

**Все дидактические игры я предлагаю использовать поэтапно:**  
**«Ознакомительный»:** знакомство с новой темой, с новой игрой, объяснение правил, коллективная работа со всеми детьми, ведущая роль педагога.

**«Собственно игра»:** работа в подгруппах от 3 до 6 человек. Педагог в ходе игры старается поощрять детей к громкой объяснительной речи, рассуждениям, уточняются правила игры.

**«Игра в парах»:** педагог предлагает каждому ребенку найти себе пару, выбрать игру, взять пособие, определить место для игры. При использовании такого этапа игры в занятии использую фишки, звездочки, призы для фиксирования успешности игроков. Роль педагога – опосредованное руководство.

**«Диагностический»:** итоговая индивидуальная игра-соревнование (для детей старшей и подготовительной группы), которая позволяла мне отследить качество усвоения материала детьми. Некоторые игры мной были сделаны в виде индивидуальных карточек. При правильном выполнении задания ребенок получал фишку. За определенное время дети успевали выполнить задания на 4-7 карточках. Результаты всегда фиксировались мной в тетради, таким образом, я отслеживала успешность каждого ребенка.

### **Игры по теме «Количество и счет»**

#### **«Цифропарк»**

**Цель:** Закреплять образ цифр, развивать воображение детей и умение управлять своим телом.

**Ход игры:** Игра проводится на ковре. Дети стоят по кругу. Из числа детей выбирается водящий. Он отходит в сторону, а каждый ребенок изображает, то есть превращается, в цифру. Приглашается водящий, расколдовывает детей, то есть пробует отгадать, кто какой цифрой стал. Если водящий угадывает, ребенок изменяет позу, хлопает в ладоши. По окончании отгадывания выбирается новый водящий.

**Примечание:** Если дети затрудняются в изображении цифр, можно предложить им сначала рассмотреть подобные рисунки в книгах, журналах (В.Волина «Праздник числа», журнал «Веселые картинки»).

**2-й вариант:** Из числа детей выбирается 1 проводник, зрители и «цифры». Проводник ведет зрителей по Цифропарку, рассказывает про цифры, изображенные детьми. Можно в ходе проведения такой экскурсии использовать короткие стихи С.Маршака, Г.Виеру о цифрах. Например, проводник подходит к ребенку, который изобразил цифру «шесть», и говорит: «Эта цифра – акробатка: то шестерка, то девятка». Перед цифрой «четыре» можно прочитать стихи: **«Вот четверки – силачи, выжимают кирпичи. Поднимают гири пуда по четыре».**

Первую экскурсию по Цифропарку лучше провести взрослому. Если проводник ошибается в определении цифры, которую хотел показать ребенок, или экскурсия получается неинтересной, его заменяют другим из числа зрителей.

#### **«Бегите к цифре»**

**Цель:** Упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве, развивать слуховое и зрительное внимание детей.

**Оборудование:** карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

**Ход игры:** Игра малой подвижности. Педагог или водящий называет одну из предложенных цифр, дети находят ее в помещении, бегут к ней. Если ребенок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не останется победитель. Можно усложнить игру, предложив детям прохлопать

возле цифры ее любимое число (или протопать, или присесть столько же раз).

**Примечание:** на начальных этапах обучения лучше использовать 2-3 цифры, потом можно до



6-7. Целесообразно использовать пары похожих в написании или в звучании цифр: 7 и 8, 1 и 7, 5 и 3, 6 и 9 и т.п.

**Примечание:** Эту игру хорошо использовать для снятия статического напряжения, вместо физминутки на занятиях и т.п.

#### **«Фотосалон»**

**Цель:** Закреплять образы цифр, понимать их соответствие числу предметов, развивать память и внимание детей.

**Оборудование:** демонстрационный материал – карточки с изображением цифр; раздаточный материал: набор фишек (пуговиц или мелких игрушек), карточка размером 10x15 см или 15x20 см, монетки (или фишки).

**Ход игры:** педагог предлагает детям стать фотографами, то есть на своей карточке-фотопластинке изображать фишками или мелкими игрушками цифры, которые придут в «Фотосалон». За быструю и правильную фотографию можно заработать монетки (фишки). Можно в конце игры подвести итоги, кто набрал больше всех фишек или, например, подвести итоги конкурса «Лучший фотограф города».

#### **«Найди себе место»**

**Цель:** упражнять детей в умении различать цифры, определять их соответствие числу.

**Оборудование:** обручи 2-5, в каждом из них карточка с цифрой. Общая сумма должна равняться количеству детей в группе.

**Ход игры:** Игра требует большого пространства или проводится на ковре. Обручи разложены по комнате. Дети свободно двигаются по комнате, а по сигналу – каждый находит себе место в одном из обручей. Количество детей в обруче после сигнала должно соответствовать цифре внутри него. Педагог или водящий проверяет правильность размещения детей. Если есть дети, которые не нашли себе место, нужно проговорить с ними варианты размещения их внутри обруча. После этого игра продолжается: дети свободно двигаются по комнате, а педагог или водящий меняет расположение цифр в обручах. Усложнить игру можно, если количество детей больше, чем сумма чисел в обручах.

#### **«Найди портрет числа»**

**Цель:** закрепить умение считать предметы и устанавливать соответствие их количества определенной цифре.

**Оборудование:** фланелеграф, наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками, карточки с цифрами.

**Ход игры:** Педагог размещает определенное число предметов или картинок на демонстрационном материале. Один из играющих подходит к столу с цифрами, показывает остальным детям соответствующую цифру и спрашивает их: «Похоже?».

Зрители оценивают правильность ответа, а отвечающий может получить фишку или аплодисменты зрителей. Для усложнения можно просить ребенка доказать правильность своего ответа. После этого игра продолжается.

#### **«Кривые зеркала»**

**Цель:** закреплять умение считать, ориентироваться в цифрах, учить находить предыдущее и последующее число.

**Оборудование:** демонстрационные карточки с цифрами и счетные линейки для каждого ребенка. Вместо линеек можно использовать карточки произвольного размера и мелкие игрушки, геометрические фигуры или пуговицы.

**Ход игры:** Педагог показывает цифру, а дети на своих местах выкладывают на карточке или показывают на счетной линейке число на 1 больше или меньше. Например, педагог показал цифру 8, правильным ответом будет считаться 7 или 9 игрушек. За правильный ответ можно выдавать фишки, тогда в конце игры целесообразно подвести итог, поощрить победителей. Для усложнения можно заранее договориться, меньшее число нужно показывать детям или большее.