



Л. Г. МАЦЮК
В. Д. КРУШИНСЬКА

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З МАТЕМАТИКИ В ДИТЯЧОМУ САДКУ



Л. Г. МАЦЮК, В. Д. КРУШИНСЬКА

ДИДАКТИЧНІ
ІГРИ
З МАТЕМАТИКИ
В ДИТЯЧОМУ
САДКУ

КИЇВ «ОСВІТА» 1992

ББК 74.102
М36

Мацюк Л. Г., Крушинська В. Д. Дидактичні ігри з математики в дитячому садку: Навчально-методичний посібник.— К.: Освіта, 1992.— 64 с.

У посібнику подається система проведення дидактичних ігор з формування елементарних математичних уявлень у дітей від 3 до 7 років. Автори звертають особливу увагу на питання організації і методики проведення ігор.

Для працівників дошкільних закладів; учнів і студентів педагогічних навчальних закладів.

Рецензенти: *Грибанова А. К.*, викладач Київського педагогічного інституту ім. М. Драгоманова, канд. пед. наук, *Кириченко О. М.*, методист д/з № 607 м, Києва.

Редактор *Шаркунова В. В.*

Мацюк Л. Г., Крушинська В. Д.

М 36 Дидактичні ігри з математики в дитячому садку: Навчально-методичний посібник. — К.: Освіта, 1992 — 64 с.
ISBN 5-330-01361-5

У посібнику подається система проведення дидактичних ігор з формування елементарних математичних уявлень у дітей від 3 до 7 років. Автори звертають особливу увагу на питання організації і методики проведення ігор.

Для працівників дошкільних закладів і студентів педагогічних закладів.

ПЕРЕДМОВА

У посібнику вміщено дидактичні ігри математичного змісту. Їх можна використовувати на заняттях і поза ними з метою виявлення, закріплення, повідомлення нових знань, формування вмінь, способів дій.

Принцип розміщення дидактичних ігор та вправ — віковий і тематичний. Крім того, тут подано зразки дидактичного матеріалу (на кольоровій вклейці).

Запропонований матеріал допоможе педагогові як у розробці нових ігор, так і в доборі обладнання.

Для формування у дітей математичних уявлень проводяться ігри з іграшками і предметами, з картинками і моделями, словесні. Організують їх фронтально, з підгрупами дітей або індивідуально.

Керівництво дидактичною грою потребує від педагога великої майстерності й такту. Важливо не тільки розв'язати пізнавальне завдання гри, а й зберегти її як цікаву, близьку й доступну дітям діяльність.

Готуючись до гри, вихователь:

1) Добирає і придумує програмні завдання, чітко їх визначає, встановлює місце гри в системі навчання. Хоч окремі ігри й можуть бути цікавими для дітей, але, використовуючи їх поза системою, не можна досягти навчального й розвиваючого ефекту. В цьому посібнику вміщено дидактичні завдання лише з формування математичних уявлень. Використовуючи гру як засіб усебічного розвитку, вихователь доповнює її завданнями, спрямованими на розвиток сенсорних процесів, мови, пізнавальних інтересів і розумових здібностей, виховання моральних якостей і вольових рис особистості дітей. Наприклад, плануючи проведення гри «Хто швидше» (тема «Кількість і лічба», підготовча група), вихователь передбачає реалізацію таких завдань: «Формувати уявлення про те, що будь-яке число можна скласти з двох менших чисел

і розкласти на два менших числа». Важливо також розвивати пам'ять на числа з використанням еталонів (смужки різного кольору й величини), розвивати словник дошкільників термінами: *число, цифра, число 8 складається з двох менших чисел: 7 і 1; 1 і 7; 6 і 2; 2 і 6; 5 і 3; 3 і 5; 4 і 4*, сприяти розвиткові психічних процесів (мислення, пам'яті, уваги), виховувати кмітливість, зосередженість, інтерес до нових знань

2) Створює «матеріальний центр» гри й добирає іграшки, картинки, моделі та інші матеріали, готує місце для гри (в приміщенні, на ділянці тощо).

3) Готує до гри дітей: збагачує їх знаннями, уявленнями, потрібними для розв'язання ігрового завдання. Це здійснюється на заняттях з різних розділів програми, під час спостережень, режимних процесів.

Розглянемо, наприклад, тему «Орієнтування в часі». Знання про пори року, дні тижня подаються на заняттях з розвитку мови, ознайомлення з природою, з малювання, аплікації, музичних, а також під час коротких і тривалих спостережень, колективної праці, оформлення календаря природи тощо, Згодом ці знання застосовуються в іграх «Наш день», «Лото», «Навпаки», «Дні тижня» (старша група), «Тиждень», «Пори року», «Буває — не буває» (підготовча група).

4) Ознайомлює дітей з дидактичним матеріалом, який буде потрібний у грі (показ предметів, карток із зображенням їх, бесіда про ці предмети, практичні дії з ними). Краще це зробити напередодні, а можна й на самому занятті перед проведенням гри. Організуючи гру, вихователь повідомляє дітям її зміст та правила. Тут доречно спинитися на ролі слова вихователя. Звернення до дітей, короткі сюжетні розповіді, що розкривають зміст гри, образні пояснення ігрових дій, запитання до дітей — усе це розкриває зміст гри й участь дітей у ній, сприяє розумінню ігрових завдань, забезпечує контакт між самими учасниками, а також між дітьми й дорослими. Мова вихователя має бути зрозумілою, образною і водночас лаконічною. Надто багатослівні пояснення заважають розвиткові гри, руйнують її. Доречно вказати й про безпосередню участь у грі самого вихователя, що залежить від віку дітей, рівня їх підготовленості, складності ігрових завдань і правил. В одному випадку вихователь — учасник гри, у другому — арбітр, у третьому — вболівальник. Участь педагога у грі має сприяти збереженню емоційного настрою дітей, невимушеності їхньої

поведінки, переживанню ними почуття задоволення від виконання ігрових дій і розв'язання ігрових завдань.

Організуюючи ігрову діяльність дітей, треба керуватися словами відомого психолога О. В. Запорожця: «Нам необхідно добиватися того, щоб дидактична гра була не лише формою засвоєння окремих знань і вмінь, а й сприяла б загальному розвитку дитини, служила формуванню її здібностей».

Як зразок використання дидактичних ігор подаємо зразки деяких занять з математики.

Заняття з дітьми другої молодшої групи

Завдання. Вправляти дітей у вмінні розрізняти велику кількість предметів (багато) та окремі предмети (один), здійснювати просторово-кількісний аналіз групової кімнати. Сприяти розвиткові мислення, пам'яті, сприймання, уваги. Виховувати уміння координувати свої дії з рухами і діями товаришів (одночасно розпочинати й закінчувати).

Методичні поради. Вихователь звертає увагу дітей на фланелеграф. Пропонує комусь з вихованців підійти й розповісти, що є на фланелеграфі (паровоз, вагончики). Запитує, скільки вагонів (багато), скільки паровозів (один). Потім пропонує пограти в гру, яка називається «Швидкий поїзд»: називає і показує станції («Стіл», «Поличка», «Килим», «Зоопарк», «Галявина»). На цих станціях на поїзд чекають різні іграшки. Педагог говорить: «Я буду паровозом, а ви вагончиками. Ставайте один за одним так, як вагончики стоять у поїзді». На сигнал «Поїзд від'їжджає!» «вагончики» згинають руки в ліктях і починають промовляти: «Чах, чах, чах!», а «паровоз» спрямовує «поїзд» до станції. Під'їжджаючи до станції «Поличка», зупиняються, розглядають, що на ній є, яких предметів багато, а яких — по одному. На наступній станції запитання можна сформулювати по-іншому: Скільки великих м'ячів? Скільки маленьких?

По закінченні гри вихователь оцінює участь дітей у грі.

Заняття з дітьми середньої групи

Завдання. Закріплювати вміння розрізняти за допомогою зорового і рухового аналізаторів геометричні фігури: круг, квадрат, прямокутник, трикутник. Вчити співвідносити форму предметів з площинними геометричними фігурами. Сприяти розвитку мислення, пам'яті, уваги, сприймання.

Методичні поради. Вихователь звертає увагу дітей на 4 стільці (гаражі), розташовані в різних кінцях групової кімнати. До стільців прикріплені геометричні фігури. Педагог пропонує розглянути їх і охарактеризувати: вказати наявність кутів, сторін. Наприклад: «Це прямокутник, у нього є 2 довгі сторони, 2 короткі, а всього їх 4, є 4 кути. Прямокутники бувають великі, малі, можуть бути забарвлені у різний колір: червоний, зелений...» Діти розглядають 4 наголовники із зображенням автобуса з номерним знаком (геометричною фігурою); 4 рулі, в середині яких зображена геометрична фігура. Далі вихователь повідомляє, що з цими наголовниками і рулями можна пограти в гру «Гаражі та автомобілі». За допомогою лічилки обираються 4 водії автобусів, яким роздаються рулі і наголовники. Іншим дітям («пасажирам») пропонується взяти квиток (геометричну фігуру: квадрат, круг, трикутник, прямокутник).

Вихователь пояснює правила гри: «Сьогодні ми будемо мандрувати на автобусах. Пасажири займуть місця. Треба бути уважним і знайти свій автобус. Наприклад: той, у кого квиток — трикутник, повинен підійти до відповідного гаража і сісти в автобус, де у водія на рулі та на наголовнику зображено трикутник. Наша мандрівка буде цікавою. На зупинках ми будемо виходити з автобуса, розглядати предмети і розповідати, якого вони кольору, на що схожі (на трикутник, прямокутник, круг, квадрат)».

За сигналом вихователя «Пасажири, від'їжджаємо!» діти беруться правою рукою за мотузку і крокують за водієм, додержуючи правил руху.

За сигналом «Зупинка — магазин іграшок» автобуси зупиняються, пасажири розглядають полицю, на якій розташовані іграшки (м'яч, машина, кораблик, неваляшка, ялинка, прапорець), називають предмети круглої, квадратної і прямокутної форми. Після того як автобус зупиниться тричі, вихователь

пропонує погратися на лісовій галявині, і під музичний супровід діти водять хоровод.

За сигналом «Пасажири, від'їжджаємо!» діти займають місця в автобусі і повертаються в дитячий садок.

Вихователь звертає увагу на дитячі столи, які розташовані буквою П, і пропонує їм викласти із площинних геометричних фігур той предмет (іграшку), який їм найбільше сподобався під час мандрівки.

Можна запропонувати відтворити свої враження в малюванні або ліпленні.

Заняття з дітьми підготовчої до школи групи

З а в д а н н я . Продовжувати формувати уявлення про те, що будь-яке число можна скласти з двох менших, розкласти на два менших. Вправляти в умінні обстежувати форму предметів за допомогою зорового аналізатора, описувати предмети. Закріпити знання дітей про дні тижня, їх послідовність, уточнити уявлення про те, що тиждень складається з семи діб. Словник: *число, цифра, число п'ять складається з 4 і 1; 1 і 4; 3 і 2; 2 і 3; п'ятикутник, чотирикутник, трикутник, овал, круг, квадрат, прямокутник, понеділок, тиждень, доба*. Сприяти розвитку логічного мислення, довільної уваги.

М е т о д и ч н і п о р а д и . Звернути увагу дітей на набірне полотно, де викладено 10 яблук. При цьому використати такі запитання: що ви бачите на дошці? (Яблука.) Скільки яблук викладено? (5 яблук.) Як можна число 5 розкласти на два менших? (Викликана дитина виконує практичне завдання.) Із яких двох менших чисел складається число 5? Діти називають всі варіанти складу числа 5 із двох менших чисел. Вихователь пропонує дидактичну гру «Вгадай, скільки кульок у руці», пояснює: «У мене на столі 5 кульок. Той, кого я викличу, повинен взяти ці кульки в обидві руки, а інші — сидіти з заплющеними очима. За моїм сигналом «Відкрийте очі» ви повинні вгадати, скільки кульок в кожній руці у викликаної дитини».

Педагог пропонує другий варіант гри. Потрібно розкласти 5 однорідних предметів у дві коробки. Проведення гри «Знайди предмет такої ж форми».

В а р і а н т 1. «Діти, я буду вам показувати фігуру, а ви у себе на столі повинні відшукати картку із зображенням предмета такої ж форми і підняти її. Той, кого

я викличу, повинен описати предмет (назвати форму, колір)». Гра повторюється 3 рази.

В а р і а н т 2. «А тепер ми пограємося по-іншому. Я буду називати форму, наприклад круг. А ви повинні назвати всі предмети круглої форми, які є в груповій кімнаті». За правильну відповідь дається фішка. Виграє той, хто більше всіх назве предметів.

Організація і проведення фізкультхвилинки (3— 4 вправи, бажано під музичний акомпонемент).

Повторення назв днів тижня та їх послідовності.

Проведення гри «Тиждень».

В а р і а н т 1. Вихователь викликає 7 дітей, роздає їм картки з цифрами (від 1 до 7). Дає завдання: вишикуватись у шеренгу, починаючи з першого дня тижня (або другого, третього і т. д.).

В а р і а н т 2. Педагог розподіляє вихованців на 3— 4 команди по 7 дітей, кожному дає картку з цифрою. Діти розходяться по кімнаті. За сигналом вихователя швидко шикуються по порядку від заданого дня тижня. Виграє та команда, яка швидше і правильно вишикується.

РОЗДІЛ І. КІЛЬКІСТЬ І ЛІЧБА

ДРУГА МОЛОДША ГРУПА

З а в д а н н я . Вчити розрізняти поняття «один» і «багато», знаходити, яких предметів багато, який — один.

Швидкий поїзд

Х і д . В різних місцях групової кімнати (на поличках, столі, підвіконні, килимі) вихователь задалегідь розміщує групи предметів та іграшок — однорідних і по одному (4 матрешки й 1 машинку і т. д.). Обирають ведучого — «тепловоз», решта — «вагончики». За сигналом педагога «Поїзд рушив!» діти йдуть ланцюжком, роблячи колові рухи зігнутими в ліктях руками. За сигналом «Поїзд зупиняється!» діти уважно розглядають предмети, що знаходяться на «станції», і називають, яких предметів багато, а який один. Далі поїзд рухається по кімнаті, зупиняючись на станціях «Стіл», «Вікно» і т. д.

О б л а д н а н н я : набори предметів та іграшок у співвідношенні «один – багато».

Чарівний мішечок

Х і д . На столі у вихователя багато іграшок (наприклад, зайчиків). Вихователь говорить: «Як багато у нас зайчиків! Зараз вони заховуються в мішечок, а ми їх будемо діставати. Чи зуміємо ми звідти дістати їх?» Він викликає по одній дитині, пропонує дістати одного зайчика. Запитує: «Скільки дістав зайчиків? Покажи всім». Дитина з іграшкою сідає. «А зараз мішечок відкривається для всіх». Підносить мішечок дітям, кожна дитина бере по одній іграшці. «Зараз ми покатаємо зайчиків на машині». Провозить машину повз дітей, вони садять зайчиків. Вихователь вибірково запитує: «Скільки ти

садиш зайчиків? Скільки зайчиків у тебе залишилось? Скільки зайчиків у машині?» В кінці вихователь робить висновок: «У кожного було по одному зайчику, ви посадили їх у машину, в машині стало багато зайчиків, а у вас ні одного».

Обладнання: однорідні іграшки по кількості дітей, мішечок, машина.

Конячка

Х і д. Вихователь виставляє на фланелеграфі конячку і говорить: «Конячка вийшла з лошатами на луг погуляти, пощипати свіжої травиці, а лошата розпустувались і розбіглися хто куди. Конячка кличе діток: «Іго-го», але вони не чують і не йдуть до неї. Давайте допоможемо конячці. Коли вона прокричить один раз, ми знайдемо і принесем їй одне лошатко». (Силуети лошат заздалегідь розкладені в різних місцях кімнат.) Гра продовжується, поки не будуть знайдені всі лошата. В кінці вихователь запитує, скільки на лузі конячок, скільки лошат. Робить висновок: «Ми знаходили по одному лошати і приносили його мамі-конячці, а тепер їх багато».

Доручення

Х і д. Вихователь заздалегідь розкладає в груповій кімнаті іграшки по одній і по декілька. Дає індивідуальні доручення: «Іванку, принеси один м'яч. Лідо, принеси багато кубиків». Коли дитина виконає доручення, вихователь запитує: «Скільки ти приніс м'ячів? Кубиків?» За умови правильного виконання доручення всі діти плескають в долоні, а дитина одержує в нагороду іграш-ку. В кінці діти граються з іграшками.

Обладнання: іграшки.

До нас прийшли гості

Х і д. Діти сидять за столами. Вихователь ставить на кожний стіл машинку з матрешкою. Запитує у кількох дітей, скільки матрешок приїхало до них у гості. Наголошує, що кожна матрешка в гостях в однієї дитини. Пропонує дітям узяти по одній матрешці, уточнює, по скільки їх у кожного, індивідуально уточнює розуміння слів «одна», «по одній». Запитує, що треба зробити, щоб не лишилося в руках жодної матрешки. (Покласти в машинки.) Перевіряє розуміння дітьми понять «бага-

то», «мало». Після цього всіх матрешок складають в одну велику машину, вони відїжджають: тепер їх знову стало багато.

Обладнання: матрешки, машинки, велика машина.

Збирання грибів

Х і д. Вихователь заздалегідь розкладає в різних місцях кімнати гриби (на столах, полицках, підвіконні, підлозі і т. д.). Всі діти беруть в руки кошики і йдуть з вихователем збирати гриби: кожний кладе в свій кошик по одному грибу. Вихователь говорить: «Оленка знайшла один гриб. Скільки грибів ти поклала в кошик? Василько також знайшов гриб. Скільки ти знайшов грибів?» Зібравши всі гриби, діти підходять до столу і викладають із своїх кошиків гриби у великий кошик. Вихователь запитує: «Скільки ти поклав грибів? Скільки залишилося в твоєму кошику? Скільки було в тебе грибів? Скільки грибів у великому кошику?» В кінці робить висновок: «У кожного було по одному грибу, у великому кошику стало багато».

Обладнання: гриби, кошики по кількості дітей, великий кошик. Гра може бути проведена з кульками, кільцями, шишками, квітами, різними іграшками.

Качка з каченятами

Х і д. Діти тримають по одному каченяті. На столі — «озеро», на ньому плаває качка. Вона кличе каченят: «Кря-кря-кря». Діти ставлять на озеро каченят. Запитання до дітей: «Скільки ти ставиш каченят? Скільки було в тебе каченят? Скільки залишилось в тебе каченят? Скільки стало в озері каченят?» В кінці вихователь узагальнює: «В озері плаває одна качка-мама і багато її дітей-каченят. Ми всі поставили по одному каченяті і їх стало багато».

Обладнання: макет озера, іграшки (качка і каченята). Можна використати фланелеграф і силуетне зображення птахів.

Петрушчині гості

Х і д. Вихователь виставляє на стіл іграшку і говорить: «Сьогодні, діти, у Петрушки день народження і до нього прийде багато друзів. Ось прибіг собака (ставить іграшку поряд із Петрушкою). Потім прискакав зайчик, прийшов півник, пізніше — ведмедик, лисичка, кішка». Виставляючи кожну іграшку, вихователь запитує: «Скільки прийшло собачок?» і т. д. Коли всі гості зібралися, педагог узагальнює: «Всі гості приходили по одному, а скільки всього прийшло гостей?»

Петрушчині гості принесли йому подарунки (вихователь ставить на стіл коробку). Виймає одне яблуко і кладе на тарілку, далі діти беруть по одному яблуку чи одній цукерці і кладуть на тарілку перед Петрушкою). Вихователь кожного разу запитує: «Скільки ти поклав яблук (цукерок)?» В кінці показує порожню коробку і запитує, скільки подарунків у ній, скільки на столі.

Продовжуючи гру, можна сказати, що Петрушка пригощає своїх гостей яблуками і цукерками, і запропонувати дітям дати кожному гостю по одному яблуку чи цукерці. Запитання до дітей: скільки яблук ти дав собачці, котику і т. д.? Скільки всього подарунків?

Обладнання; Петрушка та інші іграшки, муляжі яблук, макети цукерок.

Завдання. Закріплювати уявлення про поняття «один», «багато», «більше», «менше», «порівну». Розвивати вміння порівнювати множини, не перелічуючи їх елементи.

Схвованка

Х і д. В різних місцях групової кімнати вихователь розміщує невеликі групки іграшок, наприклад троє каченят і четверо курчат. Педагог виставляє на столі качку, потім курку і говорить: «Мама-качка і мамаквочка вийшли у двір гуляти зі своїми дітками. Стали гратися, і діти заховались від своїх мам. Давайте допоможемо мамі-качці знайти своїх діток». Діти шукають каченят і приносять їх. Вихователь запитує: «Скільки дорослих качок? Скільки каченят?» Потім приносять курчат. Ставляться ті ж запитання. Вихователь пропонує поставити в два ряди каченят і курчат і сказати, кого більше, а кого менше.

Обладнання: іграшки — качка, курка, каченята, курчата. Замість іграшок можна використати силуети на магнітній основі і дошку-аплікатор.

Подорож по кімнаті

Х і д. У гості до дітей прийшов Петрушка (Незнайко чи ін.). Вихованці старшої групи дали йому завдання — подивитись, яких предметів у кімнаті багато, а яких по одному, яких більше, а яких менше. Але він сам не може цього зробити і просить допомогти. Вихователь запитує: «Яких предметів у нас багато?» («Дитячих столів і стільчиків, іграшок» і т. д.), «Яких предметів по одному?» («Один великий стіл вихователя» і т. д.), «Чого більше — столів дитячих чи столів вихователя? Чого менше?», «Чого більше — великих столів чи великих стільців?» («їх порівну»). Діти по черзі відповідають. Якщо хтось не може, відповідає товариш.

Петрушка дякує дітям за допомогу і обіцяє прийти в гості ще раз.

Обладнання: Петрушка.

Рибалки (Нептун та рибки)

Х і д. Вихователь роздає декільком дітям відерця і пропонує піти до «озера» (макет на столі або фланелеграф), де плаває багато рибок. Кожна дитина бере по одній рибці і кладе у відерце. В цей час всі діти можуть співати пісню про рибку. Рибалки повертаються; одна дитина викладає своїх рибок в один ряд, під ним викладає друга і т. д. Діти порівнюють, чий «улов» більший.

Обладнання: макет озера, іграшки-рибки (або силуетні зображення), відерця (4—5).

Програмні завдання. Закріплювати уявлення про поняття «один», «багато». Формувати вміння розрізняти поняття «один» і «багато» на слух.

Бичок — білий бочок

Х і д. На столі у вихователя — казковий будиночок. В ньому живуть жабка, мишка, кішка, півник, собачка. Вихователь розповідає: «Жили-були в теремку жабка-скрекотушка, мишка-тихоніжка, киця-білолиця, півник-золотий гребінець і собачка Бобик. Якось зібра-

лись всі біля свого будиночка, аж бачать: іде бичок-білий бочок і реве: «Му-у. Заблукав я у лісі, не знайду дороги. Допоможіть мені». Мешканці хатинки сказали йому: «Ми допоможемо тобі, але спочатку виконай наше завдання». Жабка загадала: «Промукай стільки разів, скільки я квакну». А ви, діти, уважно слухайте, чи вірно бичок виконав завдання. Якщо правильно — плесніть у долоні. Жабка квакнула один раз — бичок відповів: «Му-у». Скільки разів квакнула жабка? Скільки разів промукав бичок?» Бичку дають завдання інші тварини. Якщо бичок помиляється, діти виправляють помилки.

Обладнання: казковий будиночок, іграшки — жабка, мишка, кішка, півник, собачка, бичок (або силуетні зображення).

