

Картотека дидактических игр и упражнений

Игры, задания и упражнения на тренажёре с пластиковыми крышками (для среднего и старшего дошкольного возраста)

Игра «Повтори рисунок»

Цель игры: закреплять умение подбирать крышки на основе сходного сенсорного признака и располагать в соответствии со схемой, развивать наблюдательность, устойчивое внимание, мелкую моторику.

Материалы: развивающий планшет, цветные крышки или наборы крышек с цифрами и знаками, карточки-схемы с рисунками.

Количество участников: 1-2.

Игровая задача: повторить рисунок, изображенный на схеме.

Ход игры: дети выбирают карточку, рассматривают на ней расположение элементов и накручивают крышки в соответствии с расположением на карточке. После выполнения задачи проверяется правильность выполнения: или взрослым, или самим ребенком, или другим ребенком.

Вариант: если желающих участвовать будет больше, чем планшетов, можно предложить выкладывать крышки на пустые карточки-схемы.

Усложнения:

«Кто быстрее выложит?» (соревнование),

Игра «Запомни и повтори»

Цель: развивать зрительное восприятие и произвольное запоминание.

Ход игры: ведущий показывает ребенку карточку в течение 20-30 секунд, просит запомнить, где и какого цвета расположены элементы. Затем убирает карточку и просит ребенка по памяти накрутить цветные крышки в соответствии с рисунком на карточке. По окончании ведущий проверяет точность выполнения задания, выдает фишки за правильное выполнение. 2й вариант: ребенок сам выбирает карточку, сам проверяет и определяет точность выполнения. 3й вариант: дети играют в паре и проверяется правильность выполнения друг у друга.

«Коврики или выложи узор», «Повтори путь», «Повтори ритм», «Кодированные замки» (аналогичные игре «Повтори рисунок»), **«Выложи цифры (фигуры)».**

Цель: закреплять графический образ цифр, развивать зрительное восприятие, память, мелкую моторику, самостоятельность и самоконтроль.

Задача ребенка: воссоздать на плоскости силуэты цифр (фигур) по образцу или замыслу.

Аналогичная игра: **«Что загадал я – не скажу, а соберу и покажу».**

Игра «Найди отличия»

Цель: развивать наблюдательность, устойчивое внимание.

Ход игры: на планшет ведущий накручивает два ряда крышек. Просит ребёнка найти отличия. 2 вариант: использовать два тренажёра сразу, выложить и сравнивать узоры, рисунки, расположенные по всему планшету.

Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать зрительное восприятие, произвольное запоминание.

Ход игры: ведущий предлагает ребёнку запомнить количество, цвет или (и) порядок расположения крышек. Затем ребёнок закрывает глаза, а ведущий убирает или изменяет расположение крышек. Когда ребенок откроет глаза, то отгадывает, какую крышку убрали или переставили. Можно сказать ребенку количество изменений (можно не говорить), давать фишки за каждый правильный ответ.

Игра «Вставь пропущенные цифры»

Цель: закреплять числовую последовательность от 0 до 10 (в подготовительной группе до 20), развивать зрительное внимание и восприятие, память, мелкую моторику.

Ход игры: ведущий (взрослый или ребенок) накручивает в ряд крышки с цифрами. Ребенок отгадывает, какие цифры в ряду пропущены.

Игра «Найди лишнюю в ряду».

Цель: закреплять умение находить закономерность (находить лишнюю по цвету, с другим рисунком, геометрической фигурой, цифрой и т.д) и объяснять свой выбор, развивать наблюдательность, устойчивое внимание, мышление.

Ход игры: ведущий (взрослый или ребенок) накручивает в ряд 5 крышек, 4 из которых объединены одним признаком, а одна из них отличается от остальных. Предлагает ребёнку внимательно рассмотреть ряды крышек и указать на ошибку в каждом ряду, предложить вариант исправления с пояснением.

Игровая задача: найти закономерность, выявить лишнюю и объяснить, почему она лишняя.

Игра «Реши пример»

Цель: упражнять в составлении (решении) примеров, закреплять навыки количественного счета, математические знаки $+$, $-$, $=$, цифры, развивать мелкую моторику.

Игра «Расскажи про свой узор» или «Что где находится»

Цель: развивать умение правильно описывать пространственное расположение предметов, внимание.

