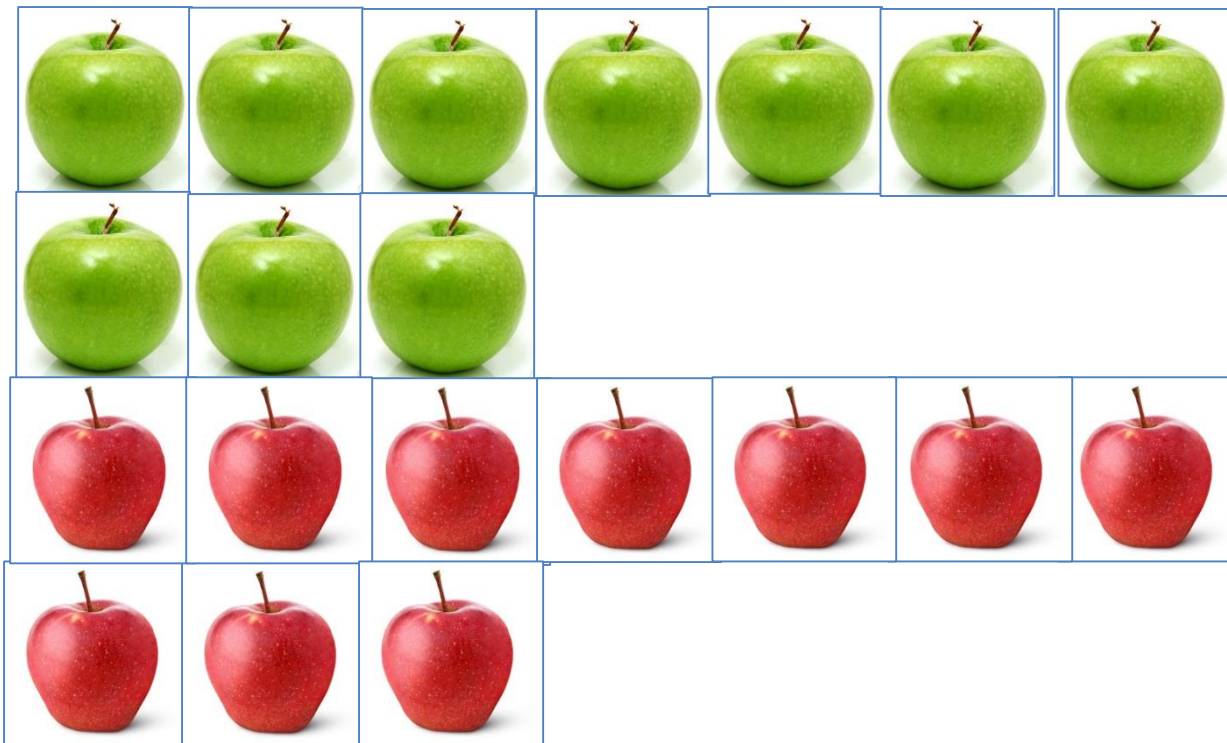
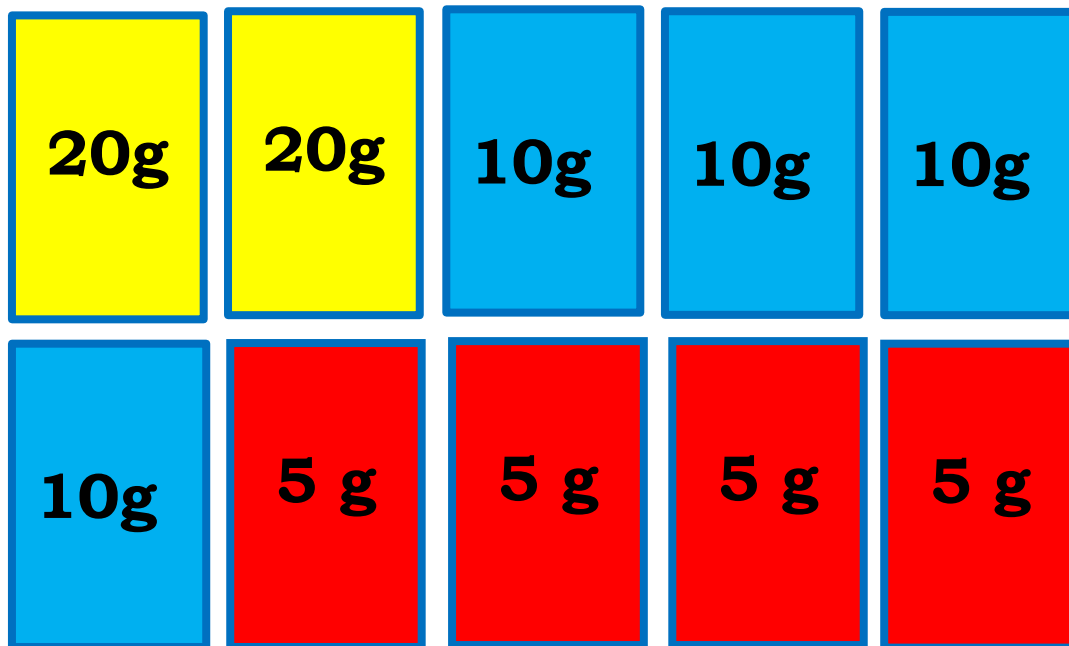


Рисунок 5.



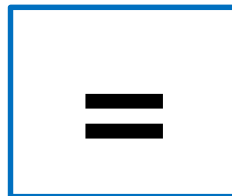
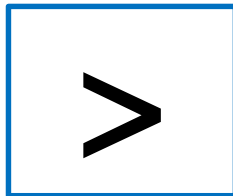
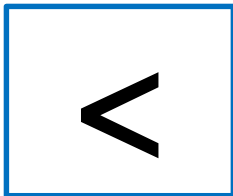


Рисунок 6.

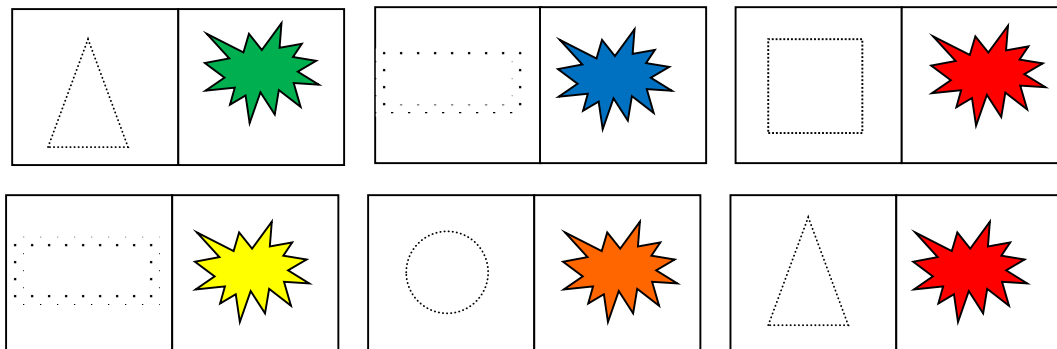
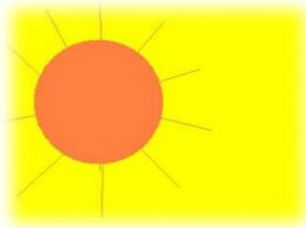


Рисунок 7.





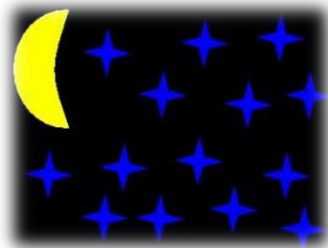


Рисунок 8.

