

Красноярский край, Ермаковский округ

*«Сборник дидактических игр как  
пропедевтическое средство подготовки  
дошкольников к изучению математики в  
начальной школе»*

Составила: творческая группа «Игровая кладовая»

Полкина Ю.Х., учитель-дефектолог, воспитатель

Клушина Т.В., воспитатель

Кондрикова М.Н., воспитатель

Давыдова Д.В., воспитатель

Лебедева Л.Л., инструктор по физической культуре, воспитатель

Фролова П.Д., воспитатель

Мартынова О.Н., воспитатель

2025 – 2026 г.

**Дидактические игры по формированию элементарных математических представлений (ФЭМП)** — это специально созданные игры с правилами, которые помогают детям дошкольного возраста осваивать базовые математические понятия, развивать навыки счёта, логического мышления, ориентировки в пространстве, времени и других аспектах. Они сочетают познавательное содержание, игровые действия и правила, что делает обучение увлекательным и эффективным.

### **Цель проекта:**

Создать и систематизировать сборник дидактических игр, направленный на формирование у дошкольников математических представлений для успешной адаптации и обучения в начальной школе.

Такие игры:

1. Камешки «Марблс»
2. Геоборд
3. Игры с фигурами ФЭМП
4. Математика в движении
5. Математические Нейроигры
6. Игры со шнурками
7. Математические игры на планшете.

### **1. Камешки «Марблс»**

Дидактическая игра «Найди и закрой цифру» (Приложение 1)

**Цель:** формирование математических представлений, развитие внимания, мышления.

Возраст: 4-5 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», карточки с цифрами.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку выбрать самый красивый и необычный для него камень, затем дает задание найти и закрыть (спрятать) только цифру 1, либо только цифру 2, 3 и т.д.

1. Дидактическая игра «Найди и закрой букву» (Приложение 2)

**Цель:** закрепление зрительного образа букв, развитие внимания, мышления.

Возраст: 5-6 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», карточки с буквами.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку выбрать самый красивый и необычный для него камень, затем дает задание найти и закрыть (спрятать) только букву А, В и т.д.

2. Дидактическая игра «Запомни» (Приложение 3)

**Цель:** формирование познавательной активности, памяти, внимания.

Возраст: 5-6 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки: поле с изображением камешков, чистое игровое поле.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку внимательно посмотреть на карточку и запомнить какие камешки на ней изображены, а также постараться запомнить их точное расположение. Спустя 30 секунд карточка с изображением убирается, и ребенок на чистом поле располагает камешки по памяти.

3. Дидактическая игра «Поставь в соответствии с цветом и количеством» (Приложение 4)

**Цель:** формирование математических представлений, сенсорное развитие.

Возраст: 5-7 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки.

Ход игры: Педагог объясняет ребенку, что цифра обозначает сколько камешков необходимо поставить в пустые клеточки, а цвет указывает на то, какого цвета должны быть камни. Если объяснения ребенку непонятно задание, то первую карточку необходимо выполнить совместно, объясняя свои действия.

4. Дидактическая игра «Поставь столько же камешков» (Приложение 5)

**Цель:** формирование математических представлений.

Возраст: 6-7 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки.

Ход игры: Ребенку предлагается рядом с цифрой в пустые клеточки разместить нужное количество камешков. Цвет и форма камешков выбираются на усмотрение ребенка.

5. Дидактическая игра «Продолжи по образцу» (Приложение 6)

**Цель:** развитие логического мышления.

Возраст: 6-7 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки.

Ход игры: педагог объясняет ребенку, что ему необходимо продолжить ряд не нарушая закономерности.

6. Дидактическая игра «Работай двумя руками» (Приложение 7)

**Цель:** формирование межполушарного развития.

Возраст: 6-7 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки.

Ход игры: педагог объясняет ребенку, что сейчас ему нужно будет работать двумя руками одновременно и накладывать камешки на игровое поле. Взрослому необходимо следить за синхронностью работы правой и левой руки.

7. Дидактическая игра «Расставь камешки по координатам»

(Приложение 8)

**Цель:** развитие мелкой моторики, умения ориентироваться в пространстве, развитие внимания.

Возраст: 6-7 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки.

Ход игры: Педагог предлагает обратить внимание на игровое поле и выбрать нужные камешки для игры. Затем взрослый на своем примере показывает, как необходимо располагать камешки, после взрослый работает вместе с ребенком. Как только суть игры будет понятна ребенку следует дать ему возможность работать самостоятельно.

8. Дидактическая игра «Расставь камешки по образцу» (Приложение)

**Цель:** развитие мелкой моторики, умения ориентироваться в пространстве, развитие внимания.

Возраст: 5-6 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки.

Ход игры: Педагог предлагает посмотреть внимательно на карточку с изображением камней, обратить внимание на их расположение и на чистом игровом поле выложить такие же камешки на то же место.

9. Дидактическая игра «Расставь, следуя по стрелкам» (Приложение 10)

**Цель:** развитие мелкой моторики, внимания, умения ориентироваться на листе бумаги.

Возраст: 4-5 лет.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс», игровые карточки.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку следуя по стрелкам переместиться из точки А в точку Б.

10. Дидактическая игра «Заплатки» (Приложение 11)

**Цель:** развитие наглядно-образного мышления, формирование умения соотносить цвета.

Возраст: 2-3 года.

Материалы и оборудование: камешки «Марблс» разных цветов; шаблоны.

Ход игры: ребёнку предлагается закрыть белые отверстия на шаблоне с помощью камешек «Марблс», подбирая их по цвету.



