

Математические игры для детей 5 – 7 лет

1. «Мы — счетные палочки»

Цель: закреплять умение считать, развивать внимание, воображение, координацию действий.

Воспитатель собирает детей возле себя и показывает коробку счетных палочек.

Предлагает с ними поиграть, но начать игру с превращения: «Мы с вами — счетные палочки. Будем ровненько стоять, прижав руки, как палочки в коробке. Когда я вас рассыплю, нужно разбежаться (но руки держать прижатыми). Затем я буду давать команду, по сколько палочек вместе складываться».

Игра начинается, воспитатель «собирает» палочки по 1, 2, 3, 4, 5.

2. «Выложим пиктограмму»

Цель: развивать логическое мышление, представление и восприятие, логическую память, внимание.

Материал: счетные палочки (1 коробка на каждого ребенка).

Воспитатель предлагает посмотреть, что такое пиктограмма и какие они бывают, обращая внимание детей на образцы пиктограмм.

Педагог объясняет, что пиктограмму можно выложить из счетных палочек, показывает образцы пиктограмм и предлагает сложить такие же. После этого можно дать другие задания: выложить без образца машину, флаг, чемодан и т. д.

Можно предложить детям подумать и выложить свою пиктограмму, объясняя, что за фигуру они сделали.

Цель:

Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).

Задачи игры:

Продолжать развивать умение последовательно рассматривать

Продолжать знакомить с цветами спектра: красным, оранжевым, жёлтым, зелёным, голубым, синим, фиолетовым, белым, серым, чёрным.

Развивать умения считать.

Развивать внимание, память, мышление.

Активизировать речь детей.

Дидактическая игра "Повтори по образцу"

Цель: выкладывать изображение по образцу; развивать мелкую моторику пальцев рук; воспитывать усидчивость.

Цель: учить различать предметы по форме, различать и называть некоторые геометрические фигуры;

развивать зрительное восприятие, память, воображение, мелкую моторику, речь.

Оборудование: игровое поле, карточки с предметными картинками.

Игровое правило: брать только по одной карточке, находить ей нужное место и только потом брать другую.

Ход игры:

Воспитатель рассматривает с ребенком игровое поле, обсуждает картинки: «Смотри, арбуз. По форме он напоминает круг. Арбуз круглый!» и т.д. Объяснить ребенку смысл игры: «Вот арбуз, он круглый. Найди подходящую карточку и положи ее сверху. Теперь давай найдем карточки, на которых изображены предметы круглой формы и закроем пустые клеточки. Какие рисунки ты выберешь? Правильно! Это арбуз, колесо, мяч и пуговица.»

Можно усложнить задание. Попросить ребенка подобрать карточки с подходящими картинками к геометрическим фигурам.

В процессе игры ребенок запомнит геометрические фигуры, научится различать их, сравнивать окружающие предметы по форме.

Дидактическая игра «На что это похоже?»- находить предметы подобной геометрической формы в окружающей обстановке

Цель: Научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты.

Задачи: Развивать пространственные представления детей, конструктивное мышление, логику, воображение, сообразительность.

Развивать мелкую моторику, для подготовки детей к школе.

Воспитывать терпение и усидчивость.

Правила игры: В игре необходимо соблюдать следующие правила:

1. При составлении изображений используется весь комплект деталей целиком.
2. Детали геометрического конструктора присоединяются друг к другу.

Дидактическая игра направлена на ФЭМП «Составь задачу». Игра рассчитана на детей от 5 до 7 лет.

Цель игры: Научить составлять арифметические задачи на вычитание и сложение. Решать их и "записывать" решение задачи.

Задачи: Закрепить представление детей старшего дошкольного возраста об арифметической задаче; умение выделять: условие, вопрос, решение, ответ; развивать внимание, память, логическое мышление.

Оборудование: 21 красочная картинка для составления задач.

Игровая задача: Составить задачу и «записать» решение с помощью цифр и знаков.

Ход игры: Игра проводится как индивидуально, так и в НОД. Педагог предлагает составить задачу по карточке. Ребенок составляет задачу и «записывает» решение, используя карточки с цифрами и знаками.

«Угадай, какое число пропущено»

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

Материал. Фланелеграф, 10 карточек с изображением на них кружков от 1 до 10 (на каждой карточке кружки другого цвета) флажки.

Содержание. В. расставляет на фланелеграфе карточки в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а В. убирает одну карточку. После того как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанную карточку и ставит ее на место. Тому, кто первый назовет пропущенное число, получает флажок.