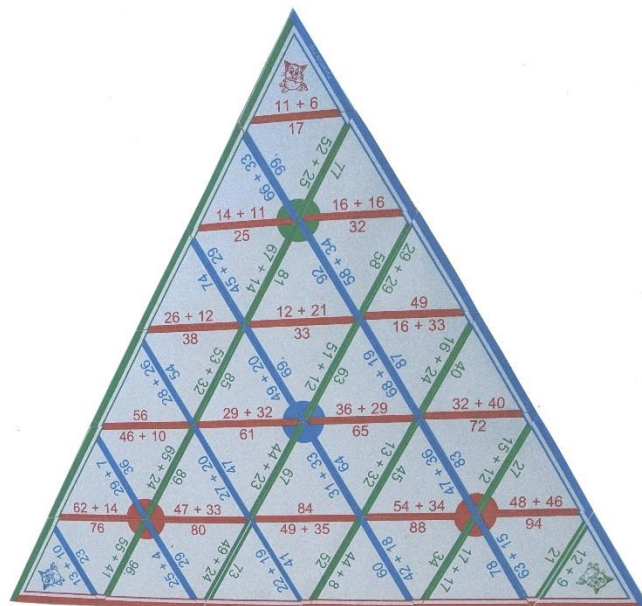
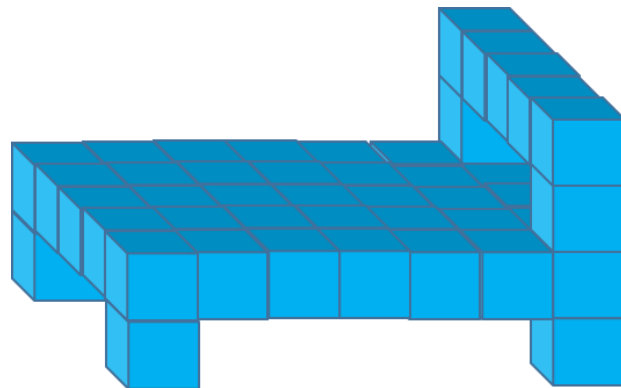
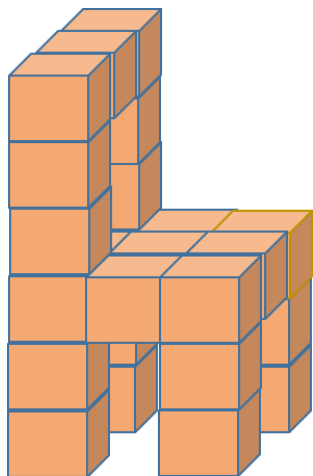
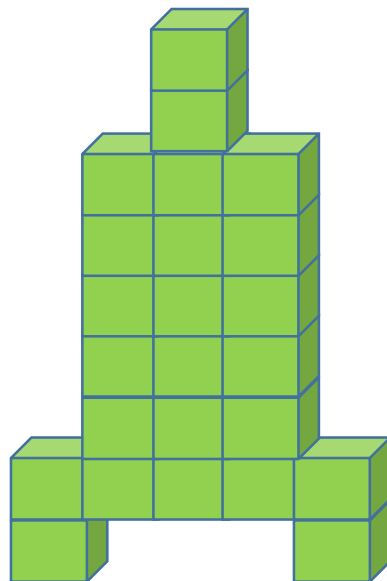
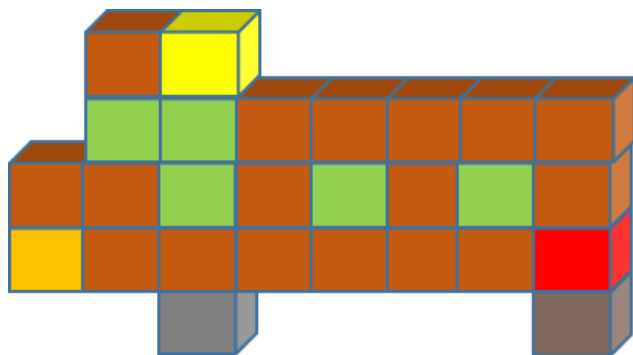


Рисунок 9.





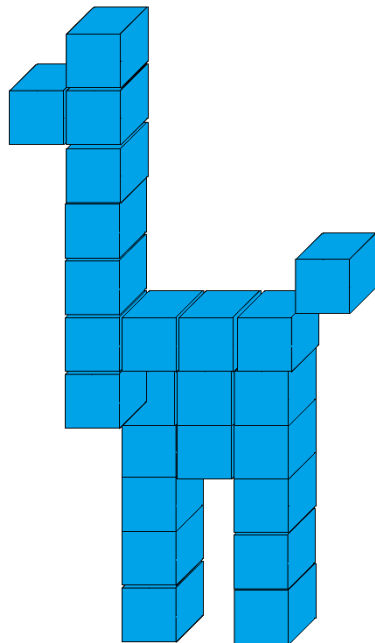
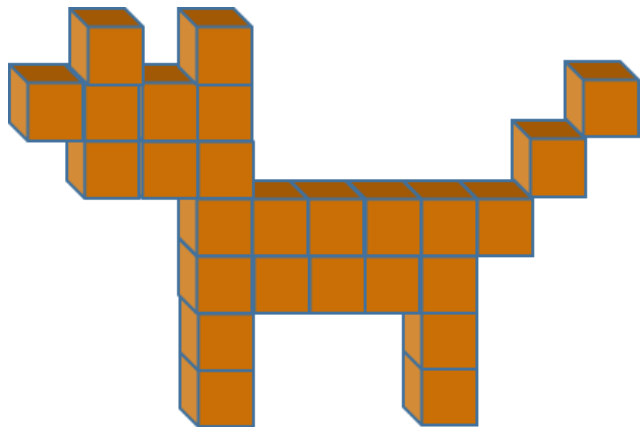


Рисунок 10.

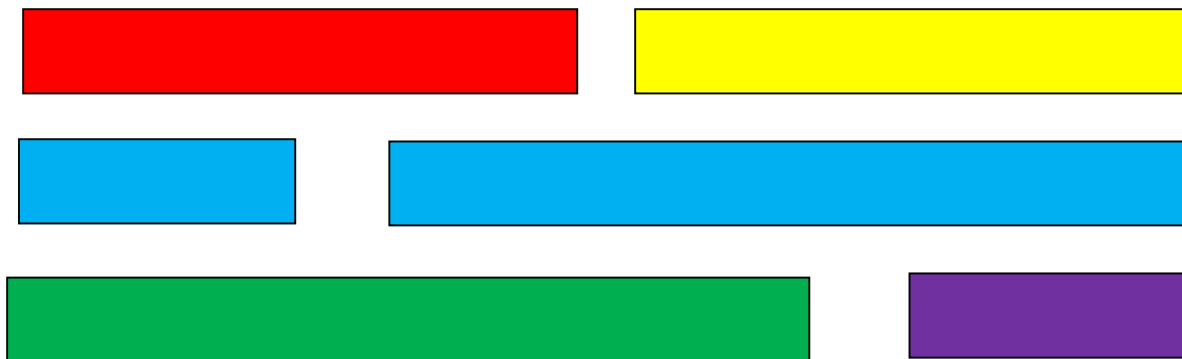


Рисунок 11.

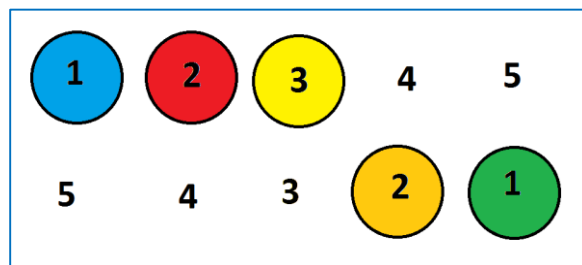
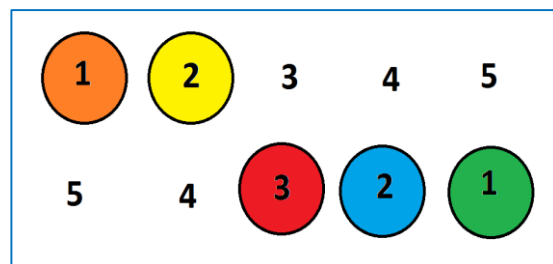
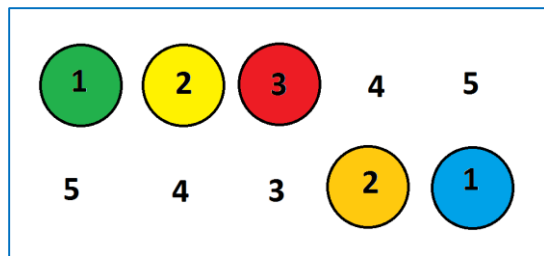


Рисунок 12.

Рисунок 12 а.

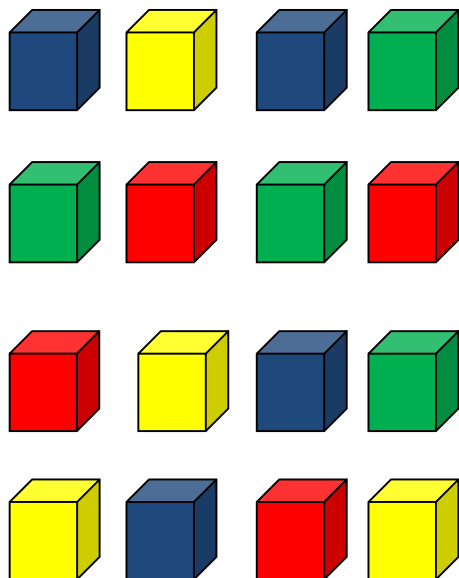
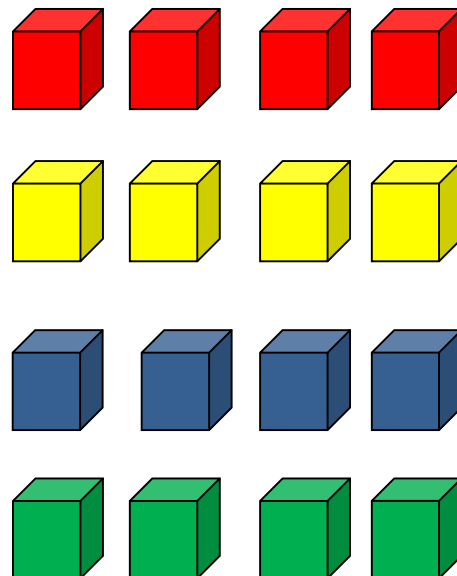