Закрой камешком только цифру 1

1	2	4	5	1	6	7	8
1	1	1	2	6	5	4	7
5	2	1	7	3	1	8	3
3	8	1	1	1	7	1	6
7	1	3	6	1	4	2	1
6	8	2	1	1	1	1	5
1	3	4	5	6	2	1	7
4	1	6	3	5	1	1	5
3	2	5	1	7	4	1	1
7	6	4	2	1	8	4	1

Закрой камешком только цифру 2

2	2	4	5	1	6	7	8
8	2	1	2	6	5	4	7
5	2	2	7	3	1	8	3
3	8	2	2	2	7	1	6
7	1	3	6	2	2	5	1
6	8	2	1	4	2	3	5
1	3	4	5	2	2	8	7
4	1	6	3	2	1	7	2
3	2	5	1	2	2	2	2
7	6	4	2	1	8	3	2

Закрой камешком только цифру 3

3	2	4	5	1	6	7	8
3	2	1	2	6	5	4	7
3	2	2	7	3	1	8	3
3	3	3	2	2	7	1	6
7	1	3	3	3	2	5	1
6	8	2	1	3	3	4	5
1	3	4	5	2	3	7	6
4	1	6	3	2	3	7	2
3	2	5	1	2	3	3	2
7	6	4	2	1	8	3	3

Закрой камешком только цифру 4

4	4	4	4	1	6	7	8
8	2	1	4	6	5	4	7
5	2	2	4	4	1	8	3
3	8	2	2	4	7	1	6
7	1	3	6	4	2	5	1
6	8	2	1	4	4	3	5
1	3	4	5	2	4	4	7
4	1	6	3	2	1	4	2
3	2	5	1	2	2	4	4
7	6	4	2	1	8	3	4

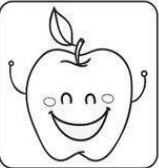
Закрой камешком только цифру 5

5	4	4	4	1	6	7	8
5	2	1	4	6	5	4	7
5	5	7	4	4	1	8	3
3	5	5	5	4	7	1	6
7	1	3	5	4	2	5	1
6	8	2	5	4	4	3	5
1	3	4	5	5	4	4	7
4	1	6	3	5	1	4	2
3	2	5	1	5	5	4	4
7	6	4	2	1	5	5	5

Приложение 2



Пройди от большой буквы Я до яблока, прокладывая дорожку только по буквам Я.

Я	я	я	я	о	р
н	у	т	б	я	н
я	я	я	я	я	и
я	е	с	ц	й	ю
я	и	я	я	я	д
я	ж	я	к	е	я
я	т	я	ж		
я	н	я	з		
я	я	я	в		

Пройди от большой буквы Ю до юлы, прокладывая дорожку только по буквам Ю.

Ю	ю	ю	ю	ю	ю
у	ж	о	и	н	д
ю	ю	ю	ю	ю	ю
ю	в	а	л	х	т
ю	ю	ю	ю	ю	ю
р	к	т	б	ц	м
т	ь	щ	э		
р	й	т	г		
е	м	я	т		

Пройди от большой буквы У до улитки, прокладывая дорожку только по буквам У.

У	у	у	у	ш	
к	л	о	г	б	
ф	у	у	у	у	
т	у	а	л	х	
о	у	у	п	л	
н	к	у	б	к	
г	ф	у	т		
з	к	у	у		
е	м	г	й		

Пройди от большой буквы О до облака, прокладывая дорожку только по буквам О.

О	о	г	и	к	ь
к	у	о	о	н	и
ф	й	й	о	о	о
т	в	а	л	х	б
о	о	о	о	о	о
о	к	т	л	п	ш
о	о	о	т		
з	к	о	о		
е	м	ь	б		

Пройди от большой буквы И до индейца, прокладывая дорожку только по буквам И.

И	и	н	у	ц	
н	у	т	и	е	
и	и	и	и	к	
и	е	п	ч	ь	
и	ю	м	с	н	
и	о	ц	к	с	
и	я	р	ж		
и	и	о	к		
н	и	и	и		

Приложение 3















*Запомни*

*Запомни*







*Запомни*

*Запомни*

*Запомни*

*Запомни*

*Вспомни*

*Вспомни*


Приложение 4



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА:  
«ПОСТАВЬ КАМЕШКИ В  
СООТВЕТСТВИИ С  
ЦВЕТОМ И  
КОЛИЧЕСТВОМ»

