

Муниципальный орган управления образования
городского округа Краснотурьинск
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 15»,
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 8»,
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 15»

Сборник игровых ситуаций с использованием игрового комплекса «Коврограф Ларчик»



г. Краснотурьинск
2018

Авторский коллектив:

Г.Б. Адлер, учитель начальных классов МА ОУ «СОШ № 15»

Е.К. Патрахина, старший воспитатель МБ ДОУ «Детский сад № 8»

Н.В. Филиппова, старший воспитатель МБ ДОУ «Детский сад № 15»

Сборник игровых ситуаций с использованием игрового комплекса «Коврограф Ларчик» (игровая технология В.В.Воскобовича).

Сборник содержит игры для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста по логико-математическому развитию. В сборник вошли следующие тематические разделы: «Счетная деятельность», «Сравнение чисел», «Целое-часть», «Увеличение и уменьшение чисел», «Решение простых задач».

Сборник рассчитан для педагогов дошкольных образовательных организаций, учителей начальной школы, родителей воспитанников и обучающихся.

Содержание

Пояснительная записка	4
1. Счётная деятельность	
1.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста.....	6
1.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста.....	10
2. Сравнение чисел	
2.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста.....	14
2.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста.....	16
3. Целое – часть	
3.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста.....	19
3.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста.....	21
4. Увеличение и уменьшение	
4.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста.....	25
4.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста.....	26
5. Решение простых задач	
5.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста.....	28
5.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста.....	32

Пояснительная записка

«Школа не должна вносить резкого перелома в жизнь детей.
Пусть, став учеником, ребенок продолжает делать сегодня
то, что делал вчера. Пусть новое появляется в его жизни
постепенно и не ошеломляет лавиной впечатлений»
Сухомлинский В.А.

Введение ФГОС ДО и ФГОС НОО оказывают особое влияние на осуществление преемственности детского сада и школы.

На современном этапе преемственность понимается как обеспечение необходимой связи в образовательной деятельности, как согласованность и перспективность всех компонентов системы (целей, задач, содержания, методов, средств, форм) на каждой ступени образования. Одним из условий является технологическая преемственность, обеспечивающая отбор общих средств обучения и осуществляется на основе специфических для определенного возраста видов детской деятельности.

Авторский коллектив педагогов школы и детского сада разработали игры на основе игровой технологии В.В. Воскобовича.

Сборник содержит игровые ситуации по математическому развитию детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, с использованием игрового комплекса «Коврограф Ларчик».

В сборник вошли следующие тематические разделы: «Счетная деятельность», «Сравнение чисел», «Целое-часть», «Увеличение и уменьшение чисел», «Решение простых задач».

Особенности игрового комплекса «Коврограф Ларчик»:

Многофункциональность – комплекс может решать множество образовательных задач: постигать математику, логику, начала знакомства со звуками, буквами; осваивать взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, овладевать образностью речи.

Образность и мотивация – «Коврограф» сопровождают неповторимые образы-персонажи, с которыми ребенок «проживает» всю игровую ситуацию: Слон Лип-Лип, Слоник Ляп-Ляп и др. Они являются прекрасными психологическими мотиваторами к выполнению игровых и учебных действий.

Состав игрового комплекса:

Игровое поле выполнено из ковролина, имеет разметку на 100 клеток размером 100*100 мм. Всё поле разделено на 4 пространственные области: ЛВ, ПВ, ЛН, ПН; слева расположено поле для размещения съёмных элементов.

Конструктивные элементы.

Разноцветные верёвочки. Верёвочками можно обводить или соединять картинки, выделять множества, рисовать, измерять величину предметов.

Разноцветные кружки. Они позволяют использовать их как конструктивный, счётный и сенсорный материал. В комбинации с верёвочками можно конструировать различные проблемные ситуации, алгоритмы решения логических и математических задач, проводить графические диктанты.

«Круговерт» - помогает построить окружности трёх размеров с помощью верёвочек
«Стрелочка» - указывает направление движения.

Сенсорные элементы.

