

Варианты игр и упражнений, направленных на формирование количественных представлений, понятия о числе

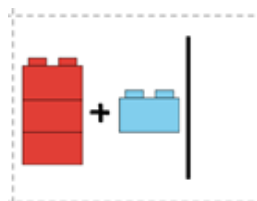
Ожидаемый результат	Формируемые понятия	Дидактические игры
узнавание цифр	цифра, один, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, ноль	<p>Игры <i>«Разложи по порядку!»</i>, <i>«Числовой поезд»</i> На столе перед обучающимся выкладывают произвольные числовые карточки от 1 до 10. Обучающемуся предлагают разложить карточки по порядку. В зависимости от имеющихся знаний он раскладывает в ряд либо все карточки, либо только те, на которых изображены знакомые ему цифры</p> <p>В игре <i>«Путаница»</i> цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места.</p> <p><i>«Какой цифры не стало?»</i> <i>«Числовая лесенка»</i></p> <p><i>«Что изменилось?»</i>, <i>«Исправь ошибку»</i></p> <p>Игра <i>«Лего цифры»</i> моделирование и конструирование цифр из лего конструктора. На игровом поле выкладывается цифра по образцу</p>
количественный и порядковый счет	сколько, всего, осталось, столько же, одинаковое, больше, меньше, поровну, лишний, недостающий предмет	<p><i>«Кто первый»</i>, <i>«Считай дальше»</i>. Серия упражнений <i>«Веселые цифры»</i> - задания посчитай и раскрась. Сколько следов оставила кошка? Хватит ли всем мышам сыра? Сколько шариков у девочки? и т.д.</p> <p><i>«Наседка и цыплята»</i> На карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли обучающиеся - цыплята, учитель – наседка. (в дальнейшем, когда обучающиеся усвоят правила игры,</p>

		<p>роль наседки может выполнять ученик).</p> <p>Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям: Цыплята есть хотят. Мы накормить должны цыплят. Наседка начинает свои игровые действия – стучит по столу несколько раз – созывает цыплят к зернышкам. Если наседка постучала 3 раза, обучающийся у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи- пи – пи) – его цыплята накормлены</p>
<p>соотнесение количества предметов с числом; обозначение числа цифрой</p>	<p>число, цифра</p>	<p>Игры <i>«Животные»</i> Обучающимся раздаются карточки с изображением животных. Задание: соотнести количество изображенных животных с верной цифрой. <i>«Посчитай и соедини»</i>, <i>«Соедини объект и цифру»</i>. (Проводятся аналогично)</p> <p>Игры <i>с прищепками</i>. <i>«Звездочки»</i> предлагается прищепки с цифрами и игровое поле в форме круга, разделенное на секторы. В каждом секторе расположены звездочки от 1 до 10. Задание: посчитать, сколько звездочек в секторе и при помощи прищепки отметить ту цифру, которая соответствует результату</p> <p><i>«Математические цветочки»</i> игровое пособие состоит из выполнения четырех заданий: 1. Обучающимся предлагается посчитать предметы, нарисованные в середине цветка, а затем с помощью прищепок указать ответ. 2. С помощью прищепок указать цифры меньше или больше заданных цифр. 3. Определить пропущенные цифры. 4. Определить «соседей» заданных цифр.</p> <p><i>«Найди пару»</i> Разложите карточки с цифрами и печенюшками (или с</p>

		любым другим объектом) на столе лицевой стороной вниз. Первый игрок должен взять две карточки и посмотреть, не составляют ли они пару (например, цифра 3 и карточка с тремя печенюшками). Если они совпали, то парные карточки откладываются в «копилку игрока», а игрок берет следующие 2 карточки. Если не совпали, то ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто соберет больше пар
знание отрезка числового ряда 1-3 (1-5, 1-10, 0-10)	цифра, числовой ряд, число предшествующее (предыдущее), следующее за (последующее)	Игра « <i>Живые цифры</i> »- (обучающиеся получают таблички с написанными цифрами от 1 до 10. По сигналу <u>ведущего</u> : « <i>Цифры, встаньте по порядку</i> » (можно в <i>прямом и обратном порядке</i>) играющие должны стать в шеренгу в соответствии с цифрой, написанной на табличках игры пазлы предлагается разрезная пронумерованная картинка. задача выложить цифры по порядку и узнать ,что получилось
определение места числа (от 0 до 9) в числовом ряду		« <i>Считаем по порядку</i> ». Обучающимся предлагаются листы с заданием – цыпочка цифрового ряда с развязкой. Правила выполнения задания, следующие: Попросите обучающихся воспроизвести вслух цифры от 1-3,5, 9. Начинайте работать по цепочке: предложите озвучивать каждую цепь. Когда обучающийся подойдет к развязке, он должен подумать и обвести ту цифру, которая, по его мнению, должна быть следующей. Правильный ответ не нарушит порядок счета
сложение (вычитание) предметных множеств В	знак «+», знак «-», результат «=»	« <i>Математическая рыбалка</i> ». Имеется игровой комплект обитатели моря удочка и сачок. К фигуркам прикреплены примеры на сложение и

пределах 5 (10);
запись
арифметического
примера на
увеличение
(уменьшение) на
одну (несколько)
единиц в
пределах 5 (10)

вычитание. Обучающиеся



поочередно
выходят и
«ловят» рыбку,
решают пример.
За правильный
ответ дается

рыбка. Кто больше всех наловит
рыбок тот лучший рыболлов
«Лего примеры» 1 вариант: задача
обучающихся – сложить большой
элемент из указанных маленьких.
Используя кубики лего одинакового
размера контрастных цветов



2 вариант: использовать белый
поднос, ил
и чистые листы бумаги, игральные
кости и одинаковые элементы лего 2-
х контрастных цветов. Процесс игры
хорошо понятен по фото ниже: