

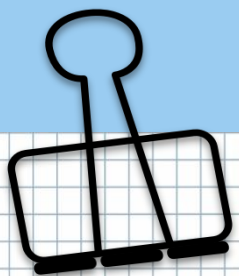


Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Центр развития ребенка — детский сад № 28 «Огонек»

ЦИФРОКУБИКИ

математическая игра

Автор МАВРИНА И. Н. ,
воспитатель высшей кв. категории,
группа №8 «Веснушки»



дидактическое пособие по формированию математических знаний у детей среднего дошкольного возраста

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Возраст: 4-5 лет

Количество игроков: 2-6

ОБ ИГРЕ

Игра основана на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих.



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Перед участниками, на игровом поле, карточки с цифрами и геометрическими фигурами, по количеству игроков. Игроки должны ответить на вопросы ведущего, показав карточку. Вопросы формирует ведущий, кидая игральный кубик. Например:

- Сколько точек на верхней стороне куба?
- Какая геометрическая фигура изображена сверху?

В ИГРУ «ЦИФРОКУБИКИ»

могут играть дети самостоятельно, без участия взрослого.



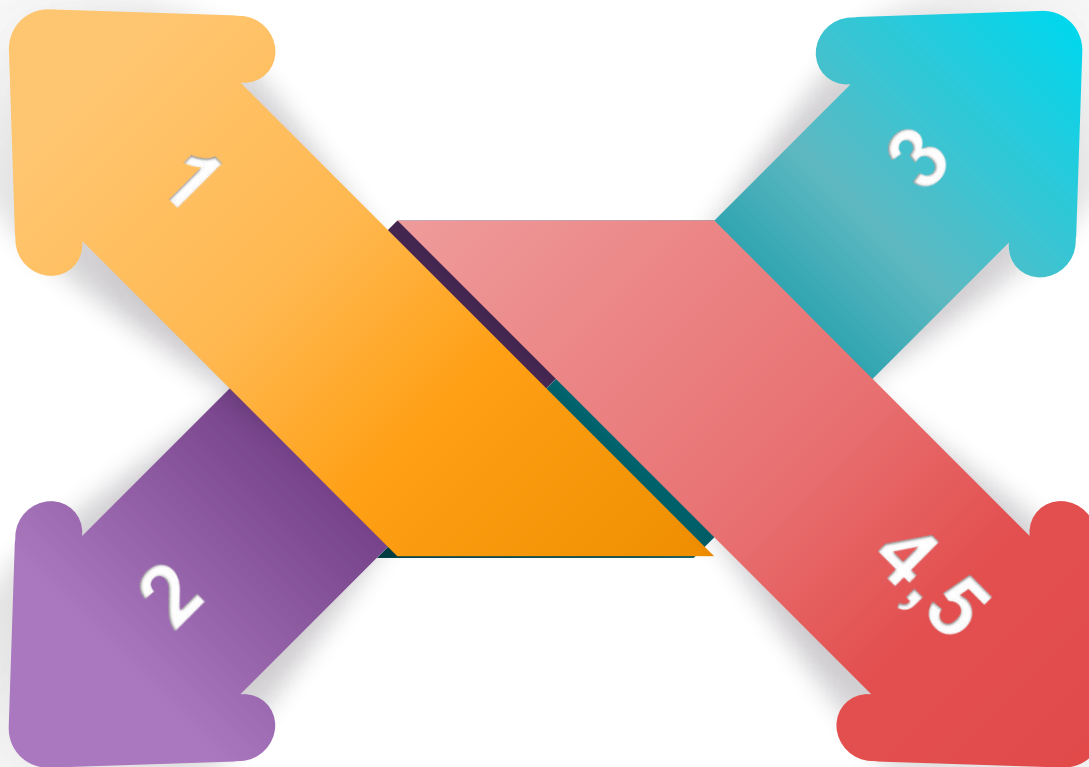
ЦЕЛЬ

формирование количественных представлений; закрепление названий геометрических фигур, знания цветов спектра, у детей среднего дошкольного возраста

ЗАДАЧИ

- закрепить знание цифр от 1 до 6, умение соотносить количество с цифрой;

- находить заданные геометрические фигуры: квадрат, прямоугольник, круг, треугольник, овал и называть их;



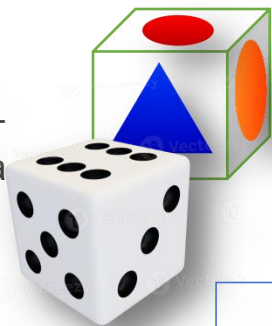
- закрепить представления о цветах спектра;

- способствовать развитию памяти, мышления;
- воспитывать желание выполнять математические задания.