Разноцветные квадраты. Знакомят ребёнка с хроматическими и ахроматическими цветами. Могут выступать в качестве цветowych, моделей, например, зима – белый квадрат, весна – зелёный, лето – красный, осень – оранжевый.

Образные элементы.

«Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные гномы», образные пространственные карточки «Лев- Павлин- Пони –Лань»; и главные персонажи «Слон Лип-Лип», «Слоник Ляп-Ляп». Данные персонажи являются хранителями «Коврографа Ларчик». К коврографу всё липнет, а у Слона большое увлечение всё прилеплять, поэтому его зовут Лип-Лип. У маленького Слонёнка такое же увлечение, но он ошибается и учится, поэтому зовут его Ляп-Ляп. Данные персонажи позволяют обыгрывать сказочную канву любых заданий.

Знаковые элементы.

Буквы и цифры на прозрачной основе, «карточки отрицания»

Вспомогательные элементы.

Комплект «кармашки», «касса трёхрядная», комплект «зажимы». Вспомогательные элементы позволяют крепить на коврографе демонстрационный материал. С помощью элементов, входящих в игровой комплекс можно проводить целенаправленную работу по развитию психических процессов: внимания, памяти, мышления, воображения у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Работа с «Коврографом Ларчик», как и реализация технологии в целом, основана на построении в работе с детьми «длительных» и «быстрых» сказок. «Длительные» сказки проходят в несколько занятий и «завязаны» на одной игре. Обязательное условие для создания сказки – внесение в неё проблемного элемента, ребёнок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и весёлые сказочные приключения, преодолевая вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

1. СЧЕТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

1.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста

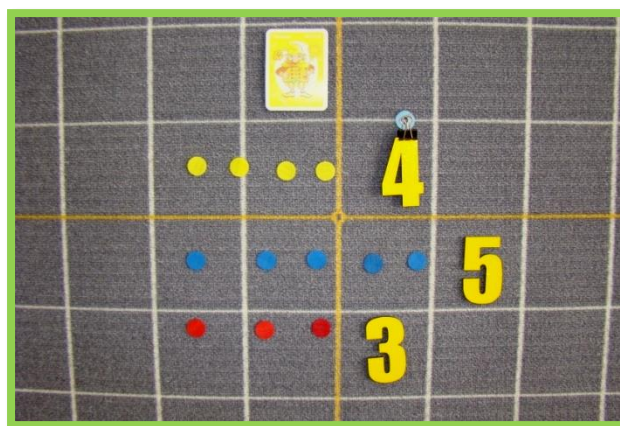
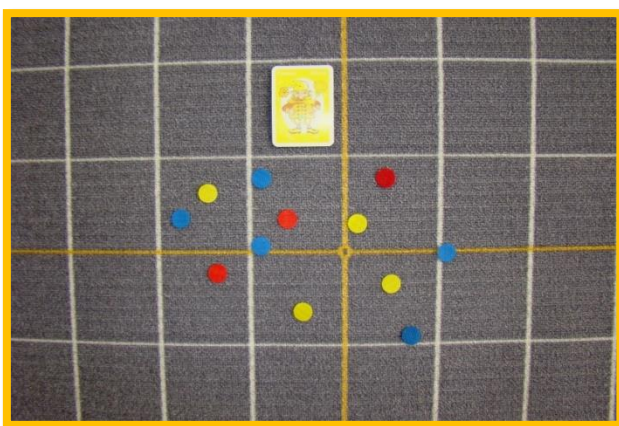
1. «Конфеты для друзей»

Цель: закрепление знаний о числах от 1 до 10, умений устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.

Материалы и оборудование: набор карточек «Разноцветные гномы», набор «Разноцветные кружки», цифры.

Игровая ситуация. Гномик Желе решил навестить своих друзей гномиков и в подарок принести для них вкусные конфеты. Он так торопился, что по дороге запнулся и упал. Конфеты у него рассыпались. Помоги Желе собрать конфеты.

Задание. Конфеты разложи по цвету. Посчитай, сколько желтых, красных, синих конфет. Соотнеси количество конфет определённого цвета с цифрой.



