

**МАДОУ детский сад №161 «Ёлочка»
комбинированного вида г. Улан-Удэ**

**Игры по ФЭМП
«Невероятные истории
Горизонтальки и Вертикальки».**

**Выполнила: старший воспитатель
Алекберова Татьяна Ивановна**

**Г. Улан-Удэ
2021 год**

Игры по ФЭМП для детей дошкольного возраста на основе наборного полотна «Невероятные истории Горизонтальки и Вертикальки».

I ИГРЫ ПО ГОРИЗОНТАЛИ

Создание ситуации провокации: в группе поселяются два человечка Вертикалька и Горизонталька. Они постоянно спорят, кто главнее? Горизонталька говорит, что все находится на земле, все горизонтально и приносит горизонтальное полотно. А Вертикалька, наоборот, все самое любимое – это вертикальное и показывает вертикальное полотно. От их лица проходят все игры и занятия. Горизонталька участвует в играх по горизонтали, в Вертикалька – главное действующее лицо в играх по вертикали.

Игра «Один и много» (для детей младшего возраста)

Цель: закреплять с детьми понятия один и много

Материалы: наборное полотно, карточки изображением игрушек, предметов (по одному, по много).

Дидактическая задача: закрепить умение различать количество предметов (**один – много**, активизировать в речи детей слова «**один, много, ни одного**»)

Игровая задача: собрать грибы

Игровое действие: дети рассматривают поляну и отвечают на вопрос «*Сколько грибов?*», по указанию педагога складывают в корзину только **один** гриб и отвечают на вопрос «*Сколько грибов ты положил в корзину?*»

Оборудование: корзины, грибочки (из картона)

Игра «Цифровой ряд»

Цель: закреплять с детьми последовательность прямого счета от 1 до 5 (средняя группа), до 10 (старшая группа), до 20 (подготовительная группа). С детьми старшего возраста закреплять обратный счет.

Материалы: наборное полотно, карточки с цифрами от 1 до 20, 10 картинок с изображением игрушек для порядкового счета. Карточки с изображением предметов в соответствие с цифрой.

Ход: Детям предлагается посчитать от 1 до 5 (соответственно по возрасту до 10, 20).

Детям старшего возраста предлагается посчитать в обратном порядке от 10 до одного. Дети старшего возраста определяют порядковый счет, что стоит между, за, перед, соседней цифр. Учатся отвечать на вопрос: «Который по счету?».

Вариант игры №2. «Чего не стало». Детям предлагается закрыть глаза, а в это время воспитатель либо убирает карточку, либо меняет карточки местами. Дети открывают глаза, и называют, чего не стало или что поменяли.

Вариант игры №3 Дети старшего самостоятельно играют, выбирая ведущего, который выполняет роль воспитателя.

Вариант игры №4. На наборном полотне выставляются картинки в любой последовательности. Детям дается время для запоминания. Картинки убираются или закрываются и дети должны устно рассказать, какие картинки были и в какой последовательности стояли. (Количество картинок постепенно увеличивается от 5 до 10).

Игра «Назови дни недели»

Цель: закреплять с детьми умение называть последовательность дней недели, определять, какой день недели сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

Материалы: наборное полотно, карточки с цифрами от 1 до 7, соответственно дням недели карточки по цветам (*цвета недели выбираются детьми по их инициативе*).

Ход: Детям предлагается назвать все дни недели. При знакомстве с днями недели, все карточки помещаются в наборное полотно последовательно. При закреплении карточки меняются местами, и детям предлагается правильно расставить дни недели. Закрепить понятия «вчера, сегодня, завтра».

Вариант игры №2. «Когда это было». Детям предлагается соотнести дни недели с определенными событиями (занятиями, впечатлениями, событиями) и нарисовать соответствующие карточки. Дети самостоятельно определяют и называют последовательность дней недели.

Вариант игры №3. «Живая неделя». Дети предлагаются карточки на выбор: с цифрами от 1 до 7, цветные карточки, либо нарисованные карточки. Под музыку дети двигаются в рассыпную. Музыка заканчивается, и дети должны выстроиться в порядке дней недели, назвать себя. Игра повторяется 2-3 раза со сменой карточек и детей.