Поставь камешки соответствии с цветом и количеством

3 и 4						

Поставь камешки соответствии с цветом и количеством

2 и 3						

Поставь камешки соответствии с цветом и количеством

2 и 2						

Поставь камешки соответствии с цветом и количеством

1 и 4						

Поставь камешки соответствии с цветом и количеством

3 и 2						

Поставь камешки соответствии с цветом и количеством

5 и 1						



*Поставь столько же камешков*

<b>4</b>						
<b>6</b>						
<b>3</b>						

*Поставь столько же камешков*

<b>6</b>						
<b>4</b>						
<b>3</b>						

*Поставь столько же камешков*

<b>4</b>						
<b>6</b>						
<b>3</b>						

*Поставь столько же камешков*

<b>2</b>						
<b>1</b>						
<b>4</b>						



Продолжи по образцу



Продолжи по образцу



Продолжи по образцу



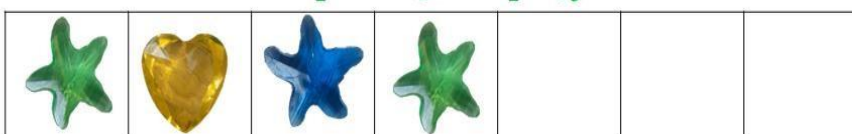
Продолжи по образцу



Продолжи по образцу



Продолжи по образцу



Продолжи по образцу

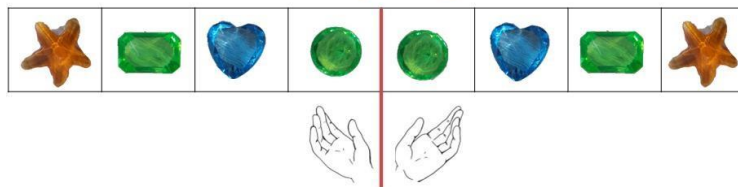


Продолжи по образцу

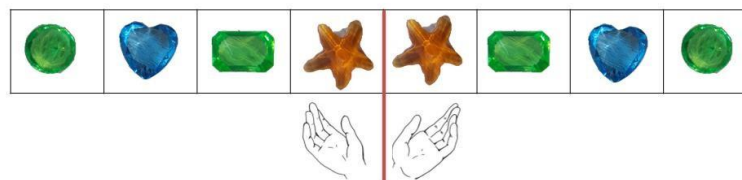




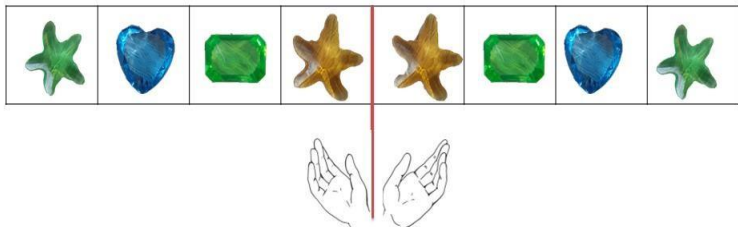
*Работай двумя руками*



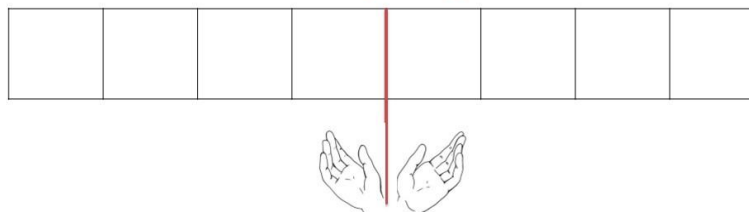
*Работай двумя руками*



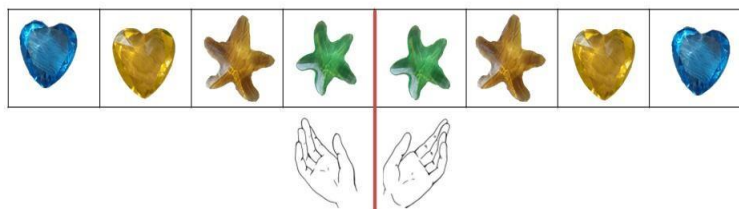
*Работай двумя руками*



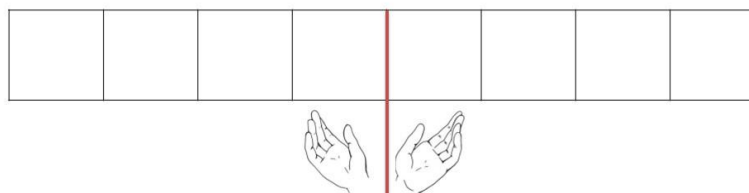
*Работай двумя руками*



*Работай двумя руками*



*Работай двумя руками*





Расставь камешки по координатам

	1	2	3	4
А				
Б				
В				
Г				

-Г4  
 -А1  
 -В2  
 -Б3

Расставь камешки по координатам

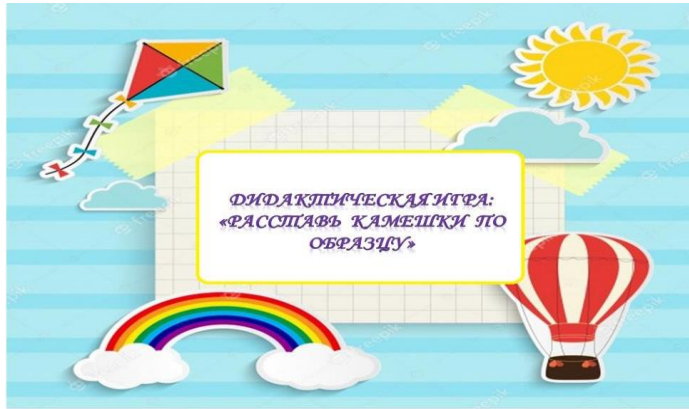
	1	2	3	4
А				
Б				
В				
Г				

-Г2  
 -А1  
 -В3  
 -Б4

Расставь камешки по координатам

	1	2	3	4
А				
Б				
В				
Г				

-Г2  
 -А1  
 -В3  
 -Б4



*Расставь камешки по образцу*

				★				
	♥							
		●						
					■			
	★							


*Расставь камешки по образцу*

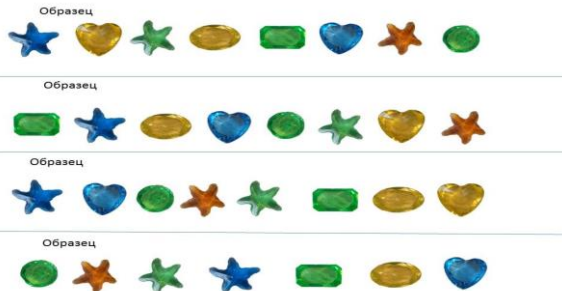
		★						
●				★				
		■						
	♥							

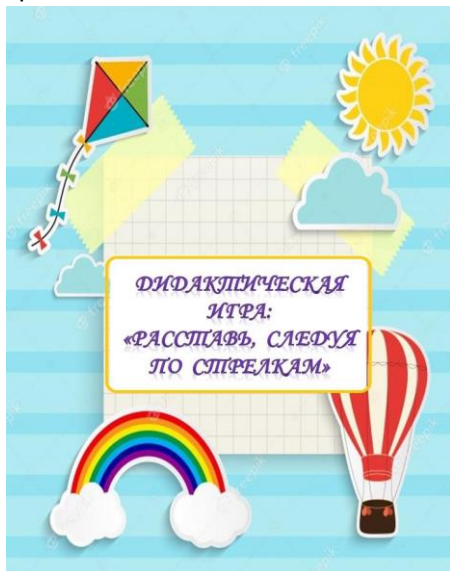

*Расставь камешки по образцу*

	★					★		
				●				
♥								
				♥				

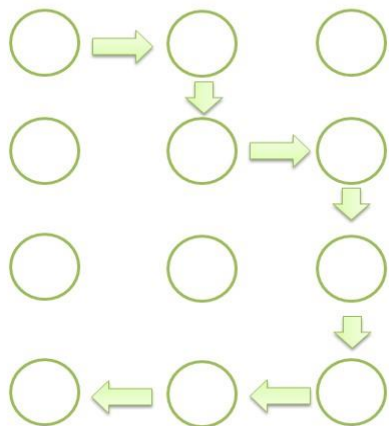

*Расставь камешки по образцу*

★								
	★							
♥			●					
	■							

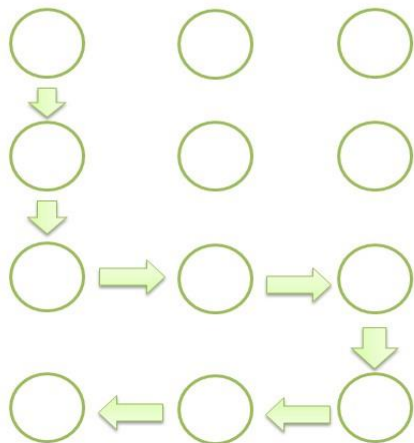





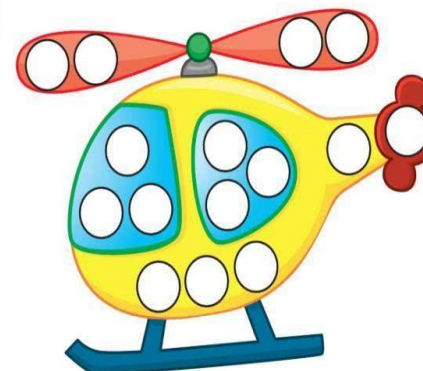
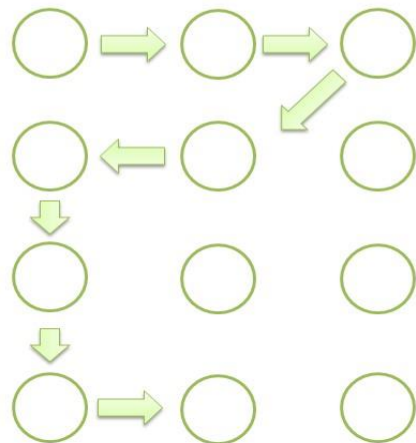
Расставь следуя по стрелкам



Расставь следуя по стрелкам



Расставь следуя по стрелкам



