

Додаток 3. Дидактичні ігри за тематикою тижнів.

Тема тижня: Родина. Сім'я. Знайомство

«Як довідатись про ім'я кольорової палички»

Мета. Вчити вимірювати довжину кольорових паличок за допомогою однієї (найменшої), з'ясувати взаємозв'язок між кількістю, числом і цифрою, що його позначає.

Устаткування. Кольорові палички Кюїзенера.

Завдання. Визначити «ім'я» кольорових паличок.

У кожної палички є своє ім'я. Той, хто довідається про імена всіх паличок, легко і швидко навчиться лічити.

Ім'я найкоротшої білої палички «Один» і позначається цифрою «1» (дорослий показує картку з цифрою 1).

Як же довідатись про імена решти паличок?

Потрібно кожну наступну паличку виміряти за допомогою білої. Кількість білих паличок підкаже ім'я наступної кольорової палички.

Діти самостійно визначають «імена» решти кольорових паличок, позначають цифрою.

«Знайомство» (Вправа « Число і колір»)

Мета. Вчити дітей відбирати палички потрібного кольору та числового значення за словесною вказівкою дорослого, підвести дітей до висновку, що у кожного числа є свій колір.

Мета: Формувати логічні операції, вчити класифікувати за двома якістьми. Виробляти логічні операції «не», «і», «або».

Устаткування. Два обруча, набір логічних блоків Дьенеша (об'ємних або площинних). Фігури єдині за класифікацією можливо назвати родиною: родина червоних, родина круглих...

Перед початком гри необхідно з'ясувати, де знаходяться чотири області, які визначаються на ігровому полі двома обручами: всередині обох обручів; всередині червоного, але поза зеленого обруча; всередині зеленого, але поза червоного обруча і поза обох обручів (ці області потрібно обвести указкою). **Правило гри.** Наприклад, розташувати фігури так, щоб усередині червоного виявилися всі червоні фігури, а всередині зеленого всі круглі. Після вирішення практичного завдання щодо розташування фігур діти відповідають на питання: Які фігури лежать всередині обох обручів? Всередині зеленого, але поза червоного обруча? Гру з двома обручами доцільно проводити багато разів, варіюючи правила гри.

« Моє волосся»

Мета. Закріплює навички лічби в межах 10, вміння співвідносити кількість із цифрою.

Устаткування. Плоскості облич дітей з позначкою цифри (кількість 10 від 1 до 10), прищепки різного кліру.

Завдання. Діти заціпують стільки прищепок, яку кількість показує цифра (як ускладнення можливий варіант розбити число на два менших: 5 – 2 червоних та 3 зелених прищепки).



Гра дослід «Який я за зростом»

Мета. Учити дітей порівнювати предмети за висотою.

Устаткування. Стрічка та фотокартки дітей.

Завдання. Виміряти зріст кожної дитини за допомогою стрічки та закріпити стрічку з відповідною фотокарткою дитини до стіни. Визначити, хто з дітей найвищий, хто найнижчий, скільки високих дітей?

Memory

Мета. Сприяє поліпшенню пам'яті і зорового сприйняття, тренує увагу і посидючість. Свою назву настільна гра «меморі» отримала від англ. memory (пам'ять) і повністю виправдовує свою назву.

Устаткування. Карткова настільна гра, що складається з парних картинок (малюнки на картках можуть бути різної тематики), де основною метою гри є «відкриття» якомога більшого числа парних карток. Гра ведеться двома однаковими колодами карток, на лицьовій стороні яких змальовані картинки.

Завдання. Зібрати парні картки.

Всі картки перед початком гри перемішуються і розкладаються рядами лицьовою стороною (картинкою) вниз. (Для малят кількість карток зменшується відповідно до вікових можливостей, можна почати з 4 і далі поступово збільшувати їх кількість). Гравці по черзі відкривають (перевертають) по 2 картки. Якщо відкриті однакові картки, то гравець забирає їх собі і відкриває наступну пару карток. Якщо картки не збігаються - гравець кладе їх на колишнє місце малюнком вниз і право ходу переходить до наступного учасника. Коли непарні картки повертаються на місце, всі гравці прагнуть запам'ятати, де яка картинка лежить.

Перемагає гравець, що набрав найбільшу кількість карток.



Тема тижня: Ввічливі слова

«Привіт, паличко»

Мета. Ознайомити дітей з паличками, що містяться в наборі, та вчити визначати їх колір та числове значення.

Устаткування. Набор паличок, фігурки зайчика, білочки.

Перед грою на стіл викладається купкою палички.

Завдання. Назвати колір та числове значення кольорових паличок.

Знайомство з паличками. Вихователь бере паличку і запитує якого вона кольору та її числове значення. Якщо малюк правильно називає, то він забирає паличку собі. Якщо ж дитина не може визначити колір та числове значення палички, вихователь називає самотійно, але паличку ставить до купки інших на столі. Потім бере наступну паличку. Гра закінчується, коли закінчуються палички.

Вправа «Одна за одною ставай»

Мета. Вчити дітей порівнювати величину паличок та будувати послідовність ряду за їх висотою.

Устаткування. Набір кольорових паличок за кількістю дітей.

Завдання. Порівняти кольорові палички за висотою.

Кожна дитина шикує свої палички «за зростом» – від найнижчої до найвищої. Для порівняння палички прикладають одна до одної. Коли палички вишикувані, вихователь просить дітей порівняти послідовність кольорових паличок, для чого ставить запитання:

- Яка паличка стоїть першою?

- Яка паличка стоїть останньою?

- Паличка якого кольору розташована за блакитною, червоною, фіолетовою, чорною?

- Яка паличка стоїть перед блакитною, червоною, чорною?

- Яка паличка стоїть між блакитною та жовтою?

Дидактична гра «Три товариша»

Мета. Порівнювати предмети за самотійно виділеними властивостями, називати їх.

Устаткування. Набір логічних блоків Дьенеша.

Завдання. Знайти схожість між трьома предметами.

Ведучий перемішує фігури і складає їх стопкою, потім знімає дві верхні і кладе їх на стіл. Перший учасник гри бере зі стосу верхню фігуру, прикладає її до пари на столі і шукає, чим схожі всі три фігури. Якщо він помічає будь-яку загальну властивість (колір, форму або розмір), то забирає всі три фігури як виграш; якщо ж загальної властивості він не виявляє, то останню зняту фігуру кладе вниз стопки. Потім наступний учасник бере зі стопки нову фігуру (верхню) і шукає загальну властивість в трійці фігур.

У ситуації, коли загальну властивість трійки виявляє інший гравець, а не той, який зняв фігуру, він і забирає трійку фігур як виграш.

Виграє той, хто збере більше фігур.

Гра - спостереження « День ввічливості»

Мета: Виховувати уважність, закріпити навички лічби.

Устаткування. Фотокартки дітей, позначки - наліпки.

Завдання. Впродовж дня діти спостерігають одне за одним. Коли почують звертання до них у ввічливій формі, повинні поставити позначку, яка зараховується дитині, що звернулася до них.

Наприкінці дня позначки перелічують та визначають саму виховану дитину в групі.

Тема тижня: Найдорожча у світі Україна

Гра-конструювання «Поїзд»

Мета. Розвивати у дітей уявлення про колір та вміння його називати, уявлення про довжину та вміння порівнювати смужки за довжиною, учити дітей розуміти поставлене завдання та вирішувати його самостійно.

Устаткування. Набір кольорових паличок, силует паровоза за кількістю дітей.

Завдання. Вишукувати кольорові палички за довжиною, починаючи з найкоротшої до найдовшої.

Кожна дитина буде на столі поїзд: приєднає до паровозу вагони, починаючи з короткого до найдовшого. Педагог обговорює з дітьми, якого кольору вагони, якої довжини.

Дорослий пропонує дітям обіграти конструкцію, здійснити подорож Україною.

