

# КАРТОТЕКА ИГР

В. В. ВОСКОБОВИЧА



## Картотека игр В.В. Воскобовича

### 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 «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 «Какой длины Фифа?»

### 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.

### 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: формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины; обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия. На ковровографе 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 «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 Восемёрки*) 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 грибов. 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

Цель: закрепление порядкового счёта

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, четвёртым?)

#### **Игра «Где Лопушок?»**

Цель: закрепление пространственных представлений (*лево, право, верх, низ*). Лопушок отправляется в путешествие и его первая остановка будет... На ковровографе выделяется отправная точка Лопушка из разноцветных липучек. «Забавные цифры» располагаются в разных частях ковровографа. Первая остановка будет находиться две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т. д. Последняя остановка рядом с Зайкой Двойкой

#### **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.

положил на «-дцать» один грибок – получилось одиннадцать.  
-Как получить 13, 14, 15 и другие числа второго десятка?

### **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.

### **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

### **«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.

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.