Рисунок 12 б



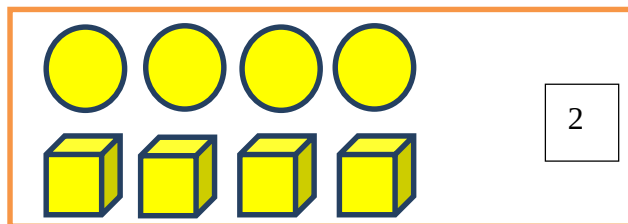
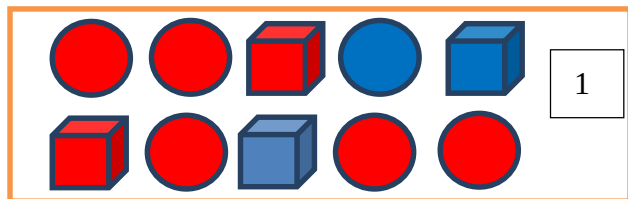
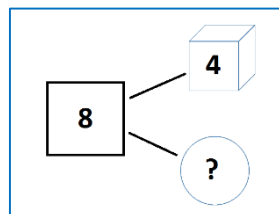
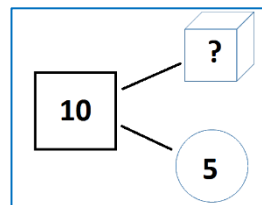


Рисунок 13.



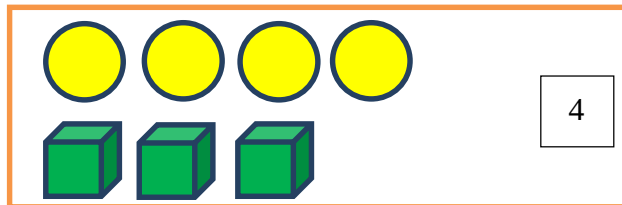
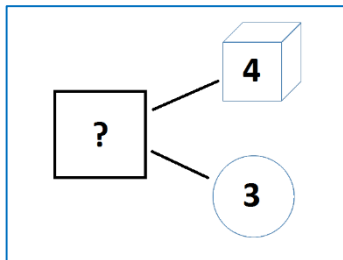
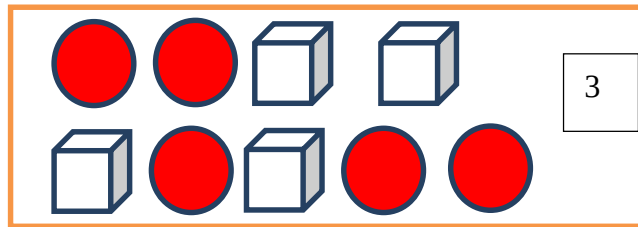
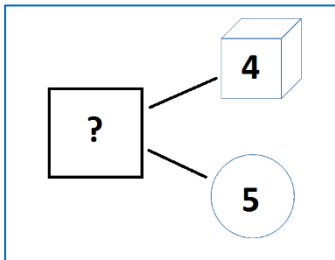


Рисунок 14.
Рисунок 14а

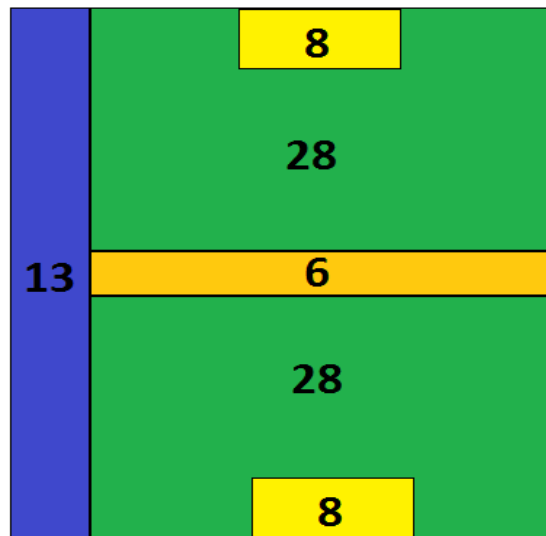
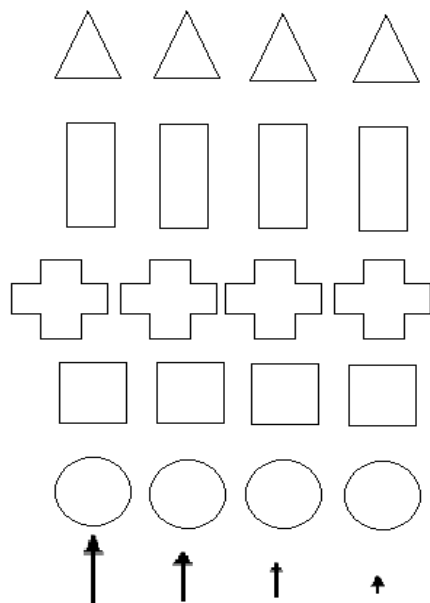


Рисунок 146

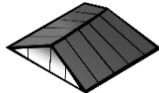
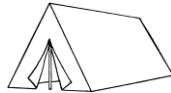
СЕКТОР РЯД	1 →	3 →	2 →	5 →	4 →
3					
1					
2					
4					

Рисунок 15.