## Варианты игр с геобордом

### 1. «Весёлые резиночки» (2–3 года)

**Цель:** Учить натягивать резинки на штырьки, развивать точность движений.

**Задачи:** различать цвета, действовать по образцу, координировать руку и глаз.

**Описание:** Взрослый показывает, как надеть резинку на один штырёк, затем на два соседних. Ребёнок повторяет. Постепенно усложняем: надеть резинку на штырьки одного цвета, сделать «дорожку» из 3–4 резинок.



### 2. «Считаем штырьки» (3–4 года)

**Цель:** Формировать навыки количественного счёта в пределах 5–10.

**Задачи:** закреплять понятия «один», «много», «поровну», соотносить число с количеством.

**Описание:** Ребёнок нажимает пальцем на штырьки и считает их. Задание: «Найди 3 красных штырька», «Сколько штырьков в верхнем ряду?», «Сделай столько же резинок, сколько зелёных штырьков».

### 3. «Где спряталась фигура?» (4–5 лет)

**Цель:** Развивать пространственную ориентировку (лево-право, верх-низ, угол, центр).

**Задачи:** учить обозначать словами положение объектов на плоскости, выполнять инструкции.

**Описание:** На геоборде натянута фигура (квадрат, треугольник). Взрослый просит: «Надень резинку на штырёк в левом верхнем углу», «Покажи правую нижнюю сторону квадрата», «Сделай маленький треугольник внутри большого».

### 4. «Цветные дорожки и заборчики» (3–5 лет)

**Цель:** Закреплять знание цветов, понятия «длиннее-короче», «выше-ниже».

**Задачи:** сравнивать предметы по длине, подбирать резинки по цвету, создавать простые узоры.

Описание: Выложить дорожку из резинок одного цвета, затем другого – сравнить. Построить забор (вертикальные линии) – высокий и низкий. Сделать радугу из 3–4 цветов.

### **5. «Волшебные фигуры» (4–6 лет)**

**Цель:** Учить конструировать геометрические фигуры, понимать их свойства.

**Задачи:** различать квадрат, прямоугольник, треугольник; считать стороны и углы; моделировать по образцу.

**Описание:** Взрослый показывает карточку с фигурой (например, домик из квадрата и треугольника). Ребёнок повторяет на геоборде. Затем придумывает свои фигуры: флажок, ёлочку, лесенку.

### **6. «Математическая рыбалка» (5–6 лет)**

**Цель:** Осваивать состав числа, сложение и вычитание в пределах 10.

**Задачи:** находить разные способы получения числа, решать простые задачи на наглядной основе.

**Описание:** На геоборде резинками обозначены «рыбки» (например, 5 штырьков внутри круга). Задание: «Поймай 2 рыбки – надень резинки на них, сколько осталось?» или «Как можно получить число 4? Покажи  $1+3$ ,  $2+2$ ». Резинки разных цветов помогают видеть части целого.

### **7. «Сделай сам»**

**Цель:** познакомить ребенка с игрушкой, развивать творческие способности

**Описание игры:**

Познакомьте ребенка с основными элементами и функциями игрушки. Дайте ребенку в руки геоборд, предложите сосчитать колышки. Возьмите несколько резинок, покажите, как их натянуть на колышки. Объясните ребенку, что нужно сначала зацепить резинку за колышек, а потом растянуть в нужную сторону по прямой или наискосок. В процессе игры можно предлагать резинки разного цвета и размера.