Игра «Назови части суток»

Цель: закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь).

Материалы: наборное полотно, карточки с изображением частей суток.

Ход: (*для детей средней группы*) Воспитатель повторяет с детьми из скольких частей состоят сутки, предлагает их назвать, выбрать и показать соответствующие картинки, выложить их в правильной последовательности.

Вариант №2(для детей старших групп) «Что перепутали». На наборном полотне выставляются картинки в неправильной последовательности, дети должны правильно поставить картинки и объяснить, что они делают в разное время суток.

Игра «Занимательная математика» Раздел «Количество и счет»

Цель: Закрепление навыков счета, умение соотносить число с количеством предметов, развитие внимание.

Оборудование: 10 (9,8,7,6,5,4,3,2,1) предметов на наборном полотне. Напротив, предметов соответствующее число.

Ход игры: Воспитатель предлагает воспитанникам придвинуть к числу столько предметов, какое число указано на **картинке**.

Игра «Сутки»

Цель: закреплять умение складывать цифры, вычитать, дать понятия больше, меньше

Материалы: наборное полотно, карточки с изображением частей суток.

Ход: (*для детей средней группы*) Воспитатель повторяет с детьми из скольких частей состоят сутки, предлагает их назвать, выбрать и показать соответствующие картинки, выложить их в правильной последовательности.

Вариант №2(для детей старших групп) «Что перепутали». На наборном полотне выставляются картинки в неправильной последовательности, дети должны правильно поставить картинки и объяснить, что они делают в разное время суток.

Игра «Круглый год» (по стихам С.Маршака) (для детей старшего возраста).

Цель: закреплять понятие о месяцах года.

Материалы: наборное полотно, карточки с изображением предметов от 1 до 12.

Ход: Воспитатель раскладывает карточки изображением вниз и перемешивает их. Играющие выбирают любую карточку и выстраивают на наборном полотне по порядку в соответствии с числом, указанным на карточке. В итоге все выстроенные карточки превратились в «Круглый год», то есть в 12 месяцев. Каждый «месяц» вспоминает стих С.Маршака про это месяц и рассказывает, называет свой месяц, говорит приметы своего месяца.

Вопросы воспитателя: «Третий месяц, как тебя зовут?», «Какой месяц за июнем? Который он по счету?», «Какой месяц находится между сентябрем и ноябрем?» и т.д.

Задания с усложнением (для детей подготовительной группы): Февраль, загадай загадку о своем месяце, Май, вспомни пословицу о себе, Август, ты какой по счету месяц, Апрель, в какой сказке говорится о тебе, Ноябрь, расскажи о приметах ноября, о праздниках в ноябре, и т.д.

Вариант №2(для детей старших групп) «4 времени года». Для этого используются картинки с изображением сезонных явлений. Детям предлагается выбрать картинки, соответственно времени года: осенние, зимние, весенние, летние и выложить на наборном полотне в последовательности. Для разнообразия игры предлагается детям самим нарисовать приметы всех времен года дополнить на наборном полотне.

Вариант №3 Соревнования «У природы нет плохой погоды». Дети делятся на 4 команды по сезонам и рисуют картинки с приметами, выигрывает та команда, которая назовет и нарисует больше примет, расскажет стихи об этом времени года, вспомнит пословицы и праздники.

Игра «Цветик-семицветик»

Цель: закреплять умение называть цвета спектра

Материалы: наборное полотно, карточки с изображением цветов спектра.

Ход: (для детей средней группы) Воспитатель повторяет с детьми, из скольких частей состоит спектр, называет последовательность цветов. Дети должны запомнить и в правильной последовательности раскладывать на наборном полотне цветовую гамму.

Вариант №2 (для детей старших групп) «Что перепутали». На наборном полотне выставляются картинки цветовой гаммы в неправильной последовательности, дети должны правильно поставить картинки и рассказать какие цвета.

Вариант №3 (для детей старших групп). «Смешанная история». На наборном полотне выставляются основные цвета, в результате смешения которых получается новый цвет:

Игра «Графический диктант»

Цель: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур. Запоминать названия объемных геометрических фигур (шар, куб, призма, конус, и т.д.)