«Сложи фигуру»

Цель: составлять модели знакомых геометрических фигур из частей по образцу.

Материал. Фланелеграф. Модели геометрических фигур.

Содержание. В. помещает модели геометрических фигур на фланелеграф, вызывает ребенка, просит его показать и назвать фигуры. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2 или 4 равные части; если их правильно приложить друг к другу, то получаются целые фигуры». Выполняя задание, дети рассказывают, из какого количества они составили фигуру.

«Когда это бывает»

Цель: закрепить знания о частях суток.

Материал: модель суток, картинки.

Содержание. В. выставляет модель суток, стрелка указывает поочередно на разные части суток — дети выбирают те картинки, на которых изображена трудовая деятельность людей, осуществляемая в это время суток. Примерные вопросы: Что изображено на картинке? Почему ты выбрал именно эту картинку? Как называется эта часть суток?

«Карточки-домики»

Цель: развивать представление о последовательности числе в пределах 10.

Содержание. В. размещает в ряд 9 карточек с количеством кружков от 1 до 10 по порядку (причем вторую, четвертую, шестую, восьмую карточку ставит обратной стороной). Затем говорит: «Карточки — это домики, в которых живут числа. Каждое число живет в своем домике, но некоторые из них спрятались. Надо определить, какие это числа. Тот, кто правильно ответит, откроет карточку». Задает вопросы: «Сколько всего домиков? На каком по счету месте домики, в которых спрятались числа?». В конце занятия В. предлагает посчитать домики в прямом и обратном порядке.

К-76 «Угадайте, какое число пропущено?»

Цель: закрепить знания и последовательности чисел.

Содержание. В. предлагает детям поиграть в игру «Угадайте, какое число я пропустила?», объясняет ее содержание: «Я буду называть 2 числа, пропуская между ними одно, а вы

угадывать, какое число я пропустила. Посмотрим, какой ряд детей выиграет». Называет числа: 2 и 4, 3 и 5, 4 и 6, 5 и 7, 8 и 10 и т. п.

2.3. Дидактическая игра «Линии и точки»

Цель: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги в клетку.

развивать внимание, мыслительные операции, воображение.

Материалы: тетрадные листы в крупную клетку, цветные карандаши.

Ход игры:

Воспитатель раздает листы в клетку и карандаши и просит детей украсить «коврики для гномов». Затем на доске цветным мелом проводит линии слева направо и сверху вниз, называя их направление, и уточняет: Что образуют линии (клеточки). Клеточки помогают расположить рисунок ровно. В центре клеточки и на пересечении линий можно поставить точки. (Показывает несколько вариантов) А теперь давайте украсим коврики для гномов с помощью цветных линий, клеточек и точек.

2.4. Дидактическая игра «Времена года»

Цель: Закреплять представления о временах года и месяцах осени

Материалы: модель времени года.

Ход: Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времена года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый.

Воспитатель спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.)

Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяцы осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Воспитатель показывает месяцы на модели.

2.5. Дидактическая игра «Составь неделю»

Цель: Закреплять умение последовательно называть дни недели.

Материалы: Два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.

Ход: Дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до 7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю: первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1 (понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и тд. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.

Дети под музыку по заданию воспитателя выполняют различные движения, а по ее окончанию строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и тд.

Игра повторяется 2-3 раза.

После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.

В конце игры подсчитывается количество звездочек и определяется победитель.

Д/игра «Математические ромашки» (по математике) Цель: совершенствование навыков количественного и порядкового счёта, закрепление состава числа в пределах 10.

Дидактический материал: много разноцветных лепестков, на которых наклеены цифры от 1 до 10, серединки цветов с цифрами, кружочки с цифрами от 0 до 10 для добавления к лепесткам, чтобы получалась нужная сумма. Лепестки и серединки цветка одного цвета, чтобы дети быстрее и правильно справлялись с заданием. Шесть комплектов карточек (1-5) (1-6) (1-7) (1-8) (1-9) (1-10). Ход игры: детям нужно составить цветок из лепестков одного какого-то цвета. Начинать раскладывать лепестки от цифры один, затем нужно на каждый лепесток добавить недостающую цифру, чтобы сумма на лепестке составила число, изображённое на середине цветка. Во время игры дети закрепляют навыки счёта в пределах 10, учатся называть числа в прямом и обратном порядке, определять пропущенное число, раскладывать на два меньших.

