

# МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ И НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

*Игры на закрепление  
количественных представлений*



## Постройся по порядку

**Материал.** Карточки с цифрами от 0 до 10.

В игре участвуют до 10 детей.

На столе лежат карточки с цифрами от 1 до 10 изображением вниз. Звучит быстрая музыка, дети бегают. По окончании музыки каждый ребенок берет со стола одну карточку.

Дети выстраиваются по порядку, в соответствии с заданиями, которые дает педагог.

- Первым выйдет ребенок с цифрой 7.
- Рядом с ним встанут «соседи» цифры 7.
- Между какими цифрами должен встать ребенок с цифрой 5? Пусть он встанет на свое место.
- Теперь встанут по порядку ребята с оставшимися цифрами.
- Назовите цифры по порядку.

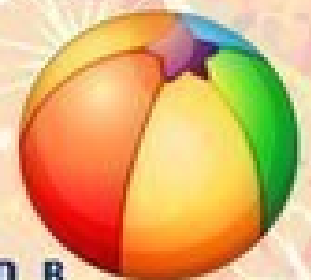
**Примечание.** В игре может принимать участие большее количество детей. В этом случае потребуется второй комплект цифр. Играют две команды.

## Кто знает - пусть дальше считает

**Материал.** Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог стоит в центре круга. Он бросает мяч какому-либо ребенку и называет число в пределах 20. Ребенок, поймав мяч, бросает его обратно и называет число на один больше. Например, «Одиннадцать», - говорит взрослый. «Двенадцать», - отвечает ребенок, бросает мяч обратно и т. д. Игра проводится в быстром темпе.



## Найди столько же

**Материал.** Карточки с кружками или цифрами.

В комнате расставлены различные группы однородных предметов (две пирамидки, четыре мяча, два зайчика и т. д.). Педагог держит веером в руках карточки с кружками или цифрами и предлагает кому-либо из детей вытащить одну из них. Ребенок, выбрав карточку или цифру, находит в комнате столько одинаковых игрушек, сколько кружков изображено на карточке.

Игра повторяется несколько раз.

**Усложнение.** Найти предметов на один больше или меньше количества кружков на карточке.

## Игра с кубом

**Материал.** Куб с цифрами на гранях.

С помощью считалки выбирают ведущего:

Раз, два, три, четыре, пять,

- Дети, будем начинать.

Пчелы в поле полетели,

Сели пчелы на цветы.

Мы - играем, водишь - ты!

Он бросает куб одному из детей и говорит: «Считай дальше». Ребенок, поймавший куб, называет цифру на грани и считает дальше. Услышав: «Стоп!», он бросает куб другому ребенку. Ведущий может изменить задание: «Считай в обратном порядке».

Игра проходит в быстром темпе. В ней должны принять участие как можно больше детей.



## Назови соседей

**Материал.** Куб с цифрами на гранях.

Дети стоят в кругу.

С помощью считалки выбирают ведущего:

На березу села галка,

Две вороны, воробей,

Три сороки, соловей.

Завтра с неба прилетит

Синий-синий-синий кит.

Если веришь - стой и жди,

А не веришь - выходи!



Ведущий бросает кому-либо из детей куб. Ребенок, поймавший его, называет цифру на грани куба и «соседей» этого числа. Если он дал правильный ответ, то становится ведущим.

Игра проводится в быстром темпе.

**Усложнение.** На гранях куба вместо цифр могут быть кружки (от 1 до 6).

## Считай - не ошибись

Дети встают полукругом. С помощью считалки выбирают ведущего.

Все закрывают глаза. В это время ведущий хлопает (подпрыгивает, топает) несколько раз.

Дети, открыв глаза, повторяют его действия и объясняют, почему они так сделали.

Выбирают нового ведущего. Игра повторяется.

В качестве усложнения ведущий может предложить выполнить задание, похлопав на один раз больше (меньше), чем услышали дети.

## Отгадай число

С помощью считалки выбирают ведущего:

На златом крыльце сидели:

Царь, царевич,

Король, королевич.

Сапожник, портной,

Кто ты будешь такой?

Ведущий загадывает любое число в пределах 10 и на ухо говорит его педагогу.

Играющие с помощью вопросов должны отгадать это число. Ведущий может отвечать на вопросы только словами «да» или «нет».

Например, задумано число 8.

