

## Приложения.

### 1 «Робот»

**Дидактические задачи:** закреплять умение ориентироваться в пространстве, четко формулировать задания.

#### **Ход игры.**

Число участников - не меньше 6-8 человек. Робот - двигается только по команде и только тогда, когда задание четко сформулировано. Если Робот понял команду, он должен сказать: "Задание понял, выполняю". Когда выполнил, должен не забыть сказать: "Задание выполнил". Если задание сформулировано не четко, Робот должен сказать: "Уточните задание, я задание не понял".

Дети должны к Роботу обращаться вежливо и четко, по очереди формулировать различной сложности задания. Педагог следит за ходом игры. На роль Робота ребенок либо назначается, либо вызывается по желанию. Когда Робот выбран, он отходит в сторону или выходит за дверь. Педагог вместе с детьми определяет путь Робота (направление движения и количество шагов, например, не менее 2 и не более 5), темы вопросов. Затем дети прячут какой-либо предмет: игрушку, книги и т.д. Руководя Роботом, дети должны привести Робота к месту, где спрятан предмет.

Входит Робот, встает у двери.

Ребенок

Дорогой Робот, улыбнись и сделай, пожалуйста, 3 шага вперед.

### 2 «Волшебные ниточки»

**Дидактические задачи:** закрепить знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

**Оборудование:** лист бархатной бумаги 15x20 см, шерстяная нитка длиной 25—30 см.

#### **Ход игры.**

1-й вариант. Дети сидят за столами. Педагог показывает число предметов одним из способов: на счетной линейке, фланелеграфе, наборном полотне, с помощью картинок или игрушек. Дети выкладывают с помощью нитки цифру, соответствующую числу.

Можно загадывать загадки про цифры. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку.

2-й вариант. Дети поднимают нитку за один конец над листом и произносят хором волшебные слова: «Нитка, нитка, покружись, в цифру ... превратись!» Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей.

Робот

Задание понял, выполняю (улыбается, делает 3 шага вперед). Задание выполнил.

Ребенок

Уважаемый Робот, пожалуйста, прыгни на одной ножке. Робот

Задание не понял, задание не понял...

Педагог

Уточните Ваше задание. Робот может "перегореть".

Ребенок

Извини, Робот, будь любезен, прыгни на правой ножке 4 раза вперед.

Робот

Задание понял, выполняю.

Далее Роботу могут быть даны разнообразные задания, которые придумают дети.

Например:

- Сделай столько шагов вперед, сколько раз я хлопну.
- Сделай на носочках 4 шага, поверни налево и отгадай загадку.
- Закрой глаза, сделай 2 шага вперед

Все дети по очереди дают задание Роботу.

Игра заканчивается тогда, когда Робот доходит до назначенного места и находит спрятанный предмет.

### **3 «Бегите к цифре»**

**Дидактические задачи:** упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве; развивать слуховое и зрительное внимание.

**Оборудование:** карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

**Ход игры.**

Игра малой подвижности. Педагог (водящий) называет одну из цифр, дети находят в помещении карточку с ее изображением и бегут к ней. Если какой-то ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не выявится победитель.

Можно усложнить задание, предложив детям, встав около цифры, прохлопать в ладоши (или протопать, или присесть) число, которое она обозначает.

### **4 «Фотосалон»**

**Дидактические задачи:** закреплять образы цифр, понимать их соответствие числу предметов; развивать память и внимание.

**Оборудование:** карточки с изображением цифр; раздаточный материал: набор фишек (пуговиц или мелких игрушек), карточка размером 10x15 или 15x20 см, фишки.

**Ход игры.**

Педагог предлагает детям стать фотографами, т.е. на своей карточке-фотопластинке изображать фишками или мелкими игрушками цифры, которые «придут» в «фотосалон». За быструю и правильную фотографию можно заработать монетки (фишки).

В конце игры подводятся итоги: награждают того, кто набрал больше всех фишек.

### **5 «Найди себе место»**

**Дидактические задачи:** упражнять в умении различать цифры, определять их соответствие числу.

**Оборудование:** 2—5 обручей, в каждом из которых карточка с цифрой; общая сумма цифр должна равняться количеству детей в группе.