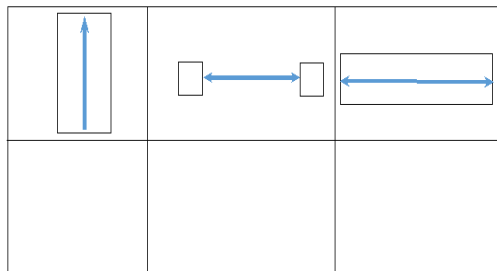
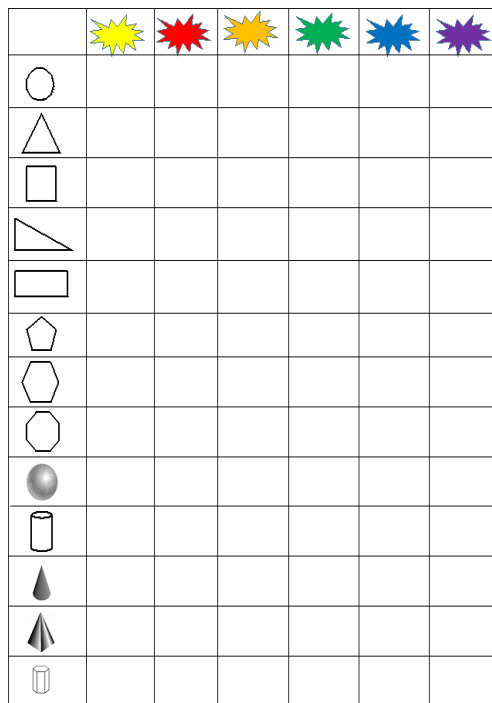


Рисунок 15а



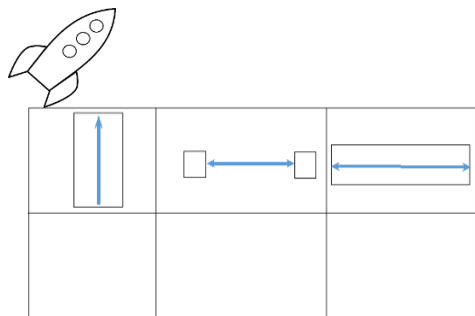


Рисунок 156

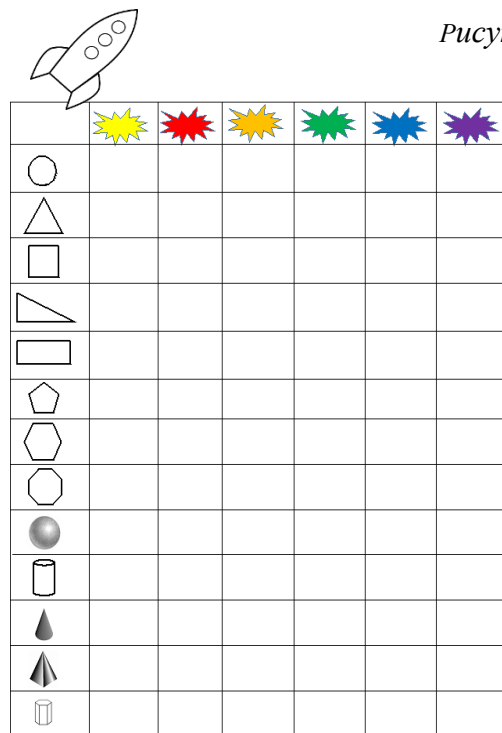


Рисунок 16.