СЕРЕДНЯ ГРУПА

Завдання. Закріпити вміння дітей лічити до п'яти при різному просторовому розміщенні елементів множини; розвивати просторове орієнтування.

Що змінилося?

Х і д. Вихователь виставляє на гірці іграшки в один ряд, пропонує дітям полічити їх і заплющити очі. Потім змінює просторове розміщення іграшок (наприклад, 2 внизу і 3 — вгорі). За сигналом діти розплющують очі і говорять, що змінилось. Потім вихователь може забрати іграшку (або декілька), діти називають, як змінилась кількість іграшок.

Обладнання: 2—3 групи однорідних предметів по 4—5 штук в кожній, гірка-драбинка.

Пошта

Х і д. У групу вноситься поштова сумка з листами для дітей. Вихователь виймає конверти, роздає дітям. Пропонує відкрити конверт, роздивитись, що намальовано на листівці, і полічити предмети. Викликана дитина показує свою листівку всім дітям, називає, що намальовано і скільки. Якщо товариш сказав правильно, всі нахиляють голову вперед, якщо неправильно — роблять заперечливі рухи головою. Закінчуючи гру, вихователь може запропонувати ді-

ням, у кого 5 предметів, поставити свої листівки на вітрину, потім тим,, у кого 4, і т. д.

обладнання: поштова сумка, конверти з листівками (намальовані або наклеєні предмети у кількості від 1 до 5) для кожної дитини.

Завдання. Закріпити уміння лічити до п'яти, порівнювати множини, перелічуючи елементи.

Кому скільки?

Х і д. Вихователь роздає карточки із зображенням різної кількості (від 1 до 5) предметів одягу для дівчаток і хлопчиків і пропонує вдягти хлопчиків і дівчаток на прогулянку. Потім виставляє картки (не по порядку), на яких зображена різна кількість хлопчиків чи дівчаток. Діти, у яких на карточках відповідна кількість предметів одягу, виставляють їх на вітрину.

Обладнання: 5 великих карток, на яких зображені дівчатка або хлопчики (різна кількість — до 5), менші карточки із зображенням відповідних предметів одягу (по 1, 2, 3, 4, 5).

Погодуємо звірят

Х і д. Вихователь виставляє на столі різну кількість іграшкових тваринок, наприклад 3 білки, 4 їжаки, 5 зайчиків. Далі пропонує дітям погодувати звірят — набір «продуктів» стоїть поряд. Діти повинні подумати, що їсть тварина і скільки принести «їжі». Вихователь допомагає запитаннями, наприклад: «Скільки білок? Чим будемо годувати їх? Скільки горіхів принесемо?» Одна дитина виконує завдання, інші уважно дивляться. Якщо буде допущена помилка, виправляють.

Обладнання: 3—4 групи іграшкових тваринок, набір продуктів.

Ми лічимо

Х і д. Вихователь заздалегідь розміщує в різних місцях кімнати різні групи іграшок (від 1 до 5). Діти одержують карточки, на яких намальована різна кількість предметів, лічать предмети, за сигналом вихователя розходяться по кімнаті, знаходять відповідну кількість іграшок і приносять вихователю.

Ускладнюючи гру, можна роздати картонки з числовими фігурами.

Обладнання: різні множини іграшок, карточки з зображенням предметів (від 1 до 5).

Пройди у ворота

Х і д. У декількох місцях кімнати стоять «ворота» з числовими карточками на них. Дітям роздають карточки з різною кількістю зображених предметів. Кожен повинен пройти в свої ворота, попередньо полічивши зображення на предметній карточці і на числовій.

Обладнання: ворота (дуги або натягнуті мотузки), числові карточки.

У кого стільки ж?

Х і д. Діти одержують карточки із зображенням різної кількості предметів {від 1 до 5}. Вихователь показує певну кількість іграшок. Діти, у кого на карточці зображено стільки ж предметів, піднімають її вгору. Замість предметних можна використовувати числові карточки.

Обладнання: 5 іграшок, предметні (або числові) карточки на кожную дитину.

Магазин

Х і д. Діти-покупці одержують у касі чеки, потім вибирають товар у відділах магазину, одержують його за чеки. Дитина може купити стільки іграшок, скільки кружечків на карточці-чеку.

Обладнання: іграшки, предмети на полицках (стелажах), каса, чеки — прямокутні карточки з різною кількістю кружечків.

Автомобілі і гаражі

Х і д. На спинки стільчиків прикріплюються карточки — номери гаражів. Стільці розставляються в різних місцях групової кімнати. Дітям роздають карточки — номери машин. За сигналом «Машини їдуть!» діти ходять по кімнаті, не наштовхуючись один на одного, а за сигналом «Машини в гараж!» кожна дитина їде в свій гараж.

обладнання: карточки-таблички із зображенням різної кількості трикутників (від 1 до 5), картонки — номери машин із зображенням відповідної кількості кружечків.

Завдання. Закріплювати уміння лічити до 5 за допомогою зорового, слухового та рухового аналізаторів.

Тук-тук

Х і д. Дітям роздають дрібні іграшки або предмети. За ширмою вихователь стукає молоточком, пропонує дітям відкласти стільки іграшок, скільки звуків вони почули.

Гру можна провести по-іншому: вихователь показує предмети, а діти повинні плеснути в долоні відповідно до кількості побачених предметів.

Обладнання: дрібні іграшки у дітей, ширма, молоточок.

Знайдемо курчат, каченят, кошенят

Х і д. Вихователь прикріплює на фланелеграфі зображення курки, качки, кішки і говорить: «Курчата, каченята і кошенята гралися і заховалися від своїх мам. А скільки їх заховалось, ми не знаємо. Давайте допоможемо мамі-курці, мамі-качці і мамі-кішці знайти своїх діток. Мами нам підкажуть, скільки у них було дітей. Слухайте уважно, скільки разів буде крякати качка, нявчати кішка, квоктати курка, стільки діток ми будемо шукати». Вихователь імітує звуки — діти розходяться по кімнаті, шукають відповідну кількість іграшок.

Обладнання: фланелеграф, силуети качки, курки, кішки, їх малят, можна використати іграшки.

Завдання. Закріплювати порядкову лічбу в межах 5.

Котру іграшку заховано?

Х і д. На столі стоять в один ряд п'ять різних іграшок. Діти перелічують їх по порядку. Потім заплющують очі, і вихователь ховає одну з них. Розплющивши

очі, відгадують, котрої іграшки не стало. Ховати іграшку може і дитина, інші — відгадують. **Обладнання:** п'ять різних іграшок.

СТАРША ГРУПА

Завдання. Закріплювати вміння лічити до 10 за допомогою зорового, слухового та рухового аналізаторів; порівнювати різні множини, перелічуючи елементи; знаходити задану кількість предметів в навколишній обстановці.

Знайди стільки ж

Хід. Варіант 1: вихователь роздає дітям карточки із зображенням предметів або числових фігур і пропонує знайти в кімнаті стільки ж іграшок, покласти їх на столи. Разом із дітьми перевіряє правильність виконання завдання, збирає карточки, перемішує їх і знову роздає дітям, гра повторюється.

Варіант 2: вихователь роздає дітям карточки з числовими фігурами. Показує карточку з цифрою — діти піднімають відповідну свою.

Обладнання: у вихователя — цифрові карточки від 1 до 10, у дітей — числові карточки від 1 до 10 або карточки із зображенням різної кількості предметів.

Автопарк

Хід. Варіант 1: вихователь розміщує «гаражі» — стільчики, на спинках яких прикріплені числові карточки. Потім роздає кожній дитині числову карточку — номер автобуса. Діти розбігаються по кімнаті. За сигналом вихователя «Автобуси в гаражі!» заїжджають (стають за стільчиком) у свій гараж з відповідною числовою карточкою. Якщо в один гараж заїхало кілька автобусів, вони вишиковуються один за одним. Начальник автопарку (вихователь або дитина) перевіряє правильність заїзду автобусів. У ході гри діти можуть обмінюватись карточками.

Варіант 2: хід такий самий, тільки використовуються цифрові карточки.

Обладнання: стільчики (4—6), числові і цифрові карточки.

Хто швидше назве?

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь пропонує уважно розглянути предмети в груповій кімнаті. Він називає число, а діти називають стільки предметів, скільки є в кімнаті, наприклад, 4 вікна, 4 великі машини, 4 прапорці на столі вихователя і т. д. Виграє той, хто швидше і правильно назве всі предмети заданої кількості.

В а р і а н т 2; вихователь називає предмети — діти піднімають карточку з числовою фігурою (або цифрою), що означає кількість таких предметів в груповій кімнаті. Виграє той, хто перший підніме карточку.

Обладнання: карточки з числовими фігурами (або цифрами) від 1 до 10— на кожну дитину.

Зроби стільки ж рухів

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь показує дітям карточки з різною кількістю намальованих іграшок. Такі самі іграшки стоять у нього на столі. Викликана дитина, виходячи до столу, виконує з іграшкою стільки рухів, скільки іграшок намальовано на карточці. Наприклад, тричі підкидає м'яч угору, б раз стукає паличкою по барабану тощо. Інші діти контролюють правильність виконання завдання.

Обладнання: іграшки і карточки з зображенням різної кількості цих іграшок.

В а р і а н т 2: вихователь пропонує полічити кількість звуків, а потім стільки ж разів плеснути в долоні.

Завдання. Вправляти в лічбі до 10, в розрізненні кількісної і порядкової лічби, у порівнянні суміжних чисел в межах 10.

Злови м'яч

Х і д. В а р і а н т 1: діти сидять чи стоять півколом. Вихователь домовляється, до якого числа діти будуть лічити, наприклад до 8. Кидає м'яч дитині і називає число, вона ловить м'яч і, продовживши лічбу до заданого числа, кидає м'яч вихователю. При правильному виконанні завдання всі діти плескають один раз у долоні.

В а р і а н т 2: діти стоять у колі, вихователь — всередині кола. Вихователь кидає м'яч дитині і називає число. Дитина, зловивши м'яч, повинна назвати чис-

ло на одиницю більше чи на одиницю менше (за попередньою домовленістю) і кинути м'яч назад вихователю. Якщо дитина назвала число правильно, вихователь ловить м'яч, якщо ні, м'яч падає на підлогу. Дитина, яка кидала м'яч, повинна сама вияснити, в чому її помилка. Якщо вона не може цього зробити, їй допомагають товариші.

Обладнання: м'яч діаметром 10—15 см.

Хто швидше?

Х і д. В а р і а н т 1: діти поділяються на команди (не більше 10 у кожній), стають у шеренги по одному, лічачи по порядку, запам'ятовують свій номер. (Можна роздати цифрові карточки.) Перед шеренгами стоять стільчики з брязкальцями. Вихователь називає номер, діти під відповідним номером з кожної команди підбігають до свого стільчика, піднімають брязкальце, кладуть назад і стають на своє місце. Тому, хто перший підбіг, дається фішка. У кінці за кількістю фішок визначають, яка команда виграла. Числа можна називати спочатку по порядку, а потім врозбивку.

Обладнання: стільці з брязкальцями, фішки, можуть бути цифрові картки.

В а р і а н т 2: за сигналом вихователя команди розходяться по кімнаті, за другим сигналом діти стають в колони відповідно до номерів. Виграє та команда, яка швидше збереться.

Матроси і танкісти

Х і д. В а р і а н т 1: у кімнаті розміщують дві картинки — зображення корабля і танка. Вихователь роздає дітям безкозирки та шоломи з прикріпленими до них числовими карточками. Діти розходяться по кімнаті. За сигналом «По місцях!» швидко біжать — матроси до корабля, танкісти до танка — й шикуються у шеренги за порядком чисел. Перемагає та команда, яка вишикується першою.

В а р і а н т 2: числові карточки замінюються цифровими.

Обладнання: безкозирки і шоломи, до яких прикріплені числові або цифрові карточки, картинка корабля і танка.

ПІДГОТОВЧА ДО ШКОЛИ ГРУПА

З а в д а н н я . Закріплювати знання про натуральний ряд як систему чисел, про взаємозалежність суміжних чисел; вправляти в лічбі у межах 10 в прямому і зворотному порядку; закріплювати знання цифр і співвідношення їх із певною множиною і певним числом.

Хто знає, хай лічить далі

Х і д. В а р і а н т 1: діти стоять у колі. Вихователь кидає м'яч комусь із дітей, називає число і дає вказівку, в якому порядку лічити далі — в прямому чи зворотному. Дитина кидає м'яч назад вихователю і називає число.

Обладнання: м'яч.

В а р і а н т 2: вихователь повідомляє дітям порядок лічби, кидає м'яч одній дитині, називає число. Спіймавши м'яч, дитина називає наступне число і кидає другій, та називає наступне і кидає третій. Дитина, якій випадає назвати число 10 при прямому порядку лічби або число 1 при зворотному порядку лічби, кидає м'яч вихователю.

Назви попереднє число

Х і д. В а р і а н т 1: діти стають у коло, ведучий посередині. Він кидає м'яч будь-якій дитині і називає число. Спіймавши м'яч, дитини називає попереднє і кидає його назад ведучому. Гру можна ускладнити: дитина кидає м'яч іншій, називає будь-яке число, а той, хто спіймає м'яч, називає попереднє.

В а р і а н т 2: діти сидять за столами. їм роздають цифрові карточки. Вихователь називає число, діти мовчки піднімають карточку з цифрою, що позначає попереднє число.

Обладнання: карточки з цифрами від 1 до 10 на кожному дитину, м'яч.

Де мої сусіди?

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь виставляє набір карточок із цифрами від 1 до 10 (або з числовими фігурами). Показує на одну з карточок — дитина називає «сусідів» (попереднє і наступне числа). Ускладнюючи гру, вихователь роздає дітям карточки (десять кожно-

му). Показує карточку з числом (цифрою), діти піднімають карточки з «сусідами».

Варіант 2: вихователь роздає кожній дитині по одній карточці з числовою фігурою (чи цифрою). Діти розходяться по кімнаті. За сигналом вихователя знаходять «сусідів» свого числа — і проходять крізь «ворота» трійками.

Обладнання: карточки з числовими фігурами (чи цифрами) від 1 до 10 на кожную дитину; демонстраційні карточки з числовими фігурами (чи цифрами).

Відгадай, яке число пропущено

Хід. **Варіант 1:** вихователь виставляє карточки з числовими фігурами (чи цифрами). Діти заплющують очі, вихователь забирає одну карточку. Розплющивши очі, діти називають число, яке зникло. Після того як діти відгадали, вихователь показує карточку і ставить її на місце. **Ускладнення:** вихователь забирає дві карточки (не підряд).

Варіант 2: у кожної дитини карточки з цифрами від 1 до 10. Вихователь розставляє карточки з числовими фігурами. Діти заплющують очі, а вихователь забирає одну з карточок.

Розплющивши очі, діти піднімають карточку з цифрою, що означає пропущене число.

Варіант 3: вихователь усно лічить від 1 до 10, навмисне пропускаючи якесь число. Діти піднімають карточки з пропущеним числом. **Ускладнення:** вихователь лічить у зворотному порядку.

Обладнання: демонстраційні карточки з числовими фігурами (або цифрами) від 1 до 10; карточки з цифрами від 1 до 10 на кожную дитину.

Номер будинку

Хід. На стільці прикріплені карточки з цифрами від 1 до 10 — це номери «будинків». Діти одержують карточки з числовими фігурами. За сигналом вихователя вони підходять до свого будинку (в кожному буде жити по декілька дітей). За другим сигналом діти йдуть гуляти, а вихователь в цей час міняє номери, діти знову знаходять свій будинок. Вихователь з ким-небудь із дітей перевіряє, чи правильно діти знайшли свій будинок. Потім діти обмінюються карточками, гра триває.

обладнання: стільці, на яких прикріплені номери від 1 до 10; картонки з числовими фігурами від 1 до 10 (по одній на кожну дитину).

Живі числа

Х і д. В а р і а н т 1: діти діляться на 2—3 команди (не більше десяти в кожній). Кожна команда одержує карточки з числовими фігурами від 1 до 10. Діти ходять або бігають по кімнаті. За сигналом ведучого «Числа, станьте по порядку!» діти шикуються в шеренги, називаючи своє число: один, два, три і т. д. Ведучий перевіряє, чи всі діти стали правильно на свої місця. Виграє та команда, яка швидше і правильно вишикується. Діти обмінюються карточками, гра продовжується.

В а р і а н т 2: дітям роздаються цифрові карточки. Ведучий дає команду: «Числа, станьте в прямому порядку!» або «Числа, станьте в зворотному порядку!»

Обладнання: карточки з числовими фігурами, карточки з цифрами від 1 до 10 (по одній на кожну дитину).

З а в д а н н я. Вправляти дітей в лічбі предметів за допомогою дотикового, рухового, слухового та зорового аналізаторів.

Відгадай на дотик, скільки предметів

Х і д. В а р і а н т 1: діти сидять на стільчиках по колу. Вихователь проходить за стільчиками і торкається рукою деяких дітей. Вони закладають руки за спину, а вихователь кладе їм в руки дрібні предмети. Діти лічать їх, не виймаючи рук із-за спини. Вихователь називає число. Той, у кого стільки ж предметів, показує їх. Всі разом перевіряють правильність виконання завдання (кожного разу перевіряти не доцільно — це затягує гру).

Бажано використовувати в грі невелику кількість предметів — 3-6. Більшу кількість перелічити в такому положенні важко.

В а р і а н т 2: вихователь називає число, а діти показують предмети, у кого на один більше (менше). В а р і а н т 3: діти порівнюють кількість предметів кількістю звуків, що відтворює вихователь.

обладнання: дрібний матеріал об'ємної форми (каштани, жолуді, матрьошки та ін.).

Завдання. Закріплювати знання про склад чисел із двох менших; вправляти в розв'язанні прикладів на додавання і віднімання в межах 10.

Знайди собі пару

Х і д. Діти стають у коло. За допомогою лічилки вибирається ведучий, який роздає кожному числові або цифрові карточки. За сигналом вихователя діти шукають собі пару — дитину з такою числовою фігурою (або цифрою), щоб в сумі вийшло задане вихователем число. Пари проходять через «ворота», показуючи свої карточки. Вихователь разом з ведучим перевіряють правильність. «Неправильну» пару затримують, вона відходить в сторону і виправляє свою помилку. Коли всі пройдуть через ворота, діти розходяться, обмінюються карточками, за сигналом знаходять пару і знову проходять у «ворота».

Обладнання: по одній числовій або цифровій карточці на кожну дитину.

Додати — відняти

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь роздає дітям по 1 карточці з цифрами (від 1 до 10). Потім показує демонстраційну картку з цифрою, а діти відкладають на столах відповідну кількість паличок. Виконавши завдання, вони піднімають карточку. Вихователь перевіряє правильність, потім пропонує помінятися карточками із сусідом і порівняти кількість паличок із цифрою на своїй карточці: якщо паличок менше, додати їх, якщо більше — відняти.

обладнання: палички (по 10 на кожну дитину), карточки з цифрами від 5 до 10 (по 1 на дитину).

В а р і а н т 2: гра проводиться в формі змагання двох команд: хто швидше і правильно виконає завдання. Правильне виконання відзначається фішкою. В кінці гри підраховується, у якій команді більше фішок.

Мовчанка

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь показує цифрову карточку. Діти повинні підняти дві такі цифрові карточки, щоб сума чисел, які вони позначають, дорівнювала заданій вихователем.

В а р і а н т 2: вихователь показує карточки з числовими прикладами на додавання і віднімання в межах 10. Діти піднімають карточку з цифрою, що означає число, яке одержується в результаті арифметичної дії.

Обладнання: демонстраційні цифрові карточки, цифрові карточки від 1 до 10 на кожну дитину, карточки з прикладами на додавання і віднімання у вихователя.

Ланцюжок

Х і д. В а р і а н т 1: грає невелика група дітей, решта спостерігають за правильністю їх дій. Вихованцям роздають карточки з прикладами. Той, хто починає гру, читає свій приклад — всі інші знаходять відповідь. Той, у кого приклад починається на це число, читає свій, гра триває. Якщо дитина помиляється (розірвала ланцюжок), вона виходить з гри, на її місце стає друга.

В а р і а н т 2: грають всі діти. Дитина, що починає гру, усно складає приклад на додавання чи віднімання в межах 10, діти розв'язують його. Далі складають свій приклад, починаючи з числа, яке було одержане.

Обладнання: карточки з числовими прикладами.

РОЗДІЛ П. ВЕЛИЧИНА

ДРУГА МОЛОДША ГРУПА

Завдання. Вправляти дітей у розрізненні предметів за величиною, довжиною, висотою, шириною, товщиною.

Магазин

Х і д. Вихователь пропонує дітям піти до магазину й уважно роздивитися, що там є. Діти оглядають прилавок із товарами, називають їх. Потім по черзі підходять до продавця (вихователя), вибирають потрібний товар («Я хочу купити великий червоний м'яч»). Якщо правильно характеризують, одержують покупку.

обладнання: полички, предмети та іграшки, контрастні за величиною, висотою, довжиною, шириною, товщиною.

Одягнемо ляльку на прогулянку

Х і д. Діти сидять колом. Вихователь приносить ляльку Оленку і пропонує одягти її на прогулянку. Кільком дітям доручає принести одяг (плаття, пальтечко, шапочку, туфельки). Потрібно вибрати одяг відповідно до розміру. Одягнувши ляльку, діти разом з нею виходять на прогулянку.

Можна проводити гру так: одягти дві ляльки — велику і маленьку.

Обладнання: лялька, її одяг (платтячка, пальтечко, шапочки, туфельки двох розмірів, дві стрічки різної довжини).

Ганнусин день народження

Х і д. Вихователь повідомляє, що у ляльки Ганнусі день народження. Своїх гостей вона буде частувати за двома столами: великим і маленьким. Дітям слід допомогти Ганнусі підготувати столи для гостей: поставити стільці і сервірувати (відповідно до розміру столів, а потім розсадити гостей за столи). До Ганнусі заходять гості — іграшки різного розміру (бажано попарно, наприклад зайчик великий і маленький),. Вони вітають іменинницю. Діти допомагають розсадити їх за столи, частують печивом, цукерками, бубликами (також різного розміру).

Обладнання: лялька Ганнуся, 2 столи — великий і маленький, по 4 стільці двох розмірів, посуд, цукерки різної величини, по 4 іграшки двох розмірів.

Яка кулька в мішечку?

Х і д. Вихователь приносить в групу мішечок із кульками. Діти розглядають їх, називають колір, величину (декількох). Викликана дитина дістає з мішечка дві кульки, називає їх колір і порівнює за величиною «Це червона кулька, це — зелена. Червона кулька велика, а зелена — маленька».

Обладнання: барвистий мішечок, кульки різного кольору і різної величини, по 2 кульки чотирьох кольорів.

Струмочок

Х і д. На столах у дітей по дві смужки — це струмочки. Вихователь пропонує узнати, який з них довший, а який коротший (порівняти способом прикладання), пустити човник по довгому струмочку, потім по короткому, назвати, по якому струмочку човник плив довше.

Обладнання на кожную дитину по 2 смужки картону блакитного кольору контрастної довжини, паперовий човник.

Завдання. Закріплювати вміння знаходити два предмети однакової величини шляхом накладання або порівняння на око.

Збирання яблук

Х і д. Вихователь звертає увагу дітей, що яблука на «дереві» різного розміру — великі і малі. Роздає кожній дитині по одному яблуку-зразку і пропонує знайти на дереві таке саме (способом накладання). Зірвані яблука діти складають у два кошики — великий і маленький (відповідно до розміру яблука).

