

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
центр развития ребенка – детский сад № 13  
муниципального образования  
город Новороссийск

# КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



*Составила:  
Миронова Т.С.,  
воспитатель МБДОУ ЦРР№13*

*Новороссийск 2020г.*

*Описание работы: предлагаю вам картотеку дидактических игр по формированию элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста. Данный материал будет полезен воспитателям, педагогам дополнительного образования и родителям дошкольников.*

**Игра № 1: «Математическая путаница»**

**Цель:** закрепить знания цифр. Развивать наблюдательность, внимание.

**Задачи:** учить узнавать и называть числа в пределах первого десятка. Развивать внимание, память, речь.

**Ход игры:** В игре «Путаница» цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

**Игра № 2: «Угадай, какое число пропущено»**

**Цель:** Определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

**Ход игры:** Воспитатель расставляет карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а воспитатель убирает одну карточку. После того, как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тот, кто первый назовет пропущенное число, получает фишку.

**Игра № 3: «Найди пару»**

**Цель:** Совершенствование умения считать в пределах 10;

Учить соотносить число с цифрой;

**Материал:** карточки с разным количеством предметов, с цифрами, числовые карточки.

**Ход игры:** Воспитатель раздает детям карточки с цифрами и предлагает подобрать к ним числовые карточки и предметные.

**Игра № 4: «Угадай, что изменилось»**

**Цель:** развивать память, внимание; закрепление навыков порядкового счета.

**Материал:** несколько небольших игрушек или других предметов, знакомых детям.

**Ход игры:** На стол ставится несколько небольших игрушек или других предметов, хорошо знакомых детям. Воспитатель предлагает играющим запомнить, что и в каком порядке стоит на столе. Затем предложить детям отвернуться, а в это время воспитатель меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе. За каждый правильный ответ ведущий вручает фишку. Выигрывает

тот, кто соберёт больше всех фишек.

### **Игра № 5: Числовая лесенка»**

**Цель:** продолжать развивать у детей представление о последовательности чисел.  
**Ход игры.** Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Вы научились хорошо считать. А знаете ли вы, в каком порядке идут числа? Посмотрите на числовую лесенку. Рассмотрите ее внимательно. Она вам подскажет, в каком порядке идут числа, какие числа больше, какие - меньше. Сколько ступенек у лесенки? Пересчитаем их по порядку. Я буду называть ряд, а вы называйте который он по счету? Какое самое число на числовой лесенке? Какие числа идут до него? Сколько кружков в пятом ряду? Какое число идет до 5? 6 больше или меньше 5? 5 больше, какого числа? А какого числа оно меньше? Посмотрите, какое число идет до 3 и поле 3? 2 больше или меньше 3? А 4 больше или меньше 3? Сколько кружков в 9 ряду? Какое число идет до 9? Какое после 9? 8 больше или меньше 9? Почему?» и. т. д.

### **Игра № 6: "Чудесный мешочек".**

**Цель:** закреплять название геометрических фигур, умение определять их на ощупь.  
**Ход:** у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её рассказывают все об этой фигуре. Например: "Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета и т. д."

### **Игра № 7: «Какой цифры не стало?»**

**Цель:** Развитие зрительного восприятия, произвольности внимания, памяти.  
**Задачи:** Развивать внимание, память.  
**Ход игры:** В игре «Какой цифры не стало?» также убираются одна-две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра пять сейчас стоит между цифрами 7 и 8 (или она исчезла). Это неверно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

### **Игра № 8: "Назови скорей".**

**Цель:** закреплять название дней недели.  
**Ход:** игра поводится в кругу. Воспитатель бросает мяч кому-либо из детей и спрашивает: "Какой день недели перед четвергом?". Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: "Среда".  
- Какой день недели был вчера?  
- Назови день недели после вторника.  
- Назови день недели между средой и пятницей.

### **Игра № 9: «Засели домик»**

**Цель:** Совершенствование умения считать в пределах 10.  
**Материалы:** карточки - числовые домики, предметные картинки (жильцы).  
**Ход игры:** Воспитатель показывает числовые домики и жильцов (предметные

### **Игра № 10: «Сколько»**

**Цель:** Развитие умения внимательно вслушиваться и различать тонкие звуковые нюансы.  
**Задачи:** Упражняет детей в счете.  
**Ход игры:** На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством

картинки) объясняет, что нужно заселить в числовые домики жильцов. А сколько жильцом можно поселить вам покажет цифра на крыше дома. После выполнения дети по очереди считают своих жильцов.

предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку: сидит девица в темнице, а коса на улице». Играющие, догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают, сколько морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4. Вместо загадок можно давать описание предметов. Например: «Это животное ласковое и доброе. Оно не разговаривает, но хорошо знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько».

#### **Игра № 11: "Беги ко мне".**

**Цель:** закреплять названия геометрических фигур, умение различать цвет и размер.

**Ход:** дети образуют круг. У каждого ребёнка одна геометрическая фигура. Воспитатель в центре круга. Он даёт задание: "Бегите ко мне те, у кого красные фигуры". Дети с красными фигурами подбегают к воспитателю и объясняют, почему они пришли в круг.

**Задание.** - Бегут дети с четырёхугольниками (*многоугольниками*) и др.

-Бегут все с большими (*маленькими*) фигурами.

#### **Игра № 12: «Убери число»**

**Цель:** Развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета, закрепить обратный счет - от 10, последовательность построения числового ряда – до 10.

**Ход игры:** Выложить в ряд фишки с цифрами, соответствующие цифрам от 1 до 10. Ребенок переворачивает фишки, которые нужно убрать. Я – число 3. Убери, пожалуйста, моих соседей. Я – число 5. Убери число, которое больше меня на 2. Я – число 10. Убери 2 числа передо мной. Я – число 6. Убери число, которое меньше меня на 1. Я – число 1. Убери число, которое больше меня на 2.