Возраст: от 5 лет.

Ход игры: ведущий показывает ребенку планшет с накрученными крышками и просит ребенка описать положение элементов узора: что находится в центре, с правой стороны, с левой и т.д. Предложите назвать

- крышки в 1 ряду (во 2 или 3и т.д.) слева направо или справа налево;
- в первом столбике (во 2, 3...) снизу вверх или сверху вниз;
- которая находится в левом (правом) верхнем (нижнем) углу;
- между определенными крышками; под (над, около, перед).

Усложнение:

- увеличить количество крышек,
- предложить ребенку быть ведущим и задавать трудные вопросы.

Игра «Найди по адресу»

Цель: развивать навыки ориентировки в пространстве, развитие внимания. Возраст: с 5 лет.

Ход игры: ведущий называет месторасположение крышки, а ребенок говорит, какая крышка там прикручена.

Игра «Слуховой диктант»

Цель: развивать слуховое внимание, умение действовать по словесной инструкции, навыки ориентировки на плоскости.

Ход игры: ведущий говорит, где и какую крышку расположить, а ребенок накручивает крышки, согласно устной инструкции.

Игра «Верь ушам, не верь глазам»

Цель: упражнять детей в запоминании установки, умения действовать в соответствии с устной инструкцией, развивать концентрацию внимания.

Ход игры: ведущий дает ребенку планшет и карточку-схему с узором. Ведущий говорит, где и какую крышку расположить, а ребенок должен накрутить крышки, согласно устной инструкции.

Вариант: ведущий и ребенок берут по планшету. Ведущий говорит, где и какую крышку расположить, а сам накручивает в другом ряду. Ребенок должен накрутить крышки, согласно устной инструкции.

Игровая задача: ребенку нужно выполнить словесную инструкцию, даже если она не совпадает со схемой.

Игра «Верь глазам, не верь ушам»

Цель: тренировка зрительной памяти.

Ход игры: ребенок должен накрутить крышки в соответствии с рисунком, не смотря на неправильную устную инструкцию взрослого.

Игры с крышками без тренажеров

Игра «Логический квадрат».

Цель: развивать логическое мышление, внимание, мелкую моторику.

Ход игры: ведущий выкладывает в верхнем ряду три крышки разных цветов. Задача ребенка разложить пуговицы в квадрате, чтобы ни один ряд не повторялся.

Материал: квадратное игровое поле из картона (3 на 3 клетки), крышки 3х цветов.

Слайд

Игра «Крестики-нолики»

Цель: формировать у детей понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ, развивать логику и внимательность, умение просчитывать действия соперника на шаг вперед, навыки ориентировки на плоскости..

Ход игры: ребенка первым выкладывает ряд из 3-х крышек своего цвета по горизонтали, вертикали или диагонали. Игроки ходят по очереди.

Материал: квадратное игровое поле из картона (3 на 3 клетки), набор крышек двух цветов.

Игра «Найди по адресу или рассели по адресу»

Цель: развивать навыки ориентировки в пространстве, развитие внимания.

Возраст: с 5 лет.

Ход игры: ведущий называет месторасположение квартиры (подъезд и этаж), а ребенок говорит, какая там крышка (пуговица) или кладет в эту клетку крышку.

Материал: домики из картона с клетками (количество клеток: «этажей» и «подъездов» увеличивается с возрастом), крышки (маленькие картинки или пуговицы).

Игры к развивающим тренажёрам для совершенствования навыков решения простейших примеров

Игра «Реши пример»

Цель: упражнять в составлении (решении) примеров, закреплять навыки количественного счета, математические знаки +, -, =, цифры, развивать мелкую моторику.

Ход игры: ребёнок вставляет карточку с примерами в прозрачный кармашек, решает пример и прикручивает крышку с ответом в виде нужной цифры.

Усложнения:

- играть в паре на скорость,
- дети с высоким уровнем развития могут составлять и решать примеры с тремя действиями ($4+1+2=$) или не до 20, а до 30, 40 и т.д.

Игра «Дни недели»

Цель: закреплять последовательность дней недели. В кармашек вставляется карточка с написанными не по порядку днями недели. Ребёнок напротив каждого дня прикручивает крышку с порядковым числом этого дня.