### **8. «Узор по образцу»**

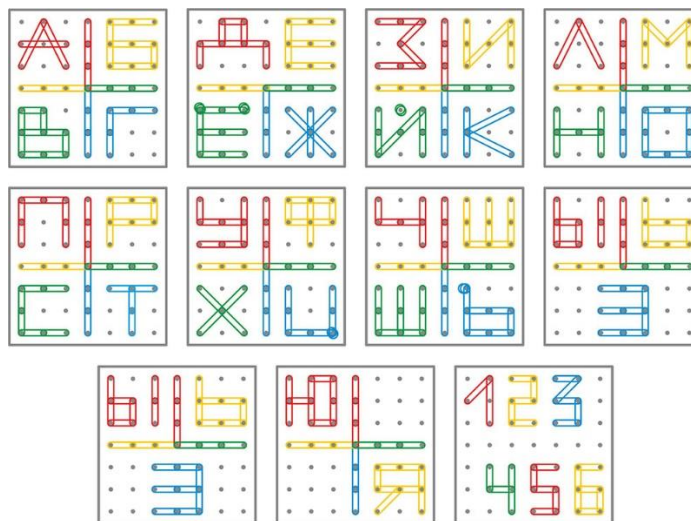
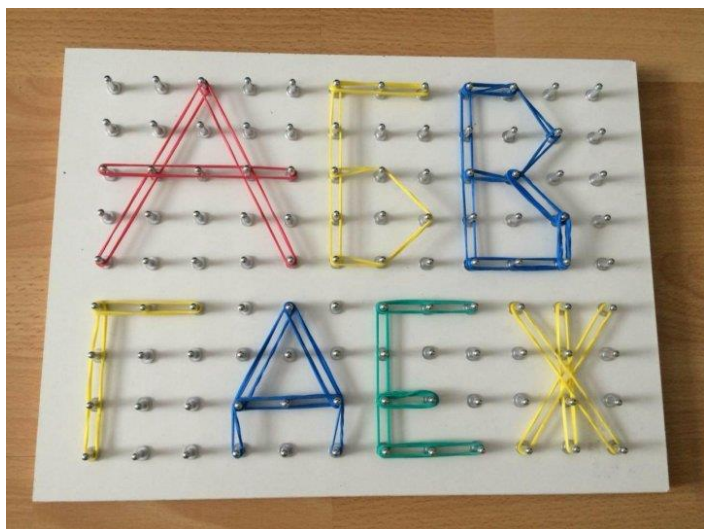


**Цель:** развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

Описание игры:

Познакомьте ребенка со схемами узоров, которые есть в комплекте геоборда (также можно придумать самим или скачать разные варианты в интернете). Предложите выложить узор на поле геоборда, используя соответствующее положение, цвет и количество резинок, заданное на схеме или образце.

### 9. «Буквы», «Цифры», «Геометрические фигуры»



**Цель:** знакомство с буквами, цифрами, геометрическими фигурами; развитие умения работать по схеме или образцу.

Описание игры:

Разложите перед ребенком Геоборд, несколько резинок и схему буквы. Предложите ребенку рассмотреть букву, назвать ее и изобразить на поле геоборда с помощью резинок.

При наличии нескольких геобордов, можно организовать занятие по образцу. С помощью резинок изобразите букву на одной доске, задача ребенка повторить изображение на другой доске.

Аналогично простройте работу с цифрами и геометрическими фигурами.

#### 10. Игра «Прятки»

**Цель:** закрепление знания букв, цифр, геометрических фигур; развитие мелкой моторики рук, творческого воображения, внимания ребенка.

Описание игры:

На поле геоборда «нарисуйте» цифру резинками одного цвета, а затем «спрячьте» ее в силуэте какой-нибудь фигуры, используя резинки другого цвета. Предложите ребенку угадать спрятанную цифру. Другой вариант – ребенок «прячет» цифры, взрослый угадывает.

### 3. Игры с фигурами ФЭМП

#### «Чудесный мешочек»

**Цель:** способствовать закреплению названий геометрических фигур, умения определять их на ощупь.

**Материалы:** мешочек, геометрические фигуры разного цвета и размера (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, ромб, трапеция, четырёхугольники)

**Ход игры:** у воспитателя мешочек с геометрическими фигурами. Дети находят на ощупь геометрическую фигуру, достают её рассказывают все об этой фигуре. например: это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета.

#### «Подбери предмет к геометрической фигуре»

**Цель:** формировать умение сопоставлять геометрическую фигуру с формой предмета.

**Материалы:** геометрические фигуры, подборка предметов разной формы.

**Ход игры:** дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Воспитатель катит мяч по кругу. Ребенок, к которому подкатился мяч, выходит, воспитатель называет геометрическую фигуру, ребёнок находит её и предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается: если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут, подобраны к образцам.



### «Живые числа»

**Цель:** упражнять в счете (прямом и обратном) в пределах 10.

**Материалы:** карточки с нарисованными на них кружками от 1 до 10.

**Ход игры:** дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу, называя свое число. (Один, два, три и т. д.). Дети меняются карточками. И игра продолжается.

**Вариант игры:** «Числа» строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку.

### «Собери фигуру/ цифру»

**Цель:** закреплять умения вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

**Материалы:** счётные палочки, мелкие конструкторы

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками или др.материалом и спрашивает: «Какого цвета палочки? По сколку палочек каждого цвета? Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные

фигуры. После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки. Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру.



### «Где фигура»

**Цель:** закреплять умения и навыки правильно называть фигуры (изображение чего-либо по теме недели) и их пространственное расположение: посередине, вверху, внизу, слева, справа; запоминать расположение фигур.

