

# Картотека игр В.В.Воскобовича

для детей среднего дошкольного возраста



## **Игра «Поймай бабочку»**

### Цель:

- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;
- обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

Мишик со своими друзьями разложил на Полянке цветные квадраты, и на полянке появилась бабочка. Она порхала, перелетая с одного квадрата на другой.

Цветные квадраты раскладываются в три ряда по три в каждом ряду. Цель: найти квадрат, например, синего. Поиск происходит путём подачи команд: «Вверх», «Вниз», «Вправо», «Влево». Исходное положение указывается в начале игры (*например, белая карточка*). За командами дети следят только зрительно, без помощи пальца и указки, передвигаясь на соседнюю **карточку**. Как только дети находят нужную **карточку**, хлопают в ладоши.

## **Игра «Кто спрятался?»**

### Цель:

- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;
- обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;
- развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения

На полянке появились гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки с Лопушком.

На коврографе располагаются цветные **карточки по считалке** «Кохле-Охле-Желе – Зеле – Селе - Геле - Фи». Это шапочки гномов. Дети закрывают глаза, педагог убирает одну из **карточек**. Кто из гномов спрятался?

Вариант усложнения: **карточки меняются местами.**

*«Воздушные шары»*

Пёс Пятёрка, Лиса Девятка, Зайка Двойка, Магнолик и Лопушок встретились на Полянке. Лопушок принёс с собой воздушные шары и стал делить их между друзьями. Лисе Девятке – девять шаров, Зайке Двойке – два. Кто остался без шаров?

Детям предлагается распределить кружочки между зверятами – цифрятами, обосновать своё решение.

### **Игра «Разноцветные лучи»**

Цель: обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия

На коврографе из верёвочек выкладываются лучи, которые выходят из одной точки и расположены наискосок. Над Полянкой засияли лучи утреннего солнышка. Лопушок посмотрел на них и задумался: «*Какой луч самый длинный?*»

Детям предлагается назвать самый длинный и самый короткий луч. Доказать это, используя условную мерку (*например, разноцветные кружки*).

### **Игра «Какой по порядку?»**

Цель: закрепление порядкового счета

На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена.

Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т. д. Кто стоит между Желе и Геле? Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвертым?)

### **«Какой длины Фифа?»**

Цель:

- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины
- обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия

На коврографе делается аппликация гусеницы из верёвочек.

Однажды Фифа задумалась: «*Какой я длины?*»

На Полянке закипела работа. Чем только не измеряли Фифу: и кружочками, и квадратиками, и зверятами – цифрятами.

Дети знакомятся с условной меркой - измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами - цифрятами. Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?

### **Игра «Где Лопушок?»**

Цель: закрепление пространственных представлений (*лево, право, верх, низ*)

Лопушок отправляется в путешествие и его первая остановка будет...

На коврографе выделяется отправная точка Лопушка из разноцветных липучек. «*Забавные цифры*» располагаются в разных частях коврографа. Первая остановка будет находиться две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т. д. Последняя остановка рядом с Зайкой Двойкой

### **Игра «Все грибы пополам»**

Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти
- развитие мелкой моторики рук

Положите на стол корзинки Пёсика Пятёрки и Мышки Тройки (*Кота Шестёрки и Обезьянки Восьмёрки*) и заполните их грибами.

Как сделать так, чтобы в корзинках у друзей грибов стало поровну?

### **Игра «Магнолик и его загадочные корзинки»**

Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах десяти;
- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое

множество;

- развитие мелкой моторики рук;

Берётся корзинка для десяти грибочков.

Это корзинка Магнолика. Её могут заполнить только двое цифрят.

Подберите пары (*6 и 4, 3 и 7*) и заполните корзинку грибами.

Одно волшебное слово – и корзинка для десяти грибов превратилась в целую корзинку «-дцать». Ёжик Единичка положил на «-дцать» один грибок – получилось одиннадцать.

-Как получить 13, 14, 15 и другие числа второго десятка?

### **Игра «Загадки Магнолика»**

#### Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

- развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

На арене маг Магнолик. Отгадай, кого он спрятал под своей волшебной шляпой, если любимое число этого артиста меньше девятки; больше четвёрки и т. д.

### **Игра «Угадай, кто»**

#### Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

- развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты.

Педагог хлопает в ладоши, а ребёнок по количеству хлопков определяет цифру и находит артиста.

Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

### *«Волшебная восьмерка»*

### **Игра «Фокусник»**

#### Цель:

- развитие логического мышления

- развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

Возьмите 4 палочки, составьте квадрат. Переложите 1 палочку так, чтобы получился стульчик.

Из 6 палочек составьте домик. Переложите 2 палочки так, чтобы получился флажок.

Возьми все палочки из «*волшебной восьмерки*», составь лесенку, располагая ступеньки по цвету, используя считалку, «*Кохле – Охле – Желе – Зеле – Геле – Селе – Фи*»

Преврати лесенку в кораблик.

### **Игра «Чей домик?»**

#### Цель:

- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;
- обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;
- развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения

На коврографе располагаются геометрические фигуры (*различные треугольники, четырёхугольники*) и два домика (*четырёхугольник и треугольник*).

В городе геометрических фигур в четырёхугольном домике поселились братья - четырёхугольники, а в треугольном - треугольники. Расселите фигуры.

Однажды к ним в гости приехали круг и овал. (*на коврографе появляются фигуры круг и овал*)

В каком домике они остановятся? Какие домики нужны для них? Дети из «*Разноцветных верёвочек*» строят дома для круга и овала.

*«Математические корзинки»*

### **Игра «Кто набрал грибов больше всех?»**

#### Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;
- развитие мелкой моторики рук;
- формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

Ребёнок заполняет две любые корзинки, например, Крыски Четвёрки, Пёсика Пятёрки и считает грибки.

Сколько грибков в каждой корзинке? У кого грибков больше (меньше? На сколько больше (меньше?)

### **Игра «Как Цифрята поделили грибы?»**

#### Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;
- знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое

множество

- развитие мелкой моторики рук

Ребёнку предлагается заполнить 3, 4, 5 и т. д. корзинок так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (*больше*).

#### ЦИФРОЦИРК

### **Игра «Парад – алле»**

#### Цель:

• знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

- развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Помоги Магнолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий? А теперь первой оказалась Лиса Девятка. Кто следующий?

### **Игра «Чехарда»**

#### Цель:

• знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа

На арене Цифроцирка выступает Ёжик Наездник. Он устроил настоящую чехарду, перепрыгивая через зверят - цифрят. Сначала он перепрыгнул через Зайку Двойку, затем через Крыску Четвёрку. Кто следующий?

Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных.

Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

### **Игра «Найди или отгадай цифру»**

#### Цель:

- знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

- развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

На арене Цифроцирка находятся все зверята-цифрята. Считая по порядку от 0 до 9, покажи их.

Отгадай, какую цифру загадал Магнолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 2 и т. д.

### **Игра «По следам гусеницы Фифы»**

#### Цель:

- знакомство с ломаной линией

- усвоение понятий "ломаная", "звено ломаной линии"

- развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

Гусеница Фифа проползала по Поляне Чудесных цветов и оставила за собой дорожки. Выложите с помощью палочек дорожку-след Гусеницы Фифы.

Как вы могли бы назвать такую геометрическую фигуру? Эта фигура называется ломаная линия. Из чего состоит ломаная? (*из отрезков*)

Отрезки – это звенья ломанной. Посчитайте, сколько звеньев в каждой ломаной.