**Ход игры.**

Игра требует большого пространства, лучше проводить ее на ковре. Дети свободно двигаются по комнате, по сигналу каждый из них занимает место в одном из обручей. Количество детей в обруче должно соответствовать цифре внутри него.

Педагог проверяет правильность размещения детей. Если есть дети, которые не нашли себе места, нужно проговорить с ними варианты размещения внутри обручей. После этого игра продолжается: дети свободно двигаются по комнате, а педагог меняет расположение цифр в обручах.

Усложнить игру можно, если количество детей больше, чем сумма всех цифр в обручах.

### **6 «Сколько?»**

**Дидактические задачи:** упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

**Оборудование:** фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; раздаточный материал — набор цифр, фишки.

**Ход игры.**

Педагог показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграфе, наборном полотне или счетной лесенке. Дети пересчитывают картинки или игрушки, показывают цифру, соответствующую количеству картинок. Педагог проверяет правильность ответов у каждого ребенка. Если ребенок ошибается, то получает штрафную фишку.

В конце игры подводится итог: можно похвалить самых внимательных и умных детей, поаплодировать им.

### **7 «Придите ко мне»**

**Дидактические задачи:** закреплять умение различать цифры, устанавливать их соответствие числу.

**Оборудование:** карточки с цифрами.

**Ход игры.**

Дети сидят на ковре в удобной позе. Перед ними стоит водящий (педагог) со знакомыми детям цифрами в руках; показывает играющим одну из цифр, одновременно закрывает глаза и через несколько секунд говорит: «Стоп!» За это время к нему должно выбежать соответствующее цифре количество детей. После сигнала водящий открывает глаза и вместе с играющими подводит итог, правильно ли выбежали дети, соответствует ли их число поднятой цифре.

Примечание: после слова «Стоп!» играющим нельзя двигаться.

### **8 «Найди портрет числа»**

**Дидактические задачи:** закрепить умение считать предметы и устанавливать, соответствие их количества определенной цифре.

**Оборудование:** фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; карточки с цифрами.

**Ход игры.**

Педагог размещает определенное число предметов или картинок на демонстрационном материале. Один из игроков берет со стола соответствующую цифру, показывает ее остальным детям и спрашивает их: «Похоже?» Зрители оценивают правильность ответа; отвечающий за правильный выбор получает в награду фишку или аплодисменты зрителей.

Для усложнения можно попросить ребенка доказать правильность своего ответа. После этого игра продолжается.

### **9 «Кривые зеркала»**

**Дидактические задачи:** закреплять умение считать, ориентироваться в цифрах, учить находить предыдущее и последующее число.

**Оборудование:** демонстрационные карточки с цифрами и счетные линейки для каждого ребенка (вместо линеек можно использовать карточки произвольного размера и мелкие игрушки, геометрические фигуры или пуговицы).

**Ход игры.**

Педагог показывает цифру, а дети выкладывают на карточке или показывают на счетной линейке число на единицу больше или меньше данного. Например, педагог показал цифру 8, правильный ответ будет 7 или 9.

Верно ответившие дети, получают фишки, в конце игры подводится итог и награждаются победители.

Для усложнения можно заранее обговорить, какое число нужно показывать детям — меньшее или большее.

### **10 «Живые цифры»**

**Дидактические задачи:** упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа; закреплять умение уменьшать и увеличивать число на несколько единиц.

**Оборудование:** карточки с цифрами или эмблемы цифр.

#### **Ход игры.**

Каждый ребенок надевает на себя эмблему с цифрой, т.е. превращается в соответствующее ей число. Если детей много, можно выбрать судей, которые будут оценивать правильность выполнения заданий.

Варианты заданий:

педагог предлагает детям-«цифрам» разместиться в возрастающем (или убывающем) порядке;

показывает число одним из способов (на карточках фланелеграфа, с помощью игрушек, и т.д.) — к судьям выходит ребенок с соответствующей цифрой;

показывает число, а выходит ребенок с цифрой на одну единицу больше или меньше;

показывает число, а выходят дети с цифрами-«соседями»;

предлагает каждому числу увеличиться на одну единицу и рассказать, каким числом он станет, какой цифрой обозначится (варианты — увеличиться на 2, 3, уменьшиться на 1, 2, 3);

### **11 «Лифт»**

**Дидактические задачи:** закреплять прямой и обратный счет до 7, закрепление основных цветов радуги, закреплять понятия «вверх», «вниз», запоминать порядковые числительные (первый, второй...)