Українські Карпати

Мета. Закріплювати вміння дітей слідувати заданим алгоритмом, точно виконувати словесну інструкцію; закріплювати навички виміральної діяльності.

Устаткування. Набір кольорових паличок.

Завдання. Вихователь пропонує зобразити гори за допомогою рук. Після цього діти приступають до зображення гір за словесною інструкцією педагога.

- Візьміть дві довгі палички і зробіть з них гору.

- Наступну гору викладіть поруч, але вона повинна бути вище першої.

Повторити викладання ще два рази.

Питання:

- Скільки гір виходить?

- Яка гора вище - перша або друга?

- Як це можна дізнатися? (виміряти)

- На скільки друга гора вище першої?

- На скільки перша гора нижче другої?

- Яке число позначають палички, що зображують першу гору?

- Яке число позначають палички, що зображують другу гору?

Робота парами:

- Порівняй висоту гір.

- Яке число позначають палички, що зображують гори?

- Які палички за висотою?

«Як розмовляють числа?»

Мета. Вчити визначати числові значення кольорових паличок, познайомити дітей з поняттями «більше», «менше» та їх позначенням на письмі, вчити записувати приклади та читати запис.

Устаткування. Набір кольорових паличок, набір цифр і знаків.

Завдання. Порівняти палички способом прикладання, записати приклад.

Вихователь нагадує, що ми розмовляємо українською мовою, та розповідає дітям, що числа можуть говорити, вони розмовляють не словами, а знаками. Потім пропонує взяти в ліву руку блакитну паличку, а в праву червону та відповісти на запитання:

- Які числа у вас в руках?

- Що потрібно зробити щоб їх порівняти?

Вихователь підводить дітей до висновку, що для того, щоб порівняти ці числа потрібно палички прикласти одну до одної або накласти одну на одну.

Знайомить дітей зі знаками «<», «>» і показує, як потрібно записувати приклад (3<4, 4>3).

Озвучує розмову чисел: «я більше за тебе»- говорить число 4 числу 3, «я менше за тебе»- говорить число 3 числу 4.

Запитує у дітей на скільки 4 більше 3, 3 менше 4.

Гра-конструювання «Мости через річку»

Мета. Розвивати у дітей окомір, уявлення про еталони кольору, уміння порівнювати предмети за шириною та довжиною і оперувати словами «широкий», «вузький», «довгий», «короткий»; вчити дітей розуміти поставлене завдання і виконувати його самостійно.

Устаткування. Набір кольорових паличок, малюнок довгої звивистої річки, ширина якої змінюється, силуети різних видів транспорту.

Завдання. Вчити дітей організовувати сюжетно-рольову гру «Переправа через річку Дніпро».

Педагог знайомить дітей з поняттям «ріка», нагадує як називаються річки в Україні, розповідає якими бувають мости через ріки.

Потім пропонує дітям побудувати мости через річку: широкі і вузькі, довгі і короткі. Діти з допомогою силуетів, що зображують різні види транспорту, перевіряють, чи достатньо широкі мости, чи можуть машини роз'їхатись і роблять висновки.

Тема тижня: Село. Город. Городина

«Засіяти поле»

Мета. Вчити визначати числові значення кольорових паличок, закріпити склад числа в межах 3(ускладнення в межах 6).

Устаткування. Білий аркуш паперу на двох гравців розмір 10*14 см, гральний кубик, кольорові палички Кюїзенера від 1 до 6 (за кількістю гравців).

Завдання. Закрити більшу частину аркушу паперу кольоровими паличками.

Гравці по черзі кидають кубик. Залежно від того, яке випало число, підбирається паличка, відповідна йому. Називається число. Паличка викладається на аркуші паперу. Таким чином, докладаючи одну паличку до іншої, засівають частини поля. Дозволяється одну паличку замінити двома іншими, але щоб разом вони склали те число, яке випало на грані кубика.

Питання:

- Покажи і назви палички, викладені в ряд.
- Скільки рядів?
- Назви величину палички кожного ряду.

Гра-конструювання «Парканчики високі і низькі»

Мета. Розвивати у дітей уявлення про колір, вміння називати його, уявлення про висоту та довжину, уміння порівнювати предмети за висотою, довжиною; формувати у дітей навички самооцінки і самоконтролю.

Устаткування. Будинки однієї висоти, набір паличок (по 6 шт. червоного, жовтого, чорного) за кількістю дітей.

Завдання: Побудувати паркан відповідного кольору та числового значення.

Педагог просить дітей побудувати паркан для будиночків, щоб захистити город, звертає увагу дітей, що на дахах будинків написані цифри. Дітям потрібно підібрати палички відповідно до кольору даху та написаній цифрі і побудувати паркан.

Педагог обговорює з дітьми, який паркан високий, а який низький, підводить до самостійного висновку: чим більше число на даху будинку, тим вище паркан.

«Склади квадрат»(«Приготуй поле до посадки»)

Мета: Розвиває логічне мислення, здатність до аналізу і синтезу (уміння аналізувати завдання і знаходити рішення); творчі здібності (уміння вирішувати нестандартні завдання); здатність візуалізувати мету і передбачати результат; окомір; уміння добудовувати до цілого; кольорове сприйняття; уміння зосереджуватись;

формує еталон форми квадрата; дає уявлення про геометричні форми: чотирикутник, квадрат, прямокутник, трикутник, ромб, трапеція, паралелограм.

Устаткування: Гра складається з 36 різноколірних квадратів, один з яких цілий і служить зразком-орієнтиром, а інші 35 розрізані різними способами. Перші декілька квадратів розрізані на 2 частини, наступні - на 3 частини, складніші квадрати складаються з 4-7 частин. Усі квадрати поділені на три рівні складності по 12 квадратів.

Основне **завдання гри** - складання цілих квадратів з одноколірних фрагментів різної форми, починаючи з найпростіших. У грі «Склади квадрат», як і в інших розвиваючих іграх Нікітіних, складність завдань збільшується поступово. Цей принцип «від простого до складного» дає дітям можливість знаходити рішення самостійно, без підказки дорослого.

Можна збільшувати число конвертів з квадратами, додаючи кожного разу по 1-2 нових (але можна запропонувати і 8-10 нових відразу, якщо є впевненість, що дитина з більшістю впорається), укладаючи у вигляді доріжки, великого квадрата (з 4, 9 або 16 штук) або у вигляді прямокутника (з 6, 8, 10, 12 штук).

Можна заздалегідь змішувати шматочки від декількох квадратів і поміщати їх в один пакет, щоб у малюка була необхідність розсортувати їх спочатку за кольором на купки; а складають квадрати як завжди, послідовно розбираючи кожну купку.

У тих випадках, коли треба, наприклад, допомогти дитині засвоїти нумерацію чисел від 1 до 24, завдання можна змінювати і, перевернувши всі шматочки на столі тильною стороною вгору, розкласти їх не за кольором, а за номерами на кожному шматку квадрата. Колір тоді може служити тільки для контролю або взагалі "не грати". Їх навіть складати в квадрати можна номерами вгору.

Коли малюк буде справлятися з найскладнішими квадратами, можна давати завдання "на час". Для цього домовтеся про правила. Наприклад, перед початком дитина готує для себе стіл, ставить на нього коробку, відкриває кришку і прибирає її зі столу, але шматочки з коробки не висипає. Тільки по команді судді «На старт! Увага! Почали!» можна висипати шматки з коробки на стіл і починати сортування і укладання в квадрати. Одночасно пускається секундомір або записується час на годиннику з секундною стрілкою. Покращуючи кожен раз свій "рекорд", тобто, скорочуючи час на розбирання і укладання, малюк вчиться знаходити раціональні прийоми роботи, економії часу, і поступово з повільного стає швидким і моторним. А якщо є кілька комплектів гри, то можна влаштовувати справжні змагання з усіма спортивними атрибутами.

