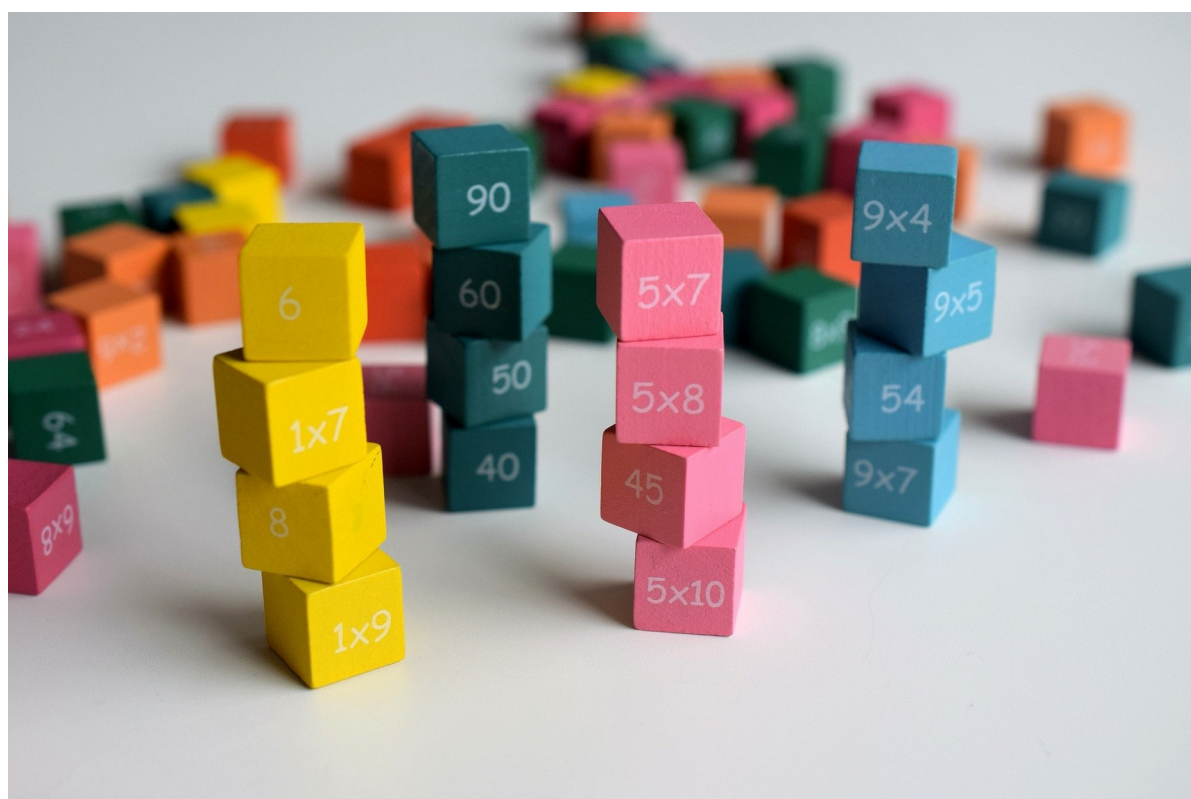


**Дидактические игры
с детьми дошкольного возраста с использованием
конструкторов «Арифметика» и «Геометрия»**



Раздел: «Количество и счет»

1. Дидактическая игра «Цифровая дорожка»

Цель: закреплять умения детей составлять цифровой ряд (числовой луч) чисел от 1 до 10 и обратно. Развивать мелкую моторику рук пальцев.

Материал: конструктор ТИКО «Арифметика».

Ход игры: Дети (группа детей) рассаживаются в круг или за столы, у каждого набор «ТИКО «Арифметика».

1 вариант: Дети выкладывают дорожку из цифр от 1 до 10



2 вариант: Дети выкладывают дорожку из цифр от 10 до 1

3 вариант: Дети выкладывают дорожку из цифр от 3 до 7; от 4 до 9 и т.д.

Можно и в обратном направлении



4 вариант: Ведущий (взрослый) составляет числовой луч от 1 до 10 с пропущенными в нем цифрами, которые заменены желтыми (пустыми) квадратами). Задача игрока – найти пропущенную цифру и поставить ее на соответствующее место. (Аналогично с цифровыми квадратами).



2. Дидактическая игра «Цифровой конструктор»

Цель: способствовать запоминанию цифр через выкладывание их из отдельных деталей конструктора.

Материал: конструктор ТИКО «Геометрия».

Ход игры: Дети (группа детей) рассаживаются в круг или за столы, у каждого набор «ТИКО «Геометрия».