МАТЕРИАЛ

▪ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО:

два игровых куба из плотной бумаги; грани размером 3х3см. На одном из них, изображены точки от 1 до 6, по центру каждой грани. На другом - плоские геометрические фигуры разного цвета спектра, по одной на грани.



▪ ФИШКИ

поощрение для правильных ответов, из любого материала.



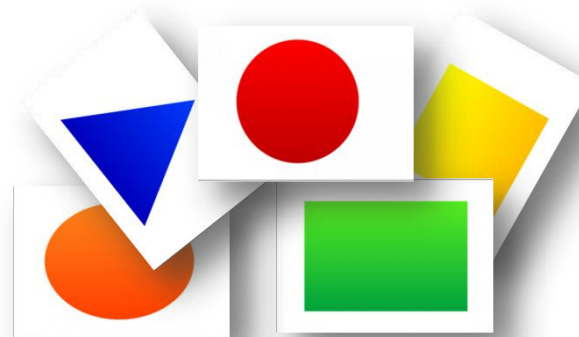
▪ ИГРОВОЕ ПОЛЕ –

любая плоская поверхность (например, стол)



▪ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРОКОВ:

карточки из картона, с цифрами от 1 до 5 на каждом. Карточки из картона, с изображением плоских геометрических фигур, цветом аналогично изображенных на кубе.



ПРАВИЛА ИГРЫ

1

«НАЗОВИ ЦИФРУ»

Ведущий начинает игру, кидает игральный кубик с точками.

Игрок считает точки на выпавшей верхней грани куба; выбирает и поднимает карточку с соответствующей цифрой; называет цифру.

2

«НАЗОВИ ТАКОЙ ЖЕ»

Ведущий кидает игральный кубик с фигурами.

Игрок видит изображение фигуры на верхней грани куба; выбирает и поднимает карточку с соответствующей геометрической фигурой; называет ее; определяет цвет, проговаривает его.

Правильно ответившие получают фишки за ответ.

Побеждает получивший наибольшее количество фишек по итогам двух игр.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ



Перед началом игры можно провести предварительную работу. Рассмотреть с детьми цифры, изображенные на разных носителях – в тексте рекламных буклетов, в учебниках, на коробках, объёмные цифры из пластика и тд. Поинтересоваться у детей, где еще они их видели (на часовом циферблате, на ОТ – общественном транспорте). Повторить уже изученный счет от 1 до 5 вслух.

Для **1 ВАРИАНТА «НАЗОВИ ЦИФРУ»**, игрокам необходимо рассмотреть карточки с цифрами, разложить перед собой, как удобно.

Рассматриваем кубик с точками. Важно убедиться, что количество точек на гранях куба разное.

Для определения **ведущего**, воспользуемся считалкой (принцип справедливости):

За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,

Ты за ключиком иди
И замочек отопри.
Раз, два, три, четыре, пять,
Будешь кубик ты вращать.

В ходе игры **1 вариант**. Водящий бросает кубик с точками. Игроки производят счет; соотносят количество точек на верхней грани куба с соответствующим числом. Показывают цифру. Игрок, сидящий по левую сторону от водящего, отвечает первым, остальные отвечают по часовой стрелке, последовательно.

Необходимо, чтобы каждый игрок назвал цифру. За правильный ответ выдается фишка. Карточки с цифрами откладывают в сторону.

. Для **2 ВАРИАНТА «НАЗОВИ ТАКОЙ ЖЕ»**, игроки раскладывают перед собой карточки с фигурами, рассматривают их. Выясняют, что фигуры окрашены в разные цвета спектра. Выбирают другого ведущего, с помощью считалочки.