І, нарешті, вершина ускладнення гри і безмежне її розширення - придумування і виготовлення нових квадратів до вже наявних 24. У грі квадрати розрізані тільки по прямих лініях, а можна розрізати, використовуючи окружність і її частини або інші криві, інакше розташовувати лінії розрізу, змінювати число частин, на які ділиться квадрат, і т. п. Тут відкривається безмежне поле діяльності для творчої фантазії і дітей і дорослих.

«Розбери насіння»

Мета. Формувати логічні операції, вчити класифікувати за двома якостями. Виробляти логічні операції «не», «і», «або».

Устаткування. Блоки Дьенеша на групу, картки із завданням.

Завдання. Кожна дитина отримує індивідуальне завдання на картці. Приклади:

- вибери жовте і квадратне насіння;
- вибери жовте, але не квадратне насіння;
- вибери квадратне, але не жовте насіння;
- не жовте і не квадратне насіння;
- синє, але не кругле;
- кругле, але не синє.

Обговорюється перетин властивостей.

«Хрестики - нулики» («Висади на грядку»)

Мета. Розвиток логічного мислення. Закріплювати у старших дошкільників вміння розрізняти поняття «вертикально», «горизонтально» і «по діагоналі»; оперувати логічними операціями; закріплювати рахунок в межах 10. Формувати і вдосконалювати у дітей просторові уявлення; розвивати розумові операції: сприйняття, пам'ять, мислення, увагу. Сприяти розвитку дрібної моторики рук

Устаткування. Ігрове поле, фішки (овочі можуть бути як об'ємні так і площинні).

Завдання. Бере участь два гравці. Гравці по черзі ставлять знаки (хрестики і нулики) на ігровому полі. Перемагає гравець, якому вдасться під час гри вибудувати в один ряд (по горизонталі, вертикалі або діагоналі) три свої знака. Якщо гравцям не вдається вибудувати три свої знака поспіль, то гра повторюється знову і визнається нічия.

Тема тижня: Овочі

«Чотири в ряд» («Висади грядку» – 2)

Мета. Розвивати логічне мислення. Закріплювати у старших дошкільників вміння розрізняти поняття «вертикально», «горизонтально» і «по діагоналі»; оперувати логічними операціями. Закріплювати лічбу, формувати і вдосконалювати у дітей просторові уявлення. Розвивати розумові операції: сприйняття, пам'ять, мислення, увагу. Сприяти розвитку дрібної моторики рук

Устаткування. Пластикова дошка, фішки двох кольорів.

Завдання гри. Гра для двох гравців. На відміну від гри «Хрестики-нолики», де майже завжди нічия, в грі «Чотири в ряд» у більшості випадків є переможець. **Правило:** треба скласти ряд з чотирьох фішок вертикально, горизонтально або по діагоналі.

Математичні пазли

Мета: Удосконалювати знання про послідовність чисел натурального ряду.

Устаткування: розрізні малюнки з цифрами.

Завдання: послідовно викласти числа натурального ряду та отримати малюнок.

Тема тижня: Фрукти. Ягоди

Ігри з обручами з перетином областей

Рекомендація. У першій грі з перетином областей спочатку можна покласти обручі окремо, без перетину. Визначити умови для кожного обруча. Наприклад, в одному жовті, а в іншому круглі. Виникає ситуація, коли круглий жовтий блок можна покласти як в один, так і в інший обруч. Якщо діти самі не здогадаються, запропонувати їм вирішити проблему, насунувши один обруч на інший.

Гра «Садівники»

Мета. Формувати операції класифікації та узагальнення блоків за одним-чотирьом ознаками, розвивати логічне мислення, увагу. Вчити визначати області перетинання.

Устаткування. Обручі, бажано одного кольору, картки з символами властивостей або логічні кубики (крім цифр), блоки Дьенеша.

Завдання. Обручі розкладаються на підлозі. За допомогою карток з символами властивостей або логічних кубиків визначається умова для кожного з обручів, необхідно використовувати різні властивості, для того щоб створити можливість для перетину областей обручів. **Правила:** Діти перетворюються в садівників, які вирішили

посадити красиві квіти на клумбах. Діти по черзі підкидають кубики з різними властивостями і визначають, які квіти будуть рости на клумбі.

Коли клумба заповнена, перевіряємо правильність заповнення всіх областей, називаючи їх властивості. А потім наші квіти можуть познайомитися, розповісти про себе, які вони (за кольором, формою тощо), як вони потрапили на клумбу, свої квіткові історії ...

Рівень складності. Низький: 1-перетинання – використовуються два обруча, і умови задають дві властивості (колір і форма, або колір і величина і т.д.). Середній: 2-3 перетину – використовуються 3-4 обруча, і умови задають кілька властивостей (колір, форма, розмір, величина і т.д.). Високий: три обруча із загальною областю перетину.

Варіанти ігор за темами

№	Назва гри	Призначення обручів	Заміщення предмета	Ігрова дія	Додатковий матеріал
1	Садівники	Клумби	Квіти	Посадка розсади	Вірші, загадки по темі
2	Космос	Пастки для збору сміття	Космічне сміття	Збір сміття	Вірші, загадки по темі
3	Місто	Район	Будинки	Забудова районів	Вірші, загадки по темі
4	Транспорт	Вагони, поїзда, вантажні машини	Вантаж	Навантаження вантажу	Вірші, загадки по темі
5	Урожай	Кошик	Гриби, ягоди, овочі, фрукти	Збір врожаю	Вірші, загадки по темі

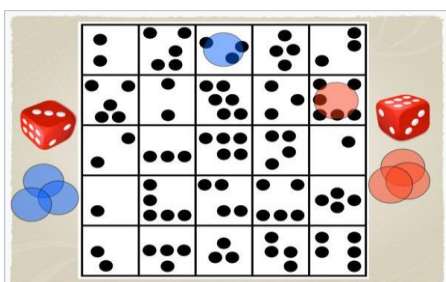
Гра- суміш лото і хрестиків-нуликів

Мета: Тренувати усний рахунок і розвивати стратегічне мислення.

Устаткування. Кубик і два набори фішок (ними можуть бути гудзики, монети або просто папірці).

Завдання. Грають двоє. По черзі кидають кубик. Далі потрібно знайти на поле клітинку з тим числом, яке випало і закрити клітинку своєю фішкою. Якщо всі клітини з цим числом закриті, можна ще раз кинути кубик. Перемагає той, хто перший побудує лінію з трьох своїх фішок по вертикалі, горизонталі або діагоналі.

Для складання в межах шести можна ускладнити завдання і дозволити закривати за один хід дві клітини, сума цифр на яких дорівнює числу, що випало.



Тема тижня: Їжа. Продукти

Печиво

Мета. Тренувати дітей у вимірі за допомогою умовної мірки. Вчити визначати, що більше - частина або ціле; показати одну шосту і ціле.

Устаткування. Кольорові палички: дві синіх, шість блакитних.

Завдання. Вихователь каже: «Господиня змісила тісто і зробила з нього печиво. Зробіть ковбаски з синіх паличок. Скільки вийде печива, якщо на кожне піде ось стільки (показує блакитну паличку). Що для цього потрібно зробити?» (виміряти). Після виконання завдання дітьми вихователь уточнює, скільки виходить печива.

Питання:

Яка частина припадає на одне печиво?

Що більше: ціле або частина?

Що менше: частина або ціле?

Скільки частин у цілому?

Покажіть одну шосту, дві шостих, три шостих.

Задайте провокаційне запитання: «Можна показати одну п'яту?» Діти пояснюють, чому її не можна показати.

Вихователь запитує: «Кого б ви хотіли пригостити цим печивом?»

Випікаємо печиво

Мета. Закріплювати вміння дітей складати геометричні фігури з паличок, назви геометричних фігур (трикутник, ромб, прямокутник, трапеція, чотирикутник); розрізняти кількісний і порядковий рахунок, правильно відповідати на питання: скільки? Який за рахунком?