**Материалы:** геометрические фигуры, картинки.

**Ход игры:** воспитатель объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к доске, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.



### Дидактическая игра "Умные кирпичики"

**Цель:** развитие пространственного мышления ребенка.

**Ход игры:** Игра имеет несколько режимов:

**Классический** - начинать нужно с простых карточек, постепенно переходя к сложным.

**Соревновательный** - можно устроить турнир, например, кто соберёт больше фигур за 5 минут.

**Свободное творчество** - можно комбинировать блоки и придумывать свои фигуры. С помощью головоломки дети тренируют мелкую моторику, внимание, логическое мышление и пространственное восприятие.



### Дидактическая игра "Математические весы"

**Цель:** познакомить детей с понятиями «больше», «меньше» и «равно», развивать умение сравнивать вес и определять, какой из них больше, меньше или равен другому.

**Ход игры:** Некоторые варианты заданий для игры «Математические весы»: Решение примеров и задач на сложение и вычитание. Например, нужно сложить числа 2 и 3: мы ставим на чашу весов соответствующие цифры с левой стороны 2 и 3, и задаем вопрос? Сколько будет  $2 + 3$ ? дети отвечают на вопрос и ставят цифру 5 справа стороны. И у нас получается равенство. Приведу еще 1 пример, нужно сравнить числа 3 и 5: ставим слева цифру 5, а справа цифру 3, и делаем вывод. Что 5 больше чем 3, а 3 меньше чем 5.

### "Расскажи про свой узор"

**Цель:** учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, сверху, внизу.

**Ход игры:** У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу - квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы. Вверху и внизу - волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.



### "Кто больше увидит"

**Цель:** закрепление знаний о геометрических фигурах.

**Ход игры:** На фланелеграфе в произвольном порядке размещают различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагает, как можно больше назвать геометрических фигур, которые были на фланелеграфе. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.



### "Какое число рядом"

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

**Материал.** Мяч.

**Ход игры:** Дети становятся в круг, в центре его - водящий. Он бросает мяч кому-нибудь и говорит любое число. Поймавший мяч называет предыдущее или последующее число. Если ребенок ошибся, все хором называют это число.

## 4. Математика в движении

### Подвижная игра «Найди столько же»

**Цель:** формировать представление о числе и количестве, обучение счёту.

Вариант 1. На полу или столе карточки разложены кругом, рисунком вниз. На карточках нарисованы предметы в разных количествах (*на одной карточке один предмет, на другой два предмета и т. д.*) Дети под музыку бегут гуськом вокруг стола, при остановке музыки дети останавливаются, каждый берёт ту карточку, возле которой остановился, считает количество

предметов и ищет в группе то место, где столько же предметов разложено (*воспитатель готовит это заранее*) и бежит к тому месту.

Вариант 2. На карточках могут быть изображены цифры.

Вариант 3. На карточках, как и в первом варианте изображение предметов, посчитав предметы на своей карточке, дети ищут в группе изображение соответствующей цифры и бегут к ней.

#### Эстафета «Быстрый счёт».

**Цель:** формировать представление о числе и количестве, тренируем умение быстро считать.

Вариант 1. Дети могут поделиться на две команды, предварительно детям раздаются карточки с разным количеством изображаемых предметов. Игроки по очереди по сигналу бегут к своему столу, где игрушки. Каждый игрок должен взять то количество игрушек, которое изображено у него на карточке, бегом или вприпрыжку возвращается к своей команде и складывает предметы в корзину (*у каждой команды своя корзина*), чья команда закончит быстрее собирать свою корзину.

Вариант 2. На карточках могут быть цифры.

Вариант 3. Каждый игрок оставляет в своих руках то количество игрушек, которое он взял, так мы проверяем правильность выполнения задания каждым ребёнком.

#### Подвижная игра «Сделай столько же»

**Цель:**

Вариант 1. Ведущий каждому игроку говорит на ушко число от 1 до 5 (*старшая группа*) или от 1 до 10 (*подготовительная группа*), игрок выполняет это количество упражнений, дети считают хором, таким образом угадывают число, которое ведущий с ребёнком загадали.

Вариант 2. «Сделай на один меньше (больше)»

Эстафета «Посади огород»

Две команды, два поля 1,5 на 1,5 м, расчерченные на 9 квадратов с цифрами.

1 2 3

4 5 6

7 8 9

Вариант 1. По сигналу игроки бегут по очереди к своему полю и кладут в один из квадратов количество игрушек, соответствующее цифре.

Вариант 2. Игрушки уже разложены в клетках, но количество игрушек не соответствует нужной цифре, игроки подбегая считают игрушки в одной из клеток, сравнивают с цифрой и выполняют действие убрать или добавить игрушку.

#### Игра с мячом «Имена моих соседей»

**Цель:** развитие внимательности, памяти, ориентировки в пространстве (*право-лево*)

Вариант 1. Дети стоят в кругу и передают друг другу мяч. Тот, кто получил мяч в руки называет своё имя и имена соседей.

Вариант 2. Получив мяч, ребёнок называет только того, кто справа или только того, кто слева.

#### Игра «Кто ушёл»

**Цель:** развитие памяти, обучение порядковому счёту.

10 детей строятся в шеренгу, остальные считают их по порядку и запоминают последовательность построения. Затем закрывают глаза. Один из шеренги уходит. Дети угадывают, кто ушёл и где он стоял.

#### Эстафета «Схемы»

**Цель:** развитие внимания, развитие сенсорного восприятия, развитие мышления, закрепление знаний геометрических фигур.

Вариант 1. У каждого ребёнка карточка-схема с геометрическими фигурами, каждый из них должен выложить эту же схему у себя на столе.

Вариант 2. По заданной схеме на карточке дополняем большую схему на столе недостающими фигурами.