Обладнання: макет дерева, яблука двох розмірів, яблука-зразки, два кошики — великий і малий.

Хто знайде таке саме кільце?

Х і д. Вихователь знімає кільця зі стрижнів башточок і розкладає в різних місцях групової кімнати. Потім роздає дітям по одному кільцю: «Знайди таке саме велике кільце, таке саме маленьке кільце». Педагог спостерігає, як виконується завдання, допомагає в разі потреби.

Обладнання: башточки з трьох і п'яти кілець.

Завдання. Закріплювати уміння порівнювати за величиною три предмети, використовувати це уміння при виконанні дій із предметами.

Збери матрешку

Х і д. Вихователь загадує загадку: «Ці подружки різні на зріст, але схожі між собою. Вони ховаються одна в одній, а всього — одна іграшка». Потім розбирає матрешку, звертає увагу дітей на верхню і нижню частини, їх співвідношення, на розміри матрешок, на порядок їх

розміщення від найбільшої до найменшої. Збирає; далі діти повторюють його дії і, вкладаючи матрешок, називають, яка більша, яка менша.

Обладнання: матрешка великого розміру у вихователя, тримісні матрешки за кількістю дітей.

СЕРЕДНЯ ГРУПА

Завдання. Закріплювати уміння порівнювати предмети за величиною, розкласти в ряд за збільшенням і зменшенням її.

Яка іграшка захована?

Х і д. На двох полицях розміщують іграшки: на верхній — матрешки, на нижній — башточки, розставляючи їх за величиною (велика, менша, найменша). Діти заплющують очі, вихователь в цей час ховає одну іграшку. Розплющивши очі, діти називають, якої за величиною іграшки не стало.

Обладнання: дві полиці, на кожній іграшки трьох розмірів.

Постав машину в гараж

Х і д. Діти розставляють на столі вихователя гаражі, починаючи з найменшого. Педагог пропонує вихованцям поставити свої машини в гараж, але так, щоб величина гаража відповідала величині машини. Діти граються машинами.

Обладнання: «гаражі» (коробки трьох-чотирьох розмірів), машини різних розмірів (по одній на кожну дитину).

Хто швидше збере?

Х і д. у кожної дитини на столі башточка. Вихователь пропонує роздивитись її і розібрати, покласти кільця на столі в зростаючому порядку. Після цього діти нанизують кільця на стержень, починаючи з найбільшого. Хто швидше і правильно збере, виграє (одержує фішку).

Обладнання: башточки з 5 кілець на кожну дитину.

Заховай кульку в долоньку

Х і д. На столі у вихователя багато різнокольорових кульок різної величини. Діти розглядають їх. Вихователь пропонує дитині взяти одну кульку і заховати її в долоньку. Якщо кулька заховалась — вона маленька. Іншій дитині дає велику кульку, її можна заховати в двох долоньках — вона велика.

Після цього починається гра; діти по черзі заплющують очі, вихователь кладе їм в долоньку кульку, а вони повинні сказати, велика кулька чи маленька.

Ускладнення: дитині дають в одну руку велику кульку, в другу — маленьку. Вона з заплющеними очима має визначити їх величину.

Обладнання: піднос із різнокольоровими кульками двох розмірів.

Завдання. Закріплювати уміння порівнювати предмети за довжиною, висотою, товщиною.

Знайди таку саму стрічку

Х і д. В різних місцях групової кімнати вихователь розкладає стрічки, що відрізняються розміром. Потім роздає дітям стрічки різного розміру і кольору. Вказує на стрічку-зразок і пропонує знайти таку саму за довжиною, потім — довшу, далі — коротшу. Перевіряє правильність виконання завдання.

Обладнання: стрічки різного розміру і кольору (не менше двох на кожну дитину).

Кольоровий диск

Х і д. у грі беруть участь восьмеро дітей. Вихователь пропонує розглянути диск із вставленими циліндрами, зазначити розміщення їх по рядах за величиною, визначити колір. Звертає увагу на те, що у внутрішньому колі розміщені найнижчі циліндри, в середньому — вищі, а в зовнішньому — найвищі. Потім дає завдання вийняти циліндри з отворів (по радіусу). Кожний, хто бере циліндр, повинен сказати, який він за величиною (висотою). «Дивіться, діти, циліндри однакового кольору мають однакову висоту: червоні — найвищі, жовті — нижчі, зелені — найнижчі. А тепер спробуйте самі поставити циліндри на свої місця».

Обладнання: дерев'яний диск із двома кільцевими рядами отворів (діаметр 7 мм), розміщених по радіусу від центра круга,— по 8 у кожному ряді для вставляння в отвори, по 8 циліндрів трьох кольорів і розмірів — червоного (висота 6 см), жовтого (5 см), зеленого (4 см), а також по 8 одноколірних червоних циліндрів різної висоти — 6 см, 5 см, 4 см.

Знайди товстий (тонкий) предмет

Х і д. До дітей в гості приходять 2 казкових персонажі — товстий ведмідь і тонкий вовк (можуть бути інші). Для них діти шукають в груповій кімнаті відповідно товсті і тонкі предмети, дарують гостям.

обладнання; розкладені в різних місцях кімнати товсті і тонкі предмети (наприклад, книжки, зошити, олівці, пластини з набору будівельного матеріалу тощо).

Навпаки

Х і д. Вихователь називає слово, яке означає певне поняття величин, (довгий, широкий, великий, товстий, високий і т. д.). Викликана дитина називає протилежне за значенням і відбирає на столі відповідні парні іграшки, предмети.

Обладнання: предмети, іграшки, геометричні фігури, силуетні зображення предметів контрастної величини.

СТАРША ГРУПА

Завдання. Закріплювати уміння встановлювати найпростіші співвідношення величин: більший — менший, трохи більший — трохи менший. Учити виділяти об'єкти з ряду однорідних за величиною і співвідносити виділений об'єкт з об'єктом з іншого ряду.

В яку коробку?

Хід. В а р і а н т 1: вихователь розподіляє дітей на 5 підгруп і садить довкола килимка, на якому лежать 25 іграшок. Кожній підгрупі дає коробку: одній найбільшу, іншій — трохи меншу і т. д. Звертає увагу, що це коробки різної величини, запитує, у кого найбільша, трохи менша і т. д., діти відповідають. Пояснює завдан-

ня: найбільші іграшки покласти у найбільшу коробку, менші — у менші. «А найменші іграшки куди треба покласти?» — «У найменшу коробку». Пропонує дитині з кожної підгрупи взяти по одній іграшці відповідно до величини коробки. Перш ніж діти почнуть розкладати іграшки, нагадує, що треба уважно придивитись, у кого яка іграшка і в яку коробку її треба покласти. Якщо хтось відчує труднощі, іграшки порівнюються.

Діти беруть предмети по черзі, потім виставляють коробки в ряд від найбільшої до найменшої і перевіряють, чи правильно дібрано вміст. Тривалість 5—7 хв, повторень 2—3 і більше; набори іграшок змінюються.

Обладнання: 5 коробок різної величини, яка поступово зменшується, 5 матрьошок, 5 ведмедиків, 5 кілець від башточки, 5 кубиків, 5 кульок (у кожному наборі величина іграшок також поступово зменшується).

Варіант 2: вихователь пропонує дітям оформити магазин іграшок. Іграшок багато, вони красиві, але лежать безладно. В магазині оформляються 3 полицки, куди ставлять іграшки відповідних розмірів: великі, трохи менші, найменші.

Дітей ділять на 3 підгрупи, кожна з якої оформляє свою полицку: один розставляє іграшки, всі інші з підгрупи приносять їх. В кінці гри всі діти стають перед полицками і разом з вихователем перевіряють, чи правильно оформлені полицки.

Обладнання: 3 полицки, 5—6 видів іграшок трьох розмірів.

Завдання. Закріплювати знання дітей про те, що предмети бувають різної ширини (широкі і вузькі); формувати уміння розрізняти предмети за шириною і знаходити подібні в навколишній обстановці.

Два басейни

Хід. Варіант 1: на підлозі групової кімнати вихователь робить із двох мотузок два басейни (вузький і широкий) із входами з одного боку. Поряд — каса, де діти купують квитки — вузькі й широкі. За сигналом вихователя заходять у басейни відповідної ширини, імітують рухи плавців. За сигналом виходять із басейнів і повертають квитки у касу.

Варіант 2: обстановка і дії дітей такі самі. Виходячи з басейну, діти опускають свій квиток у коробку для вузьких або широких квитків.

Обладнання: дві мотузки, каса, квитки широкі і вузькі, дві коробки з відповідними позначками.

Завдання. Вчити розпізнавати на дотик предмети, контрастні за величиною.

Великий — маленький

Х і д. Варіант 1: вихователь розкладає на столі предмети, іграшки, накриті серветкою. Дитина під серветкою бере предмет і визначає його величину. Решта дітей стежить, чи правильно виконує завдання викликана дитина.

Обладнання: серветка, предмети, іграшки контрастної величини.

Варіант 2: Вихователь дає завдання дістати іграшки, наприклад великий гудзик, маленьку коробочку, потім дістати по дві іграшки різної величини, наприклад великий куб і маленький м'яч.

ПІДГОТОВЧА ДО ШКОЛИ ГРУПА

Завдання. Вправляти дітей у порівнянні предметів, контрастних за висотою, довжиною, товщиною.

Що змінилось?

Х і д. Варіант 1: діти розглядають іграшки і предмети, що лежать на столі. Викликана дитина заплющує очі, в цей час вихователь забирає один предмет і замінює його контрастним за величиною. Дитина повинна сказати, що змінилось: який предмет зник і який з'явився, порівняти їх за величиною.

Варіант 2: за сигналом вихователя всі діти заплющують очі. Вихователь замінює два-три предмети. Виграє той, хто раніше помітить і правильно скаже, що змінилось.

Обладнання: предмети, іграшки попарно, різного розміру.

Завдання. Закріплювати знання про величину предметів: вчити помічати порушення в рівномірності зростання (чи зменшення) величини.

Зламани сходи

Х і д. За сигналом ведучого діти заплющують очі, а ведучий виймає одну сходинку з побудованого ряду і зсуває решту. За його сигналом діти розплющують очі і встановлюють, якої сходинки немає. Хто перший це зробить, стає ведучим.

Гастроном

Х і д. Варіант 1: У кондитерському та бакалійному відділах гастроному декілька дітей (продавців) відпускають продукти, зважуючи їх на вагах. Перш ніж звернутись до продавця, покупці повинні звернутись у касу і чітко сформулювати, що саме хочуть придбати (крупы, печиво, цукерки), скільки і в якому відділі. Касир видає чек (червоного кольору — на перший відділ, синього — на другий відділ) згідно з названим числом. Після того як одержано чек, покупець звертається до продавця: «Я хочу купити 2 кілограми вівсяного печива». Продавець звіряє прохання покупця з цифрою, зображеною на чеку червоного кольору, і, користуючись вагами, обслуговує покупця.

Обладнання: стояки з двома-трьома полицями, каса, ваги, чеки (фішки червоного і синього кольорів з позначками цифр в межах 1—6); товари в поліетиленових пакетах (крупы, цукерки, печиво, горіхи, бобові), картки з арифметичними прикладами на додавання та віднімання (4—2, 3—1, 2+1, 2—1, 1 + 1, 8—2, 10—9, 7—3).

В а р і а н т 2: покупець виражає своє прохання за допомогою картки, на якій зображена умова арифметичного прикладу: «Я хочу придбати в кондитерському відділі вівсяного печива «1 + 1» (показує картку), або без опори на картку: «Мені потрібно стільки кілограмів крупів, скільки вийде, якщо від 8 відняти 5».

Магазин «Молоко»

Молочні продукти вимірюються літровим посудом. Вихователь акцентує увагу дітей на точність вимірювання. За проханням покупців продавець наливає 1 літр, 2 літри, 3 літри молока. У другому варіанті можна запропонувати одночасне обслуговування двох покупців, які звертаються до касира з проханням: «Ми хочемо

придбати разом 8 літрів молока, але щоб нам налили у наші бідони порівну»; або: «Я придбала 2 літри молока, а хочу, щоб долили ще декілька літрів і стало 5 літрів». Обладнання: каса, полиці з пляшками, банками та ін. Вода, забарвлена у білий колір.

Магазин «Овочі»

У магазині два відділи. У першому відпускають овочі за допомогою вагів, у другому — соки за допомогою вимірювання.

Обладнання: дві каси, літрова, дволітрова, трилітрова банки, склянки, ваги, торбинки з піском вагою 1 кг, 2 кг, 3 кг.

Примітка: за таким же принципом можна проводити гру «Магазин «Тканини», де вимірюють тканини або стрічки сантиметровою лінійкою. У другому варіанті можна ускладнювати завдання, яке виражається у вигляді арифметичної задачі і здійснюється без опори на цифрові чи числові карточки. Наприклад, покупець звертається до касира: «Я хочу придбати 8 метрів синьої стрічки, а червоної на 2 метри менше».

РОЗДІЛ III. ГЕОМЕТРИЧНІ ФІГУРИ

ДРУГА МОЛОДША ГРУПА

Завдання. Закріплювати знання дітей про геометричні фігури, про те, що форма не залежить від кольору, величини; вправляти в розрізненні і правильному називанні фігур та їх просторового розміщення.

Що змінилось?

Х і д. Вихователь виставляє на дошці (або фланелеграфі) три геометричні фігури. Діти запам'ятовують їх розміщення. За командою вихователя діти заплющують очі, а ведучий забирає одну фігуру або змінює їх розміщення. Розплющивши очі, діти повинні сказати, якої фігури не стало або що змінилось в їх розміщенні..

Обладнання: дошка (або фланелеграф), геометричні фігури (квадрат, круг, трикутник).

Відгадай, що в мене у руці

Х і д. На столі у вихователя геометричні фігури: круг, трикутник, квадрат. Викликана дитина повинна назвати ці фігури, після чого педагог просить її заплющити очі, а сам у цей час затискує якусь із фігур у руці. Дитина повинна відгадати, що в руці.

Обладнання: геометричні фігури невеликих розмірів (квадрат, трикутник, круг).

Знайди таку саму форму

Х і д. Вихователь прикріплює на дошці три різні геометричні фігури. Потім роздає дітям по одній фігурі і пропонує розбігтися по груповій кімнаті. За сигналом вихованці повинні підбігти до своєї фігури і стати один за одним. Виграє та колона, в якій діти не допустили помилок. Діти обмінюються фігурами, гра триває.

Обладнання: 3 демонстраційні геометричні фігури, по одній геометричній фігурі на кожну дитину.

По будиночках!

Х і д. В різних кінцях групової кімнати стоять три стільчики, до яких прикріплені геометричні фігури. Вихователь роздає дітям по одній фігурі і пропонує розбігтися по кімнаті. За сигналом «По будиночках!» кожному слід підбігти до свого будиночка.

Обладнання: 3 демонстраційні геометричні фігури, прикріплені до стільчиків, по одній геометричній фігурі на кожну дитину.

Гаражі

Х і д. У різних кінцях кімнати прикріплені картки, на яких зображена певна геометрична фігура,— це «номер» гаража. Дітям роздають по одній картці з фігурою на ній — це «номер» машини. За сигналом вихователя «Машини їдуть» діти розходяться по кімнаті, імітуючи їзду. За сигналом «Машини, в гараж!» кожний заїжджає у свій гараж із відповідним знаком. Вихователь активізує запитаннями: «Який номер твоєї машини? До якого гаража ти поїдеш?» Потім діти обмінюються картками.

Обладнання: два набори карток із зображенням круга, квадрата, трикутника, три демонстраційні картки,

роздавальні — за кількістю дітей (або керма із зображенням певної фігури).

Завдання. Вправляти дітей у визначенні знайомих геометричних фігур на дотик.

Вгадай, що це

Х і д. Вихователь викликає дитину до столу, пропонує стати спиною до дітей і закласти руки за спину. Вкладає їй у долоні площинну фігуру — треба, не підглядаючи, визначити на дотик, що це. Якщо завдання виконане правильно, діти плескають у долоні.

Обладнання: набір геометричних фігур невеликого розміру (круг, квадрат, трикутник).

Впізнай на дотик

Х і д. Вихователь викладає на дошці по одній площинній геометричній фігурі, дитина за зоровим зразком віднаходить у мішечку на дотик таку саму фігуру і показує. Якщо впізнала правильно, решта плескає у долоні.

Обладнання: два набори геометричних фігур (круг, квадрат, трикутник).

Завдання. Закріплювати уміння виділяти форму в конкретних предметах навколишньої обстановки, підбирати предмети певної форми і співвідносити їх із заданою геометричною фігурою.

Що лежить у мішечку

Х і д. На краю столу на підставці розкладені площинні геометричні фігури (по одній ліворуч). Діти сидять півколом, у вихователя — мішечок з предметами. Діти по черзі виймають з нього один предмет, називають, визначають форму і кладуть поряд з фігурою-зразком. У разі потреби вихователь допомагає: «Це круглої форми». При повторному проведенні гри можна змінити-набір предметів, зменшити або збільшити кількість їх.

Обладнання: підставка з трьох приставочок для викладання предметів, набір геометричних фігур (круг, квадрат, трикутник), мішечок з дрібними предметами різної форми.

Знайди предмет такої самої форми

Х і д. Вихователь ознайомлює дітей з матеріалом: площинні фігури розкладені на одному столі, предмети — на іншому. Показує якусь фігуру і пропонує одній дитині знайти серед виставлених речей предмет відповідної форми і покласти його поряд з фігурою на столі. Якщо завдання виконане правильно, всі діти плескають у долоні. Гра завершується, коли всі фігури показані й віднайдені.

Обладнання: площинні круг, квадрат, трикутник; предмети круглої форми (м'яч, куля, яблуко, блюдо, гудзики); квадратної (кубик, хустинка, карточка, лото); трикутної (призма, прапорець, морквина).

СЕРЕДНЯ ГРУПА

Завдання. Закріплювати вміння розрізняти за допомогою зорового та рухового аналізаторів геометричні фігури: круг, квадрат, прямокутник, трикутник. Вправляти у знаходженні тотожних за формою фігур, незалежно від їхньої величини, кольору.

Гаражі

Х і д. Вихователь ставить на деякій відстані один від одного 4 стільці (це гаражі) і до кожного прикріплює певну геометричну фігуру. Діти-машини з прикріпленими до рукавів «номерами» ходять у різних напрямках, імітуючи рух автомобільного транспорту. За сигналом вихователя «Машини, в гараж!» заїжджають у свої гаражі для ремонту машин або відпочинку водіїв. Вихователь перевіряє, чи всі заїхали правильно. Діти обмінюються «номерами», гра повторюється.

Обладнання: 4 гаражі з площинною фігурою великого розміру на кожному; менші фігури — «номери» машин — з цупкого картону на наждачній основі.

Відгадай, що це

Х і д. Вихователь розкладає на столі знайомі дітям геометричні фігури, пропонує одному взяти якусь, уважно розглянути, обмацати кінчиками пальців по контуру: «Давай разом з тобою обмацаємо цю фігуру. Проведемо пальцем по краю. Ось один кутик — він гострий; повер-

тай, зараз ведем палець униз — іще один кутик...» Прагне, щоб усі діти зрозуміли цей спосіб обстеження. «Як називається фігура? — запитує і підсумовує: — Правильно, це квадрат».

Потім пропонує визначити інші ознаки: «Тепер погладь пальцями фігуру — довідайся, гладка поверхня чи шорстка; натисни кінчиками пальців — тверда чи м'яка? На дотик визнач, з якого матеріалу виготовлена». Подає зразок словесного опису: «За ширмочкою я знайшла квадрат. Він плоский, гладенький, твердий, виготовлений з дерева».

Після розглядання і обмацування фігури вихователь кладе її за ширму, де лежать іще дві інші, і пропонує вибрати на дотик ту, яку тільки-но обстежували. Якщо дитина помилилася, фігуру знову розглядають, обмацують.

Обладнання: площинні геометричні фігури (круги, квадрати, трикутники, прямокутники) з дерева, пластмаси, картону.

Завдання. Вчити знаходити подібність геометричних фігур з формами предметів навколишньої дійсності, визначати форму на дотик, називати характерні ознаки предмета: великий — маленький, тонкий — товстий, довший — короткий.

Що там?

Х і д. Вихователь накриває предмети серветкою, викликана дитина обмацує якийсь, називає, потім показує, решта дітей перевіряє правильність виконання завдання. Заохочуються ті, які самостійно виділяють і називають по кілька ознак; увага інших звертається на це.

Обладнання: серветка (хустина), предмети круглої, квадратної, трикутної і прямокутної форми різної величини — блюдечка, гудзики, кільця, коробочки, лінійки, олівці, прапорці, башточки тощо.

Підбери за формою

Х і д. Вихователь показує дітям геометричні фігури-зразки, пропонує рухом руки окреслити контури, назвати їх. Розглядаються також дрібні предмети різної форми. Потім усі йдуть до іншої кімнати: вихователь, показуючи предмети, які тут знаходяться, зауважує, що

форми багатьох із них такі самі, які вони розглядали перед тим. Пояснює, як проходитиме гра: «Треба правильно дібрати до предмета відповідну геометричну фігуру. Наприклад, до коробки круглої форми — круг, за цією ж фігурою в іншій кімнаті знайти предмет такої самої форми». Діти по черзі виконують завдання. Гра закінчується, коли всі знайдуть потрібні предмети, користуючись геометричними фігурами як орієнтирами. При повторному проведенні набір предметів змінюється.

Обладнання: набір площинних геометричних фігур (круг, квадрат, трикутник, прямокутник), два набори предметів різної форми.

Подорож

Х і д. Вихователь пропонує дітям: «Сьогодні ми пограємо в нашому ігровому куточку. Подивимося, які тут іграшки. їх багато, і всі різної форми. Петрику, знайди в наборі будівельного матеріалу предмети квадратної форми». Дитина, яка правильно виконала завдання, буде невеличку споруду. Потім діти розглядають іграшкові меблі, посуд, визначають форму предметів.

Обладнання: комплекти предметів різної форми.

З яких фігур складається предмет

Х і д. Вихователь показує картки з малюнками, обертає стрілку — вона зупиняється навпроти якогось зображення. Діти називають предмет, визначають його форму, величину, колір. Потім викладають цей предмет з готових геометричних фігур. Той, хто зробить усе швидко і правильно, дістає право обертати стрілку. Гра триває, доки всі діти не виконають завдання. Наприкінці вихователь пропонує відгадати загадки про викладені предмети. При повторному проведенні можна використовувати нові картки із зображенням предметів складніших форм.

Обладнання: дві таблиці-картки (32 X 32 см) зі стрілкою в центрі, яка обертається,— на одній зображені прапорець, лялька-неваляйка, лопатка, м'яч; на іншій — гриб, ялинка, будиночок, куля, квадрат, прямокутник; набори площинних геометричних фігур для викладання з них зображень предметів (круги і половинки круга, трикутники, прямокутники, квадрати).

Живі фігури

Вихователь розставляє у різних місцях групової кімнати прапорці на підставках. На кожному з прапорців зображена геометрична фігура — круг, трикутник, прямокутник або квадрат. Діти одержують картки із зображенням цих фігур. За сигналом педагога діти розбігаються. За другим сигналом збираються навколо «своїх» прапорців.

Обладнання: 4 прапорці на підставках із зображенням геометричних фігур; різнокольорові картки для дітей із зображенням цих фігур.

СТАРША ГРУПА

Завдання. Вправляти дітей в розрізненні і називанні геометричних фігур: круга, трикутника, квадрата, прямокутника, овала, кулі, куба, циліндра; вчити знаходити фігури на дотик відповідно до зорового зразка чи словесної вказівки.