Игры и упражнения на тренажёре «Геоборд»:

Игра «Дорисуй картинку»

Цель: развивать зрительную память, логику, пространственное ориентирование.

Ход игры: Выкладываем половину картинку, просим ребёнка выложить вторую половинку),

Игра «Какая фигура лишняя»

Цель: развивать способность выделять отличительные свойства, логическое мышление, внимание.

Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать зрительную память, логику, пространственное ориентирование в горизонтальном, вертикальном направлениях, и по диагонали. (Менять можно цвет, форму, размер фигуры или элемента).

Усложнение: менять одновременно 2 признака.

Игра «Головоломки»

Цель: развивать логическое и пространственное мышление, развивать смекалку, находчивость.

Ход игры: на столе лежат три карандаша разной длины. Как удалить из середины самый длинный карандаш, не трогая его?

Игра «Превращения»

Цель: развивать умение трансформировать одни фигуры в другие (например квадрат в прямоугольник, пяти или шестиугольник, треугольник в квадрат и т.п.).

Ход игры: повернуть дом к нам другой стороной, передвинув (убрав) два отрезка.

Задание: как расположить два одинаковых треугольника, чтобы их стало восемь?

«Выложи ответ» (Задача ребёнка выложить ответ на простое арифметическое действие). В игре можно использовать задачи в стихотворной форме, загадки, карточки с примерами. Дети сами могут придумывать задачи и загадки.

Игры и задания со скрепками

Игра «Цепочки»

Цель: закреплять навыки количественного и порядкового счёта, развивать алгоритм действия по схеме, концентрацию и устойчивость внимания, усидчивость, быстроту мышления, мелкую моторику.

Ход игры: дети самостоятельно выбирают карточки по своему желанию. Требуется составить соответствующую цепочку из скрепок, не обращая внимания на форму изображённых объектов. Задача ребёнка: повторить скрепками чередование цветов и количества фигур на карточке.

Материал: карточки с изображением предметов разного цвета и в разном количестве. Внизу карточки дыроколом проделаны отверстия для скрепок.

Примечание: для детей с разным уровнем подготовки есть карточки с одним, двумя, тремя рядами фигур.

Усложнения:

- дети могут выбрать карточку с большим количеством рядов,
- соревноваться на скорость в парах, подгруппах,
- составлять цепочку по памяти (карточку после запоминания вставляют в чехол или мешочек).

«Реши пример»

«Браслет по схеме»,

Игра «Скрепи по порядку»

Цель: закреплять числовую последовательность от 0 до 10, развивать внимание, память, зрительное восприятие, мелкую моторику.

Ход игры: ребенок с помощью скрепок соединяет карточки с цифрами по порядку.

Материал: карточки с отверстиями для скрепок и цифрами (в средней группе до 10, в старшей до 20).

Игра «Найди ошибку»

Цель: закреплять числовую последовательность от 0 до 10, развивать внимание, память, зрительное восприятие, мелкую моторику.

Ребёнку даётся карточка с уже составленной взрослым цепочкой из скрепок.

Вариант: ребёнок составляет цепочку и предлагает другому найти ошибки.

Усложнение: выкладывание контуров цифр, букв, геометрических фигур.

Комплект игр «Умные палочки».

(можно использовать различные шпатели)

Игра «Сыщики или найди пропущенные цифры»

Цель: закреплять числовую последовательность от 0 до 10, развивать внимание, память, зрительное восприятие, мелкую моторику.

Ход игры: дети выбирают палочки и прикрепляют на место пропущенных цифр прищепки с соответствующими цифрами.

Материал: палочки с написанными цифрами и точками вместо пропущенных, набор прищепок с наклеенными цифрами.

Игра «Реши пример», «Составь пример»

Цель: упражнять в составлении (решении) примеров, закреплять навыки количественного счета, развивать мелкую моторику.

Материал: палочки с написанными примерами, набор прищепок с цифрами.

Игра «Сложи пазлы» или «Головоломка»

Цель: закреплять умение составлять целостное изображение по фрагментам, развивать зрительное восприятие, память, мелкую моторику.