#### **Ход игры.**

Ребенку предлагается помочь жителям поднять или опустить их на лифте, на нужный этаж, считать этажи, узнать, сколько живет жильцов на этаж

### **12 «Отгадай»**

**Дидактические задачи:** закреплять умение различать круг, квадрат и треугольник.

**Оборудование:** мяч; круги, квадраты, треугольники разных цветов.

#### **Ход игры.**

Дети становятся в круг, в центре которого находится воспитатель с мячом.

Он говорит, что сейчас все будут придумывать, на что похож тот предмет, который будет показан.

Вначале воспитатель показывает желтый круг и кладет его в центр. Затем предлагает подумать и сказать, на что этот круг похож. Отвечает тот ребенок, которому воспитатель покатит мяч.

Ребенок, поймавший мяч, говорит, на что похож круг. Например, на блин, на солнце, на тарелку...

Далее педагог показывает большой красный круг. Дети фантазируют: яблоко, помидор...

В игре принимают участие все. Для того чтобы детям был более понятен смысл игры «Отгадай», покажите им иллюстрации. Так, красный круг – помидор, желтый круг – мя

### **13 «Найди такую же фигуру»**

**Дидактические задачи:** закреплять умение детей различать круг, квадрат и треугольник, прямоугольник, овал.

**Оборудование:** набор геометрических фигур

**Ход игры.**

Перед детьми на столе геометрические фигуры – круг, квадрат и треугольник, овал, прямоугольник.

Воспитатель показывает желтый круг. Ребята должны выбрать и показать точно такой же круг, а затем объяснить, почему именно его они показали. Затем воспитатель просит кого-нибудь из детей показать любую другую фигуру, остальные также должны найти и показать точно такую же. Тот ребенок, который показывал, проверяет вместе с воспитателем, правильно ли выбрали фигуры его друзья. Всегда следует уточнить, какую фигуру показал ребенок, какую и какого цвета показали остальные дети.

#### **14 «Телефон»**

**Дидактические задачи:** закрепить знание порядка цифр, умение находить соседние цифры.

**Ход игры.**

Из картона изготавливается корпус телефонного аппарата с дырочками для цифр и трубка. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Дети выполняют следующие задания:

выкладывают полный цифровой ряд (от 0 до 9);

выбирают и выкладывают цифры специальных телефонных номеров (02, 03 и т.д.);

выкладывают цифры своего домашнего телефонного номера.

#### **15 «Найди свой домик»**

**Дидактические задачи:** закреплять умение различать и называть круг и квадрат.

**Оборудование:** круг, квадрат, 2 обруча, круги и квадраты по количеству детей, бубен.

**Ход игры.**

Воспитатель кладет на пол два обруча на большом расстоянии друг от друга. Внутри первого обруча он помещает вырезанный из картона квадрат, внутри второго – круг.

Детей надо разделить на две группы: у одних в руках квадрат, а у других – круг.

Затем воспитатель объясняет правила игры, которые заключаются в том, что ребята бегают по комнате, а когда он ударит в бубен, должны найти свои домики. Те, у кого круг, бегут к обручу, где лежит круг, а те, у кого квадрат, – к обручу с квадратом.

Когда дети разбегутся по местам, воспитатель проверяет, какие фигуры у детей, правильно ли они выбрали домик, уточняет, как называются фигуры и сколько их.

При повторном проведении игры надо поменять местами фигуры, лежащие внутри о

#### **16 «Поезд»**

**Дидактические задачи:** учить составлять группы отдельных предметов, пользоваться словами – много, мало, один, закреплять порядковый счет, умение соотносить количество предметов с цифрой

**Оборудование:** игрушки по темам «Зоопарк», «Посуда», «Игрушки», свисток.

**Ход игры.**

В разных местах комнаты расставлены игрушки по темам: «Зоопарк», «Дом посуды», «Магазин игрушек». Дети, встав друг за другом, образуют «паровоз и вагоны». Сколько паровозов? Сколько вагонов? «Поезд» готов к отправлению. Раздается сигнал (свисток), и «состав» начинает движение. Подъехав к «Зоопарку», «состав» останавливается. Воспитатель спрашивает:

- Какие звери живут в зоопарке? Сколько их?

