

Картотека дидактических игр по В.В.Воскобовичу

Хабирова Танзила Хакимьяновна
воспитатель первой
квалификационной категории
МБДОУ «ДС № 305 г. Челябинска»

«Помоги Малышу Гео сложить фигуру»

Цель: упражнять в составлении моделей знакомых геометрических фигур.

Содержание. Малышу Гео прислали конверт и он просит, чтобы мы помогли ему разобраться, что в нем. Воспитатель объясняет задание: «В конверте лежат геометрические фигуры, но они разрезаны на 2, 4 части (прозрачный квадрат-ковролин), если правильно приложить их друг к другу, то получится, целая фигура. Затем выложенные фигуры нужно повторить на геоконте. Выполнив задание, дети рассказывают, из какого количества частей они составили очередную фигуру.

«Узоры паучка Чок-чок»

Цель: учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату - ритмичному чередованию величин.

Оборудование: геоконт, цветные резинки, схемы для конструирования узоров из геометрических фигур.

Воспитатель говорит, что паучок Чок-чок передал ей красивые узоры своих паутинок и просит, чтобы они построили такие же красивые паутинки на геоконте (схемы узоров из геометрических фигур). В заключении В. рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.

«Заколдованный замок»

Цель: формирование умения узнавать и различать плоские геометрические фигуры (круг, прямоугольник, треугольник, квадрат), совершенствование умения выполнять задание, руководствуясь схемой.

Оборудование: миниларчик, прозрачный квадрат-ковролин

Содержание: Педагог помещает на магнитную доску карточки – схемы с изображением фрагмента замка. П.-«Это заколдованный замок. Чтобы узнать, кто живет в нем, вам надо выложить у себя на миниларчик, такой же замок. Замок должен получиться таким, как на моей схеме.».

Дети выкладывают замок по схеме. После того как дети построят замок, педагог показывает девочку Дольку, которая спрятана под схемой. Она и есть хозяйка этого замка.

«Ручейки»

Цель:

Оборудование: 2 веревки, каврограф для фронтальной работы, миниларчики на каждого ребенка, веревочки.

Ход игры.

Педагог предлагает детям отправиться на прогулку, но на пути они встретили ручеек. На полу – две длинные параллельные веревки (расстояние 30-35 см. между веревками). Ребята должны перепрыгнуть через него, не замочив ноги. Дети подходят к ручейку и перепрыгивают через него.

Когда все ребята перепрыгнут, воспитатель продолжает: «Ручеек бывает такой ровный, очень редко. На самом деле он извилистый — в одном месте становится шире (раздвигает веревки), а в другом — уже (немного сдвигает их). Вот каким стал ручеек. Воспитатель показывает тоже действие, что на полу и на коврографе. Затем предлагает детям сделать свои ручейки на миниларчиках. Дети конструируют волнистые линии.

Заканчивая игру, воспитатель просит ребят рассказать, как они строили ручейки. Оригинальные решения детей, педагог обязательно поощряет.

«Волшебные веревочки»

Цель: закрепление знания об образе цифр, упражнять в их различении; развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: миниларчики, веревочки разноцветные.

Ход игры.

Дети поднимают нитку за один конец над миниларчиком и произносят хором волшебные слова: «Веревочка, веревочка, покружись, в цифру ... превратись!»

Нужную цифру называет педагог или кто-нибудь из детей.

Можно загадывать загадки про цифры. За каждое правильное выполнение педагог дает фишку.

«Веселая гусеница Фифа и ее подружки»

Задачи игры: упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Материал и оборудование: круги 10шт. из ковролина на каждого

Ход игры.

Из ковролина изготавливается круги (10штук) на каждого ребенка, 11ый круг — мордочка гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры (приложение к каврографу), некоторые цифры отсутствуют.

Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.

«Геометрический узор»

Задачи игры: закрепить знания детей о геометрических фигурах, умение составлять фигуру, ориентируясь по схеме.

Ход игры.

Ребенку предлагается составить фигуру.

«Следы Гусеницы Фифы»

Задачи игры: закреплять умения ориентироваться в величине полосок, понятия: длинный, короткий, широкий, узкий; сравнение полоски по данным параметрам величины.