Устаткування. Кольорові палички: 5 блакитних, 9 червоних, 1 жовта.

Завдання.

Відрахуйте три червоних палички і зробіть з них трикутник.

Відрахуйте чотири червоні палички і зробіть з них чотирикутник.

З чотирьох паличок блакитного кольору зробіть ромб.

З інших паличок зробіть трапецію.

Скільки всього фігур (печива)?

Яке за рахунком прямокутне печиво?

Як можна назвати одним словом ромб, трапецію, прямокутник?

Яке число позначає блакитний колір?

Назвіть форму четвертого печива.

Назвіть форму першого печива.

З яких паличок складається трапеція?

Частування

Мета. Розвивати вміння порівнювати предмети одним - чотирма властивостями, розуміння слів: "різні", "однакові". Проводити логічну операцію «не», вміння взаємодіяти.

Матеріал. Улюблені іграшки, картки з символами властивостей, блоки Дьенеша.

Завдання.

Варіант 1. В гості до дітей завітали гості. Чим же будемо гостей пригощати? Наші гості ласуни і дуже люблять печиво. Пригощають удвох одного гостя по черзі. Печиво в лівій і правій руках повинні відрізнятись. Спочатку, пригощає перша дитина, інша повинна вибрати частування, яке відрізняється хоча б однією властивістю. Потім друга пригощає, а перша вибирає частування, яке відрізняється хоча б однією властивістю.

В кінці гри підраховуємо, скільки разів пригостили гостя, скільки жовтого (квадратного і т.п.) «печива».

Рівень складності:

Простий: «печиво» має відрізнятись тільки однією властивістю.

Середній: «печиво» має відрізнятись тільки двома властивостями.

Високий: «печиво» має відрізнятись всіма властивостями.

Варіант 2. Кожна дитина пригощає свою улюблену іграшку. Ведучий визначає за допомогою карток з символами властивостей або логічних кубиків (крім цифр), яке печиво дати іграшці в праву руку, а дитина за умовою підбирає частування для лівої руки.


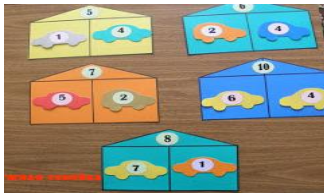
Варіант 3. Візьміть кілька іграшок для дитини. Нехай блоки у вас будуть частуванням. Запропонуйте дитині роздати фігури гостям так, щоб у ляльки виявилися тільки круглі фігури (вона любить їсти млинці). Можна пригощати іграшки по-різному: щоб заєць отримав всі великі «морквини», мавпочка всі жовті «банани».

Тема тижня: Свійські птахи

Склад числа

Мета: учити визначати склад числа з двох менших чисел.

Назва	Устаткування	Ігрові дії
<p>Павич</p> 	Силует павича та хвіст, на пір'ях хвоста приклад, на тілі павича відповідь	Дібрати пір'я павичу, попередньо розв'язавши приклад
Гніздо	Силует гнізда та яйця, на яйцях написані приклади, а на гнізді відповідь	Покласти яйця в гнізда, попередньо розв'язавши приклад
<p>Мухомор</p> 	Двосторонні капелюшки мухоморів: на одній стороні приклеєні білі точки (від 1 до 10), на іншій - приклади; ніжки мухоморів з цифрами від 1 до 10	Дібрати капелюх мухомору, попередньо розв'язавши приклад
<p>Жук-сонечко</p> 	Силуети жуків-сонечок з цифрами на спинках, що будуть складом числа будиночків	Допомогти жучкам знайти свій будиночок, відшукавши цифру, яка позначає суму двох чисел на спинках жуків
<p>Прання</p> 	Силуети сукні з прикладом і пральна машина з відповіддю	Загрузити одяг в відповідну пральну машину, попередньо розв'язавши приклад.
<p>Терези</p> 	Ваги з двома чашками, гирі з цифрами	. Врівноважити терези – на одну чашку ставимо гирю з цифрою 5, на другу чашку потрібно поставити, наприклад, 2 і 3
Будинок	Силует будинків з цифрою на	Дібрати цифри, щоб у сумі

	даху , цифри	складали число на даху будинку
Посуд	Силуети чашечок і тарілочок, на чашечках приклад, на тарілочках відповідь на нього	Сервірувати стіл, підібрати чашечку до тарілки, попередньо, розв'язавши приклад
Машини 	Силуети гаражів та машин , на машині приклад, на гаражі відповідь на нього	Поставити машину в відповідний гараж, попередньо розв'язавши приклад

Тема тижня: Пора року осінь

Який листочок загубився?

Мета. Закріпити знання дітей про суміжні числа. Вчити добирати серед трьох чисел те, якого не вистачає.

Устаткування. Зображення листочків дерев рідної місцевості з позначеними на них цифрами.

Завдання. Добирати «загублені» листочки, виставити їх на свої місця ..

Вихователь повідомляє, що пізньої осені наш клен (берізка тощо) зовсім засумували і почали губити останні листочки. Листочки злітали з дерева і падали біля нього. А деякі листочки підхопив вітерець-пустунець і поніс їх далеко від дерева-тата.

Пропонує з'ясувати, які листочки загубились, якщо відомі його сусіди із зображеними числами.

У ході виконання роботи в грі вихователь з'ясовує з дітьми, яке число є попереднім, яке — наступним.

Тема тижня: Ліс. Дерева. Кущі. Ягоди

Як ростуть числа?

Мета. Продовжувати вчити дітей збільшувати і зменшувати числа на одиницю; називати «сусідів» даного числа; порівнювати суміжні числа.

Розвивати окомір та вміння встановлювати логічний зв'язок і закономірність. Формувати у дітей навички самоконтролю.

Устаткування. Набір кольорових паличок та набір цифр і знаків.

Педагог запитує у дітей:

– Що може рости?

– Числа теж можуть рости. Що можна зробити, щоб побачити, як ростуть числа?

Завдання:

. 1 *варіант гри:* Викласти цифри в порядку зростання.

2 *варіант гри:* Побудувати числову драбинку із кольорових паличок.

Додаткові завдання:

– серед розкладених на столі цифр діти повинні знайти ту, яка відповідає даній паличці. Цифру потрібно поставити перед відповідною паличкою. Діти перевіряють один в одного правильність виконання завдання;

– перед кожною цифрою діти розкладають кольорові палички, чим виражають дане число, коментуючи свої дії (чим вище сходинка, тим більше число.)

3 варіант гри: Граючись з числами, педагог пропонує вирішити різні завдання:

- назвіть числа не більше 8, але не менше 4;
- назвіть число, яке стоїть поряд з числом 3, але не 2;
- назвіть число, яке стоїть між 5 і 8, але не 6;
- назвіть числа, які стоять до 10, але після 5.

4 варіант гри: Діти можуть викласти цифри в порядку зростання (від 1 до 10), або зменшення (від 10 до 1).

«Чудо - дерево»

Мета. Формувати класифікаційну діяльність, вправляти в класифікації фігур за кольором, формою і величиною; за формою, величиною і кольором. Розвивати логічне та образне мислення.

Устаткування. Дерево з гілками без листя, картки з символами властивостей, блоки Дьенеша (кожна фігура – носій трьох важливих властивостей: форми, кольору, величини, і відповідно до цього назви фігур складаються з назв трьох властивостей (червоний великий прямокутник).

Завдання: Розподілити фігури на гілках дерев за алгоритмом.

Вихователь пропонує прикрасити чарівне дерево в залежності від теми і пори року, на якому замість листя може бути що завгодно, як в казці К.Чуковського «Чудо-дерево».

Варіант 1. Діти можуть підкидати логічні кубики і визначати колір, розмір, форму фігур.