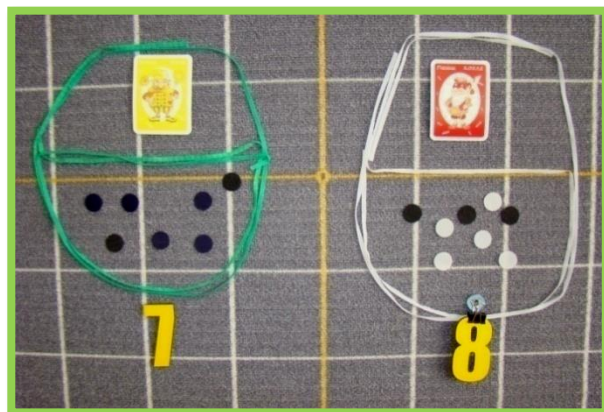
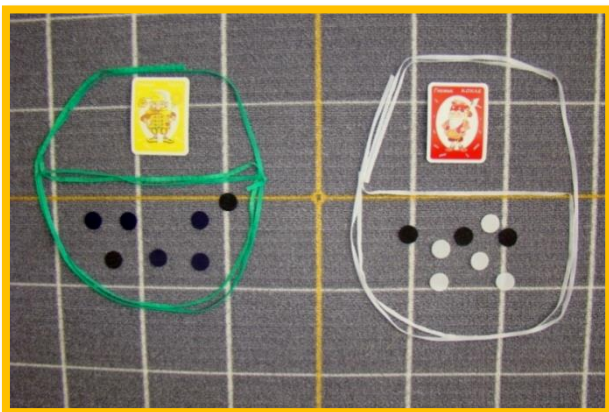
2. «Собираем грибы»

Цель: закрепление знаний о числах от 1 до 10, умений устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.

Материалы и оборудование: набор карточек «Разноцветные гномы», набор «Разноцветные кружки», 2 верёвочки, цифры.

Игровая ситуация. Гномики Желе и Кохле собирали в лесу грибы, у каждого была своя корзинка (обозначить корзинки верёвочками). Интересно, сколько грибов (кружочки) собрал каждый гномик?

Задание. Посчитай грибы в каждой корзинке. Соотнеси количество грибов с цифрой.



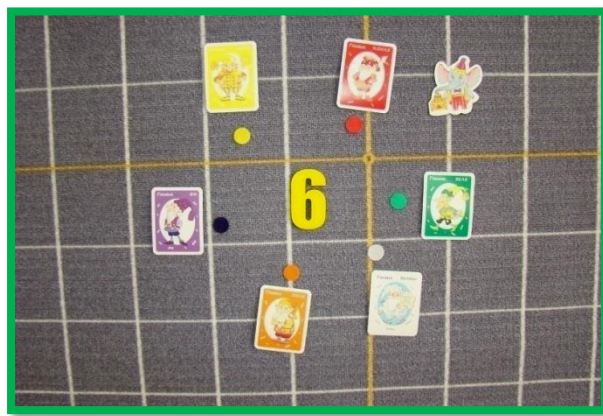
3. «Слонёнок Ляп-ляп ждёт гостей»

Цель: закрепление знаний о числах от 1 до 10, умений устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.

Материалы и оборудование: образная картинка слонёнка Ляп-ляпа, набор карточек «Разноцветные гномы», набор «Разноцветные кружки», «круговерт», верёвочка, цифры.

Игровая ситуация. Слонёнок Ляп-ляп пригласил своих друзей разноцветных гномиков. Для них он приготовил угощение, но никак не может накрыть на стол.

Задание. Помоги слонёнку сосчитать и расставить чашки, если известно, что гномов придёт 6. Что нужно сделать, если придёт еще один гномик? Соотнеси количество чашек (кружочков) с цифрой.