Знайди пару

Вихователь розбиває дітей на пари і роздає м карточки із зображенням геометричних фігур на одних та їх контурів на інших. Діти повинні підібрати до кожної фігури пару. Після цього вони тягнуть один в одного карточки з тих, що залишилися, добираючи пари. Виграє той, хто швидше і правильно відкладе всі карточки.

Обладнання: парні карточки із зображенням геометричної фігури і контуру (5—6 на кожну дитину).

В а р і а н т 2: дітей ділять на дві підгрупи. Одній підгрупі роздають карточки з геометричними фігурами, іншій — з контурами. За сигналом вихователя «Знайди пару» учасники гри знаходять пару до фігури (її контур) і стають парами один за одним. Виграє та пара, яка швидше стане.

Обладнання: карточки із зображенням геометричних фігур (на півгрупи дітей) і карточки з контурами фігур (також на півгрупи).

Чарівний мішечок

Х і д. **Варіант 1:** у присутності дітей вихователь показує , а потім кладе у мішечок площинні геометричні фігури (по 4 кожного виду). Викликаючи дитину, вихователь пропонує їй на дотик дістати з мішечка певну фігуру.

Варіант 2: вихователь заздалегідь розкладає на столі площинні та об'ємні фігури і такий самий набір кладе у мішечок. За вказівкою вихователя дитина виймає з мішечка таку саму фігуру, на яку (на столі) показав вихователь, називає її. Решта дітей стверджує оплесками правильність виконання завдання. Гра завершується, коли вийняті з мішечка всі фігури.

Варіант 3: вихователь показує дітям мішечок з однією фігурою: «Це мішечок чарівний: він не розкривається доти, доки ви на дотик не визначите, що в ньому, і не знайдете таке саме на столі».

Обладнання: два набори об'ємних фігур (куб, куля, циліндр) і площинних (круг, квадрат, прямокутник, трикутник).

Доміно

Х і д. **Варіант 1:** до початку гри всі картки викладаються на стіл зображенням донизу. Гру починає вихователь або дитина, викладаючи картку-дубль на середину столу; решта по черзі добирає картку з потрібною геометричною фігурою на одній половинці, називає її і прикладає до даної картки. У грі беруть участь від 2 до 4 дітей. Вихователь дає додаткові вказівки, пояснення.

Варіант 2: викласти «доріжку» з карток; дібрати картинку із зображенням предмета даної форми, покласти її на картку з цією фігурою, назвати.

Обладнання: 28 карток, які нагадують доміно. На кожній половинці зображена та чи інша фігура, на дублях — дві однакові фігури, один дубль із двох чистих половинок.

Що змінилося?

Х і д. **Варіант 1:** вихователь пропонує дитині підійти і викласти на фланелеграфі узор із різних фігур. Потім дитина відходить убік, а вихователь перекладає фігури. Інші діти запам'ятовують ці зміни. Повернув-

шись за сигналом «Можна!», дитина визначає, що змінилося в її узорі. Всі оцінюють результат виконання завдання, у разі потреби виправляють помилки.

В а р і а н т 2: вихователь викладає композицію, пропонує дітям запам'ятати кількість і розміщення фігур і викласти це ж саме на другому фланелеграфі (аплікаторі) . Повторність гри залежить від уміння дітей добирати потрібні фігури з пам'яті.

Обладнання: 2 фланелеграфи (аплікатори), кілька наборів площинних геометричних фігур на наждачній (магнітній) основі.

Завдання. Закріплювати знання дітей про геометричні фігури. Учити знаходити подібність фігур з формою предметів навколишньої дійсності.

Добери за формою

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь показує круг і запитує: «У кого є предмети круглої форми?» Діти піднімають угору карточки, де намальовані куля, годинник, гудзик, м'яч, кавун і т. д.

В а р і а н т 2: на столі у вихователя 4 підноси з предметними картинками. Він викликає четверо дітей і дає завдання кожному: вибрати предмети, форма яких подібна до певної фігури (одному — до квадрата, іншому — до трикутника і т. д.). За командою «Почали!» діти вибирають картинки. Перемагає той, хто зробить це швидко і правильно.

Обладнання: у дітей — по 6—7 карточок із зображенням предметів круглої, квадратної, прямокутної форми; у вихователя — набір площинних геометричних фігур.

Завдання. Вправляти дітей у сприйманні розчленованої орнаментальної форми. Вчити називати і запам'ятовувати частини (окремі фігури), їх просторове розташування: в центрі, вгорі, внизу, справа, зліва. Активізувати словник назвами геометричних фігур.

Знайди за описом

Х і д. В а р і а н т 1: набори розкладені на двох столах. Вихователь бере одну картку і описує, не показуючи дітям: послідовно називає фігури, їх розташування. Ви-

кликала дитина за описом знаходить потрібну картку з контурами і прикладає до зразка.

В а р і а н т 2: діти розподіляються на 2 підгрупи. Грають по двоє — дитина з однієї підгрупи стоїть перед ширмою і дає словесний опис картки, а з другої підгрупи (за ширмою) дитина віднаходить таку саму картку з-поміж чотирьох, що перед нею. Вихователь стоїть збоку, щоб бачити гравців і перевіряти точність опису й відгадування. Якщо спочатку діти відчувають труднощі, нагадує, як послідовно зазначати розміщення геометричних фігур: у центрі, вгорі, внизу, справа, зліва. Дитині, яка не впізнала картку, повторно описують її. Потім підгрупи міняються ролями. Виграє та, яка допустила менше помилок.

Обладнання: два набори карток — один із зображенням кількох геометричних фігур, розташованих по-різному (вгорі, внизу, справа і т. д.), другий з відповідно вирізаними контурами цих фігур.

Покажи фігуру

Х і д.- Діти стають у коло, тримаючи руки за спиною. Вихователь вкладає кожному в руки площинну геометричну фігуру і наказує: «Карусель, крутись ліворуч!» (діти передають за спиною фігури з рук у руки, справа наліво). За сигналом «Карусель, зупинись!» припиняють передавати. Вихователь називає будь-яку фігуру, і ті діти, у кого вона в руках, піднімають її. Гра триває. Карусель може крутитись ліворуч і праворуч.

Обладнання: площинні геометричні фігури з цупкого картону, сині фішки (кружечки).

ПІДГОТОВЧА ДО ШКОЛИ ГРУПА

Завдання. Вправляти у класифікуванні геометричних фігур за формою, величиною, кольором. Вчити розпізнавати геометричні фігури на малюнках, бачити ці форми в оточенні.

Знайди предмет такої самої форми

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь показує дітям геометричні фігури, а діти знаходять у себе карточки з предметами такої ж форми і піднімають їх. Викликана

дитина повинна описати предмет за формою, кольором, величиною.

Обладнання: демонстраційні геометричні фігури, карточки із зображенням предметів різної форми (по 6—7 на кожну дитину).

Х і д. В а р і а н т і: вихователь дає завдання назвати в кімнаті всі предмети певної форми. Діти називають по черзі. За правильну відповідь дитина одержує фішку. Виграє той, хто більше назве предметів.

Відгадай, що на моїй картинці

Х і д. В а р і а н т і: діти розподілені на 3—4 підгрупи. Кожному роздається по 4 картинки. Ведучий починає гру — не показуючи свою картинку, дає словесний опис предмета (призначення, колір, форма). Інші знаходять описаний предмет серед своїх картинок. За сигналом ведучого вони викладають картинки на стіл. Ведучий кладе свою. Той, хто пізнав предмет, залишає картинку на столі, а хто допустив помилку, забирає картинку. Виграють ті, у кого раніше за всіх не залишиться жодної карточки.

Обладнання: набори з чотирьох карточок із зображенням різних предметів (на кожну дитину).

В а р і а н т 2: викликана дитина бере на столі у вихователя карточку (вони розкладені зображенням вниз) і описує предмет. За сигналом вихователя діти піднімають геометричну фігуру відповідно до форми предмета.

Обладнання: набір карточок з зображенням предметів різної форми; набір плоских геометричних фігур (на кожну дитину).

Хто швидше

Х і д. В а р і а н т і: вихователь говорить дітям, що він буде показувати карточку із зображенням фігур, розміщених в один ряд. Потрібно швидко знайти у себе подібну і фішкою закрити зайву. Наприклад, серед 10 фігур (многокутників) одна фігура — овал. її потрібно закрити. За правильно і швидко виконане завдання діти одержують значок «Молодець!»

Обладнання: картки з горизонтальним зображенням фігур індивідуальні картки (6—8 шт.), фішки-значки «Молодець!»

В а р і а н т 2: вихователь демонструє (почергово)

картки із зображенням фігур і пропонує назвати зображені фігури. Наприклад: в квадраті \wedge коло, в колі трикутники. Сказати, скільки квадратів загалом, скільки всього квадратів та трикутників, віднайти і показати всі трикутники.

Можна запропонувати елементи змагання між командами «Барвінок» і «Дударик». За швидку відповідь видається значок «Молодець!».

Обладнання: 6—8 карток із схематичними зображеннями геометричних фігур, значки «Молодець!», значки-емблеми для команд «Барвінок» і «Дударик».

В а р і а н т 3: вихователь роздає дітям набори з площинних фігур, пропонує розглянути їх і викласти в один ряд фігури з трьома кутами, в другий — з чотирма, в третій — з п'ятьма і т. д.

Потім педагог дає завдання:

з трьох кругів і двох трикутників викласти пташку;

з п'яти трикутників та двох чотирикутників — білку;

з п'яти трикутників та двох чотирикутників — гусака;

з п'яти трикутників, двох чотирикутників і одного кружечка — ракету.

Обладнання: набори площинних фігур різного розміру, кольору, аркуші картону.

Добери за формою

Х і д. В а р і а н т 1: педагог виставляє на набірному полотні площинні геометричні фігури (круг, трикутник, овал, п'ятикутник, шестикутник, квадрат, прямокутник), поряд на столі — набір карток з предметними малюнками. Викликана дитина визначає, яку форму має кожний предмет, і відповідно розкладає картки. Наприклад: годинник під кругом, косинку під трикутником і т. д.

Обладнання: геометричні фігури, предметні картинки.

В а р і а н т 2: вихователь показує картку з геометричними фігурами. Викликана дитина називає, скільки фігур зображено і які. Діти запам'ятовують зразок і відтворюють його в зошиті в клітинку. Викликана дитина описує виконання завдання, наприклад: великий квадрат, всередині нього круг, у крузі — трикутник.

Обладнання: таблиці із зображенням фігур, зошити в клітинку, олівці.

Примітка: Аналогічно рекомендується проводити вправи «Намалюй узор», «З яких фігур узор» (табл. 14),

Полічи і склади

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь пропонує дітям розглянути зразки із зображенням предметів із паличок (використовується не більше 10 паличок), полічити палички і визначити, яку геометричну фігуру нагадує предмет. Далі діти викладають такий самий предмет.

Обладнання: картки з цупкого картону, на яких зображені предмети із паличок; набір паличок та аркуш паперу для кожної дитини.

В а р і а н т 2: вихователь демонструє зразок і зразу ж ховає його. Діти викладають предмет (чи геометричну фігуру).

Виконай завдання

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь попереджає дітей, що вони будуть складати геометричні фігури з певної кількості паличок, і пропонує такі завдання: з п'яти паличок скласти квадрат і два рівних трикутники; із семи паличок скласти два однакових квадрати;

з дев'яти паличок скласти квадрат і чотири рівних трикутники;

з дев'яти паличок скласти два квадрати і чотири трикутники;

з десяти паличок скласти два квадрати;

з десяти паличок скласти три квадрати.

Обладнання: фланелеграф (або дошка-аплікатор), набір паличок, аркуш паперу.

В а р і а н т 2: вихователь звертає увагу дітей на зразок — фігуру з паличок. Далі пропонує виконати завдання:

у фігурі із чотирьох квадратів забрати одну паличку так, щоб вийшло три квадрати;

у фігурі з п'яти квадратів забрати дві палички, щоб залишилось три квадрати;

у фігурі з шести квадратів забрати дві палички, щоб залишилось чотири квадрати;

у фігурі з дев'яти квадратів забрати чотири палички, щоб залишилось п'ять рівних квадратів;

у фігурі з дев'яти квадратів забрати сім паличок, щоб залишилось чотири рівних квадрати;

у фігурі з семи квадратів забрати шість паличок, щоб залишилось чотири квадрати.

Варіант 3: вихователь пропонує розглянути зразки і шляхом перекладання вказаної кількості паличок змінити задану фігуру:

поміняти місцями дві палички так, щоб із чотирьох квадратів вийшло п'ять;

у будинку перекласти одну паличку, щоб повернути його другою стороною;

у ключі перекласти три палички, щоб одержати три квадрати;

у лампі перекласти три палички, щоб одержати чотири рівних трикутники;

у ліхтарі перекласти чотири палички, щоб одержати чотири рівних трикутники.

Обладнання: картки із зображенням геометричних фігур, предметів різних форм (із паличок) або фланелеграф і палички на наждачній чи магнітній основі.

РОЗДІЛ IV. ОРІЄНТУВАННЯ В ЧАСІ ДРУГА МОЛОДША ГРУПА

Завдання. Закріплювати й уточнювати знання дітей про частини доби: ранок, день, вечір, ніч. Вчити співвідносити з частинами доби вид і зміст своєї діяльності.

Марійчин день

Хід. У гості до дітей приходить лялька Марійка. Вихователь веде розповідь: «До нас у гості прийшла лялька Марійка і принесла свої фотографії. Вона просить допомогти їй розібратися, коли вона фотографувалась: вранці, вдень, ввечері чи вночі. Але спочатку послухайте розповідь про те, що Марійка робила протягом дня...» Вихователь розповідає і показує картинки. Потім показує картинки в будь-якій послідовності, а діти визначають, в який часовий відрізок доби Марійка фотографувалась і чим вона в цей час займалась. За правильну відповідь дитина одержує фішку.

Обладнання: лялька, картинки (фотографії), на

яких зображена діяльність дівчинки (ляльки) в дитячому садку чи дома в різні частини доби; фішки чотирьох кольорів, що можуть умовно позначати частину доби.

СЕРЕДНЯ ГРУПА

Завдання. Уточнити уявлення дітей про частини доби, про зміст діяльності дітей і дорослих в різні частини доби; вправляти у розрізненні понять «вчора», «сьогодні», «завтра».

Коли це буває?

Х і д. Вихователь пропонує дітям розглянути картинки і подумати, коли відбувається дія — вранці, вдень, ввечері, вночі. Він називає частину доби, а діти піднімають картинку, що змістом відповідає цьому відрізку часу. Потім по черзі розповідають, чому вони так вважають. За правильну відповідь дитина одержує фішку відповідного кольору.

обладнання: картинки (по 4—5 на кожную дитину), де зображена діяльність дітей і дорослих в різні частини доби; фішки, що умовно позначають частини доби (рожева — ранок, блакитна — день, сіра — вечір, чорна — ніч),

СТАРША ГРУПА

Завдання. Закріплювати і уточнювати знання дітей про частини доби, їх послідовність, діяльність дітей і дорослих в різні частини доби. Вчити правильно вживати часові поняття «було», «є», «буде», «раніше», «пізніше», «давно», «недавно», «вчора», «сьогодні», «завтра» та ін.

Наш день

Х і д. **В а р і а н т 1:** діти розподілені на 4 підгрупи, кожна сидить за окремим столом. Між гравцями розподілені картинки із зображенням епізодів ранку, дня, вечора, ночі. Ведучий підгрупи або вихователь починає гру, викладаючи першу картинку: «Уранці Рома і Толя

встали, прибрали ліжка». — «Вони вмилися»,— продовжує той, у кого інша картинка, що стосується ранкових дій, і кладе її праворуч від першої. Гра завершується, коли всі картинки розкладені по порядку. Перемагає підгрупа, яка раніше викладе свої.

В а р і а н т 2: у вихователя на столі картинки з епізодами, що відповідають частинам доби, на стенді встановлений фланелеграф. Кожна підгрупа дітей дістає завдання: вибрати картинки до певного часового періоду (одна — до ранку, друга — до дня і т. д.). Працюють по одному від підгрупи водночас. Переможці одержують прапорець.

Обладнання: фланелеграф, поділений на 4 частини відповідно до частин доби (ранок — рожевого кольору, день — голубого, вечір — сірого, ніч — чорного), або 4 самостійних фланелеграфи. **Роздавальний матеріал:** картинки із зображенням епізодів, що стосуються певної частини доби; демонстраційний — подібні картинки більшого розміру на наждачній основі.

Лото

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь показує картинку дітям і запитує: «Що це?» Діставши відповідь: «Кому потрібна ця картинка?— «Мені,— відповідає один з гравців,— тому що в мене ранок, а на цій картинці зображений хлопчик, який робить зарядку. Зарядку роблять уранці»,— і т. д. Якщо відповідь правильна, дитина одержавши картинку, кладе її поряд зі своєю карткою. Виграє той, хто перший добере картинки.

В а р і а н т 2: вихователь описує картинку, не показуючи ЇХ Діти визначають, яка це частина доби. Вихователь запитує; «Кому потрібна ця картинка?» — і т. д.

Обладнання: у дітей — великі картки з умовним зображенням частин доби (по одній на кожного), у вихователя — менші картки із зображенням дій дорослих та дітей і подій, пов'язаних з ранковим, денним, вечірнім і нічним періодами.

Навпаки

Х і д. В а р і а н т 1: діти стоять у колі, вихователь — у центрі. Він кидає м'яч дитині і називає слово. Дитина ловить м'яч і кидає йому, називаючи слово протилежного значення: давно — недавно, довго — недовго, швидко — повільно, раніше — пізніше, часто — рідко і т. д.

В а р і а н т 2: упіймавши м'яч, дитина повинна скласти речення із словом протилежного значення і кинути м'яч вихователю. Наприклад, вихователь говорить: «Давно». Дитина: «Недавно ми ходили в зоопарк».

Завдання. Закріпити знання дітей про дні тижня, їх кількість і послідовність.

Дні тижня

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь викладає на фланелеграфі в один ряд фішки: з одним кружечком — понеділок, з двома — вівторок і т. д. Проводить коротеньку бесіду для закріплення знань про дні тижня і їх послідовність, пропонує запам'ятати, як розміщені фішки. Дає сигнал: «Заплющить очі!», забирає одну фішку. Сигнал: «Розплющить очі!» — діти визначають, якої фішки не стало: «Не вистачає фішки з трьома кружечками. Третій день тижня — середа».

В а р і а н т 2: фішку ховає викликана дитина. Діти визначають, якої фішки не стало і між якими вона була: «Не стало вівторка. Ліворуч був понеділок, праворуч — середа».

Обладнання: фланелеграф (аплікатор), 7 фішок (кольорові круги, діаметр 7—8 см) із зображенням кружечків від 1 до 7.

ПІДГОТОВЧА ДО ШКОЛИ ГРУПА

Завдання. Закріплювати знання дітей про дні тижня, їх послідовність, уточнювати знання про те, що тиждень складається з 7 діб.

Тиждень

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь викликає 7 дітей, роздає їм карточки з цифрами. Дає завдання: вишикуватись в шеренгу, починаючи з першого дня тижня (другого, третього і т. д.).

В а р і а н т 2: діти розділяються на 2—3 команди по 7 чоловік у кожній. Кожному дається карточка з цифрою. Діти розходяться по кімнаті, потім за сигналом швидко шикуються в колону по порядку від заданого вихователем дня тижня. Виграє та команда, яка швидше правильно вишикується.

Обладнання: набори карточок з цифрами від 1 до 7.

Завдання. Уточнювати знання дітей, про пори року, про місяці (назва і послідовність).

Пори року

Х і д. В а р і а н т 1: у дітей великі картки, у вихователя — маленькі. Він бере по одній карточці і, не показуючи дітям, запитує, в яку пору року відбувається зображена дія. Наприклад: «Коли дозріває хліб на полях?» Той, у кого на великій картці зображена відповідна пора року, піднімає руку. Якщо відповідь правильна, гравець одержує картку. Гра продовжується, поки вихователь роздасть дітям всі картки. Виграє той, хто правильно підбере більшу кількість карток.

Обладнання: великі картки (кольорові або з малюнком, що відповідають порам року) по одній на кожного гравця; маленькі карточки з зображенням характерних ознак пір року.

В а р і а н т 2: на запитання вихователя діти називають не лише пору року, але й місяць, наприклад: «Хліб дозріває влітку, в серпні».

Завдання. Закріплювати уявлення дітей про частини доби, пори року, місяці.

Буває — не буває

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь пропонує дітям послухати невеличкі розповіді і визначити, чи буває таке, чи ні, якщо буває, то коли, а якщо ні, то чому. Наприклад: «Випав сніг, зацвіли каштани»; «Хлопчик поїхав у ліс на лижах збирати полуниці»; «Випало багато снігу, і діти пішли кататись на санчатах»; «На деревах розпустились бруньки, птахи полетіли в теплі краї»; «Падає жовте листя, діти вперше пішли до школи»; «Задзвеніли струмки, набрякли на деревах пахучі бруньки, тато при-

крашає новорічну ялинку»; «Сонечко піднялось високо-високо, всі сіли дивитись передачу «На добраніч, діти» та ін.

В а р і а н т 2: вихователь або хтось із дітей придумують початок речення, а всі інші — кінець (правдоподібний або неправдоподібний).

РОЗДІЛ V.

ОРІЄНТУВАННЯ В ПРОСТОРІ ДРУГА МОЛОДША ГРУПА

З а в д а н н я , Вправляти дітей в умінні орієнтуватись у частинах тіла, визначаючи правий і лівий бік, розрізняти просторові напрямки від себе: попереду, ззаду, праворуч, ліворуч, зверху, знизу.

Купання ляльок

Х і д. Вихователь роздягає ляльку, купає її, одягає, супроводжуючи свої дії словами («Вимиємо ніс, вуха, щоки, підборіддя, шию, праву руку, ліву руку, живіт, спину, праву ногу, ліву ногу»). Діти наслідують його дії і слова, імітуючи купання та одягання своїх ляльок. Потім граються ляльками.

Обладнання: ляльки, одяг для них, ванночки, предмети для купання.

Ігри з підвісною кулькою

Х і д. Дітей по черзі викликають до столу: вони мають визначити розташування підвісної кульки, якою маніпулює вихователь (або ведуча дитина) стосовно їхнього тіла. Так, поняття «попереду» пов'язується з обличчям, «ззаду» — зі спиною, «праворуч» — там, де права рука (нога, вухо, щока), «ліворуч» — де ліва рука (нога, вухо, щока), «вгорі» — де голова, «внизу» — де ноги. Правильні відповіді по закінченні гри схвалюються, далі діти самостійно граються кульками.

Обладнання: підвісна кулька.

Що змінилось?

Х і д. Вихователь розглядає з дітьми предмети, потім ставить їх на столі в різному порядку: один — ліворуч, другий — праворуч, третій — попереду, четвертий —

ззаду. Пропонує дитині уважно розглянути розташування, потім повернутися спиною до столу (або вийти з кімнати). Міняє предмети місцями. Діти разом з вихователем плескають у долоні — дитина обертається (або заходить до кімнати) і визначає, що змінилось у розташуванні предметів, який із них спочатку стояв праворуч (ліворуч, попереду, ззаду).

Обладнання: 4 різних предмети або іграшки.