Варіант 2. На кожній гілці умови різного ступеня складності. Дитина сама вибирає гілку, яку буде прикрашати. Рівень складності визначається кількістю властивостей на кожній гілці.

Щоб дізнатися, на якій гілці яка виросте фігура, ми просуваємось від коріння дерева угору за алгоритмом на гілках (вказівками кольору, форми та розміру).

На іншому дереві можна змінити вказівки: спочатку форма, потім величина і, нарешті, колір.

Тема тижня: Дитячі забави

Піжмурки

Мета. Закріпити вміння дітей розв'язувати приклади на додавання і віднімання в межах 10. Засвоювати правила побудови натурального ряду чисел, розвивати мислення, увагу, пам'ять.

Устаткування. Набір кольорових паличок, картки з цифрами та прикладами.

Завдання. Назвати колір захованої палички .

– Ти любиш гратись у піжмурки? Це улюблена розвага паличок.

Палички теж вміють ховатися.

Перед грою дитина складає з 10 паличок драбинку.

1 варіант гри: вихователь ховає одну з кольорових паличок, що складає драбинку, а потім запитує: «Якої палички немає? Знайди її!». Дитина називає колір палички, що сховалася.

2 варіант гри: після слів вихователя «Знайди паличку!», діти обертаються. Педагог показує картку з цифрою, діти називають колір палички. Потім перевіряють свій вибір, прикладаючи до палички потрібну кількість білих паличок.

3 варіант гри: вихователь показує дітям картку із зображеною на ній цифрою і просить назвати число на одиницю більше (менше), ніж число на картці. Це буде колір

палички, що сховалася. Діти перевіряють правильність свого виробу за допомогою білих паличок.

4 варіант гри: педагог показує дітям картку з прикладом. Розв'язавши приклад, діти зможуть назвати колір палички, що сховалася. Якщо дитина правильно назвала колір палички, вона стає ведучим і тепер її черга ховати паличку. Кому не вдалося назвати колір палички вірно, той і жмуристь.

Яке число поруч

Мета. Вправляти у визначенні наступного і попереднього числа до названого.

Устаткування. М'яч (сніжка).

Завдання. Діти стають в коло, в центрі його - ведучий. Він кидає м'яч кому-небудь і говорить будь-яке число. Дитина, зловивши м'яч, називає попереднє або наступне число. Якщо дитина помилилась, всі хором називають це число.

Тема тижня: Свята нашої родини

Чарівна драбинка

Мета. Вчити будувати послідовність ряду з кольорових паличок за їхньою довжиною. Закріпити поняття: числовий ряд, склад числа.

Устаткування. Набір кольорових паличок, цифри.

Завдання. Побудувати драбинку.

Зайчик до новорічних свят вирішив прикрасити ялинку, а як дістатись верхівки не знає. Як ми можемо йому допомогти? (діти пропонують збудувати з кольорових паличок драбинку).

Діти будують драбинки за правилами (правила подаються в порядку збільшення складності):

1 варіант гри: Від білої палички з послідовністю збільшення довжини кожної сходинки (кількість сходинок визначається відповідно до можливостей дітей). Сходинки позначають цифрами.

2 варіант гри: Під диктовку:

- знайди паличку 1 та поклади її перед собою;
- під паличкою 1 поклади паличку 2;
- під паличкою 2 поклади паличку 3 (і т. д. залежно від того, яку цифру вивчає).

3 варіант гри: Від будь-якої заданої палички вгору або вниз.

4 варіант гри: Під диктовку:

- поклади паличку 1;
- під нею паличку 2;
- знайди паличку, довжина якої дорівнює довжині паличок 1 і 2, поклади її;
- знайди паличку, довжина якої дорівнює довжині паличок 3 і 1. Яка це паличка? (коричнева, 4). Поклади її під паличкою 3.

Можна запропонувати дитині, користуючись тим же правилом, самостійно дібрати решту паличок до драбинки.

В кінці гри вихователь підводить дітей до висновку, що кожна наступна сходинка довша від попередньої на одну білу паличку, на 1.

Вітальні листівки

Мета. Розвивати вміння розв'язувати приклади на додавання і віднімання в межах 10.

Устаткування. Картки з прикладами (листівками), картки із зображенням будинків, набір паличок.

Завдання. Розв'язати приклади, рознести «листівки».

Перед новорічним святом прийшло багато вітальних листівок. Листоноша не встигає вчасно їх рознести. Діти пропонують свою допомогу. А допоможуть їм знайти і не переплутати адреси кольорові палички.

Дитина отримує картку і визначає адресу – номер будиночка, куди потрібно віднести листівку. Для цього дитина розв'язує приклад на картці (в разі необхідності використовує кольорові палички – як у попередніх іграх), одержана відповідь є потрібним номером будинку, куди й відносить картку –«листівку».

Розсортуйте посилку

Мета. Вправляти дітей в розрізненні геометричних фігур, їх класифікації.

Устаткування. Імітація посилок з різними геометричними фігурами різного розміру та кольору.

Завдання. Дітям пропонується розсортувати посилки за позначками на етикетці: за формою; за кольором.

Зробити висновки щодо зробленого вибору, перелічити фігури.

Тема тижня: Комахи. Плазуни

Равлик

Мета. Тренувати дітей в класифікації блоків за двома ознаками (кольором і формою).

Устаткування. Ігрове поле із зображенням спіралі або кольорова тасьма, набір блоків.

Завдання. Вихователь пропонує побудувати дітям будиночок для равлика з чарівних фігур. Будиночок повинен вийти ошатним і красивим. Викладання блоків починається з середини спіралі. Довільно береться один блок, потім приєднується блок, в якому буде присутня одна ознака попереднього блоку.

Гусениця

Мета. Виділяти і абстрагувати колір, форму, величину.

Устаткування. Логічні блоки Дьенеша, обручі, картки - символи.

Завдання. Вихователь пропонує дітям побудувати гусеницю з чарівних фігур. Для цього розкладаються в ряд обручі шляхом накладення одного на інший, для створення загальної області. Розкладаються картки - символи в кожен обруч. Наприклад: 1 обруч - синя кольорова пляма; 2 обруч - всі маленькі; 3 обруч - жовта колірна пляма; 4 обруч - всі квадратні; 5 обруч - всі великі; 6 обруч - всі круглі і так далі. Коди - символи можна розташовувати в будь-якому порядку. Довжина «гусениці» будь-яка. Необхідно розкласти блоки в обручі і області їх перетину, згідно з ознаками.

Гонки черв'ячків

Устаткування. Лінія старту, на кожного гравця по 7 фішок одного кольору, ігровий кубик.

Завдання. Кожному учаснику видається набір фішок. Визначається місце старту і фінішу і ставляться розпізнавальні знаки. Щоб допомогти своєму черв'ячку наблизитися до фінішу, ви просто переставляєте останню фішку на початок, кількість кроків в одному ході визначається ігровим кубиком. Перемагає той черв'ячок, який перший доповзе до лінії фінішу.

Тема: Дикі тварини

Хто прийшов в гості?

Мета. Вчити орієнтуватися, засвоювати поняття "вгору", "вниз", "вліво", "вправо". Розвивати просторове мислення, вміння концентрувати увагу.

Устаткування. Картки із зображенням тварин і птахів (всього 16 шт.)

Завдання. Відгадати задуману ведучим тварину.

Ведучий розкладає картки із зображенням тварин квадратом (4 * 4) малюнком вгору. Потім він задумує тварину, зображену на одній картці. Гравець намагається вгадати, яку тварину загадав ведучий. Якщо дитина не вгадав з першого разу, ведучий звертається до наступного гравця і вказує напрямок пошуку, задуманої їм тварини за допомогою однієї з команд: "Вправо!", "Вгору!"... Гравець намагається відгадати тварину, рухаючись в пошуках відповіді в заданому напрямку.