Ход игры: ребенку предлагается собрать целостное изображение геометрической фигуры из палочек, Усложнение: исходя из возрастных и индивидуальных способностей детей, можно добавлять количество палочек, собирать на скорость.

Материал: палочки, на которых изображены отдельные фрагменты геометрических фигур (изображение можно приклеить или нарисовать).

Игра «Сложи фигуру из палочек»

Цель: упражнять в выкладывании силуэтов различных фигур и предметов по образцу (по условию, по памяти), развитие внимания, мелкой моторики.

Игры, игровые задания и упражнения с прищепками**Игра «Выбери правильный ответ»** (для детей среднего возраста).

Цель: закреплять навыки количественного счёта до 10, умение соотносить цифру с количеством предметов, развивать мелкую моторику.

Ход игры: ребенку предлагается задание посчитать количество предметов на карточке, найти прищепку с числом, соответствующему ответу и прикрепить к нужной цифре. Можно играть в паре на скорость.

Примечание: эти карточки в старшем возрасте используются для составления детьми арифметических задач.

«Составь и реши задачу» (для старшего возраста).

«**Числовой ряд**». Необходимо вставить пропущенные числа, используя прищепки с числами.

«**Подбери нужный знак**». Подобрать прищепки с такими числами, чтобы выражения были верными.

Игры с пуговицами**Игра «Найди по адресу или рассели по адресу»**

Цель: развивать навыки ориентировки на листе бумаги в клетку, развитие внимания. Возраст: с 5 лет.

Ход игры: ведущий называет месторасположение квартиры (подъезд и этаж), а ребенок говорит, какая там пуговица (или кладет в эту клетку пуговицу).

Материал: домики из картона с клетками (количество клеток: «этажей» и «подъездов» увеличивается с возрастом), пуговицы.

Игра «Ателье»

Цель: закреплять умение распознавать цифры, решать примеры на сложение и вычитание, соотносить количество с числом а также размер и цвет пуговиц с размером и цветом одежды, названия различных тканей, развивать внимание, мелкую моторику.

Ход игры: ребенок выбирает карточку с силуэтом одежды, две карточки с цифрами, составляет и решает пример.

Игровая задача: «пришить» (выложить) столько пуговиц на одежду, сколько получилось в решении примера.

Материал: картонные карточки с силуэтами разной одежды и прозрачными кармашками для цифр, маленькие карточки с цифрами, набор пуговиц.

А также можно играть в игры, аналогичные играм с крышками, только вместо тренажера использовать квадратное игровое поле из картона (3 на 3 клетки, или 5 на 5):

«Повтори рисунок», «Коврики или выложи узор», «Повтори путь», «Повтори ритм», «Запомни и повтори», «Что изменилось?», «Найди отличия». Варианты:

Выкладывать по 1 пуговице в каждую клетку и предлагать повторить, выкладывать по паре пуговиц в каждую клетку.

«Выложи цифры (буквы)», «Слуховой диктант», «Расскажи про свой узор» или «Что где находится», «Подбери пару»,

«Найди лишнюю в ряду», «Логический квадрат», «Крестики-нолики» и др.

Комплект игр «Учись считать».

1 пособие «Бусинки – помощницы»: карточки с написанным числовым рядом до 10 и 20, под ним натянута верёвочка с цветной бусинкой. Внизу – прозрачный кармашек для арифметических примеров.

Ход игры: ребёнок выбирает карточки, решает примеры и отмечает ответ бусинкой, передвигая её по верёвочке к нужной цифре. Усложнения:

- играть в паре на скорость,

- дети с высоким уровнем развития могут составлять и решать примеры с тремя действиями ($4+1+2=$) или не до 20, а до 30, 40 и т.д.

2 пособие: карточки с 3 вырезанными окошками и написанными арифметическими знаками (+, -, >, <), полоски с цифрами от 1 до 20, которые вставляются в окошки. Полоски могут передвигаться, что позволяет детям составлять и решать разные примеры.

Варианты: можно сравнивать числа (тогда на карточке нарисовать знаки >, <), для достаточно подготовленных детей вместо чисел написать числовые выражения. Нужно будет ребёнку найти значение выражения.

Большинство игр не исчерпываются предлагаемыми заданиями, а позволяют детям и взрослым составлять новые варианты, т.е. заниматься творческой деятельностью.