Рисунок 16а

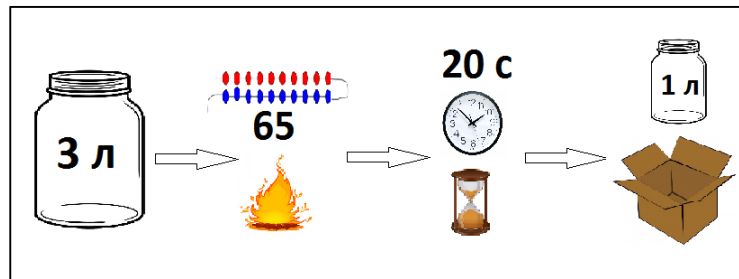


Рисунок 16б

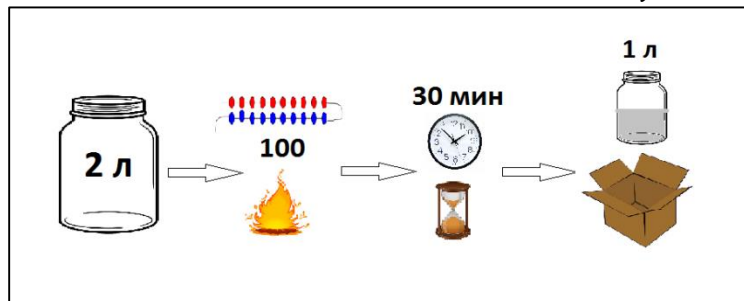


Рисунок 16в

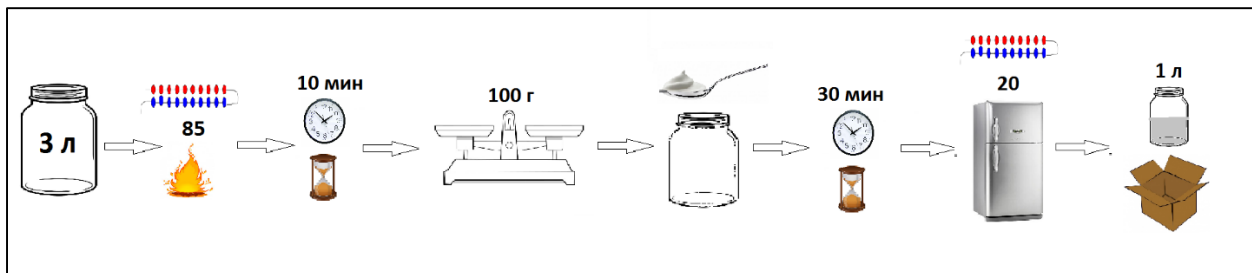


Рисунок 16г

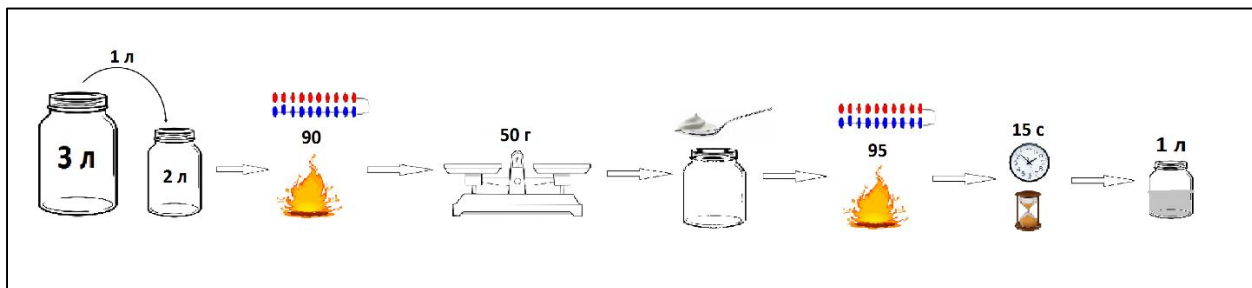


Рисунок 160

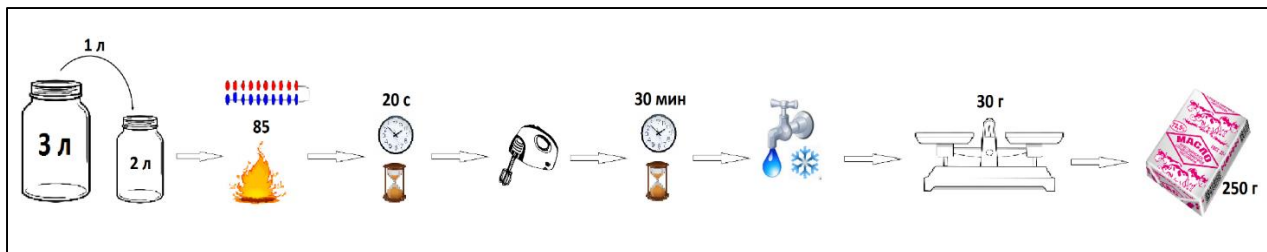


Рисунок 17.

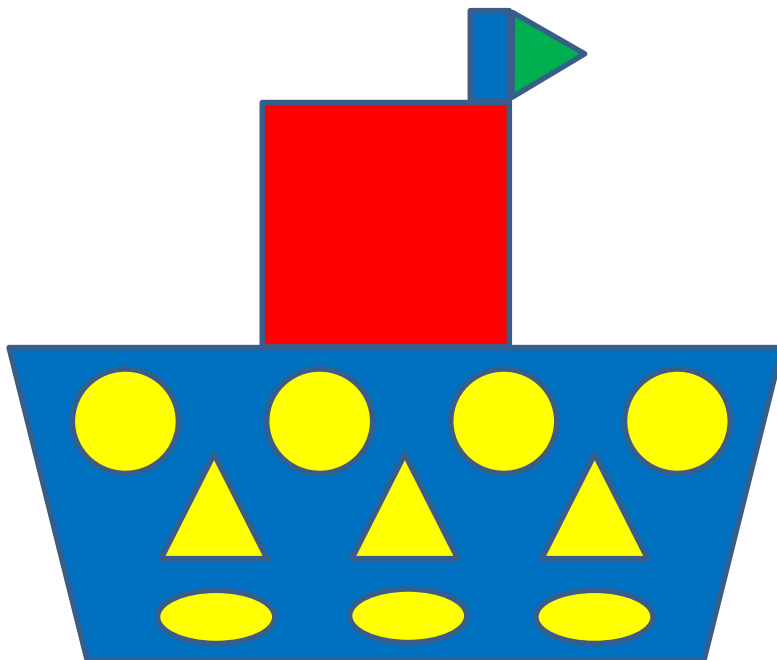


Рисунок 18.