Зайве слово

Мета. Уточнити й закріпити знання дітей про явища й об'єкти. Розвивати пам'ять, вміння концентрувати увагу.

Устаткуванням. Немає

Завдання. Знайти зайве слово.

Педагог називає різні слова, діти уважно слухають. Серед названих слів будуть ті, що належать до однієї теми, але якесь слово буде зайвим. Діти його визначають.

Тема: Одяг. Прикраси

Знайди схожу фігуру

Мета. Закріплювати знання дітей про геометричні фігури. Розвивати уміння знаходити подібності фігур за одним, двом, трьом, чотирьом ознаками. Розвивати у дітей мовну активність, швидкість мислення.

Устаткування. Набір блоків Дьенеша

Завдання . Вибір тканини. Покладіть перед дитиною будь-яку фігуру і запропонуйте їй знайти такі ж фігурки за кольором, але не такі за формою або такі ж за формою, але не такі за кольором.

Розкажи про свій візерунок

Мета. Вчити оволодівати просторовими уявленнями: зліва, справа, вгорі, внизу.

Устаткування. У кожної дитини картинка (килимоч з візерунком).

Завдання. Діти повинні розповісти, як розташовані елементи візерунка: в правому верхньому куті - коло, в лівому верхньому кутку - квадрат. У лівому нижньому кутку - овал, в правому нижньому кутку - прямокутник, в середині - коло. Можна дати завдання розповісти про візерунок, який вони малювали на занятті з малювання. Наприклад, в середині велике коло - від нього відходять промені, в кожному кутку квіти. Вгорі і внизу-хвилясті лінії, праворуч і ліворуч - по одній хвилястій лінії з листочками і т. д.

Тема тижня: Кольори

Кольоровий годинник

Мета. Розвивати уміння дітей моделювати годинник, визначати час за годинником.

Устаткування. Кольорові палички: 13 білих, 1 рожева, 1 блакитна; цифри від 1 до 12. Картка - круг з точками, які позначають кожну годину (на кожну дитину).

Завдання. Вихователь пропонує з паличок побудувати годинник. На картки по колу біля кожної точки покласти білий кубик. Тепер біля кожного кубика по колу, починаючи зверху, покласти цифри по порядку.

Чого не вистачає для того, щоб вийшов циферблат? (стрілок)

Довга стрілка що показує? (хвилини) А коротка? (години)

Поставте на годиннику хвилинну стрілку на дванадцять, а коротку годинникову стрілку на цифру один.

Яка година на годиннику? (одна година)

Тепер поставте годинникову стрілку біля цифри шість.
Котра година на вашому годиннику? (шість годин)
Що ви робите в цей час?
Покажіть на годиннику будь-який час.
Котра годину показують ваші годинники?
У кого годинник показує ранок? У кого вечір?

Доміно

Мета: Розвивати уміння виділяти і абстрагувати колір, форму, розмір; порівнювати предмети за заданими властивостями.

Устаткування. Логічні фігури або блоки Дьенеша.

Завдання. Побудувати логічний ряд.

У грі беруть участь чотири людини. Фігури діляться порівну між гравцями. Гравці домовляються про правила гри: прикладати до викладених фігур тільки фігури іншого кольору. Один з гравців робить перший хід – кладе на стіл будь-яку фігуру. Решта по черзі викладають свої фігури відповідно до правил. Той, хто першим викладе всі фігури, стає ведучим і робить перший хід у наступній грі. Правила гри змінюються: ходити фігурами іншої форми або іншого розміру.

Загадки без слів

Мета. Розвивати уміння розшифровувати (декодувати) інформацію про наявність чи відсутність певних властивостей у предметів за їх знаково - символічним позначенням.

Матеріал. Логічні блоки, картки з позначенням властивостей.

Завдання. Відгадати незвичайні загадки .

Вихователь: Це загадки без слів. Я буду показувати картки зі знаками. Знаки підказують, які фігури загадані. А ви відгадайте ці фігури. Діти шукають відповідний блок, знайшовши, залишають його собі. Той, хто припускається помилки залишається без блоку. Таким чином, пред'являються за однією різні картки – властивості.

LEGO-перетворення

Мета. Закріплювати назви геометричних фігур. Виховувати інтерес до завдань, терплячість та наполегливість під час їх виконання. Розвивати творчу уяву, асоціативне мислення.

Устаткування. Цеглинки конструктора LEGO, картки із зображенням різних предметів.

Завдання. Ведучий пропонує учасникам викласти з цеглинок конструктора LEGO будь-яку геометричну фігуру. Після виконання завдання учасникам пропонують обрати картки з предметами, які можна співвіднести із викладеними геометричними фігурами.

Гра «7 на 9»

Мета. Вчити дітей швидко виконувати дії на додавання та віднімання.

Устаткування. Набір карток «7 на 9»

Завдання. Швидко розв'язувати приклади.

В середині столу лежить картка, наприклад – п'ятірка. На цій картці є ще невелика кількість, наприклад, трійка: трійка – це те, що потрібно додати до п'ятірки або з неї відняти. Тобто зверху на п'ятірку можна покласти або вісімку, або двійку.

Гравці кладуть картки не по черзі, а рівно в той момент, коли розуміють, що на руках є потрібна. І кожна нова картка відразу ж змінює умови: наприклад, ваш сусід тільки тягнувся за сімкою, як хтось поклав її за нього – і потрібно знову лічити, скільки буде $7 + 3$ або $7 - 3$ – і відповідну картку.

Перемагає той, хто швидше позбудеться від своїх карток - тобто той, хто швидше рахує.



Тема тижня: Посуд

Дидактичні ігри з одноразовими стаканчиками

Мета. Розвивати увагу, пам'ять, закріпити склад числа в межах десяти.

Устаткування. Одноразові стаканчики з числами, або прикладами.

– **«Побудуй ряд»**

Завдання: поставити стаканчики по порядку або в зворотному порядку.

– **«Склади число»**

Завдання: скласти число з двох менших чисел.

– **«Парне-непарне»**

Завдання: зібрати всі парні і непарні стаканчики, а можна побудувати вежу з парних чисел або з непарних.

– **«Хто швидше»**

Завдання: потрібно вирішити приклад, відповідь закрити стаканчиком, перемагає той, хто швидше порахує.

– **«Що зникло»**

Завдання: поставити стаканчики з цифрами від 1 до 10, прибрати один або декілька, гравці повинні здогадатись яке число зникло.

– **«Склади приклад»**

Завдання: склади приклад, використовуючи стаканчики з цифрами та знаки.

– **«Побудуй вежу»**

Завдання: ведучий показує стаканчик, вони самі обирають приклад. Хто правильно відповідає - забирає стаканчик собі і використовує для створення вежі. Перемагає той, у кого вежа вища. Можна також пограти 2 командами.



– **«Розклади»**

Завдання. Дитина вирішує приклад і всередину стаканчика кладе потрібну кількість предметів (квасоля, нут, насіння, жетони, намистини, гудзики і т. п.). Після того, як всі стаканчики заповнені - можна помінятися з сусідом місцями і провести взаємоперевірку.

– **«Хованки»**

Завдання : під один з стаканчиків ховаємо камінчик, або що завгодно . Ведучий каже, що камінчик перебуває під стаканчиком з числом - відповіддю 8. Діти шукають захований предмет. А для того, що б його знайти, потрібно вирішити приклади. Хто знайшов - забирає собі. У кого більше - той і переміг!



Каструльки

Мета. Вчити дітей відтворювати схожість моделі з реальними предметом. Тренувати в лічбі, у вмінні знаходити однакові за величиною предмети.

Устаткування. Каструля. Кольорові рахункові палички.

Завдання. Перед дітьми справжня каструля. Вихователь пропонує їм на картці викласти каструлю з будь-яких паличок. Після закінчення роботи діти порівнюють свої каструльки з натурою, розповідають, чим вони відрізняються, чим схожі.