Материал и оборудование: мини Ларчик, набор полосок из кавролина красного, зеленого, желтого и синего цвета длинных и коротких, широких и узких.

Ход игры.

Гусеница Фифа ползала по песку возле своей лужице, где она любила загорать и оставила следы.

Задание педагога:

предлагает варианты заданий следов гусеницы выложить на миниларчике:

1) группировка «широкие – узкие»;

2) группировка «длинные – короткие»;

3 выделение «длинные узкие – короткие узкие», «длинные широкие – короткие широкие»;

4) сравнение полосок по разным параметрам величины.

«Кто самый первый?!»

Задачи игры: закрепить знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

Материал и оборудование: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, ромбы) из картона, геоконт малыш, цветные резинки.

Ход игры.

На ковре рассыпанные геометрические фигуры, педагог предлагает выбрать себе фигуры.

Задание педагога:

каждому из играющих воспитатель дает персональное задание (схемы по собираанию фигур, которые они себе выбрали). Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры на геоконте.

Поможем малышу Гео нарядить новогоднюю елочку»

Задачи игры: закреплять умение понимать инструкцию по выполнению действий, соблюдая логическую последовательность.

Материал и оборудование: коврограф, миниларчики, три больших треугольника (елка) из ковролина.

Владыка Луч подарил малышу Гео елочку к Новому году. Но он затрудняется ее украсить, и просит нас помочь ему.

Задание педагога:

1 вариант. Дети украшают елку (выкладывают гирлянды) геометрическими фигурами по словесной инструкции педагога. Например: положить маленький красный круг с лево на нижнюю часть елки, а большой синий квадрат с право на среднюю часть елки и т.д.

2вариант (с усложнением). Воспитатель демонстрирует на коврографе разные варианты гирлянд. Дети должны определить, к какому варианту подходит имеющийся у них набор фигур, выстроить последовательность и продолжить ее. В конце игры можно предложить детям рассказать стихи о елочке.

«Мы делили апельсин...»

Задачи игры: уметь анализировать, вычленять формы составляемого предмета на части, искать способы соединения одной части с другой, развитие у детей логическое мышление.

Материал и оборудование: геоконт малыш, цветные резинки.

Ход игры:

Гномиков Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, фи и Белыш, мишка Мими угостил апельсином.

Они не могут его поделить.

Задание педагога:

предлагает помочь гномикам (сделать апельсин (круг) на геоконте и разделить его на пять частей).

Игра«Какой по порядку?»

Цель: закрепление порядкового счета

На Полянку вышли гномы. Давайте вспомним их имена.

Гном Кохле стоит первым, Охле – вторым и т. д. Кто стоит между Желе и Геле?

Сколько гномов помещается между Охле и Фи? Какой гном стоит шестым (вторым, третьим, четвёртым?)

«Какой длины Фифа?»

Цель:

- формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины
- обучение способам измерения предметов, с помощью условной мерки, выполнять сложные глазомерные действия

На коврографе делается аппликация гусеницы из верёвочек.

Однажды Фифа задумалась: «*Какой я длины?*»

На Полянке закипела работа. Чем только не измеряли Фифу: и кружочками, и квадратиками, и зверятами – цифрятами.

Дети знакомятся с условной меркой - измеряют Фифу кружочками, квадратиками, зверятами - цифрятами. Каких мерок в Фифе больше всего, меньше всего?

Игра «*Где Лопушок?*»

Цель: закрепление пространственных представлений (*лево, право, верх, низ*)

Лопушок отправляется в путешествие, и его первая остановка будет...

На коврографе выделяется отправная точка Лопушки из разноцветных липучек. «*Забавные цифры*» располагаются в разных частях коврографа. Первая остановка будет находиться две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т. д. Последняя остановка рядом с Зайкой Двойкой

Игра «*Все грибы пополам*»

Цель:

- формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти
- развитие мелкой моторики рук

Положите на стол корзинки Пёсика Пятёрки и Мышки Тройки (*Кота Шестёрки и Обезьянки Восьмёрки*) и заполните их грибами.

Как сделать так, чтобы в корзинках у друзей грибов стало поровну?