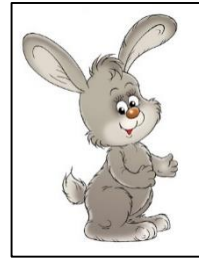
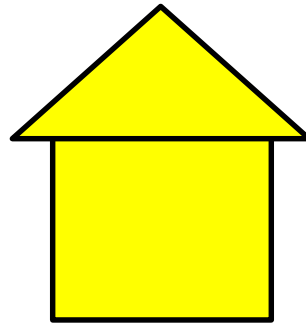
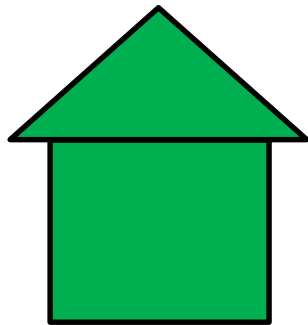
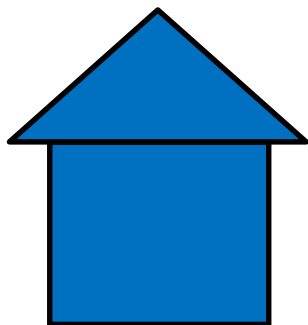


Рисунок 19.

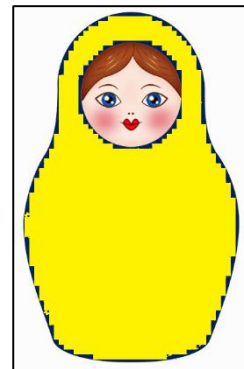
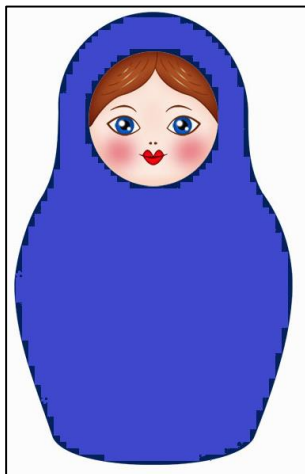


Рисунок 20.

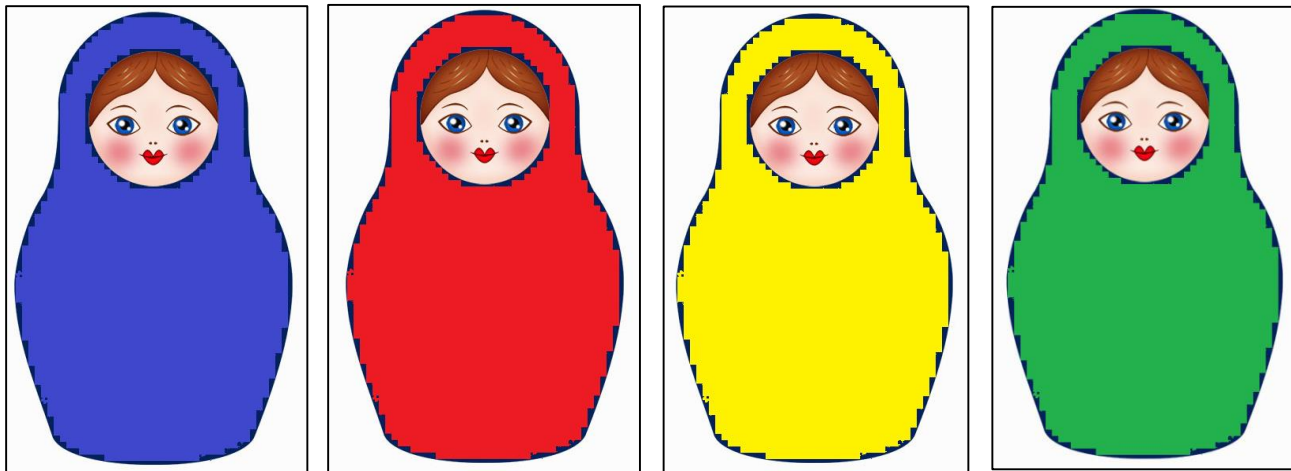


Рисунок 21.