Питання:

- З яких паличок і якого кольору каструлька?
- Що означає кожен колір?
- З яких паличок зроблені ручки? Скільки їх?

Вихователь пропонує зібрати всі роботи на одному столі - виходить магазин каструль.

Питання:

- Які каструлі за величиною? (широка - вузька, висока - низька, велика маленька)
- В якій каструлі можна приготувати суп, кашу, компот?
- З якої каструлі можна нагодувати багато людей?
- З чого роблять каструлі?

Вихователь пропонує виготовити інший посуд за схемами.

Тема тижня: Оселя. Будинок. Меблі

Будівельники

Мета. Закріпити склад чисел в межах 10.

Устаткування. Набір кольорових паличок, картки з цифрами.

Завдання. Побудувати будинок за планом, зазначеним в картці.

Вихователь пояснює: «Щоб будиночки були міцними та гарними, їх слід будувати за планом». Видає дітям «план» будівництва – картки з числами. Число на картці задає кількість поверхів та довжину будинку.

Будинок слід будувати «драбинкою». Кількість сходинок дорівнює кількості поверхів, драбинку слід будувати знизу догори. Вниз кладеться паличка, яка визначена на картці. Кожна наступна сходинка має бути на одну білу паличку коротша. Коли драбинку складено, діти добудовують поверхи, вирівнюючи їх за нижньою паличкою. Закінчивши спорудження, діти розказують, з яких паличок побудований кожен поверх. Наприклад, якщо на «плані» зображене число 3, перший поверх складається з палички 3. Другий - із паличок 2 і 1. Третій - із паличок 1 і 2.

Як ростуть будинки із чисел

Мета. Вчити дітей складати число з двох менших; розвивати зоровий окомір; учити дітей розуміти поставлену задачу і вирішувати її самостійно; формувати навички самоконтролю та самооцінки.

Устаткування. Два комплекти паличок, два набори цифр.

Завдання. Побудувати будиночки, кожен поверх якого складається з двох різнокольорових паличок.

Педагог розповідає дітям про те, що в місті чисел з'явився новий будинок. В цьому будинку живе цифра 5. Кожний поверх цього будинку складається з різнокольорових паличок.

- З яких чисел складається кожен поверх?

Дітям пропонують вибрати картки з числами і заселити кожен поверх пустого будинку з цифрою 5 на даху двома цифрами.

- Які це повинні бути цифри?

Діти повинні вибрати правильну відповідь:

- На поверх поселяться числа, які менше 5.
- Поселяться такі два числа, які в сумі складають число 5
- Поселяться будь-які два числа.

Кожна дитина розповідає, якими числами вона заселила свій будинок.

Так діти впевнюються в вірності вибраної відповіді. Педагог говорить про те, що місто чисел росте, в ньому з'являються нові будиночки, вулиці, і питає дітей:

- Чому нові будиночки-числа різної висоти?

В процесі обговорення діти приходять до висновку, що чим більше число, тим більше варіантів його розкладу на менші числа. Розташовуючи нові будиночки в порядку зростання їх поверхів (2,3,4,5...), вони переконуються в тому, що будиночки - числа зростають кожен раз на один поверх (одиницю).

Поверхи

Мета. Розвивати вміння класифікувати і узагальнювати геометричні фігури за ознаками. Тренувати в лічбі. Розвивати орієнтування в просторі, увагу, логічне мислення.

Устаткування. Набір блоків.

Завдання. Засилити жильців в будинок.

Пропонуємо викласти в ряд кілька фігур - 4-5 шт. Це жителі першого поверху. Тепер будуємо другий поверх будинку так, щоб над кожною фігурою попереднього ряду виявилася деталь іншого кольору (або розміру, форми). Варіант 2: деталь такої ж форми, але іншого розміру (або кольору). Варіант 3: будуємо будинок з іншими деталями за кольором і розміром.

Чарівні сходи

Мета. Закріплювати назви цифр. Вчити співвідносити цифру з числом, виконувати завдання за алгоритмом, рахувати в прямому і зворотному порядку. Виховувати наполегливість та цікавість до занять. Розвивати образне мислення, вміння порівнювати, узагальнювати, класифікувати.

Устаткування. Цеглинки конструктора LEGO, цифри від 1 до 10.

Завдання. Учасники викладають числовий ряд від 0 до 5 або від 5 до 10. Над кожною цифрою за пропозицією ведучого вони викладають число цеглинок, відповідне цифрі. Виходять сходи з чотирма сходинками. Далі ведучий пропонує побудувати такі ж сходи, щоб спускатися вниз на протилежну сторону.

Ускладнення:

- Порахуйте, скільки сходинок йде вгору, скільки сходинок йде вниз.
- Порахуйте, скільки деталей в кожному ряду.
- Пронумеруйте сходинки знизу вгору і зверху вниз.
- Порахуйте, з якого боку більше сходинок.

Творимо, будуємо, вимірюємо

Мета. Вчити порівнювати величину предметів за допомогою «мірки», вимірювати споруду шляхом збільшення кількості деталей. Розвивати конструктивні навички.

Устаткування. Цеглинки конструктора LEGO, макет багатоповерхівки.

Завдання. На кожному столику лежить макет багатоповерхівки (на кожному столику різний). Ведучий пропонує учасникам відповісти на запитання, а потім виконати завдання і перевірити свою відповідь.

- Скільки кубиків потрібно, щоб побудувати таку саму багатоповерхівку?
- Скільки кубиків потрібно, щоб побудувати багатоповерхівку на 2 кубики вище (нижче), ніж задана? (таку задачу можна розв'язувати кілька разів, щоразу змінюючи кількість кубиків)
- Скільки кубиків потрібно, щоб побудувати багатоповерхівку вищу (нижчу), ніж задана.

Тема тижня: Крамниця

Кондитерська крамниця

Мета. Закріпити склад чисел, вчити додавати числа.

Устаткування. Набір кольорових паличок, математичні набори з цифрами та знаками.

Завдання. Вчити дітей організувати сюжетно-рольову гру «Кондитерська крамниця».

Педагог демонструє дітям буклет, в якому пишеться про відкриття кондитерської крамниці. Пропонує завітати туди і придбати смачні мармеладні палички. На початку гри потрібно розподілити ролі: продавець (спочатку дорослий, а потім і діти), покупець; викласти палички (мармеладні палички), набір карток із цифрами і знаками. Продавець повідомляє, що в крамниці можна придбати мармеладні палички на суму не більше ніж 10 гривень. Ціна палички визначається кольоровими паличками. Покупець називає колір двох мармеладних паличок. Продавець визначає вартість покупки: «зважує на вагах», для цього кладе палички одна за одною та знаходить паличку однакою за довжиною з двома покладеними. Колір знайденої палички визначає вартість покупки. Покупець розплачується картою з відповідною цифрою.

Крамниця

Мета. Розвивати вміння читати кодове позначення геометричних фігур і знаходити відповідний код.

Устаткування. Набір блоків, 3 примірника кодових карток (2 - зі звичайним кодом, 1 - з кодом заперечення).

Завдання. Вчити дітей організувати сюжетно-рольову гру «Крамниця» (вибір товару в крамниці).

Діти читають (розкодовують) картки та збирають товар у кошик. На касі перевіряють товар та картку, якщо товар вибрали правильно, він вважається оплаченим.



Тема тижня: Наземний транспорт

Логічний поїзд

Мета. Вчити розв'язуванню логічних дій та операцій, вмінню декорувати (розшифровувати) інформацію, зображену на картці, вмінню видозмінювати властивості предметів, відповідно до схеми, зображеної на картці, вмінню діяти послідовно за правилами.

Устаткування. Три паровоза різного кольору (синій, жовтий, червоний), на кожному поїзді його номер: 1234, 5678, 9101112, 4 вагони, картки з символами зміни властивостей, картки із зображенням відносин між числами, набір логічних блоків Дьенеша.