Поїзд

Х і д. Діти сідають навколо великого столу, на якому лежить аркуш паперу. Вихователь малює план групової кімнати, визначає чотири основних орієнтири (двері, два вікна, ляльковий куточок) і пояснює, що він зобразив. Потім говорить: «Сьогодні ми пограємо в поїзд. Ви будете вагончики, я — паровоз. Поїзд поїде туди, куди покаже стрілка». Накреслює на плані шлях поїзда: від дверей по діагоналі кімнати в куток, вздовж однієї із стін до другого кутка, по діагоналі кімнати в протилежний куток, знову вздовж стіни кімнати. В кімнаті при кожному повороті поїзда ставиться стрілка, яка вказує на зміну напрямку руху. Їх мають добре бачити усі діти. Діти шикуються в колону, кожний кладе руку на плече дитині, що стоїть попереду. Вихователь вказує на стрілку і дає сигнал: «Поїхали». Діти рухаються, промовляючи: «Чу-чу-чу». Педагог кожного разу звертає увагу малюків на напрямок стрілки.

Обладнання: великий аркуш паперу, олівець, чотири стрілки (довжина 50—70 см).

Лялька Марійка купила меблі

Х і д. Вихователь звертає увагу дітей на лялькові меблі, розповідає, що лялька Марійка купила нові меблі і розставила їх у своїй кімнаті. Посередині — стіл, поруч — стілець, біля стіни під вікном — крісло. Далі вихователь розповідає про те, як до Марійки у гості завітав зайчик і захотів у своїй кімнаті розташувати меблі так само, як у неї. Але кімната зайчика намальована на папері, і замість меблів треба використати схожі фігурки: круг, квадрат, трикутник, прямокутник. Вихователь пропонує подивитись, де знаходяться двері, вікна, яка фігурка може замінити стіл, ліжку, крісло. Діти по черзі

викладають свої фігурки на відповідне місце в плані кімнати.

Обладнання: лялькові меблі, папір.

СЕРЕДНЯ ГРУПА

Завдання. Закріплювати у дітей; уміння визначати напрямок від себе, позначати словами положення предметів відносно себе, рухатись у заданому напрямку.

Хто скаже правильно?

Х і д. Вихователь розділяє дітей на 3 групи: лисички, зайчики, білочки. Усі сідають на стільчики, виставлені у коло, посередині — дитина-ведмедик. Створивши емоційну обстановку гри, вихователь говорить: «Якось ведмедик покликав до себе в гості друзів — звірят. От прийшли до нього лисички (діти підходять), потім прибігли зайчики і білочки (діти підбігають). Але ведмедик каже: «Що за безладдя! Лисички, станьте біля мене зліва, зайчики — справа, білочки — попереду». Коли всі стануть, кожна група голосно повторює, де вона стоїть. При повторному ході гри стільчик із ведучим повертається в іншу сторону, ведучий змінюється.

обладнання: наголовники або емблеми із зображенням звірят, наприклад лисичок, зайчиків, білочок, ведмедика.

Що змінилося?

Х і д. Вихователь в присутності дітей розставляє на столі різні іграшки і пропонує запам'ятати їх розміщення. Діти заплющують очі, а вихователь міняє іграшки місцями. Розплющивши очі; малята визначають, що змінилось. Викликана дитина відновлює попередній порядок розміщення іграшок.

обладнання: різні іграшки.

Відгадай, що де знаходиться

Х і д. Вихователь виставляє 4 стільчики у формі квадрата і розкладає на них іграшки. Викликана дитина стає посередині і називає, що де лежить (праворуч, ліворуч, попереду, ззаду). Вихователь пропонує дитині повернутись ліворуч (праворуч) і знову сказати про

місцезнаходження іграшок. Правильне виконання завдання діти схвалюють оплесками.

Обладнання: 4 стільці, 4 іграшки.

Завдання. Закріплювати уміння визначати просторове розміщення предметів (геометричних фігур) і відтворювати таке ж розміщення їх на прямокутному аркуші паперу.

Склади такий самий візерунок

Х і д. Вихователь демонструє різні зразки — прямокутні аркуші із зображенням геометричних фігур. Діти розглядають їх і розповідають, які фігури і як розміщені. Потім самостійно відтворюють такий самий візерунок. За правильне виконання завдання одержують фішки.

Обладнання: 3 зразки у вихователя, у дітей — прямокутні аркуші, набори геометричних фігур. (Див. табл. 17.)

Де ведмедик?

Х і д. Вихователь пояснює дітям, що у груповій кімнаті сховався ведмедик і його можна розшукати за допомогою плану. На плані вихователь кладе червоний кружечок (фішку) на те місце, де знаходиться ведмедик. Користуючись планом, викликана дитина повинна знайти іграшку. Згодом самі діти ховають іграшку і відмічають її місцезнаходження на плані.

Обладнання: іграшковий ведмедик, намальований на аркуші паперу план лялькової кімнати, на якому меблі позначені геометричними фігурами (круг, квадрат, прямокутник), маленький червоний кружечок (фішка).

СТАРША ГРУПА

Завдання. Продовжувати вчити дошкільників визначати словом положення того чи іншого предмета стосовно дитини, яка орієнтується. Закріпити вміння

1 За таким принципом можна провести ігри. «Куди заховався жучок?» (в лялькову кімнату залетів жучок і заховався. Діти згідно з планом знаходять його), «Де Марійка?» (заздалегідь Марійка заховалася, але залишила лист-план лялькової кімнати, де є спеціальна позначка — червона рисочка, що указує, як її можна знайти).

орієнтуватись у просторі, змінювати напрямок руху під час ходьби.

Куди підеш і що знайдеш

Х і д. **В а р і а н т 1:** вихователь (ведучий) ховає у різних місцях кімнати іграшки (предмети): за шафкою — зайця, під столом — ведмедика, за поличкою — прапорець і т. д.

Після цього викликає дитину: «Куди ти хочеш піти? Вправо підеш — ведмедя знайдеш, вліво підеш — зайця знайдеш, вперед підеш — кошик знайдеш, назад підеш — прапорець знайдеш». Дитина має вибрати напрямок, назвати його, віднайти предмет і охарактеризувати його просторове розміщення: «Я вліво пішов і знайшов за шафкою зайця».

В а р і а н т 2: вихователь пропонує дітям заплющити очі, а сам у цей час змінює розміщення деяких іграшок. Викликана дитина повинна знайти іграшку, діючи за вказівкою, наприклад: «Підійди до столу... Повернись праворуч... Відійди до вікна...» Знайшовши іграшку, треба назвати її і сказати, де вона знаходилася: «Я пішов прямо, повернув ліворуч і знайшов будиночок. Він стояв на вікні».

О б л а д н а н н я : різні іграшки або предмети малої величини.

Стань там, де я скажу

Х і д. Вихователь викликає 5-6 дітей і каже, де вони мають зайняти свої місця. Наприклад: «Оленько і Юля, станьте праворуч від мене, Таня — попереду, Юрко і Галинка — ліворуч». Після цього вихователь повертається ліворуч (праворуч або кругом) і запитує в дітей, яке тепер у них місцеположення.

З а в д а н н я . Закріплювати у дітей уміння визначати положення одного предмета відносно іншого.

Знайти іграшку

Х і д. **В а р і а н т і:** педагог звертає увагу вихованців на конверти з листами: «Діти, вночі, коли нікого не було в груповій кімнаті, до нас залетів. Карлсон і приніс в по-

дарунок іграшки. Він любить жартувати і тому заховав іграшки, а в листах написав, як їх можна розшукати». Вихователь розкриває конверт і читає: «Потрібно стати обличчям до столу, повернути ліворуч, пройти прямо...» Викликана дитина виконує завдання і знаходить машинку. Інша дитина виконує наступне завдання і т. д.

Обладнання: 3—4 «листи», іграшки.

Варіант 2: вихователь і діти викладають на фланелеграфі або дошці-аплікаторі план групової кімнати. Визначають вікна, двері, розміщують великий прямокутник (стіл вихователя), далі — маленькі прямокутники й квадратики — дитячі столики із стільчиками (при цьому називають імена дітей, які сидять за кожним столиком).

Хтось із дітей виходить за двері, а вихователь разом з іншими ховають іграшку, роблять помітку червоною фішкою (на наждачній основі). Користуючись поміткою, ведучий відшукує іграшку.

Обладнання: фланелеграф або дошка-аплікатор, предмети на наждачній, магнітній основі, прямокутники (великі» малі), квадрати, фішка червоного кольору, іграшка.

Чиє це місце?

Хід. Варіант 1: педагог разом з дітьми відтворюють на дошці-аплікаторі план розміщення письмового стола і дитячих столів із стільчиками. Потім вихователь позначає фішкою (кружечком на магнітній основі) місце одного із дітей. Дитина, яка сидить на цьому місці, повинна встати. За правильну відповідь гравець одержує прапорець.

Варіант 2: вихователь позначає на плані два місця за різними столами і пропонує дітям, які сидять на цих місцях, помінятися місцями.

обладнання: дошка-аплікатор або фланелеграф, 1 великий і малі прямокутники, маленькі квадратики, фішки, прапорці.

Секрети

Хід. Варіант 1: гра проводиться на майданчику, вихователь звертає увагу дітей на план майданчика і пропонує відтворити зображення реальних предметів. Потім говорить, що на майданчику заховані іграшки-«секрети», а на плані червоними кружальцями позначені місця їх

знаходження. Двоє-троє дітей відшуковують «секрети». Кожний виконує своє завдання.

Виграє той, хто швидше відшукає свій «секрет».

Обладнання: план майданчика, іграшки-«секрети», задалегідь заховані кружечки-фішки.

В а р і а н т 2: гра проводиться на двох суміжних майданчиках.

Обладнання: загальний план двох суміжних майданчиків дитячого садка, іграшки-«секрети», фішки.

ПІДГОТОВЧА ДО ШКОЛИ ГРУПА

Завдання. Продовжувати вчити дітей визначати положення предмета на площині, змінювати розміщення предмета на ній за вказівкою вихователя.

Будь спритним

Х і д. В а р і а н т 1: вихователь по черзі показує прямокутні картки із зображенням геометричних фігур. Діти запам'ятовують їх розташування і викладають на своєму аркуші фігури в такому ж порядку. Викликана дитина описує їх розташування (наприклад: у верхньому правому кутку знаходиться овал, у лівому нижньому — прямокутник, у центрі — круг і т. д.).

Обладнання: 6—8 демонстраційних карток із зображенням 8—9 геометричних фігур, для дітей — прямокутний аркуш картону та набір площинних фігур.

В а р і а н т 2: вихователь або хтось із дітей описує розміщення фігур на картці, не показуючи її. Згідно з цим описом всі інші розміщують фігури на своєму аркуші картону. За швидко і правильно виконане завдання гравець одержує право бути ведучим і оголосити наступне завдання.

Хокей

Х і д. В а р і а н т і: вихователь показує зразки «хокейного поля» з різним розташуванням шайби. Діти відтворюють на своєму «хокейному полі» таку ж саму ситуацію. Викликана дитина описує розміщення шайби на полі (наприклад: шайба ліворуч від червоних воріт і т. д.)

Обладнання: дошка-аплікатор із зображенням хокейного поля і шайба на магнітній основі. Для кожної дитини аркуш паперу, хокейне поле та фішка (шайба).

Варіант 2: можна включити елементи змагання між командами хлопчиків та дівчаток. За правильно виконане завдання команді зараховується гол. В кінці гри підраховується кількість голів.

Будь уважним

Хід. **Варіант 1:** вихователь пропонує розглянути малюнки на аркуші паперу, поділеному на 3 частини, розповісти по пам'яті, які предмети розміщені на верхній, середній, нижній частинах аркуша. Педагог демонструє інші зразки. Діти запам'ятовують їх і відтворюють на своїх аркушах.

Варіант 2: вихователь дає вказівку, які геометричні фігури покласти на верхню частину, які на нижню. Запитує, які фігури покладуть у вільну (середню) частину. Гра повторюється.

Обладнання: демонстраційні зразки для дітей — картки, поділені на 3 частини, силуетне зображення предметів, геометричних фігур.

Завдання. Вчити дітей орієнтуватися в просторі за схемою.

М'яч у кошик

Хід. У грі беруть участь 10 дітей, поділені на дві команди по п'ять гравців. Вони шикуються у дві колони. Перший в колоні одержує м'яч і схему послідовності виконання рухів з ним. Перед кожною командою на невеликій відстані один від одного виставляють п'ять стільців, за ними кошик. Кожна команда повинна провести м'яч через перепону і покласти його в кошик. Вести м'яч слід так, як зображено на схемі. Наприклад: прокотити м'яч під стільчиком, перекинути через стільчик, прокотити під стільчиками і покласти в кошик. Після того як перша дитина виконає всі дії з м'ячем в потрібній послідовності, друга, яка стояла за ним в колонці, бере м'яч із кошика, повертається на місце і повторює всі рухи в тій же послідовності.

Виграє та команда, яка перша правильно і швидко виконає завдання. При повторному проведенні гри даються інші таблички-схеми.

Обладнання: 2 м'ячі, два кошики, 10 стільчиків, схеми послідовності дій із м'ячем.

Водій

Х і д. У грі бере участь 5—6 дітей. Вихователь звертає їхню увагу на картки із зображенням дорожніх знаків, дає пояснення: «Це знаки для водіїв. Білі стрілки в синіх кружечках показують, куди можна їхати. Пряма біла стрічка вказує на те, що їхати можна тільки прямо вперед, стрілка, повернута в правий бік, вказує напрямок руху праворуч, а повернена в лівий бік — ліворуч. Подвійні стрілки говорять про те, що можна їхати прямо і в той бік, куди відходить маленька стрілочка. Всі водії повинні додержувати цих правил. Знаки встановлюються з правого боку дороги, по якій рухається транспорт. Ще є знаки, які вказують, де знаходиться бензоколонка, майстерня по ремонту машин, лікарня, їдальня та ін.».

Потім педагог вказує на перший варіант ігрового поля із знаками. Дає одному гравцю машинку і пояснює правила гри: «Ти — водій машини. Тобі потрібно заїхати 8 три пункти: на бензоколонку, станцію по ремонту автомашин і лікарню, а потім повернутися в гараж. Порядок відвідування цих пунктів вибирай сам. При цьому обов'язково стеж за дорожніми знаками і додержуй їх».

Одна дитина котить машину по доріжках ігрового поля, а інші спостерігають за її діями.

Якщо гравець виконав завдання правильно, йому пропонується ще один маршрут (інше ігрове поле).

О б л а д н а и и я: 8 карточок із зображенням дорожніх знаків (пункт медичної допомоги, технічне обслуговування автомашин, автозаправочна станція, поворот ліворуч, поворот праворуч, рух прямо і праворуч, рух прямо і ліворуч, рух прямо), чотири ігрових поля, (30X30 см), на яких зображена схема доріг із п'ятьма дорожніми знаками: два розташовані на перехресті і показують напрям руху, три — показники пунктів, в які потрібно заїхати. Можна використовувати одну схему, але з допомогою знаків змінювати «дорожню ситуацію» (таблиця №27).

ЗМІСТ

Передмова	3
Розділ І. Кількість і лічба	9
Друга молодша група	
Швидкий поїзд,.....	9
Чарівний мішечок	9
Конячка.....	10
Доручення	10
До нас прийшли гості.....	10
Збирання грибів	11
Качка з каченятами	11
Петрушчині гості.....	12
Схованка.....	12
Подорож по кімнаті.....	13
Рибалки (Нептун та рибки)	13
Бичок — білий бочок	13
Середня група	
Що змінилося?.....	14
Пошта.....	14
Кому скільки?.....	15
Погодуємо звірят	15
Ми лічимо	15
Пройди у ворота	16
У кого стільки ж?	16
Магазин	16
Автомобілі і гаражі	16
Тук-тук.....	17
Знайдемо курчат, каченят, кошенят	17
Котру іграшку заховано.....	17
Старша група	
Знайди стільки ж	18
Автопарк.....	18
Хто швидше назве?	19
Зроби стільки ж рухів	19
Злови м'яч.....	19
Хто швидше?.....	20
Матроси і танкісти	20

Підготовча до школи група

Хто знає, хай лічить далі	21
Назви попереднє число	21
Де мої сусіди?	21
Відгадай, яке число пропущено	22
Номер будинку	22
Живі числа.....	23
Відгадай на дотик, скільки предметів	23
Знайди собі пару	24
Додати — відняти.....	24
Мовчанка.....	25
Ланцюжок	25

Розділ II. Величина

Друга молодша група

Магазин	25
Одягнемо ляльку на прогулянку.....	25
Ганнусин день народження	26
Яка кулька в мішечку?	26
Струмочок.....	27
Збирання яблук.....	27
Хто знайде таке саме кільце.....	27
Збери матрешку.....	27

Середня група

Яка іграшка захована?	28
Постав машину в гараж	28
Хто швидше збере?	28
Заховай кульку в долоньку.....	29
Знайди таку саму стрічку	29
Кольоровий диск	29
Знайди товстий (тонкий) предмет.....	30
Навпаки	30

Старша група

В яку коробку?.....	30
Два басейни	31
Великий — маленький	32

Підготовча до школи група	
Що змінилось?	32
Зламани сходинки	33
Гастроном.	33
Магазин «Молоко»	33
Магазин «Овочі»	34

Розділ III. Геометричні фігури

Друга молодша група

Що змінилось?.....	34
Відгадай, що в мене у руці	35
Знайди таку саму форму	35
По будиночках!	35
Гаражі	35
Вгадай, що це	36
Впізнай на дотик.....	36
Що лежить у мішечку	36
Знайди предмет такої самої форми	37

Середня група

Гаражі	37
Відгадай, що це.....	37
Що там?	38
Підбери за формою	38
Подорож	39
З яких фігур складається предмет	39
Живі фігури	40

Старша група

Знайди пару	40
Чарівний мішечок.....	41
Доміно.....	41
Що змінилося?	41
Добери за формою.....	42
Знайди за описом	42
Покажи фігуру	43

Підготовча до школи група

Знайди предмет такої самої форми	43
--	----

Відгадай, що на моїй картинці.....	44
Хто швидше	44
Добери за формою.....	45
Полічи і склади	46
Виконай завдання	46

Розділ IV. Орієнтування в часі

Друга молодша група

Марійчин день.....	47
--------------------	----

Середня група

Коли це буває?	48
----------------------	----

Старша група

Наш день.....	48
Лото.....	49
Навпаки.....	50
Дні тижня	50

Підготовча до школи група

Тиждень	50
Пори року	51
Буває — не буває	51

Розділ V. Орієнтування в просторі

Друга молодша група

Купання ляльок	52
Ігри з підвісною кулькою	52
Що змінилось?	52
Поїзд	53
Лялька Марійка купила меблі.....	53

Середня група

Хто скаже правильно?	54
Що змінилось?.....	54
Відгадай, що де знаходиться	54
Склади такий самий візерунок.....	55
Де ведмедик?.....	55

Старша група

Куди підеш і що знайдеш	56
Стань там, де я скажу.....	56
Зайди іграшку.....	56

Чиє це місце?.....	57
Секрети.....	57
Підготовча до школи група	
Будь спритним	58
Хокей.....	58
Будь уважним.....	59
М'яч у кошик.....	59
Водій	60

Навчально-методичний посібник

Бібліотека дошкільного працівника

Мацюк Людмила Григорівна, Крушинська Валентина Данилівна

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З МАТЕМАТИКИ В ДИТЯЧОМУ САДКУ

Київ "Освіта"

Зав. редакцією *О. І. Цедик*. Художній редактор *О. М. Волковинська*.

Обкладинка художника *В. С. Пулера*. Технічний редактор *В. І. Ларченко*.

Коректор *Г. А. Зацерковна*

Здано до набору 08.06.91. Підписано по друку 13.11.91. Формат 84X)08/32. Папір друк. № 2. Гарнітура Таймс. Спосіб друку високий. Умова, арк. 3,36-1-1,68 вкл, Умови, фарбо-відб. 10,48. Обл.-видавн. арк. 2,97+1,63 вкл. Тираж 25 000

Зам. № 1 — 194.

Видавництво «Освіта», 254053, Київ, Ю. Коцюбинського, 5,

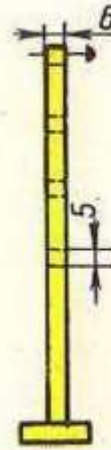
Текст підготовлений на видавничій автоматизованій системі "Каскад-СМ"

Діапозитиви виготовлено на Головному підприємстві республіканського виробничого об'єднання «Поліграфкнига». Надруковано на Київській книжковій .

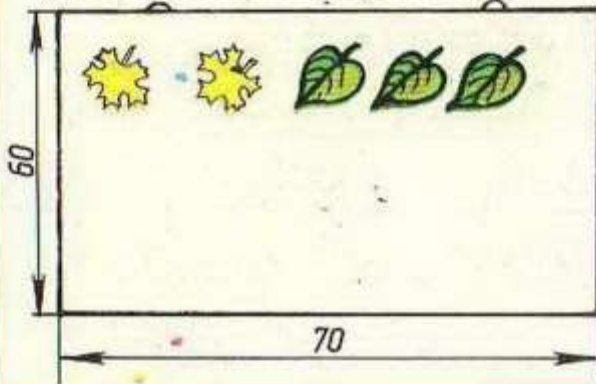
фабриці. 254054, Київ-54, Воровського, 24.

Табл. 1.