- Число больше семи? (Да.)
- Оно меньше девяти? (Да.)
- Это число восемь?
- Да.

Когда число отгадано, ведущим становится тот, кто отгадал число.

**Усложнение.** Загадывать числа в пределах 20.



## Назови число

**Материал.** Мяч.

С помощью считалки выбирают ведущего:

Дождик, дождик, поливай –  
Будет хлеба каравай.  
Будут булочки, будут сушки,  
Будут вкусные ватрушки.



Дети стоят в кругу. В центре круга - ведущий с мячом в руках. Он бросает одному из играющих мяч, называет любое число и дает задание: «Уменьши число на один». Ребенок, поймавший мяч, дает ответ, потом называет любое число и, бросая мяч другому играющему, дает задание: «Увеличь число на один».

Если ребенок, поймавший мяч, ошибется, его поправляет кто-либо из детей в кругу или ведущий.

## Чего не стало?

На столе в ряд расставлены 10 игрушек.

Педагог предлагает детям пересчитать игрушки, запомнить их расположение и затем закрыть глаза, а сам в это время убирает две любые игрушки.

После того как дети откроют глаза, задает им вопросы:

- Игрушек стало больше или меньше?
- Какие игрушки убрали?
- За какими игрушками они стояли?
- Какая игрушка была первой?



## Положи столько же

**Материал.** Мелкие игрушки (несколько видов, по 10 шт. каждого вида).

Дети играют парами сидя за столом.

Один ребенок начинает игру: выкладывает на стол определенное количество игрушек. Его партнер должен положить столько же игрушек другого вида. Таким образом количество игрушек постоянно возрастает.

Затем с помощью приема приложения проверяется правильность выполнения задания.

Игра повторяется несколько раз, дети меняются ролями.



### Ручеек



**Материал.** Наборы карточек с цифрами от 1 до 10.

Двое детей берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». В руках у них карточка с цифрой (любая цифра, от 3 до 10).

У остальных ребят в руках по одной цифре. Они разбегаются по комнате. По сигналу педагога «Ручеек в воротца!» дети встают парами так, чтобы образовалось вместе заданное на «воротах» число (например, надо составить число 8: 4 и 4; 1 и 7; 2 и 6; 0 и 8 и т. д.) «Ручеек» проходит через «ворота», которые пропускают только тех, кто не только правильно составил заданное число, но и сказал, как оно составлено.

Игра продолжается, при этом меняются ведущие, цифра на «воротах» и цифры у детей.

**Усложнение.** Вместо цифр использовать карточки с кружками в количестве от 0 до 10.

## Проверьте друг друга

**Материал.** Наборы цифр от 1 до 10.

Дети играют парами.

Педагог предлагает каждому ребенку разложить цифры от 0 до 10 по порядку.

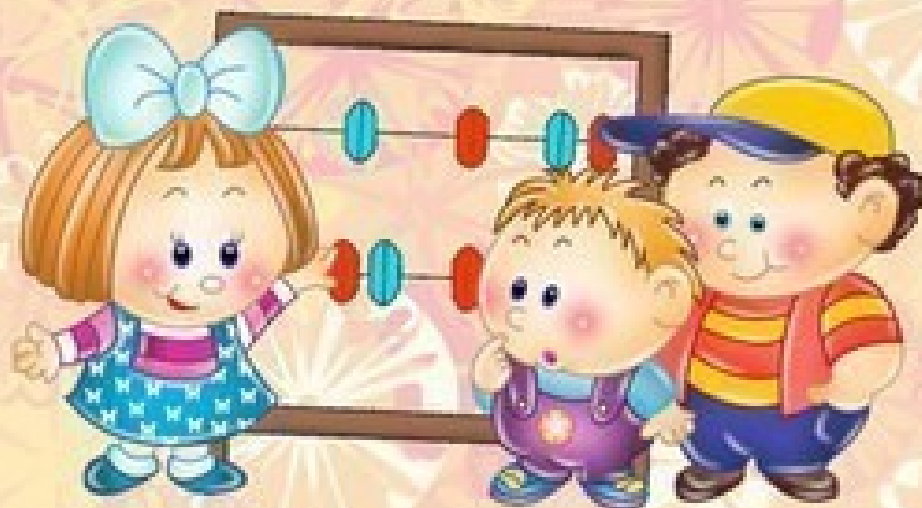
Ребята в каждой паре проверяют друг у друга правильность выполнения задания.