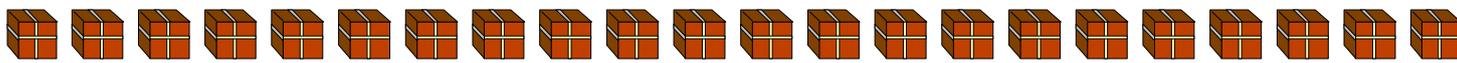
Материалы: картинки с плоскостными геометрическими фигурами (черно-белые и цветные) на наборном полотне, картинки с изображением объемных геометрических фигур. У детей карточки и наборы плоскостных геометрических фигур (черно-белые и цветные).

Ход: На наборном полотне выставляются геометрические фигуры (черно-белые) в любой последовательности. Детям дается задание рассмотреть и запомнить порядок расположения фигур. Полотно закрывается, и дети по памяти выкладывают у себя на карточках геометрические фигуры (черно-белые). Полотно открывают, и дети сравнивают правильность выполнения задания.

Вариант №2. На полотне выставляются фигуры в определенной последовательности, с пропуском фигуры в повторяющемся варианте. Дети у себя за столами выкладывают фигуры, заполняя пустое пространство нужной фигурой.

Вариант №3. Графический диктант с цветными геометрическими фигурами.

Вариант №4. На наборном полотне выставляются попарно плоскостные геометрические фигуры и соответственно объемные. Дети запоминают названия плоскостных и объемных



фигур. Усложнение: на наборном полотне выставляются плоскостные фигуры, а дети должны подобрать пары к ним из объемных фигур и назвать их.

Игра «Дорисуй орнамент» по нац. компоненту

Цель: учить запоминать элементы и рисовать национальные орнаменты.

Материалы: картинки с элементами национальных орнаментов (русский- хохлома, дымка, городец, украинский, белорусский, семейский, бурятский, эвенкийский, татарский). У детей листочки и карандаши цветные, мелки, краски, кисточки.

Ход: На наборном полотне выставляются элементы национальных орнаментов

Детям дается задание рассмотреть и запомнить порядок расположения элементов. Дети рисуют за столами на листочках элементы национальных орнаментов, повторяя и чередуя их. Рассказывают, к какой национальности принадлежат элементы нарисованного орнамента

Игра «Подбери пару» (для детей старшего возраста)

Цель: учить детей определять виду декоративно-прикладной росписи.

Материалы: парные карточки с элементами декоративно-прикладной росписи: дымковская роспись, хохлома, гжель, городец, жестово, полхов-майдан, семеновская роспись, каргопольская игрушка, эвенкийский орнамент, семейская домовая роспись, бурятский орнамент, татарский орнамент на наборном полотне. Игрушки, предметы, картины с видами народных росписей.

Ход: На наборном полотне выставляются по одной карточке с определенным видом росписи. Детям даются остальные карточки. Задание - подобрать пары в соответствии с видом росписи и назвать вид росписи.

Вариант №2. В группе расположены предметы с видами росписей. Дети в соответствии с картинками на наборном полотне находят игрушки, предметы и называют вид росписи.

Игра на воображение «Составь свой узор»

Цель: учить детей составлять горизонтальный узор в определенной последовательности.

Материалы: карточки с геометрическими фигурами, цветочками, листочками, ягодками, элементами росписей.

Ход: На наборном полотне по желанию и выбору ребенок составляет узор с повторяющимися элементами. Задание детям – повторить узор, представленный на полотне у себя на карточках на столе.

Вариант №2. Дети за столами выполняют свои варианты узоров, соблюдая правило – повторения, чередования элементов узора.



II ИГРЫ ПО ВЕРТИКАЛИ

Музыкально-дидактическая Игра «Веселые нотки»

Цель музыкально - дидактической игры "Весёлые нотки" - научить детей узнавать расположение нот на нотном стане, клавиатуре и их название.

Задачи: Развитие памяти, мышления и внимания;

Изучение нотной грамоты;

Формирование позитивного настроения.