ОБЛАДНАННЯ

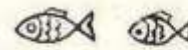
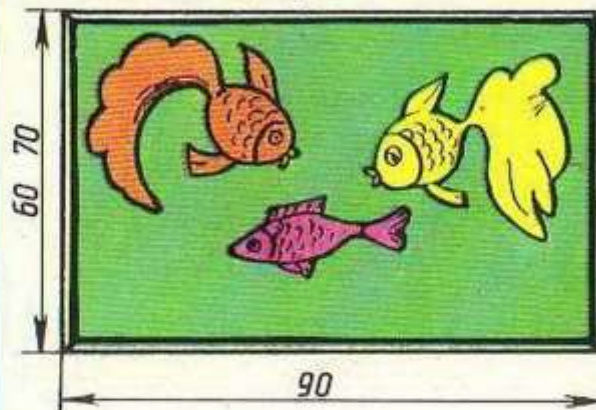


Дошка-аплікатор (металева основа)



Використовують предмети на магнітній основі

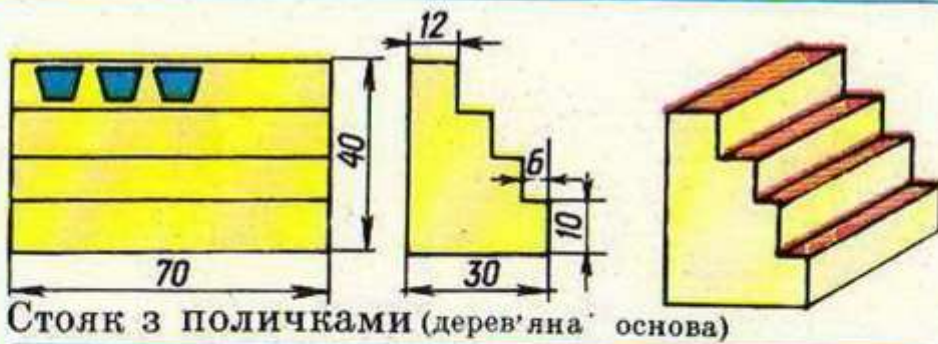
Фланелеграф (основа з тканини)



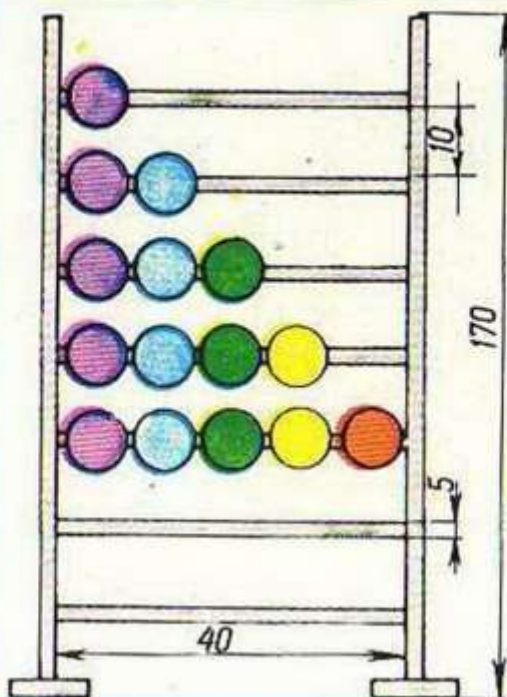
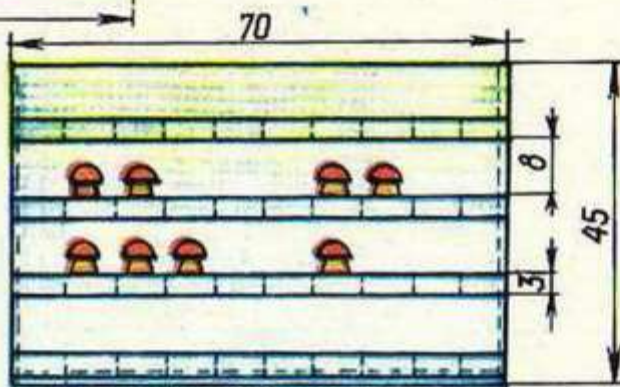
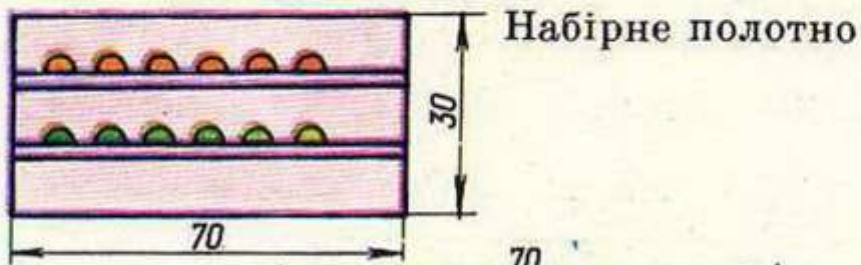
Використовують предмети на наждачній основі



(Зворотна сторона фланелеграфа, дошки-аплікатора)



Стояк з полицками (дерев'яна основа)



Східці Попової
(металева основа)

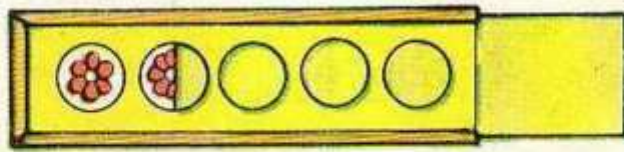
Використовують
предмети
на магнітній основі

1 2 3 4 5

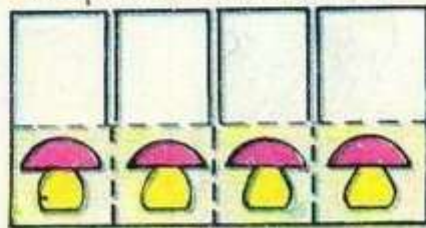


6 7 8 9 10

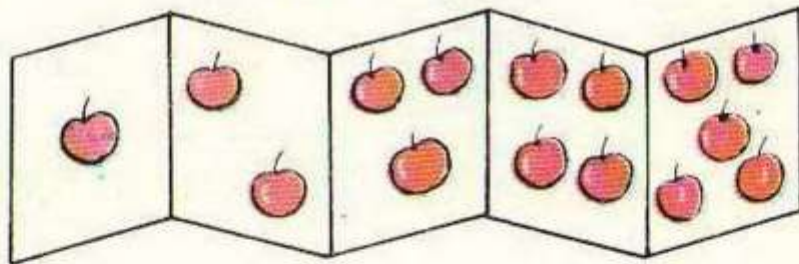
КІЛЬКІСТЬ ТА ЛІЧБА



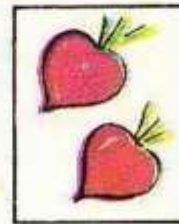
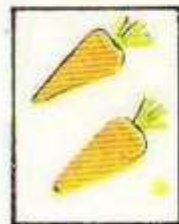
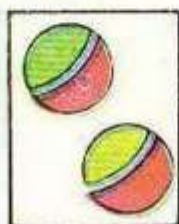
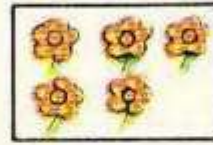
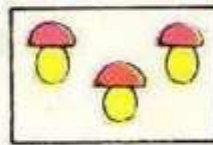
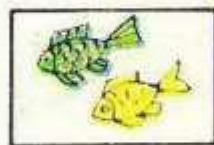
Картки-„лічильки“



Числові картки



У кого стільки ж?





Знайди стільки ж

парні		непарні		парні		непарні	

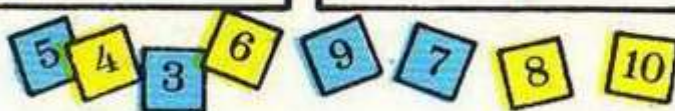
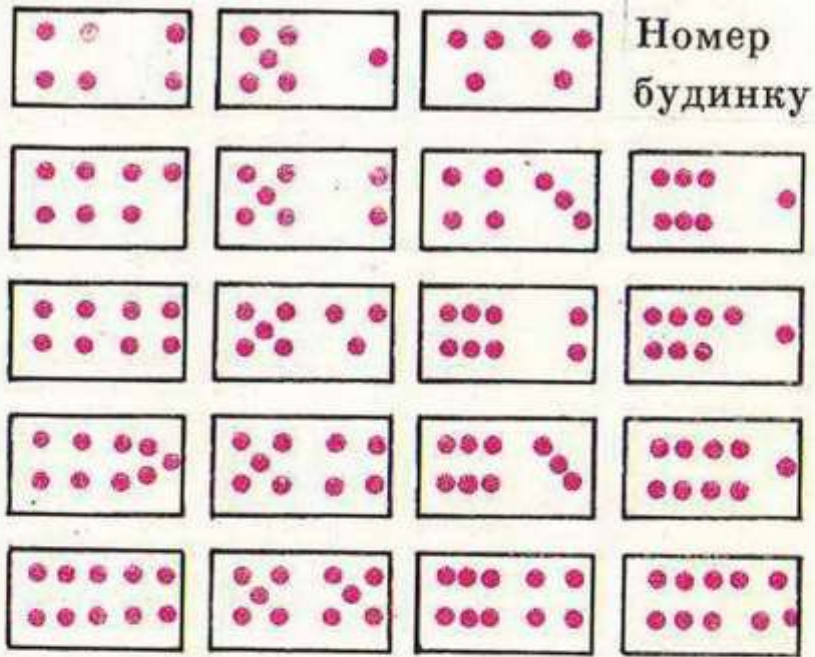
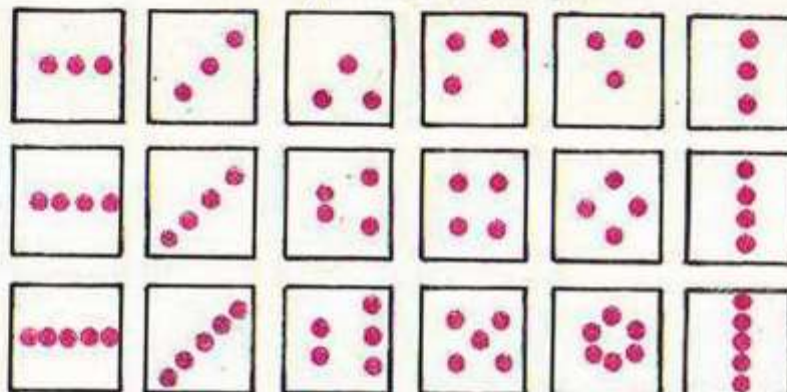


Табл. 5.



Знайди стільки ж



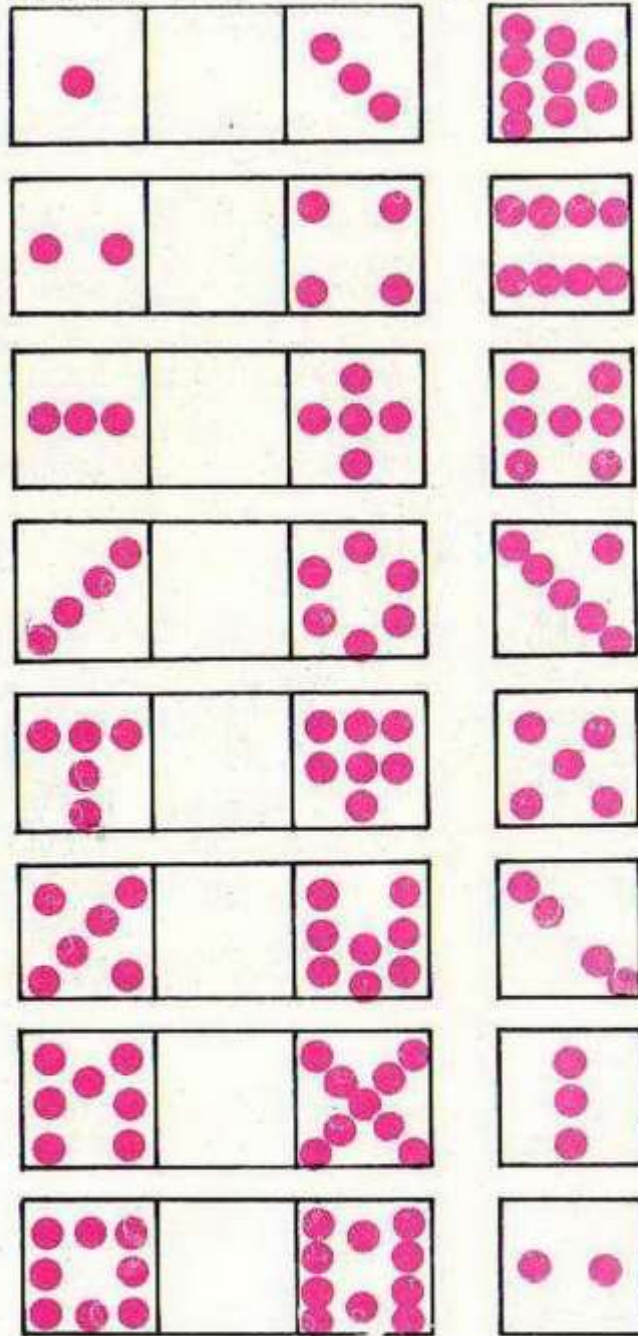
Де мої сусіди?

	6			
--	---	--	--	--

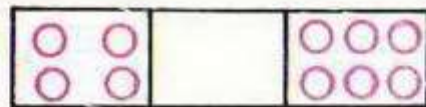
5	7		
---	---	--	--

Табл. 7.

Відгадай, яке число пропущено?



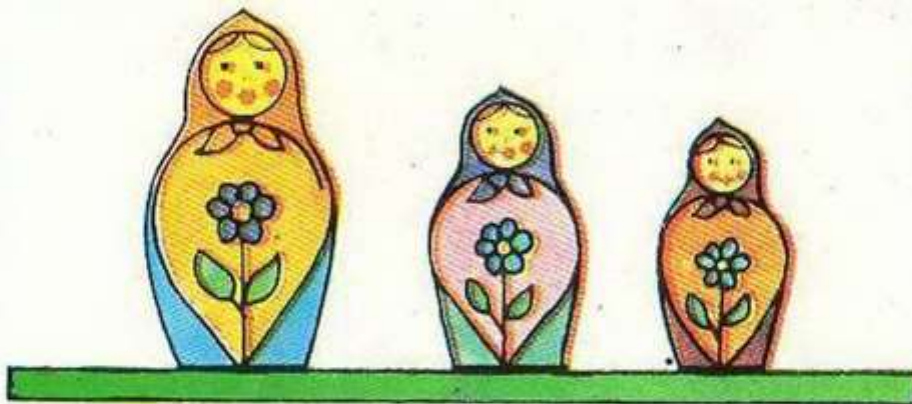
4		6
---	--	---



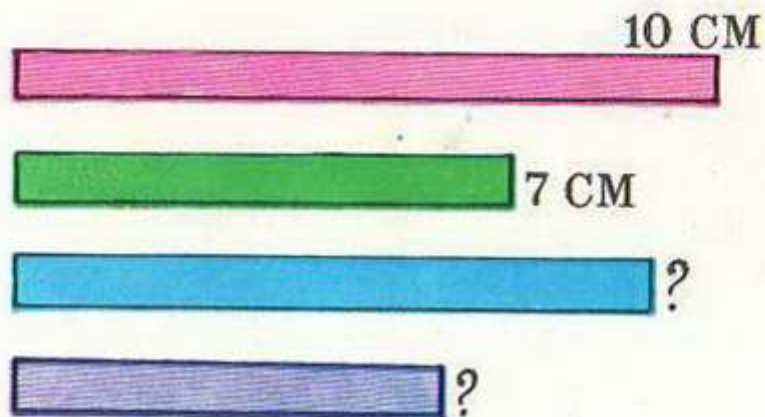
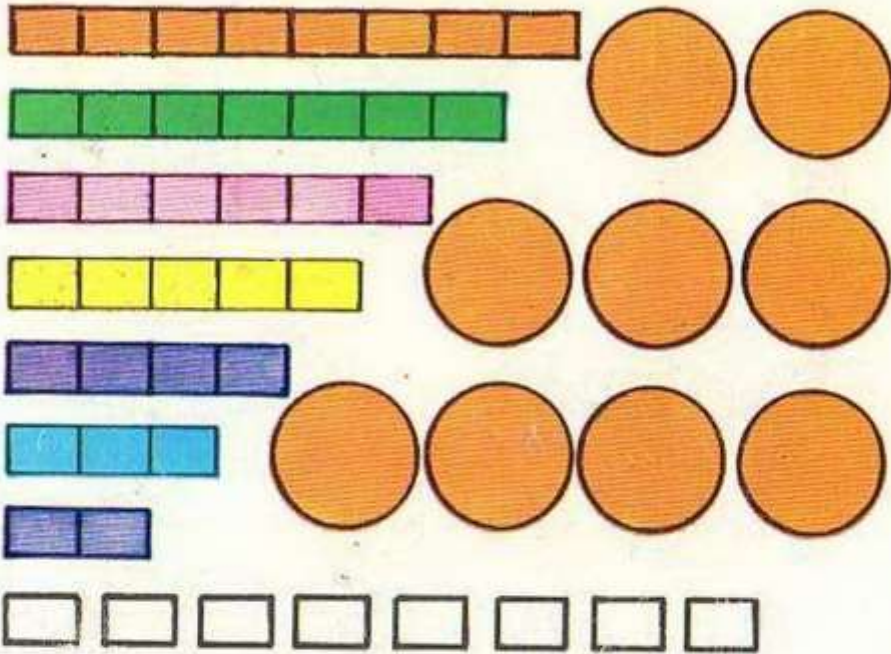
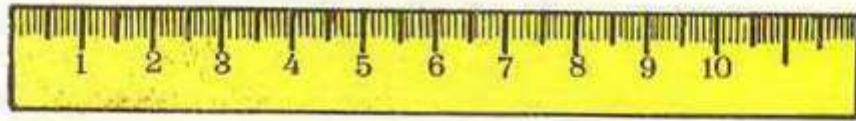
5



Якої матрешки не стало?

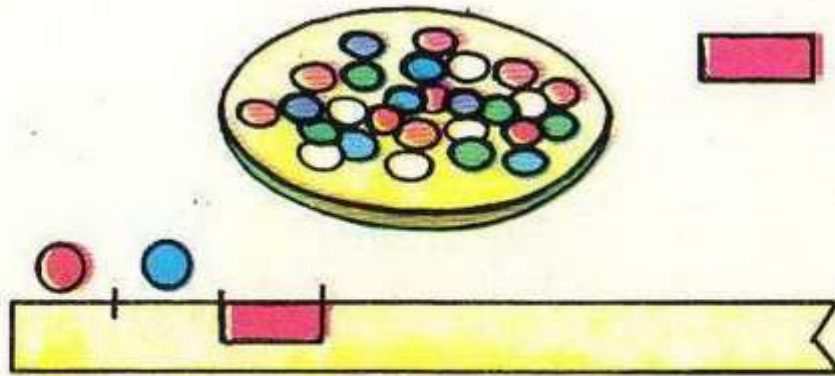


ВИМІРЮВАННЯ

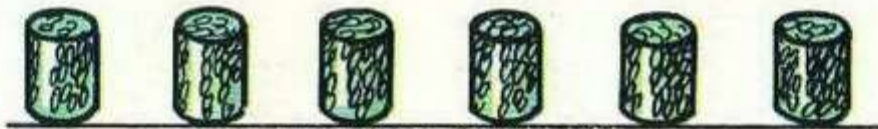
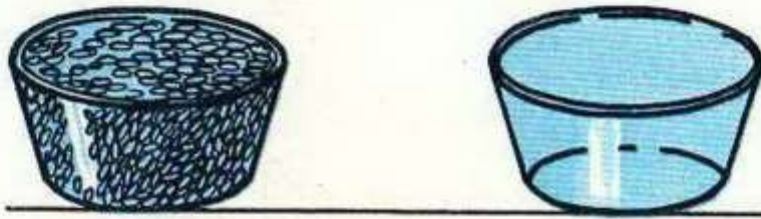


за допомогою сантиметра

ВИМІРЮВАННЯ



площинних предметів



сипких речовин

ваги

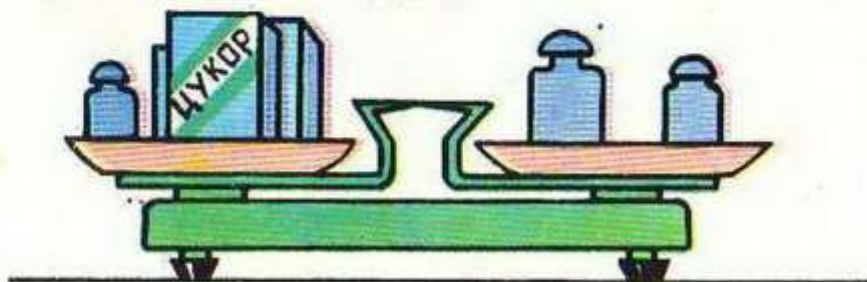
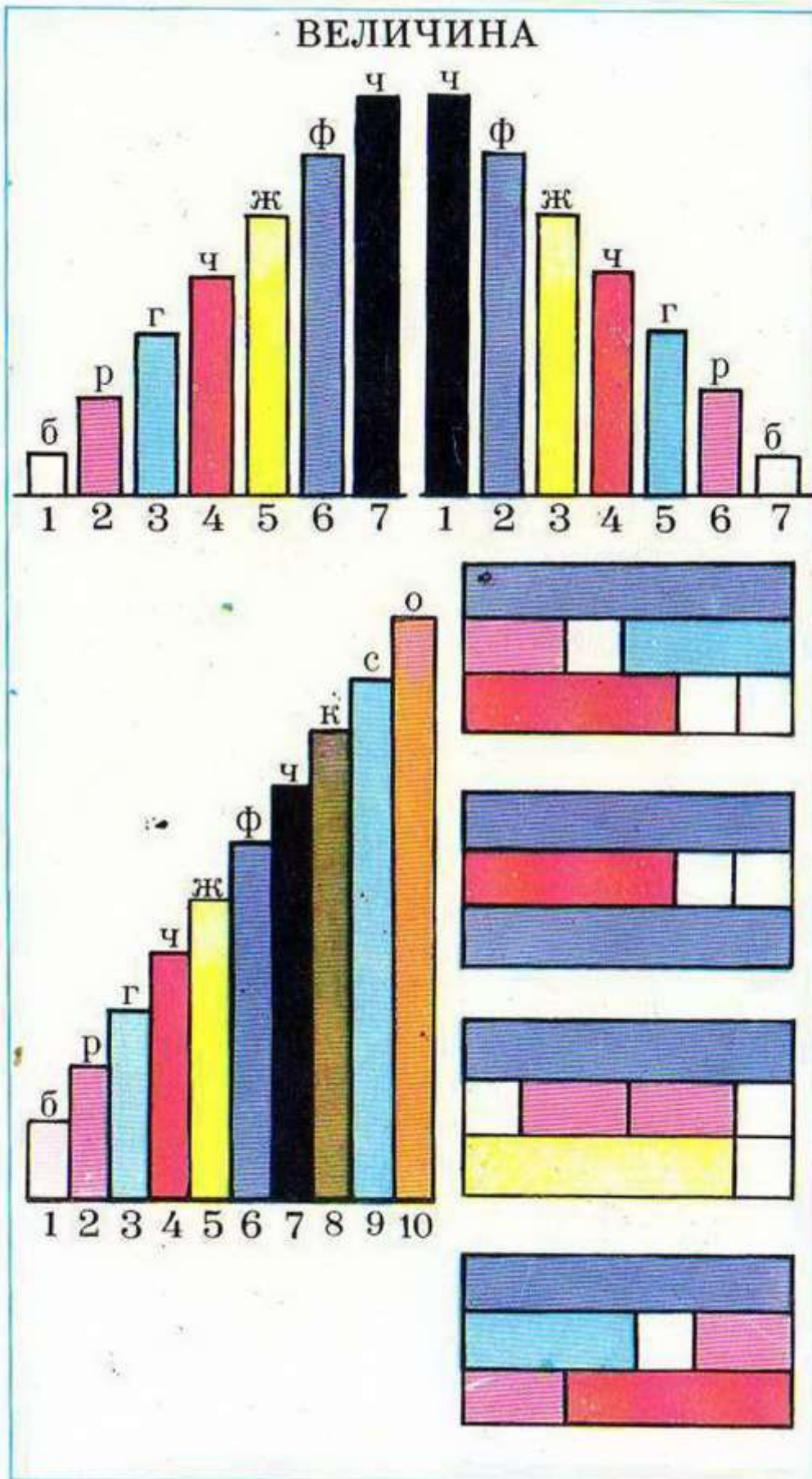


Табл. 11.