Лэпбук «Занимательная математика»

Аннотация

Пособие предназначено для педагогов детского сада, для систематизации и закрепления детьми полученных знаний по ФЭМП. Может использоваться в совместной и самостоятельной деятельности дошкольников и взрослых, в ходе индивидуальной работы.

Введение

Лэпбук – это новейший способ организации учебной деятельности с дошкольниками. Это игра, творчество, познание нового, повторение и закрепление изученного, систематизация знаний, интересный вид совместной деятельности воспитателя и ребенка.

Методическое пособие Лэпбук «Занимательная математика» разработано с целью овладения детьми математическими способами познания, используя обучающие игры, с целью обеспечения активности мыслительной и практической деятельности в процессе самостоятельной и совместной деятельности дошкольников и взрослых.

Задачи:

- Развивать познавательные интересы детей
- Расширять опыт ориентировки в окружающем
- Развивать сенсорные познания, математические свойства
- Развивать любознательность, познавательную мотивацию
- Развивать восприятие, внимание, память, наблюдательность

Лэпбук для педагога имеет огромное значение. Он способствует организации материала по изучаемой теме в рамках комплексно-тематического планирования; способствует организации индивидуальной и самостоятельной работы с детьми по формированию элементарных математических представлений.

Для ребенка лэпбук – это помощник в:

- понимании и запоминании информации по изучаемой теме;
- приобретении ребенком навыков самостоятельного сбора и организации информации по изучаемой теме;
- повторению и закреплению материала по пройденной теме.

Психолого-педагогические условия реализации основной образовательной программы дошкольного образования являются одними из важнейших условий. Задача педагога развивать любознательность детей, их стремление познавать этот мир. Необходимо уметь выбрать адекватные формы педагогической поддержки для каждого ребёнка. Это определено в ГОС ДО как индивидуальный подход к детям.

Игра – основной и ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. Лэпбук поможет педагогу создать условия для свободной детской игры. Данное пособие является наглядно-практическим методом обучения, который отвечает современным требованиям организации предметно-пространственной развивающей среды в условиях реализации Государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Методическое пособие Лэпбук «Занимательная математика» предназначено для детей 5-6 лет.

Ожидаемый результат:

- повышение познавательного интереса у детей
- эффективное усвоение информации и закрепление воспитанниками изученного в интерактивной, занимательно-игровой форме
- развитие математических и коммуникативных способностей

Новизна предлагаемого пособия заключается в том, что использование лэпбука обеспечивает равенство возможностей, полноценное развитие каждого ребенка.

Объединяя обучение и воспитание в целостный образовательный процесс, лэпбук дает возможность педагогу построить деятельность на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, создать условия, при которых сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования.

Основная часть

Алгоритм изготовления пособия

Лэпбук «Занимательная математика» представляет собой самодельную, тематическую, интерактивную папку с кармашками, которые ребенок может доставать, переключивать, складывать по своему усмотрению. В ней собран материал по теме «Математика». Он имеет яркое, красочное оформление и четкую структуру.

Материалы, необходимые для изготовления лэпбука

- Прочный картон-основа
- Ватман
- фотобумага самоклеящаяся
- степлер
- Ножницы
- клей ПВА
- скотч двухсторонний ,скотч обыкновенный
- линейка
- карандаш
- цветная бумага
- цветной картон
- цветной принтер

основа

Прочный плоский картон – основа

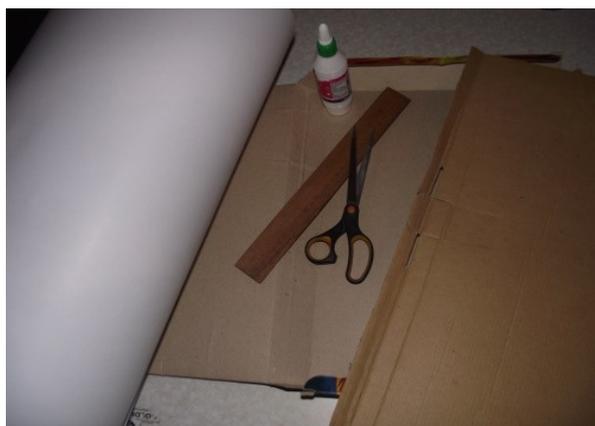
Этапы изготовления лэпбука

- Определение с темой лэпбука
- Подбор дидактических игр и упражнений
- Разработка макета лэпбука
- Создание лэпбука

Обклеиваем клеем ПВА листами ватмана основу – картон, кладем под пресс, чтобы листы не повело.

Определяемся с фоном будущего пособия и распечатываем его на самоклеящейся фото-

бумаге.



Изготавливаем кармашки. На цветном принтере распечатываем материал для дидактических игр и упражнений, а так же вырезаем необходимый материал из цветного



картона.

Обклеиваем папку самоклеящейся бумагой.

Раскладываем на будущем пособии готовые кармашки и приклеиваем их.

Лэпбук «Занимательная математика» готов.

На титульной стороне лэпбука отображено его название «Занимательная математика».

Внутренний разворот лэпбука представлен яркими пластиковыми папками с дидактическими пособиями и играми.

На центральной части пособия ,вверху, **папка с дидактической игрой «Живые числа»**. Материал папки (цифры, карточки с разным количеством предметов) позволяет проводить с детьми дидактические игры: «Живые числа», «Учим цифры», «Покажи столько же», «Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь», «Путаница». Дети в игровой форме учатся считать до десяти, знакомятся с цифрами.



Внизу центральной части расположена игра «Математические пазлы». В конверте имеются картинки с цифрами от 1 до 10, распечатанные на цветном принтере, разрезанные на полоски. Для того чтобы получилась картинка необходимо собрать полосочки с



цифрами по порядку.

Цель игры: систематизировать знания детей чисел от 1 до 10; закреплять навыки счета в пределах 10; развивать память, внимание, логическое мышление, речь, творческие способности.

Рядом карман, в котором находятся две игры на закрепление ориентировки детей во времени. Дидактическая игра «Что сначала, что потом» представляет собой книжку с четырьмя картинками. В игре дети учатся на конкретных примерах устанавливать последовательность различных событий: что было раньше (сначала), что позже



(потом).



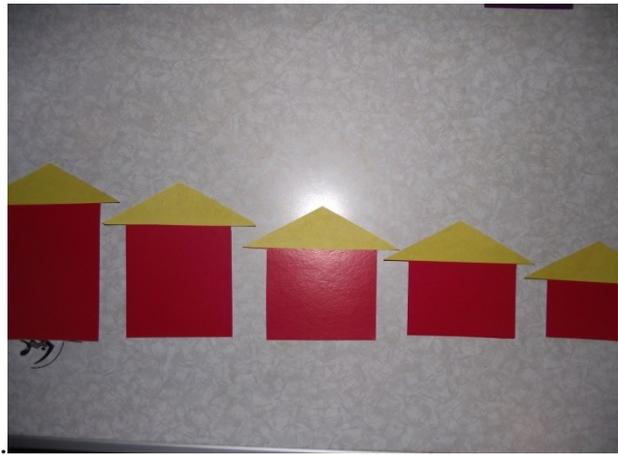
Дидактическая игра «Части суток» представляет круг из плотной бумаги с изображением четырех частей суток и карточки с изображением действий детей в разное время суток. В игре ребенок подбирает картинки соответствующие каждому времени суток.

Ниже карман с дидактической игрой «Поезд Неделька». Игра представляет собой книжку-гармошку поезд с прорезными кармашками-вагонами. В вагонах сидят разные животные. Цель игры - знакомить детей с названиями, последовательностью дней недели, учить ориентироваться в понятиях «сегодня», «завтра», «вчера», учить



количественному и порядковому счету.

На левостороннем развороте вверху расположена дидактическая игра «Домики». Эта игра рассчитана на детей с различным уровнем подготовки и состоит из 4-х комплектов ярких домиков из картона. Для удобства каждый комплект домиков отличается разными крышами. *Первый уровень* – комплект из пяти желтых домиков с красными крышами одинаковой высоты, отличающиеся только по ширине; подобный комплект красных домиков с желтыми крышами, отличающиеся только по высоте. *Второй уровень* – 5 домиков, отличающихся по цвету, высоте, ширине. *Третий уровень* – 8 домиков,



отличающихся по цвету, высоте, ширине.



Игра позволяет учить устанавливать размерные отношения между несколькими предметами разной высоты, ширины, систематизировать предметы, располагая их в возрастающем (убывающем) порядке по величине; отражать в речи порядок расположения предметов и соотношение между ними по размеру.



Ниже расположена папка с **дидактической игрой «Подбери по форме»**. Материал: карточки с геометрической фигурой в центре, картинки предметов окружающего мира. *Цель игры:* закреплять представления детей о геометрических формах, упражнять в их названии. Учить подбирать к заданному образцу геометрической фигуры предмет окружающего мира похожий на данную фигуру. Развивать геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по



форме.