Правила игры: Может играть один или несколько детей. Ребёнок называет рисунок (лягушка, синичка и т. д., после того, как педагог показывает определённую карточку.

Атрибуты: Карточки с нотным станом, картинки, по названию нот, клавиатура и расположение нот на ней.

Результат: Дети в игровой форме легко запоминают название нот и их расположение на клавиатуре фортепиано.

Игра «Дом»

Цель научить детей узнавать расположение этажей в доме

Задачи: Развитие памяти, мышления и внимания;

Закрепить понятия сверху, снизу, между этажами.

Правила игры: Может играть один или несколько детей. Детям предлагается карточка с животным. Дети должны назвать, на котором этаже живет это животное. И так далее.

Возможные вопросы: кто живет выше, кто ниже, какой этаж находится между 2-ым и четвертым и т.д.

Атрибуты: Карточки с изображением домика, этажи, картинки животных.

Совместные игры

Спорили, спорили Вертикалька и Горизонталька и решили нарисовать свои любимые линии и вот что получилось. На что это похоже, ребята?

1	2	3	4	5
А				
Б				
В				
Г				
Д				

Дети: это похоже на шахматную доску, поле для игры в морской бой, это план местности, это может быть карта, схема.

В. и Г. :Где же мы еще нужны сразу вместе?

Дети: при измерении высоты - Вертикалька, а при измерении длины – Горизонталька. А все вместе это будут размеры предметов, мебели, дом и т. д.

Игра в шашки

Атрибуты: доска 8 на 8 квадратов и по 12 **шашек** на каждого игрока.

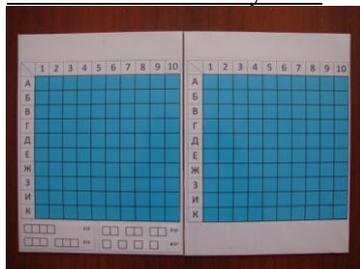
Ход игры: Фигуры на доске надо расставить так, чтобы правый нижний угол был белым и пустым. **Игру** начинают белые фигуры. **Шашка** перемещается по диагонали на ближайшее свободное поле. Чтобы съесть фигуру противника, нужно перепрыгнуть через нее на свободное поле. Если есть возможность съесть фигуру, это обязательно надо сделать.

Игра в морской бой

Цель: закрепления у детей понятий "столбец", "строка" и умения ориентироваться на листе в клетку.

Атрибуты: таблица из 11 столбцов и 11 строк. Клетки обведены толстой линией. начиная со второй клетки, в первый столбец вставлены буквы, а в первую строку - цифры.

Количество- 4 штуки . 1- "Моя эскадра", 2 - "Эскадра противника".



2. Вырезанные "Корабли": четырехпалубный-1, трехпалубный-2, двухпалубный-3, однопалубный-4.



Точно такие же "Корабли" другого цвета.

3. Колечки из пластмассовой трубки - выстрел "мимо", для того, чтобы отмечать на поле произведенные выстрелы.

Квадратики из блестящего красного картона - результативный выстрел ("ранен" или "потоплен"),

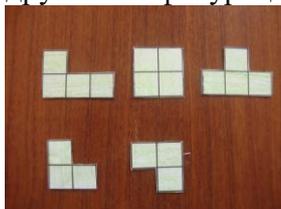


Правила игры:

-корабли нужно располагать так, чтобы они не касались друг друга и края игрового поля;

после результативного выстрела предоставляется дополнительный.

Вариативность: Когда дети научатся расставлять простые корабли, можно добавить корабли другой конфигурации.



Игра «Кто первый»

Цель: развитие внимания

Материалы: наборное полотно и горизонтальное и вертикальное. На полотнах разнородные картинки игрушек. Молоточек музыкальный.

Ход: Горизонталька (Г) и Вертикалька (В) договариваются с детьми откуда начинают пересчет Г: слева, справа, В :сверху, снизу. Начинает игру Г. Она ударяет несколько раз молоточком. Дети должны посчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Далее играет В, в той же последовательности, только на вертикальном полотне. Выигрывает тот, кто правильно назовет игрушку.

Вариант №2. Выигравшие дети самостоятельно проводят игру.