1 вариант: Из деталей конструктора ТИКО дети составляют цифры: самостоятельно придуманные, либо по образцу.

2 вариант: Воспитатель составляет неправильную цифру (в зеркальном изображении - "задом наперед" или перевернутую - "вверх ногами"), а ребенок переставляет детали так, чтобы получилась правильная цифра.

3 вариант: «Преобразование цифр». Например: педагог кладет одну деталь конструктора и просит ребенка добавить только одну деталь так, чтобы получилась цифра. Следующий ход - добавить детали или поменять их местами, чтобы получилась новая цифра. Далее ребенок преобразует выложенную цифру в другую.

Возможны следующие ряды букв: 1-7 ; 3-8; 0-6-9; 6-8

3. *Дидактическая игра «Какое число рядом»*

Цель: упражнять в определении последующего и предыдущего числа к названному.

Материал: конструктор ТИКО «Арифметика».

Ход игры: Дети (группа детей) рассаживаются в круг, у каждого набор «ТИКО «Арифметика».

1 вариант: Водящий называет любое число до 10, игроки выкладывают предыдущее или последующее число. Если ребенок ошибся, все хором называют это число.



2 вариант: Водящий раздает каждому ребенку карточку с числом. Задача ребенка выложить цепочку - предыдущее или последующее число.

4. *Дидактическая игра «Найди пару»*

Цель: закреплять умение детей устанавливать соответствие между количеством предметов, числом и цифрой

Материал: конструктор ТИКО «Арифметика».

Ход игры:

1 вариант: используя квадраты с цифрами и квадраты с точками, соотнести количество точек на квадрате с соответствующей цифрой.



2 вариант: используя квадраты с цифрами, подобрать соответствующее количество зеленых (желтых) квадратов.



Раздел: «Геометрические фигуры»

1. Дидактическая игра «Найди предмет»

Цель: Учить сопоставлять формы предметов – плоскостные с объемными.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия».

Ход игры: Игроки сидят полукругом. В центре – обруч, внутри которого находятся объемные фигуры (куб, пирамида, призма, и т.д.).

Правила игры: к кому подкатится мяч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какой покажет водящий. Игрок, к которому подкатился мяч, выходит, водящий показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы, но объемной. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Игра продолжается, пока все предметы не будут подобраны к образцам.

2. Дидактическая игра «Подбери фигуру»

Цель: Упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размещены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из 1-2 или нескольких частей.

Ход игры:

1 вариант: водящий объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы».

2 вариант: аналогично, но с объемными фигурами.

3. Дидактическая игра «Мастерская форм»

Цель: формировать умение воспроизводить разновидности геометрических фигур.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия», схемы.

Ход игры: ведущий объявляет, что дети сегодня поиграют в игру «Мастерская форм», в которой каждый постарается выложить различные фигуры. Дети самостоятельно строят знакомые и придуманные разновидности фигур.

Раздел: «Ориентировка в пространстве»

1. Дидактическая игра «Расскажи про свой узор»

Цель: способствовать овладению пространственными представлениями (слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, середина).

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия».

Ход игры:

1 вариант: используя набор конструктора, игроки составляют по замыслу различный плоскостной узор, состоящий из 5 фигур. Затем

рассказывают, в какой части (слева, справа, вверху, внизу, середине) фигуры, расположены те или иные геометрические фигуры.

2 вариант: аналогично с объемными фигурами.

2. *Дидактическая игра «Что изменилось?»*

Цель: закреплять знание пространственных представлений «справа-слева», «впереди – сзади».

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размещены модели геометрических фигур.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам рассмотреть расположение фигур на столе по отношению друг к другу. Затем ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, игроки рассказывают о тех изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, куб стоял слева от пирамиды, а теперь стоит справа от неё и т.д.

Раздел: «Величина»

1. *Дидактическая игра «Похож – непохож»*

Цель: формировать умение сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине; развивать наблюдательность, мышление, речь.

Материал: конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размещены парные модели геометрических фигур разные по какому-либо 1-2 признаку (цвет, форма и величина).

Ход игры: ведущий предлагает игрокам, выбрать два похожих предмета и рассказать, почему игрок взял эти два предмета, в чем их сходство и различие.

2. *Дидактическая игра «Умные квадраты»*

Цель: формировать умение сравнивать отрезки различной длины.

Материал: конструктор «ТИКО «Арифметика».

Ход игры: Ведущий предлагает игрокам сконструировать из набора отрезки, например, длиной 5 единиц и 9 единиц при условии, что 1 квадрат = 1 единице. Сравнить длины отрезков. На сколько, один отрезок больше другого? Меньше?