Завдання. У грі може брати участь вся підгрупа дітей 9 - 11 осіб. Дорослий, а потім самі діти розкладають ігровий матеріал: поїзди, вагончики, над кожним вагончиком кладуть картку з символом зміни властивостей (картка вибирається довільно), також розкладаються картки з числовими співвідношеннями.

Наш вантажний потяг незвичайний, логічний. Вантажі, які він везе, перевантажуються з вагона в вагон. У кожному вагоні з ними відбуваються зміни відповідно до правил, зображеними на картці над вагоном.

Послідовність дій. Розподіл команд по потягах. Кожна дитина бере картку з числовими співвідношеннями, наприклад, $2 < * < 4$, знаходить число, позначене * - це 3, значить його вантаж «поїде» в жовтому поїзді («3» входить в номер цього поїзда 1234). Таким чином, всі діти розподіляються на три команди (везуть вантажі в жовтому, синьому і червоному поїздах) перевезення вантажу.

Свій вантаж треба перекласти по всіх вагонах відповідно до правил (зміна властивостей за годинниковою стрілкою). Наприклад, в жовтому вагоні їде логічна фігура - великий червоний трикутник, в першому вагоні від голови поїзда він змінив величину і стане маленьким червоним трикутником, у другому вагоні після зміни кольору, він стане маленьким жовтим трикутником, в третьому вагоні зміниться його форма, він стане маленьким жовтим прямокутником, в останньому четвертому вагоні повторну зміну кольору - наш вантаж маленький синій прямокутник.

Всі діти команди беруть участь разом з вихователем в перевірці правильності виконання завдання. Взяти наступний вантаж, зробити з ним ті ж дії. Виграє команда, яка підготувала до перевезення більшу кількість вантажу.

Один з варіантів подальшого розвитку гри: вибір пункту відправлення та призначення вантажу (споруди, об'єкти і т.д.). Оформлення супровідних документів для вантажу (кількість, вигляд, шифрування властивостей). У період освоєння гри початкове кількість вагонів 2, потім кількість вагонів збільшується до чотирьох. Зміна розташування карток з властивостями над вагонами дозволяє проводити цю гру багато разів (при бажанні дітей).

Автотраса

Мета. Вчити виділяти властивості предметів, слідуючи певним правилам при вирішенні практичних завдань, самостійно складає алгоритм дій.

Устаткування. Таблиці з правилами побудови доріг, набір логічних блоків Дьенеша.

Завдання. Побудувати автотрасу. Треба побудувати гоночну трасу. Діти будують доріжки (ланцюжки) за правилами, які вимагають обліку трьох властивостей (колір, розмір, форма, товщина).

Знайди всі дороги

Мета. Розвивати у дітей комбінаторі здібності.

Устаткування. Дві різнокольорові великі фішки, вирізані букви «П» і «В», схеми (квадрати 3×4).

Завдання. Кожен гравець повинен провести фішку з лівого нижнього кута у правий верхній, але з однією умовою: з кожної клітинки можна пересуватися тільки праворуч або вгору.

Кроком вважається перехід із однієї клітинки в іншу. Кожна доріжка буде складатися з трьох кроків праворуч і двох кроків вгору. Щоб не збитися у підрахунках, можна кожне приближення до мети супроводжувати ланцюжком із букв П і В. Буква П означає крок праворуч, а буква В – крок вгору.

Перемагає той, хто знайде всі дороги.

Де чий гараж

Мета. Розвивати здатність класифікувати предмети за загальними властивостям.

Устаткування. Набір логічних блоків Дьенеша, таблиці- дві штуки.

Завдання. У вихователя дві великі таблиці, на них зображені гаражі для машин та дорога до них. У кожній дитини блоки (машини). Потрібно поставити кожен машину в свій гараж. Знаки на розвілці доріг показують, на яку доріжку повинна звернути машина. Діти по черзі шукають гараж для своїх машин.

Вантажівки

Мета. Вчити співвідносити цифру з кількістю. Виховувати бажання та вміння працювати в команді. Розвивати наочно-дійове та образне мислення.

Устаткування. Зображення вантажної машини, торбинка з цифрами від 1 до 10, цеглинки конструктора LEGO.

Хід гри. Ведучий пропонує кожній підгрупі обрати цифру від 1 до 10. Учасникам необхідно завантажити машину відповідною кількістю цеглинок, в залежності від обраної цифри.

Тема тижня: Водний транспорт

Човник

Мета. Вчити дітей вимірювати за допомогою умовної мірки; знаходити відповідність кольору з числом; вправляти в рахунку, моделювати за задумом.

Устаткування. Кольорові рахункові палички, картка.

Попередня робота. Розглянути з дітьми книги, ілюстрації із зображенням пароплавів.

Завдання. Педагог пропонує дітям зробити один кораблик на картці, а потім зробити інший кораблик так, щоб він відрізнявся від першого. Питання:

- Якого кольору палички?
- Яке число позначає цей колір?
- У якого пароплава щогли вище?
- Як це можна дізнатися?
- На який кораблик пішло більше паличок?
- Чи можна дізнатися, в який бік пливе кораблик?
- Якщо можна то як?
- Чим один кораблик відрізняється від іншого?
- Що можна сказати про щогли на ваших корабліках?
- Які відмінності між вашими корабліками?

Конструювання плотів на річці

Мета. Розвивати у дітей уявлення про еталони кольору; уявлення про ширину («широкий», «вузький» і т. д.); вміння порівнювати предмети за шириною; вміння підбирати плоту за розміром; зоровий окомір; вчити дітей розуміти поставлене

завдання і вирішувати його самостійно. Формувати у дітей навички самоконтролю і самооцінки.

Устаткування. Набір паличок (по 3-4 палички (смужки) кожного кольору), зображення мосту з отворами.

Завдання. Педагог пропонує дітям побудувати такі плоти, на яких можна буде проплисти під мостом.

Самостійно діти приходять до висновку про те, що отвори біля мосту різні («вузький», «ширше», «широкий») і плоти повинні бути різні. Вони повинні відповідати ширині прорізу моста.

Тема тижня: Професії

Аптека

Мета. Вчити дітей опановувати дію- віднімання.

Устаткування. Набір кольорових паличок, картки із числами від 1 до 10.

Завдання. Вчити дітей організувати сюжетно-рольову гру «Аптека».

Перед грою потрібно розподілити ролі: спочатку роль аптекаря грає дорослий, а потім, коли дитина зрозуміє як виконувати дію, можна поміняти ролями.

Відвідувач приходить до аптеки, віддає рецепт і просить приготувати ліки. Рецепт – дві числові картки. Картка з більшим числом – це готові ліки, а з меншим – один із компонентів. Завдання - знайти другу частину рецепту. Числова картка визначає кольорові палички.

Наприклад: найбільше число 5 – це жовта паличка, менше число 1 – це біла паличка, потрібно знайти другу кольорову паличку. Вона добирається так: на жовту паличку накладаємо білу і рахуємо скільки клітинок залишилось не закритими. Кількість не закритих клітинок і вказує на колір другої палички – це червона паличка: $5 - 1 = 4$. Аптекарь віддає виготовлені ліки. Відвідувач перевіряє, чи правильно їх виготовлено.

Фабрика

Мета. Формувати уявлення про дію і про послідовність виконання дій.

Устаткування. Набір геометричних фігур, таблиця, на якій намальована машина з алгоритмом зміни геометричних фігур.

Завдання. Змінити геометричну фігуру за алгоритмом.

На нашій «фабриці» є «машини» - фігури, які міняють колір, форму, або величину.

Один гравець кладе будь яку фігуру на стрілочку, яка веде в машину. Другий повинен покласти на вихідній стрілці перетворену машиною фігуру.

Ускладнення: машина може змінювати колір та форму, форму та розмір, розмір та колір.