Рекомендации: схемы могут быть расположены как в таблице, так и по горизонтали. Дети могут выполнять задания как индивидуально, так и соревнуясь в эстафете.

#### Игра «Путешествие по схеме»

**Цель:** знакомство с клеткой, развитие умения ориентироваться по схеме и в пространстве, развитие мышления, обучение умению считать свои движения.

Вариант 1. Схема на листе в клетку, где одна клетка соответствует одному шагу, ребёнок движется по схеме и выкладывает карточку с изображением того предмета, который изображён на схеме.

Вариант 2. Дети встают в шеренгу. Бросаем большой кубик с точками, сколько выпало на верхней грани, столько шагов делает ребёнок, бросивший кубик.

#### Подвижная игра «Не ошибись»

**Цель:** развивать восприятие, умение выделять свойства предметов, сравнивать их и группировать.

Дети делятся на три команды. В центре корзина с геометрическими фигурами. У каждой команды лежит обруч, каждая выполняет своё задание: одна собирает фигуры определённого цвета, другая формы, третья отбирает фигуры по величине (*все большие или все маленькие*). Можно четвёртой команде собирать все фигуры, сделанные из определённого материала.

### **Игра «Весёлый круг» или («Где звенит колокольчик?»)**

**Цель:** совершенствование умения определять пространственное направление относительно себя.

Дети встают в круг и закрывают глаза. Воспитатель ходит по кругу, останавливается около ребёнка и звенит колокольчиком. Ребёнок определяет, где звенит колокольчик (*впереди, сзади, слева, справа, сверху*).

## **5. Математические Нейроигры**

### **1. «Нейрохлопки»**

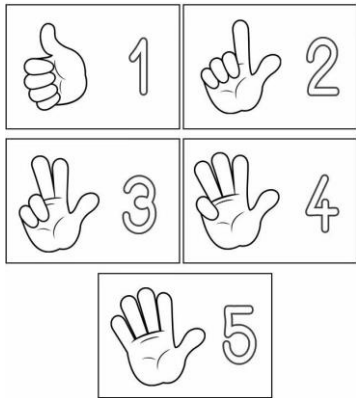
**Цель:** Автоматизация прямого и обратного счёта, синхронизация работы полушарий, развитие слухомоторной координации.

**Ход игры:** Взрослый называет число, а ребёнок должен хлопнуть столько же раз, но одновременно другой рукой (или ногой) выполнять другое ритмичное действие — топать, гладить живот или стучать по столу. Для детей 3–4 лет числа от 1 до 5, для 5–7 лет — до 10. Усложнение: называть числа не по порядку или считать обратно.

### **2. «Пальчиковый пример»**

**Цель:** Решение простых примеров на сложение/вычитание в пределах 10, тренировка одновременных разнонаправленных движений.

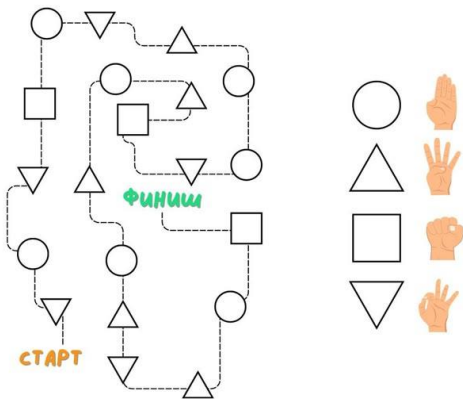
**Ход игры:** Ребёнок берёт по кубику (или просто пальцы) в каждую руку. Ведущий говорит: « $2 + 3$ ». Ребёнок должен правой рукой показать 2 пальца, левой — 3, а затем соединить руки в замок и назвать ответ. При вычитании: « $5 - 2$ » — правая рука показывает 5 пальцев, левая закрывает 2 из них, оставшиеся пересчитываются вместе.



### 3. «Геометрическая дорожка»

**Цель:** Различение геометрических фигур, развитие зрительно-моторной координации и переключения внимания.

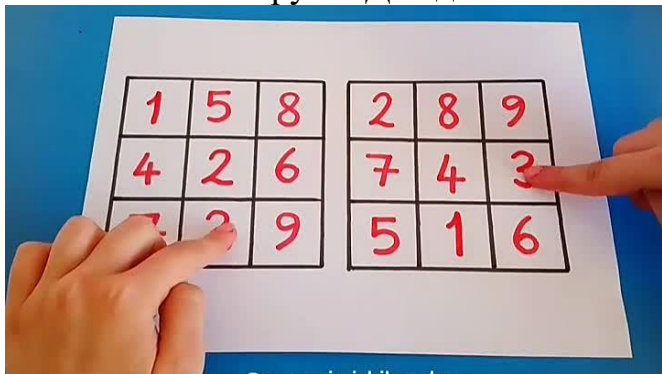
**Ход игры:** На полу выкладывается дорожка из повторяющихся фигур (круг, квадрат, треугольник). Ребёнок идёт по ней, соблюдая правило: на круги наступать показывает четыре пальца вместе, на квадраты — все пальцы сжаты вместе (кулак), а треугольник четыре пальца раскрытых как, веер. Ведущий может менять правило после того как, игра будет завершена. Для детей 3–4 лет достаточно двух фигур.



### 4. «Нейротаблица с цифрами»

**Цель:** Закрепление зрительного образа цифр, развитие периферического зрения и распределения внимания.

Ход игры: На листе в хаотичном порядке расположены цифры от 1 до 9. Ведущий называет цифру. Ребёнок должен левой рукой указать на неё, а правой в это время рисовать эту цифру (на столе, на листе бумаги) или так же показать на карточке. Затем меняются руки. Для детей 3–4 лет цифр берут меньше (1–5) и без дополнительного действия.



### 5. «Кулак, ребро, ладонь»

Ход развивающей игры

Ребёнку нужно запомнить три положения: кулак, ребро, ладонь.