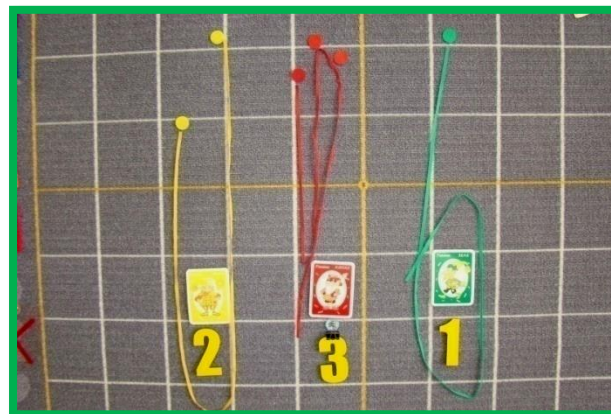
4. «Воздушные шары»

Цель: закрепление умений устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.

Материалы и оборудование: набор карточек «Разноцветные гномы», набор «Разноцветные кружки», 3 верёвочки, цифры.

Игровая ситуация. Разноцветные гномы вышли на прогулку, и, чтобы было весело гулять, они решили надуть воздушные шарики своего цвета.

Задание. Помоги надуть шарики гномикам, выбирая соответствующий цвет. Количество шариков должно соответствовать цифре, которую держит гномик.



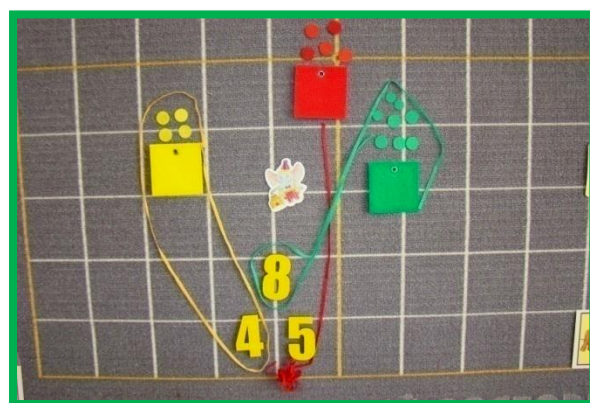
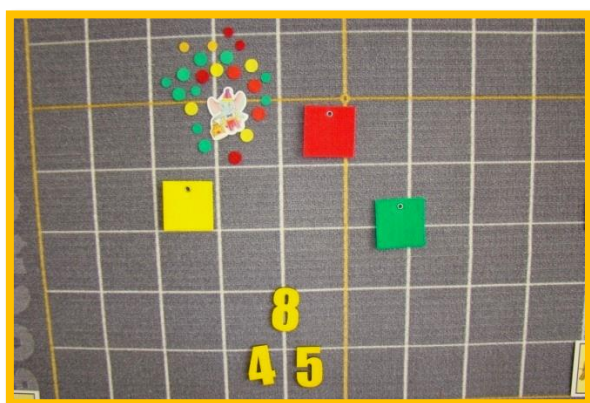
5. «Игрушки слонёнка Ляп-ляпа»

Цель: закрепление умений устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.

Материалы и оборудование: образная картинка слонёнка Ляп-ляпа, набор «Разноцветные кружки», разноцветные квадраты, верёвочки, цифры.

Игровая ситуация. Слонёнок Ляп-ляп решил пойти на прогулку, но сначала ему нужно было собрать игрушки в коробочки.

Задание. Помогите слонёнку разложить игрушки в коробки по цвету, если в желтую коробочку вмещаются – 4 игрушки, в красную – 5, в зелёную – 8. Используя верёвочки, соотнесите цифру с количеством игрушек в коробочках.



6. Игра «Загадочные гномы»

Цель: формирование представлений о порядковых числительных, порядковом месте предмета в зависимости от направления счета, закрепление навыков счета в пределах 10.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор карточек «Разноцветные гномы», комплект цифр.

Игровая ситуация. Гномы выстроились в ряд за гномом Кохле. Лопушок считал их сначала слева направо, затем справа налево. И порядковое место гнома Кохле постоянно менялось. «Какие загадочные гномы! И, как это у них, получается?» - подумал Лопушок.