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
К нам сорока прилетела.
И тебе водить велела.

Ведущий берет другой кубик, рассматривает его. Игроки определяют, что изображение на карточках, соответствует изображению на гранях куба.

Ведущий кидает кубик. Игроки классифицируют по форме и цвету изображение на верхней грани куба, с нужной карточкой. Отвечают по часовой стрелке. Правильно ответивший получает фишку.

Важно, чтобы игроки называли фигуру, а не показывали рукой. Побеждает набравший большее количество фишек.

Важно обеспечить справедливую оценку результатов игры, учитывая индивидуальные способности детей (быстро или медленно отвечающие на вопрос).

ГРУППОВОЙ ВАРИАНТ ИГРЫ: объединять в совместной игре детей, в разной степени освоивших игру, чтобы имело место взаимное обучение одних детей другими. Ведущий – взрослый: воспитатель, родитель. Он подготавливает игровой материал; наблюдая за ходом игры, вносит необходимые коррективы и поправки в речь детей, поддерживает положительный эмоциональный настрой, поощряет детскую инициативу.

Ведущий кидает кубик; игроки производят игровые действия (вычисления) и отвечают, одновременно поднимая карточки. В этом случае победителей не будет, побеждает «дружба».

ХОД ИГРЫ

настольная
математическая
игра
с карточками

4-5

цифры
цвета
геометрические
фигуры

ЦИФРОКУБИКИ

Автор МАВРИНА И. Н.,
воспитатель высшей кв. категории,
МБДОУ ЦРР детский сад №28 «Огонек»



Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Центр развития ребенка — детский сад № 28 «Огонек»

дидактическая игра

«*П* *А* *У* *Н* *О* *В* *Е* *Т* *У*
О *С* *Т* *О*»

Автор КАРТАШОВА Т.М.
воспитатель высшей кв. категории
группа №8 «Веснушки»



ОТВОРАЖАЮЩИЕ ИГРЫ



- ❖ лото применяется для проведения за столом;
- ❖ рассчитано для подгрупповой работы;
- ❖ могут участвовать от 2 и более человек.
- ❖ Игра развивает пространственные представления, координацию движений рук, учит сравнивать, классифицировать, стимулирует речевое развитие, учит коммуникации со сверстниками, формирует умение следовать правилам игры.



- ❖ Создание благоприятных условий для формирования математических представлений с целью развития предпосылок к учебным действиям, теоретического мышления, развития математических способностей

ЗНАЧУ



- ❖ Тренировать счет в пределах 6;
- ❖ Умение соотносить цифру с количеством точек на кубике;
- ❖ Закрепить знания детей о различных цветах и оттенках;
- ❖ Формировать умение правильно определять и называть основные геометрические фигуры.

ТРЯВУШКА



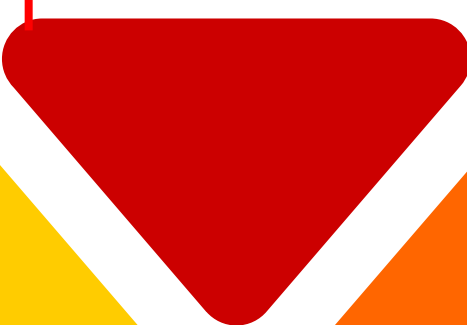
1

Ведущий раздает каждому игроку игровое поле с изображением геометрических фигур разных цветов, которые расположены сверху поля, и цифрами от 1 до 6, которые расположены слева поля.



2

Каждый игрок одновременно бросает два кубика, один с изображением геометрических фигур, другой с изображением точек.



3

Необходимо правильно и четко назвать фигуру, которая выпала, а также цифру.



4

Затем игрок находит на поле пересечение выпавшей цифры и фигуры, и ставит в квадрат крышку.



5

Побеждает игрок, закрывший первым горизонтальный или вертикальный ряд.



ИИИ ИИИ



Дидактическая игра

«Разноцветное лото»

группа «Веснушки»



THE ABCS OF

LABOR