С помощью считалки выбирают ведущего:

За морями, за горами,  
За железными столбами,  
На пригорке теремок,  
На дверях висит замок,  
Ты за ключиком иди  
И замочек отомкни.

Ведущий отсчитывает определенное количество игрушек, а его партнер кладет рядом соответствующую цифру. Если ребенок правильно выполнил задание, он становится ведущим и игра продолжается.

**Вариант.** Один ребенок выдвигает цифру из числового ряда, а другой отсчитывает игрушки.







## Какая цифра убежала?



**Материал.** Карточки с цифрами от 0 до 20 (на каждого ребенка).

Дети играют парами.

Педагог предлагает каждой паре разложить цифры по порядку от 0 до 10. Затем один ребенок закрывает глаза, а другой переставляет цифры в числовом ряду. Открыв глаза, ребенок отмечает, что изменилось в ряду. Если он отгадал, то становится ведущим.

Игра продолжается.

**Усложнение.** Изменить числовой ряд, предложить разложить числа от 10 до 20 или от 10 до 20.



## Найди пару



**Материал.** Карточки с цифрами и карточки с кружками.

Дети делятся на две команды. У каждой команды свой стол. На одном столе лежат перевернутые карточки с цифрами, на другом - перевернутые карточки с кружками.

Дети бегают по комнате. По сигналу педагога они берут карточки со столов, и каждый отыскивает свою пару: ребенок, у которого на карточке цифра, ищет ребенка, у которого на карточке соответствующее количество кружков.

Далее проверяют, все ли пары подобраны правильно. Карточки возвращаются на прежние места, и игра повторяется.

**Примечание.** Если нет карточек с кружками, то можно использовать комплекты карточек с цифрами двух цветов.



## Льдинка в кругу

Игра проводится с небольшой группой детей. На земле рисуют 10 кругов на небольшом расстоянии один от другого. В каждом круге пишут цифру (от 1 до 9), один круг остается пустым. (Цифры расположены не по порядку.)

С помощью считалки выбирается ведущий. Он встает в пустой круг; в руках у него «льдинка» (любой предмет, который можно бросить). Он бросает ее в круг с любой цифрой и перепрыгивает в этот круг. Далее «льдинку» необходимо перебросить в следующий круг в порядке возрастания (или убывания). Игра повторяется с другим ведущим.

### По кочкам

**Материал.** Круги с числами от 1 до 10.

Дети делятся на две команды и выстраиваются в две колонны одна напротив другой. Между ними педагог раскладывает круги с числами - «кочки». Сообщает задание: нужно пройти через «болото» по «кочкам», наступая на них по порядку. Когда игрок одной команды преодолет «болото», он дотрагивается до первого игрока другой команды и тот начинает свой путь по «кочкам» в обратном порядке (10, 9 и т. д.) Выигрывает та команда, которая не допустила ошибок. (Если кто-то ошибся, он начинает свой путь сначала.)

**Усложнение.** Вместо цифр на «кочках» кружки в количестве от 1 до 10.



## Сколько жильцов в квартире?

**Материал.** Обручи, цифры.

На полу лежат несколько обручей, в каждом из них цифра.

Дети бегают по комнате, по сигналу педагога они бегут к обручу - «квартире». Цифра в обруче показывает, сколько «жильцов» живет в квартире.

Педагог, обращаясь к детям, спрашивает: «Сколько жильцов в этой квартире и почему их столько?» Если квартира не полностью заселена, необходимо спросить у детей, сколько жильцов не въехало в эту квартиру. Игра продолжается, меняются цифры в обручах.

### Покажи соседей

**Материал.** Цифры от 1 до 20 (на каждую пару детей).

Дети играют парами. Педагог предлагает им разложить цифры на столе в любом порядке.

С помощью считалки выбирают ведущего в каждой паре:

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышел зайчик погулять,  
Что нам делать? Как нам быть?  
Нужно зайчику повить.

Снова будем мы считать:

Раз, два, три, четыре, пять.

Ведущий указывает на одну из цифр, а его партнер находит «соседей» этого числа. Затем дети меняются ролями.

**Варианты.** Разложить цифры от 10 до 20 или от 1 до 20. Можно изменить правила игры: ведущий указывает на две цифры, а его партнер называет их «соседей».