Задание. Попробуйте ответить на вопрос Лопушка? Посчитайте гномов слева направо. Сколько всего Гномов? Который по счету Гном Кохле? Обозначьте цифрой. Посчитайте гномов справа налево. Сколько всего гномов? Который по счету Гном Кохле? Обозначьте цифрой. Почему изменялось порядковое место у гнома Кохле?



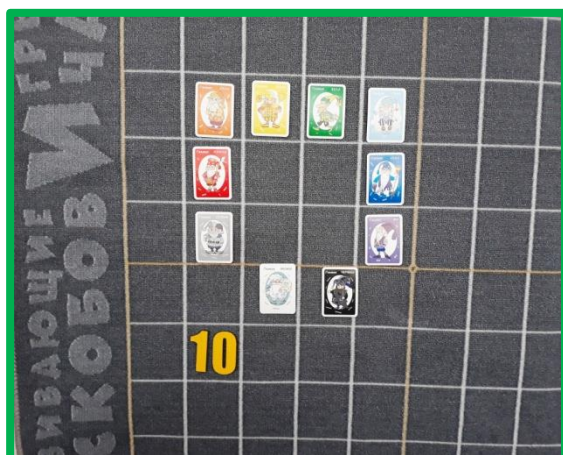
7. Игра «Веселые гномы»

Цель: формирование представлений о счете предметов (объектов) в любом направлении и расположении, умений считать предметы в пределах 10 (справа налево, слева направо, по кругу, в квадрате), не пропуская предметы и не считая один и тот же предмет дважды. Развитие умений делать вывод.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор карточек «Разноцветные гномы», комплект цифр.

Игровая ситуация. Гномы пришли на осеннюю полянку и стали бегать, играть, перестраиваться, веселиться. Они разбудили гусеницу Фифу, и она никак не могла понять, сколько гномов веселиться на полянке.

Задание. Помогите Фифе посчитать гномов. Сначала они построились в один ряд за гномом Кохле. Сосчитайте справа налево. Сколько гномов построилось в ряд? Обозначьте цифрой. Сосчитайте гномов слева направо, обозначьте цифрой. Затем гномы перестроились в круг. Сосчитайте гномов по кругу, обозначьте цифрой. Далее они построились в квадрат. Сосчитайте гномов в квадрате, обозначьте цифрой. Изменялось ли расположение гномов? Изменилось ли количество гномов на полянке? Значит, какой вывод можно сделать?



1.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста

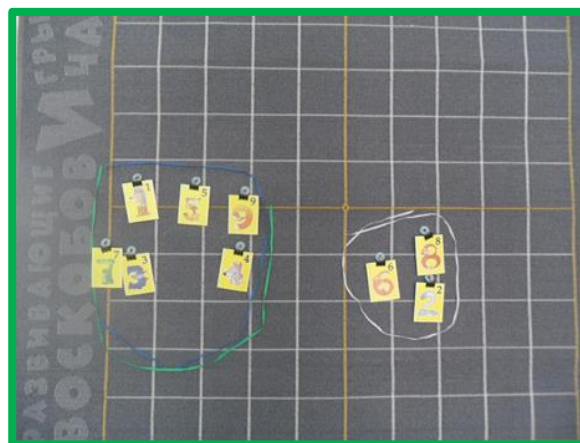
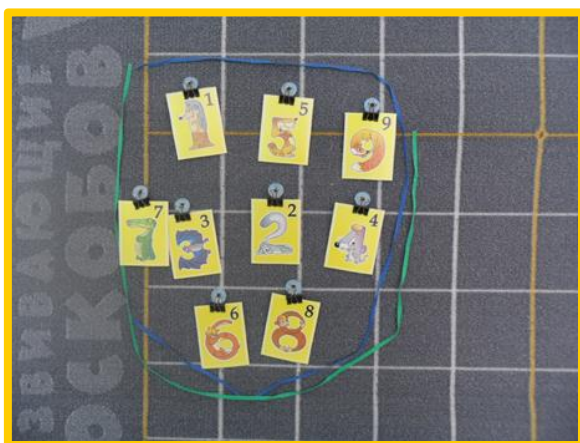
1. Игра «В цирке»

Цель: формирование представлений о цифрах и числах натурального ряда, порядковом и количественном значении числа; развитие логического мышления, математической речи, вычислительных навыков.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект цифр, набор цифр-зверят, персонаж - медвежонок Мишек.