Пірамідки, різні за формою і величиною



Дидактичні розбірні іграшки

ГЕОМЕТРИЧНІ ФІГУРИ

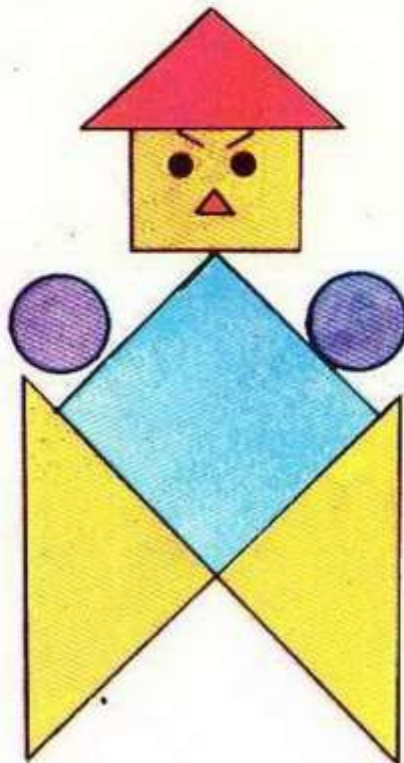
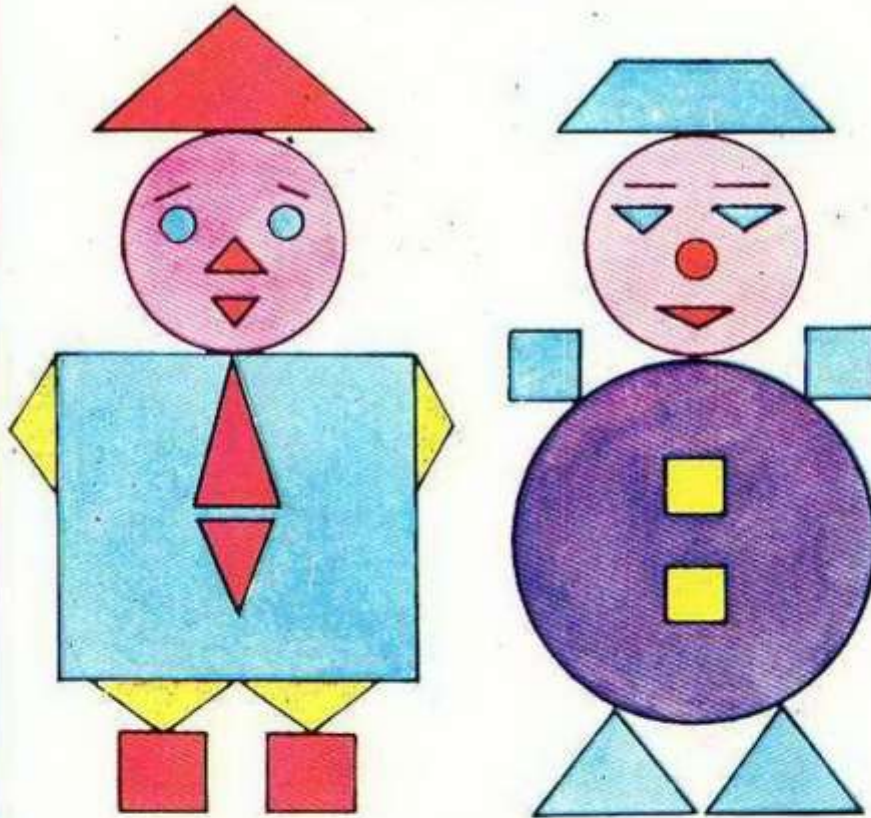
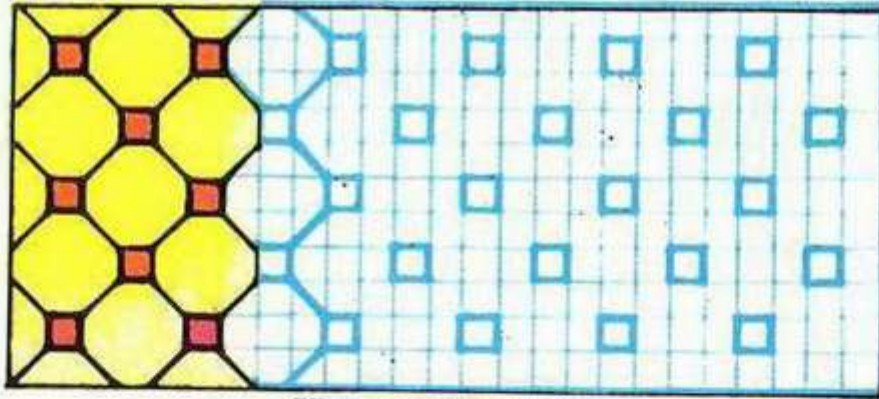
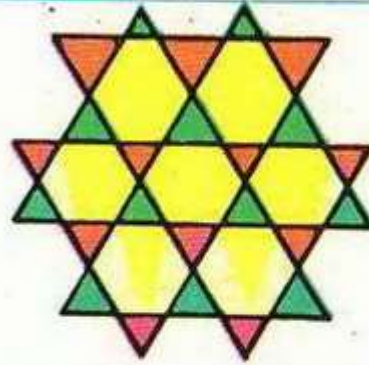
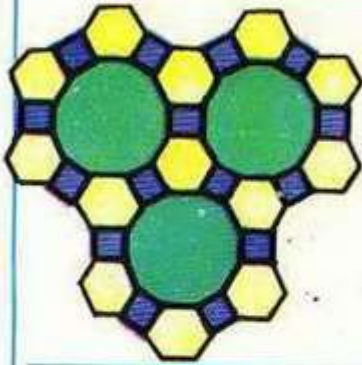


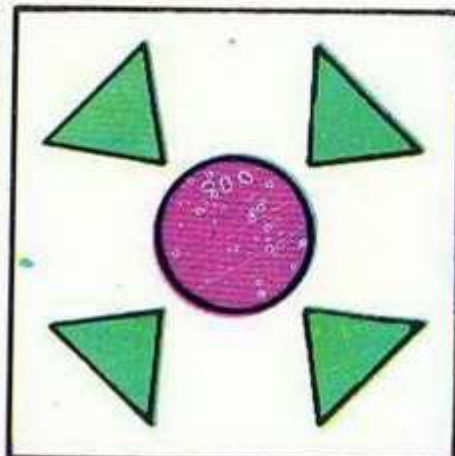
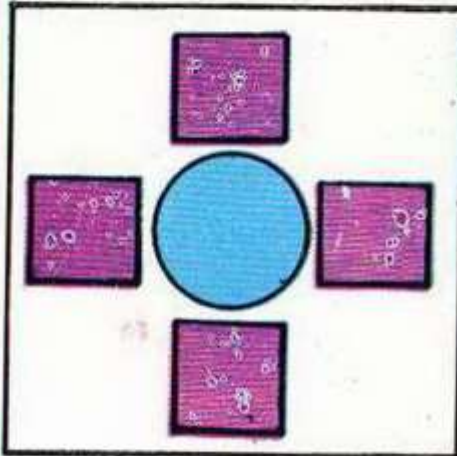
Табл. 14.



Намалюй узор

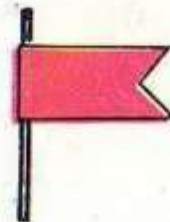
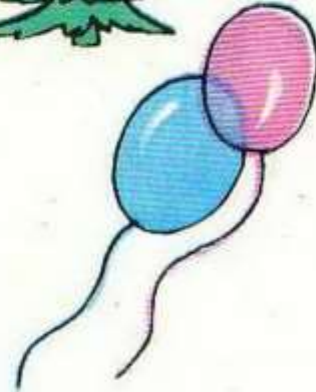
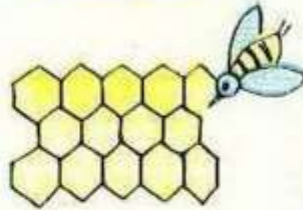
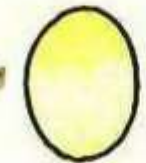
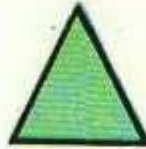
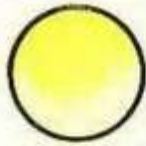


З яких фігур узор?

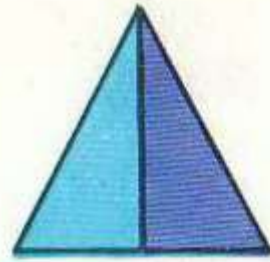
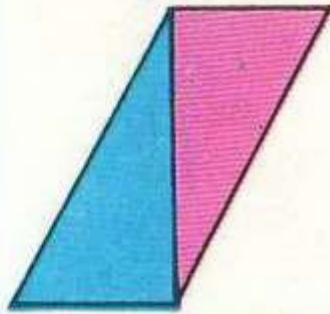
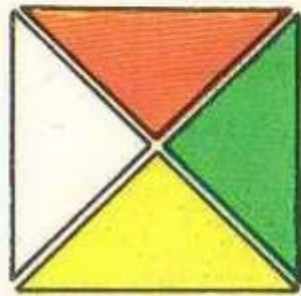
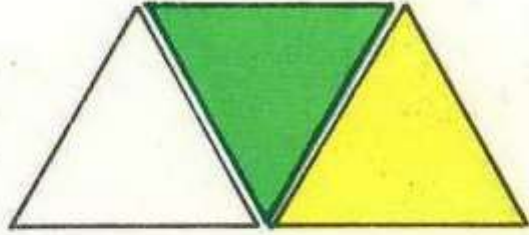
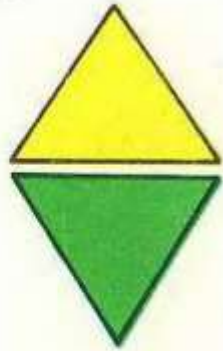


Знайди за описом

Добери за формою



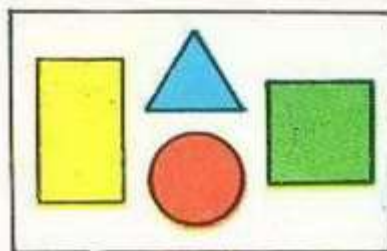
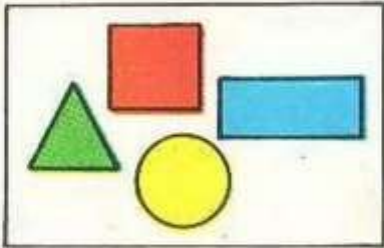
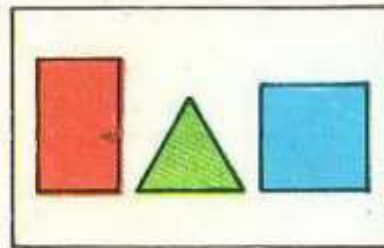
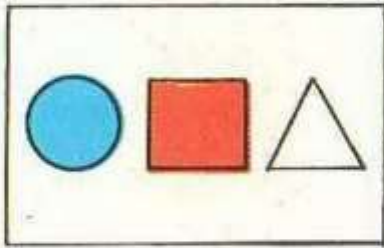
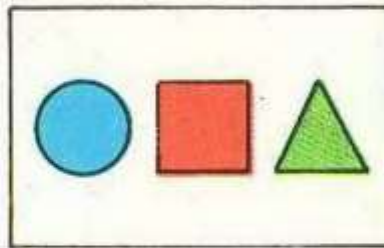
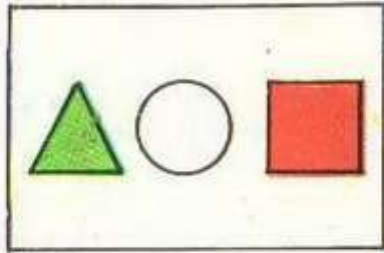
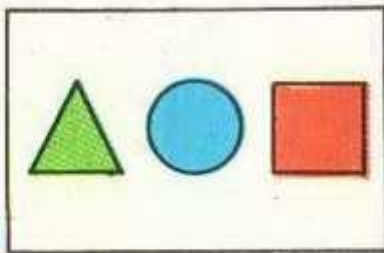
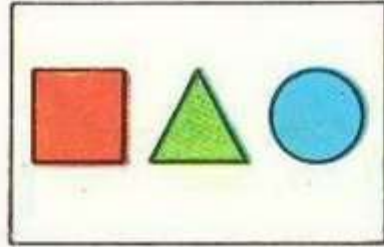
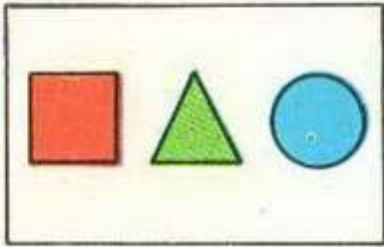
Склади фігуру

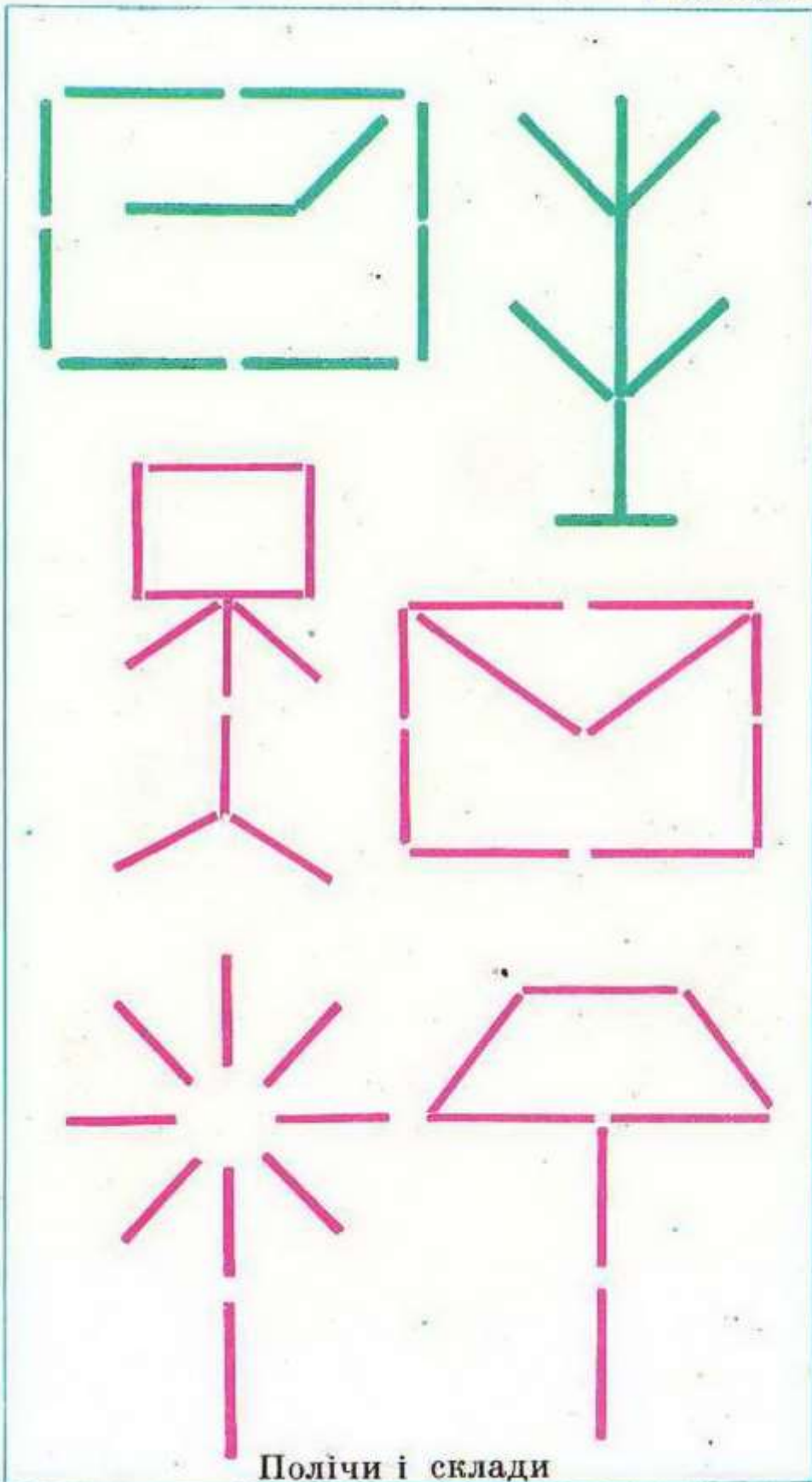


Домалюй предмет

Табл. 17.

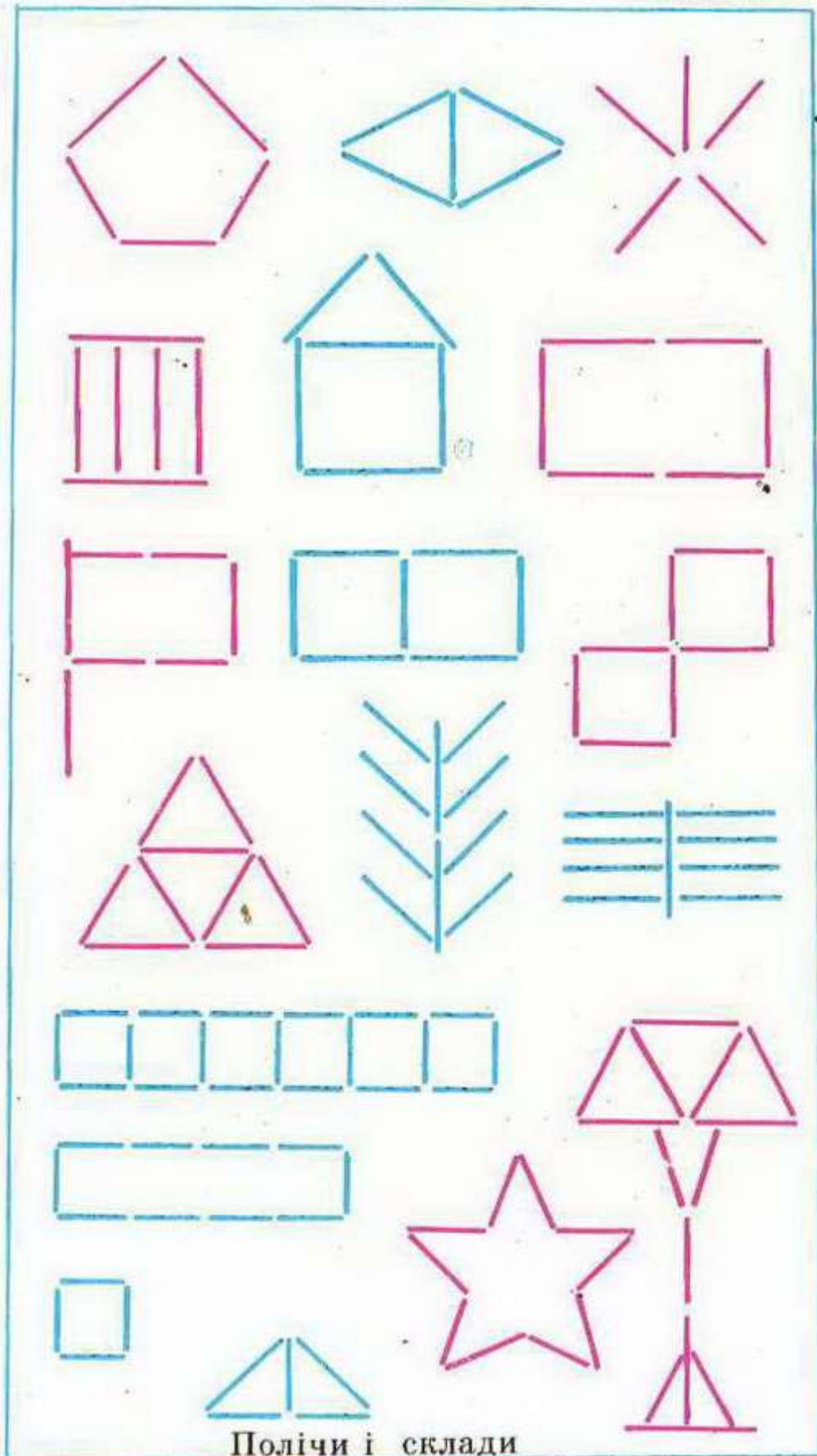
Склади такий самий візерунок





Полічи і склади

Табл. 19.



Полічи і склади

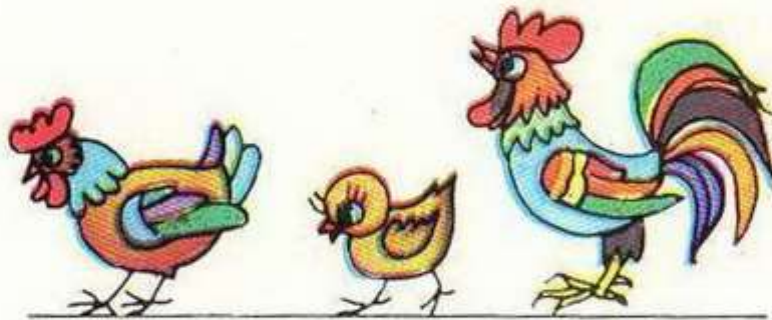
ОРІЄНТУВАННЯ У ПРОСТОРИ

Хто над ялинкою?



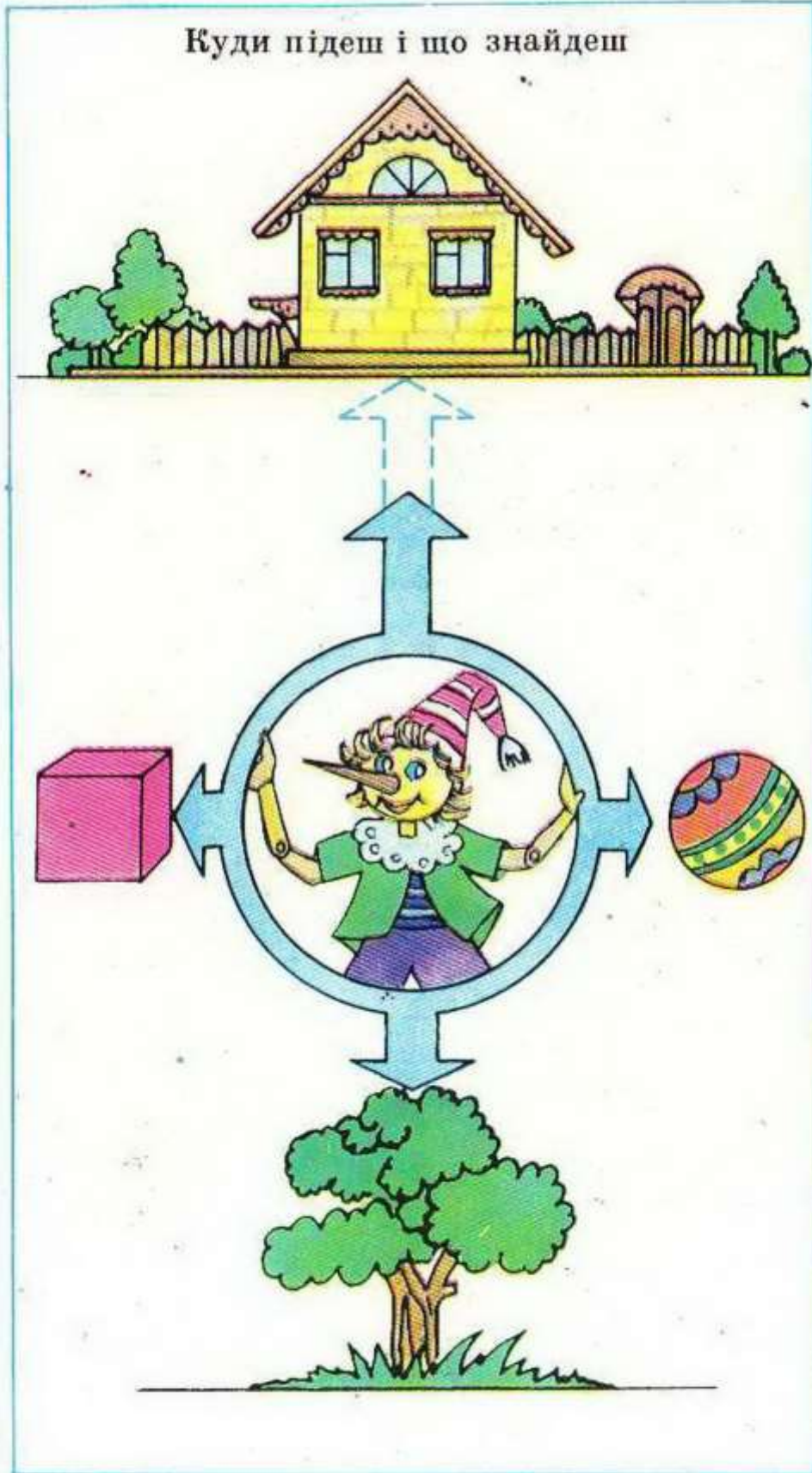
Хто під ялинкою?

Хто де знаходиться?



Хто близько? Хто далеко?

Куди підеш і що знайдеш



Де що знаходиться ?