Дети должны не только назвать зверей, но и уточнить их количество. Например, один медведь, один лев, много обезьян, много зверей.

«Поезд» вновь отправляется в путь. Следующая остановка «Дом посуды». Ребята должны рассказать, какая посуда продается, сколько предметов посуды. Например, много тарелок, много чашек, одна кастрюля, одна ваза, много ложек, один чайник.

Третья остановка «Магазин игрушек». Воспитатель предлагает детям отгадать загадку:

Серый байковый зверюшка, длинноушка.

Ну-ка, кто он, угадай

И морковку ему дай! (Зайка)

После ее отгадывания игра продолжается.

### 17 «Чудесный мешочек»

**Дидактические задачи:** учить различать и называть круг, квадрат и треугольник.

**Оборудование:** квадрат большой и маленький, «чудесный мешочек» с набором геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники разной величины), мяч.

**Ход игры.**

Первый вариант. Воспитатель кладет на стол одну из фигур и предлагает кому-то из детей, не подглядывая, найти такую же в мешочке. Достав фигуру, ребенок называет ее.

Второй вариант. Воспитатель называет какую-нибудь геометрическую фигуру (например, треугольник). Вызванный ребенок должен на ощупь найти его в мешочке, достать и назвать. Затем фигуру убирают обратно.

После этого дети поочередно достают из мешочка круги и квадраты и называют их.

Третий вариант. Педагог предлагает одному ребенку достать из мешочка большой треугольник, а другому — маленький. После того как дети выполняют задание, необходимо уточнить, какую фигуру достал каждый ребенок, какого она цвета и какой величины

### 18 «Игра с палочками»

**Дидактические задачи:** тренировать детей различать правую и левую руки.

**Оборудование:** счетные палочки в коробке (по 12 шт).

**Ход игры.**

Воспитатель предлагает ребятам поиграть с палочками. По сигналу они правой рукой выкладывают по одной палочке из коробки, затем, также по одной палочке, убирают обратно. При этом коробка должна стоять перпендикулярно ребенку. Одной рукой он должен держать ее, а другой откладывать палочки. Выигрывает тот, кто быстрее всех выполнит задание.

Во время игры педагог уточняет, какой рукой работал ребенок, сколько палочек на столе и сколько палочек в его руке. Это же упражнение можно сделать и левой рукой.

### 19 «Куда спряталась мышка»

**Дидактические задачи:** научить находить предмет в пространстве, определяя его местонахождение словами: вверху, внизу, на, слева, справа.

**Оборудование:** мышка – игрушка.

**Ход игры.**

Воспитатель начинает игру с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится.

Кто это? (Мышка)

«К нам в гости прибежала мышка, она хочет с вами поиграть. Закройте глазки, а мышка в это время от вас спрячется». Ставит ее под стол, на шкаф... Дети, открыв глаза, ищут мышку.

Найдя ее, ребята говорят, где она находится. Используя слова: наверху, внизу, на, слева, справа.

## **20 «Куда пойдешь»**

**Дидактические задачи:** упражнять в умении двигаться в заданном направлении и определении местонахождения предмета при помощи слов: впереди, слева, справа, сзади.

**Оборудование:** игрушки.

### **Ход игры.**

В комнате спрятаны игрушки. Воспитатель дает задание детям:

«Иди вперед. Остановись. Направо пойдешь – машинку найдешь, налево пойдешь – зайчика найдешь. Куда пойдешь?»

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

## **21 Упражнение «Мы шагаем»**

**Дидактические задачи:** закрепить понятие – длинный, короткий.

### **Ход игры.**

Дети ходят по комнате. При команде «Короткий!» они делают короткие шаги, а при команде «Длинный!» — очень длинные шаги.

После игры воспитатель предлагает детям попеременно произносить слова «длинный — короткий».

В игру могут вноситься дополнения. Например, дети, которые физически более развиты, делают длинные (или короткие) шаги на цыпочках.