Игровая ситуация. Медвежонок Мишек пришел в цирк. На арене Цифроцирка вышли выступать зверята-цифрята. Мишек хотел их посчитать, но не смог. Они бегали, играли и забыли кто за кем стоит. Помоги Мишеку построить зверят-цифрят по порядку.

Задание. Считая по порядку от 0 до 9, покажи их. Определи и покажи, какую цифру загадал Мишек, если она больше 5, но меньше 7; меньше 3, но больше 1; меньше 7, но больше 5 и т.д.



2. Игра «По следам гусеницы Фифы»

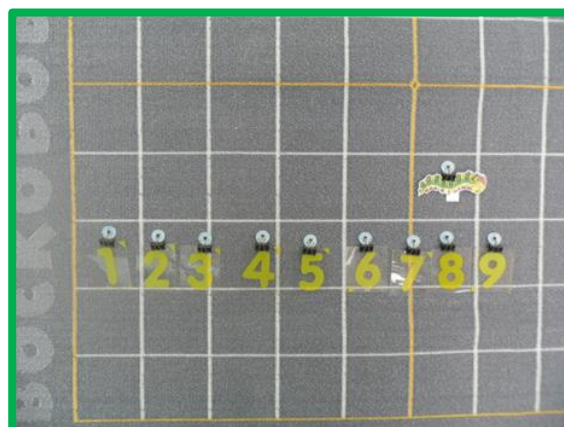
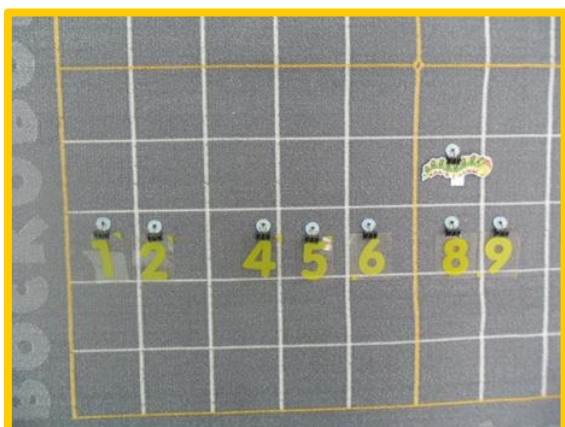
Цель: развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», персонаж - гусеница Фифа, комплект «Разноцветные веревочки», комплект цифр.

Игровая ситуация. Гусеница Фифа проползала по Поляне Чудесных цветов и оставила за собой дорожки с числами, но некоторые числа она пропустила.

Задание. Какие числа на дорожке Гусеницы Фифы пропущены? Выложите их.

1, 2, ..., 4, 5, 6, ..., 8, 9,



3. Игра «Собери листики»