На этой же стороне лэпбука папка с игрой **«Танграм»** - головоломкой, состоящей из семи плоских фигур и схемы к ней. Фигуры складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Цель игры: научить логически думать, выделять геометрические фигуры, создавать заданную фигуру, развивать пространственное расположение, развивать мелкую моторику. Воспитывать усидчивость и терпение.

Правосторонний разворот представлен несколькими тематическими папками. Сверху папка с **дидактической игрой «Фигуры по местам»**. Материал: расчерченные игровые поля из белого картона; набор картонных геометрических фигур. Игра развивает умение ориентироваться на плоскости; закрепляет понятия: «вверху», «внизу», «слева», «справа»,

«в центре», «под», «над»; совершенствует знание геометрических фигур, быстроту



реакции, умение логически мыслить.

Внизу папка «Рисуем палочками». В игре дети учатся выкладывать на плоскости предложенные на карточках рисунки из счетных палочек. Цель игры: закрепить представления детей о геометрических фигурах, ориентировку в пространстве. Формировать умения и навыки конструирования из палочек. Развивать сенсорные



способности детей, мелкую моторику рук.

Ниже расположена папка «Лабиринты». Материал: карточки с картинками. Это задачи, направленные на развитие внимания, смекалки,



сообразительности.

На обратной стороне лэпбука расположена папка А5 для воспитателя с различными материалами для работы с детьми: загадки, стихи о цифрах, цифры в сказках и т.



д.

Лэпбук «Занимательная математика» занимает немного пространства и достаточно мобилен. Внутреннее наполнение лэпбука можно менять и обновлять. Преимуществом методического пособия является возможность приобщать детей к активной совместной, самостоятельной деятельности, что обеспечивается разнообразием предметного

содержания, эстетичностью, безопасностью, доступностью и удобством размещения материалов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Позитивный опыт старшей группы ДООУ №119 подтверждает эффективность использования лэпбука «Занимательная математика».

Результат:

- Значительно повысилась познавательная активность, любознательность, самостоятельность и инициативность в решении поставленных задач
- Отмечено эффективное усвоение и закрепление информации
- Дети проявляют коммуникативные навыки
- Дети стали активно проявлять интерес к участию в совместной деятельности

Дидактический материал лэпбука «Занимательная математика» активно используется воспитанниками в повседневной жизни. Дети активно общаются, проявляют познавательный интерес.

Спасибо за внимание!

Игра «Числовые домики».

Цель: закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

Игровой материал и наглядные пособия: силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

Описание: играющим раздаются домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

Игра «Загадай число».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

Описание: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Педагог говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а воспитатель отгадывает.

Игра «Собери цветок».

Цель: развивать навыки счета, воображение.

Игровой материал и наглядные пособия: сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

Описание: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

Игра «Разложи цифры».

Цель: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 15.

Описание: разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

Игра «Преобразование чисел».

Цель: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

Игровой материал и наглядные пособия: счетные палочки.

Описание: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

Игра «Праздник числа».

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания.

Описание: объявить каждый день праздником какого-либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» ($5 + 2$; $12 - 5$).

Игра «Занимательные квадраты».

Цель: закреплять навыки сложения, математические действия.

Игровой материал и наглядные пособия: начерченные квадраты.

Описание: в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

Число 6

	1	
1		
		1

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

Число 15

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

--	--	--

	5	3
2		

Игра «Математический калейдоскоп».

Цель: развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

Описание:

- Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)

- Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: бабушка, отец и сын.)

- Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)

- Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)

- Как в решете воды принести? (Заморозить её.)

- В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)

- Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)

- Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)

- Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)

- Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)

- Шел Кондрат в Ленинград,

А навстречу — двенадцать ребят.

У каждого по три лукошка.

В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

К. Чуковский

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)

Игра «Собери разбежавшиеся геометрические фигуры».

Цели: закреплять знание геометрических фигур; учить по рисунку (образцу) собирать геометрические фигуры в определенной последовательности в пространстве; поддерживать у детей желание играть.

Игровой материал и наглядные пособия: набор цветных схем с изображением геометрических фигур и цветные геометрические фигуры для каждого ребенка.

Описание: дети выбирают себе любую геометрическую фигуру определенного цвета, но прежде выбирают ведущего, который будет собирать геометрические фигуры в определенном порядке. Под музыку или бубен дети бегают по групповой комнате или участку детского сада. Как только музыка останавливается, дети замирают на месте. Ведущий расставляет ребят согласно рисунку, изображенному на листе.