Ребёнок показывает три положения руки на плоскости

1. Ладонь на плоскости
2. Ладонь, сжатая в кулак
3. Ладонь ребром на плоскости Упражнение выполняется сначала правой рукой, потом – левой, затем двумя руками вместе.



## 6. Игры со шнурками

### 1. «Собери бусы»

**Цель:** Развивать у детей образное восприятие, способствовать умениям детей нанизывать бусы в определенной последовательности (*желтый, желтый. красный*). Развивать мелкую моторику рук.

**Правила игры:** На карточках изображены бусы, детям дается образец.



### 2. «Запасы для Ёжика».

**Цель:** Развивать мелкую моторику рук, словарный запас, внимательность.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает ребенку, помочь ёжику собрать запасы. И вместе с ребенком выбирают какие запасы может ежик собрать.



### 4. «Что растет в огороде».

**Цель:** Развивать усидчивость, совершенствовать координацию движений, различать овощи по цвету и форме.

**Ход игры:** Предложить ребенку данную шнуровку, назвать овощи, описать их цвет, форму, что можно приготовить.

**Рассматриваем огород:** «Что – же в нем растет?»



### 5. «Кроссовки»

**Цель:** развить мелкую моторику, научить ребёнка подбирать шнурки по цвету, вставлять их в отверстия, протягивать.  
**Ход игры:** Воспитатель раздает заготовленные по форме кроссовки и разноцветные шнурки.



### 6. Игра «Разные дорожки»

**Цель** - учить детей самостоятельно выкладывать изображение из шнурка в соответствии с заданием (мишка пойдет по широкой дорожке, мышка побежит по узкой, а заяц - по извилистой)

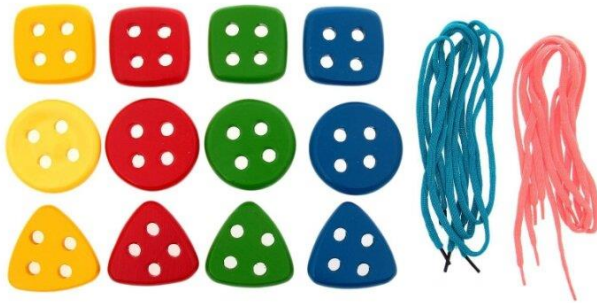


## 7. «Геометрические пуговицы»

**Цель:** — развитие мелкой моторики, координации движений, а также закрепление знаний о геометрических фигурах, их свойствах и цветах. Кроме того, игра способствует развитию мышления, внимания, памяти, усидчивости и внимательности.

**Варианты заданий в ходе игры:**

1. Протягивание шнура через пуговицы определённого цвета или формы (например, все красные фигуры, все жёлтые фигуры, определённые геометрические фигуры — красный круг, жёлтый квадрат, зелёный треугольник ).
2. Выкладывание геометрических фигур в определённом порядке (например, красный круг, жёлтый треугольник) с использованием словесной инструкции или карточек-схем.



## 8. Математические игры на планшете.

### 1. «Брусочки». Соотношение количества и числа.

**Ход игры.** Детям раздают деревянные брусочки, на которых сделано разное количество насечек на одной из граней, с обратной стороны - пара липучек. С закрытыми глазами дети, нащупывая пальчиком, пересчитывают насечки, затем закрепляют брусочки на планшете с помощью липучек. Под каждым брусочком закрепляют соответствующую количеству насечек цифру.

### 2 «Составь число». Закрепление понятия состав числа.

**Ход игры.** На планшете закреплена круглой формы карточка с цифрой до 10. Например 7. Перед детьми такой же формы карточки, разделённые пополам, на одной половине цифры меньше семи. Вторая половина пустая. Детям раздают набор цифр в пределах семи. Они должны подобрать цифру, сумма с которой бы составила семь. Карточка с цифрой крепится на липучку, затем всё размещается на планшете.

### 3. «Разрезные картинки». Порядковый и обратный счёт.

**Ход игры.** Детям предлагают предметные или сюжетные картинки, разрезанные на вертикальные или горизонтальные полосы. На конце каждой полосы - цифра. Ориентируясь на порядковый либо обратный счёт, дети собирают картинку.

**4. «Запиши задачку». Составление арифметических задач на прибавление, вычитание, сравнение.**

**Ход игры.** Перед ребёнком карточки с изображением предметов разного количества, арифметические знаки, цифры. Воспитатель озвучивает условия задачи. Ребёнок, используя карточки с изображением предметов и арифметических знаков, составляет задачу на планшете, закрепляя карточки на липучке. Усложнение. Составляя задачку, ребёнок заменяет предметные карточки на цифры.

**5. «Геометрические снеговики». Закрепление понятия геометрические фигуры.**

**Ход игры.** Перед детьми несколько разных снеговиков (карточки), состоящие из двух частей (голова и туловище) одинаковой геометрической формы и множество пуговиц разнообразной формы. Дети должны выбрать пуговицы (карточки) такой же формы, как и части снеговика, и закрепить их на снеговике, с помощью липучек. Затем разместить снеговиков на планшете.

**6. «Подбери пару валенку (варежке)». Игра на логическое мышление.**

**Ход игры.** Детям предлагается найти парные картинки по одному признаку. Карточки крепятся на планшете.

**7. «Подбери человечку шарик». Игра на логическое мышление.**

**Ход игры.** Детям предлагается найти картинку по двум признакам (цвет, форма прорезного значка). Шарик крепится к человечку на липучку, затем всё размещается на планшете.



«Брусочки»



«Составь число»



«Разрезные картинки»



«Запиши задачу».



«Геометрические снеговики»



«подбери пару»



«подбери пару»



«Творческая группа "Игровая кладовая" в течение года обменивалась опытом, играла в игры и насыщала математические уголки в детском саду новыми играми.»  
Благодаря этому у детей повысился интерес к математике, а воспитатели дополнили свою методическую копилку эффективными приёмами работы».