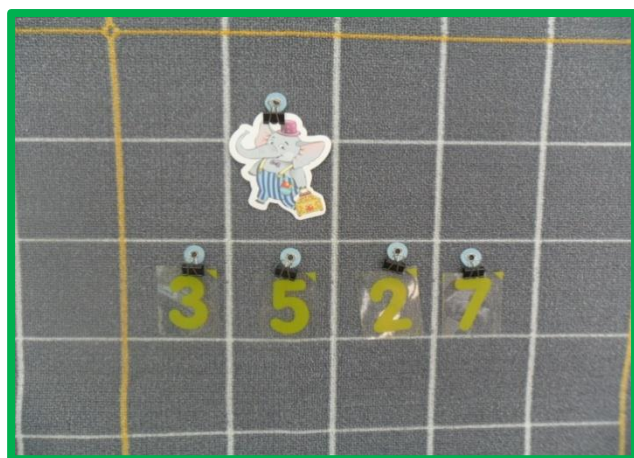
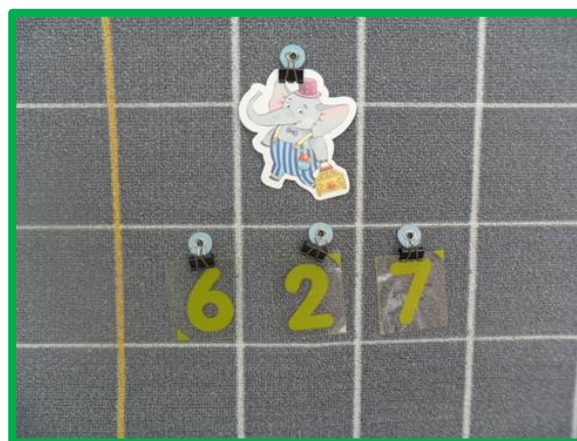
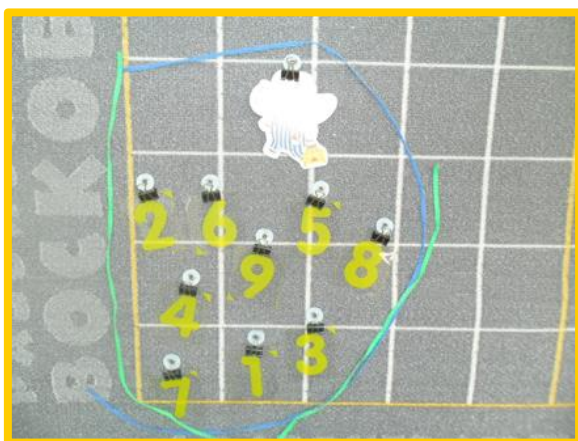
Цель: закрепление количественного и порядкового счета.

Оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», персонажи: гусеница Фифа, слоник Ляп-Ляп, набор цифр.

Игровая ситуация. Однажды Слоник Ляп-Ляп пошел на полянку погулять и увидел Гусеницу Фифу. Она попросила помощи от Ляп-Ляпа, ей надо собрать листики, необычные, математические, и поставить их в порядке возрастания.

Задание. Помоги Фифе собрать листики в порядке возрастания.

Листик с каким номером стоит между листиком с номером 5 и 7? 3и 4? 6 и 8? Листик с каким номером следует за листиком 4? 5? 7? 2? Листик с каким номером стоит перед листиком 4? 6? 3? 8?



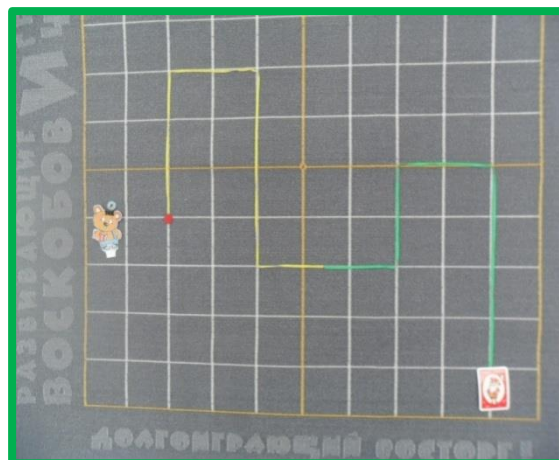
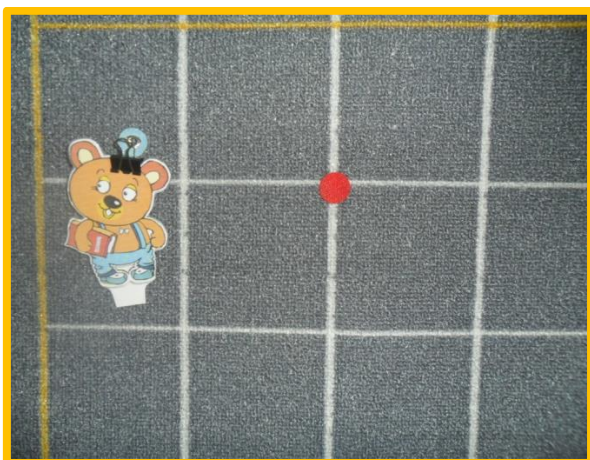
4. Игра «Помоги Мишке»

Цель: развитие слухового внимания и памяти; развитие зрительного внимания, мышления, закрепление умения ориентироваться на плоскости; развитие мелкой моторики пальцев рук.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные веревочки», персонажи: медвежонок Мишек, гномик Зеле.