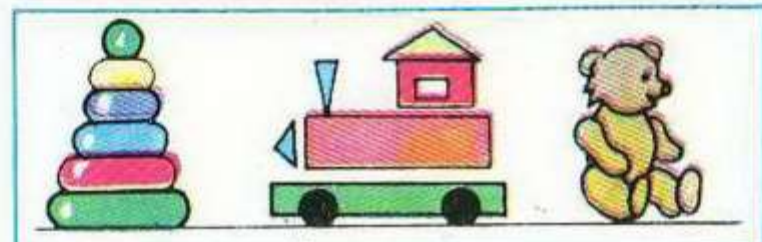
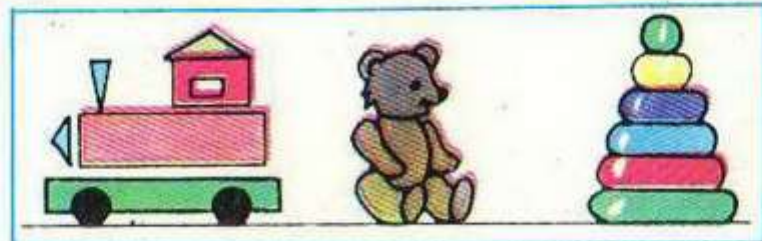
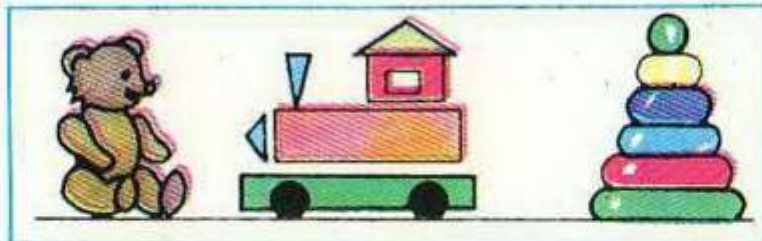
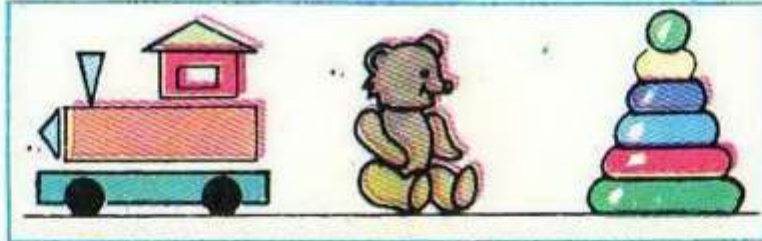
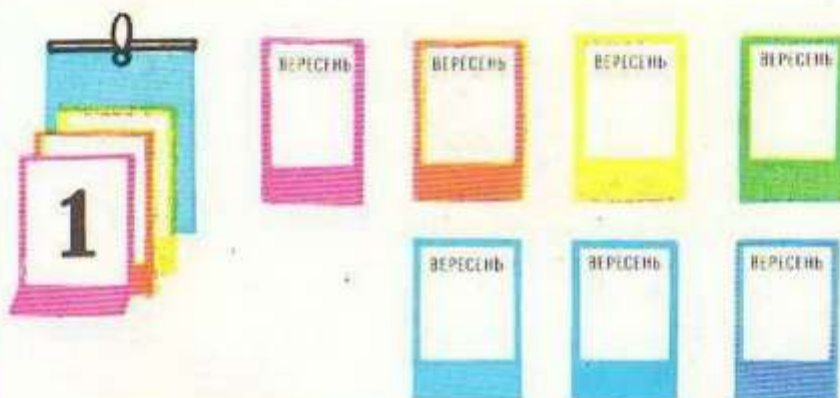
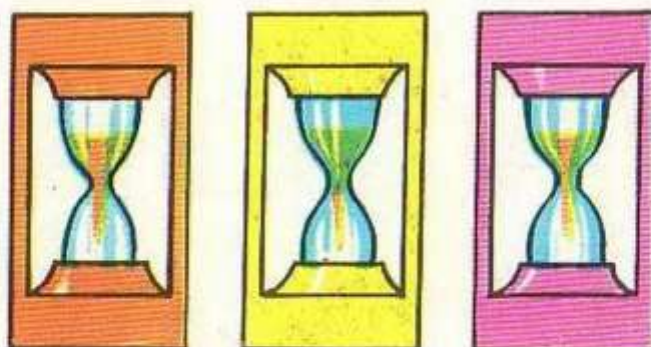


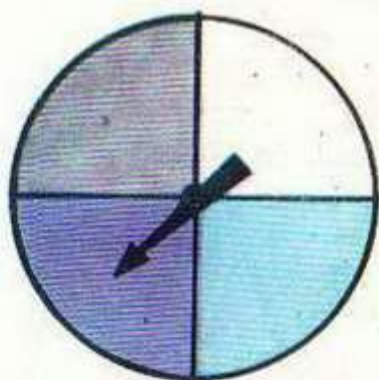
Табл. 24.

ОРІЄНТУВАННЯ У ЧАСІ



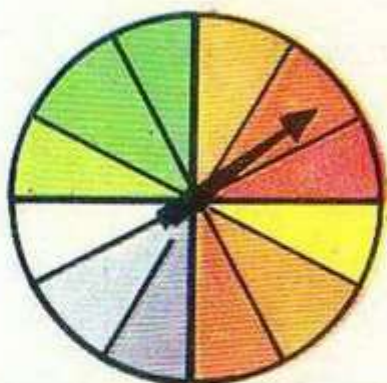
СІЧЕНЬ	ЛЮТЕ	БЕРЕЗЕНЬ	КВІТЕНЬ	ТРАВЕНЬ	ЧЕРВЕНЬ
БЕРЕЗЕНЬ	СЕРПЕНЬ	ВЕРЕСЕНЬ	ЖОВТЕНЬ	ЛИСТОПАД	ГРУДЕНЬ
7	14	21	28	31	

Календар „Частини доби“



-  День
-  Ніч
-  Вечір
-  Ранок

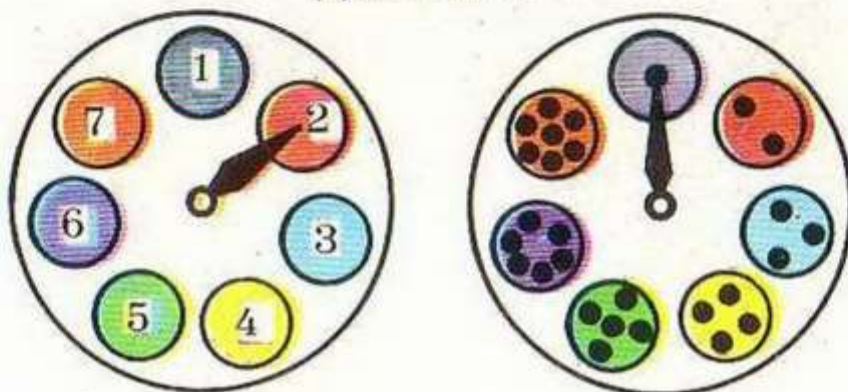
Календар „Пори року“



-  Зима
-  Весна
-  Осінь
-  Літо

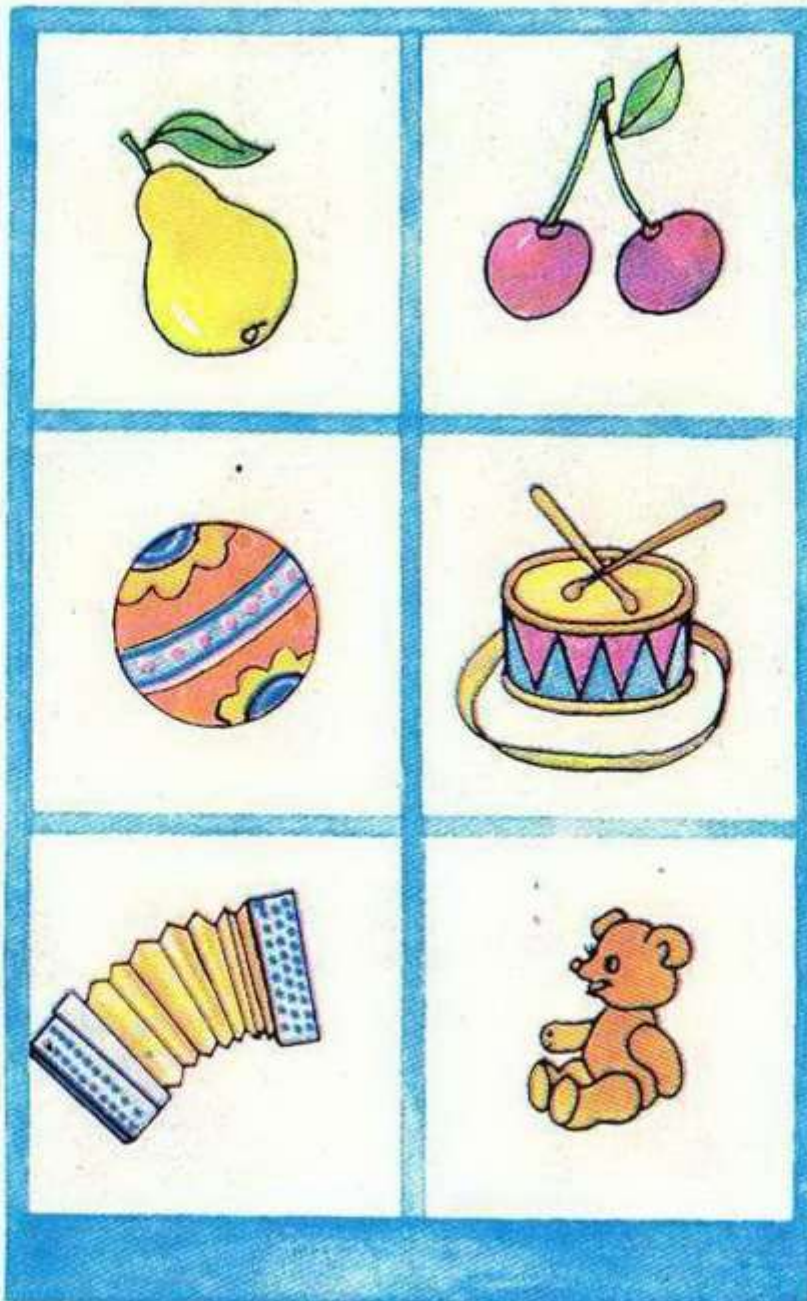


Дні тижня



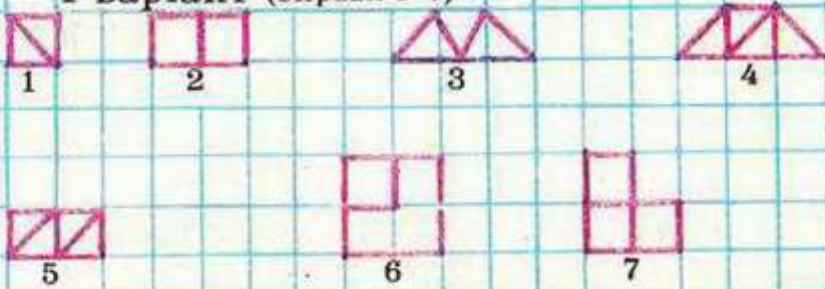
Календар „Тиждень“

Парні картинки

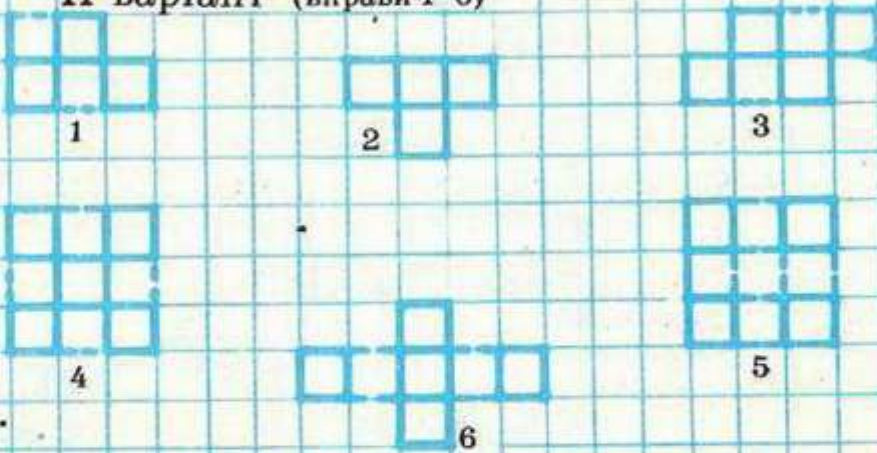


ГОЛОВОЛОМКИ Виконай завдання

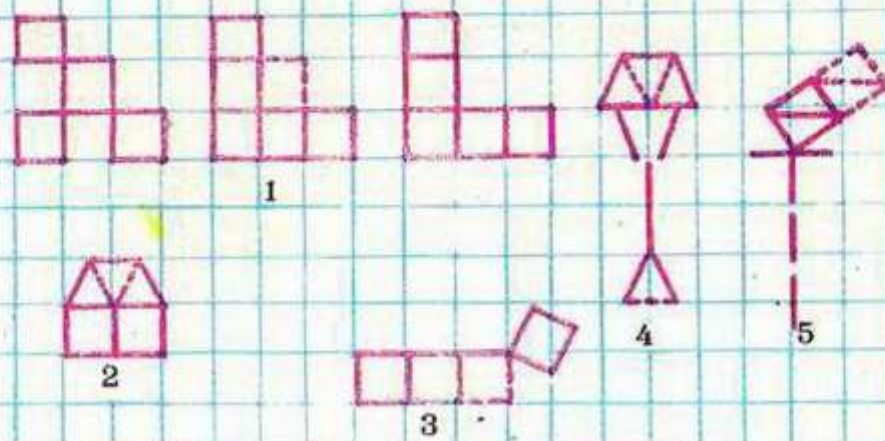
I варіант (вправи 1-7)



II варіант (вправи 1-6)

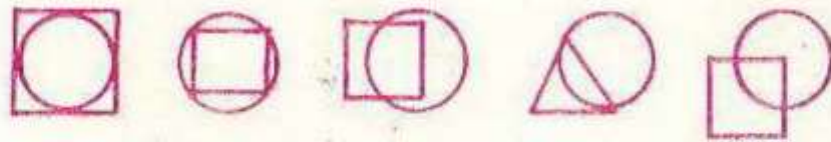
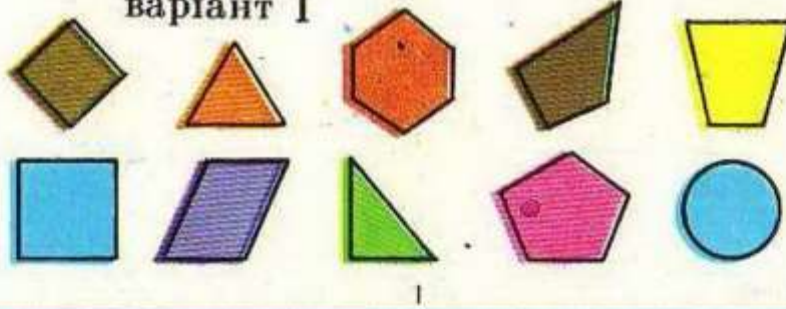


III варіант (вправи 1-5)

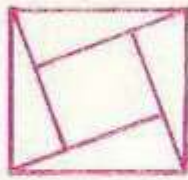
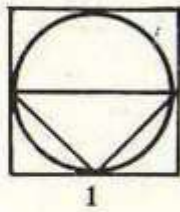


Хто швидше

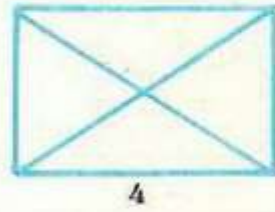
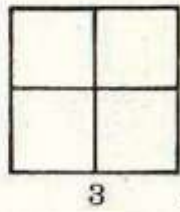
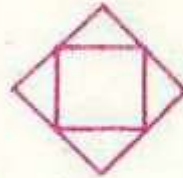
варіант I



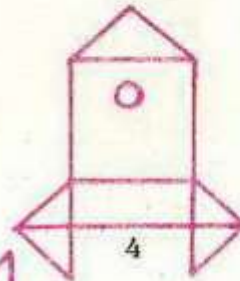
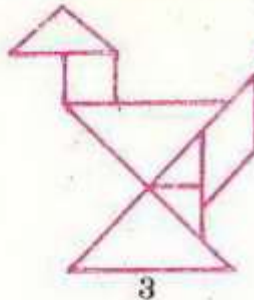
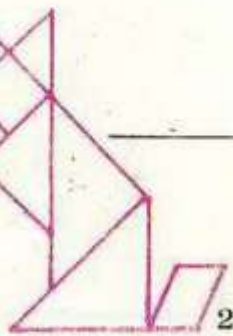
варіант II



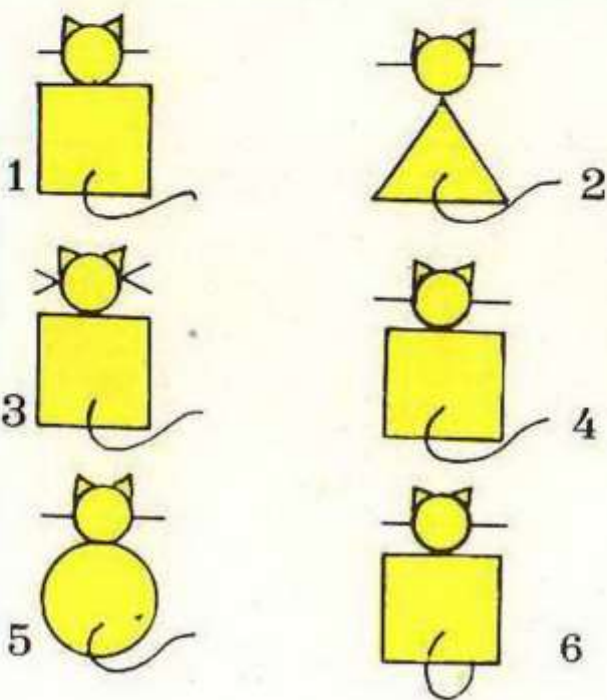
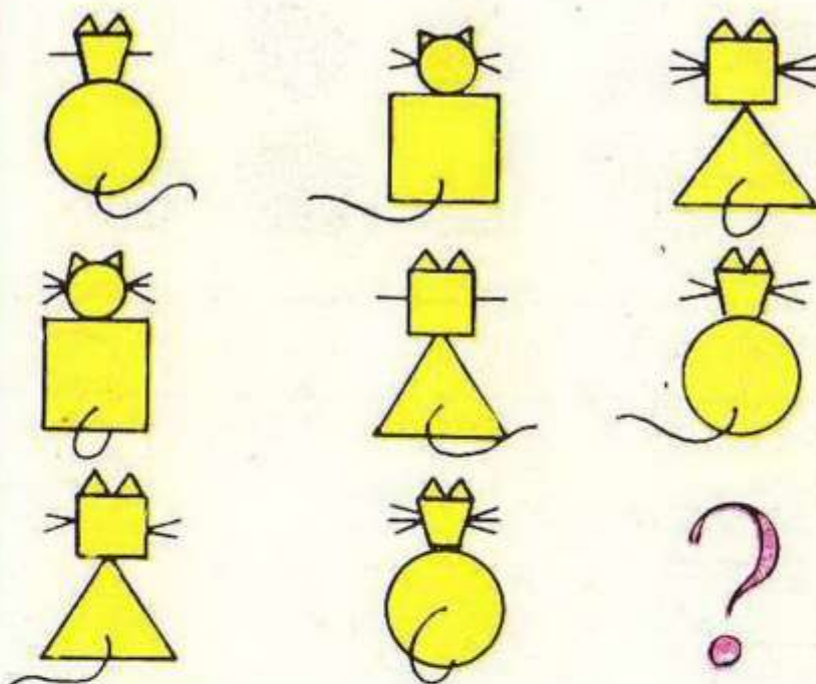
2



варіант III

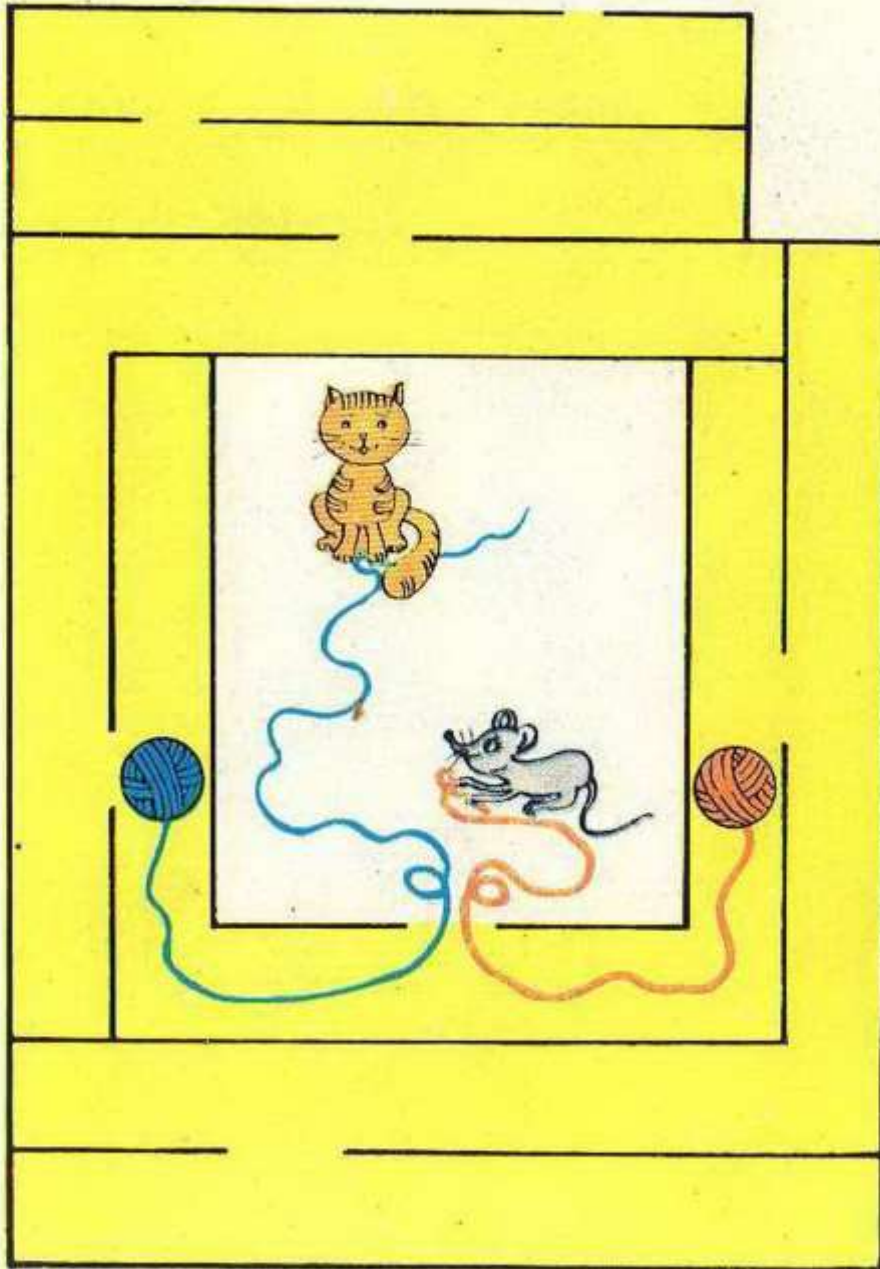


Знайди кішку



Лабіринт

Хто швидше вийде з лабіринту



Де чий будинок?