Игровая ситуация. Медвежонок Мишек пошел в гости к Гномику Кохле и заблудился. Поможем Мишке прийти в гости.

Задание. Внимательно послушай инструкцию и от точки с помощью разноцветных веревочек нарисуй его путь: от точки 3 клетки вверх, 2 клетки вправо, 4 клетки вниз, 3 клетки вправо, 2 клетки вверх, 2 клетки вправо, 4 клетки вниз.



5. Игра «Путешествие Слоника Ляп-ляпа»

Цель: знакомство с ломаной линией усвоение понятий «ломаная», «звено ломаной линии»

развитие внимания, памяти, воображения, мелкой моторики

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные веревочки», набор цифр, персонаж - слоник Ляп-Ляп.

Игровая ситуация. Слоник Ляп-Ляп шел по поляне и собирал разноцветные листики.

Задание. Посчитай сколько красных и синих листиков собрал слоник? Обозначь их соответствующими цифрами.



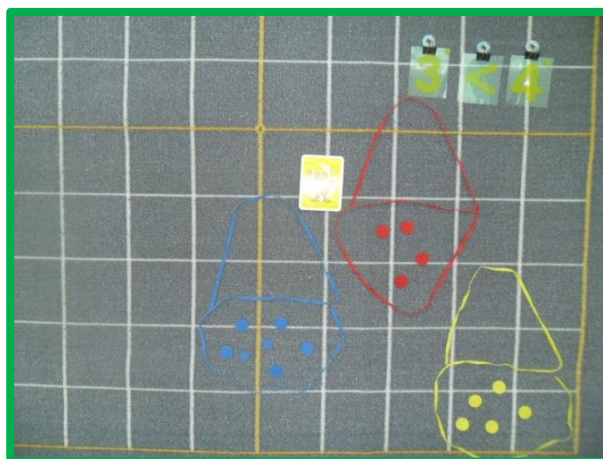
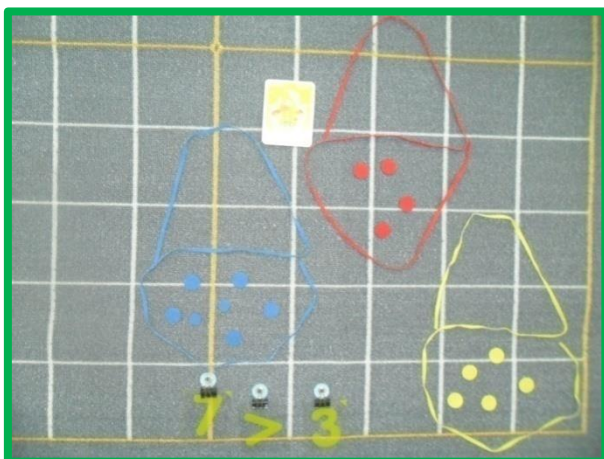
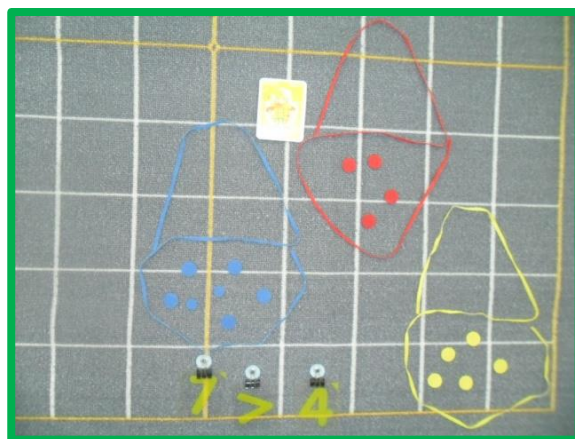
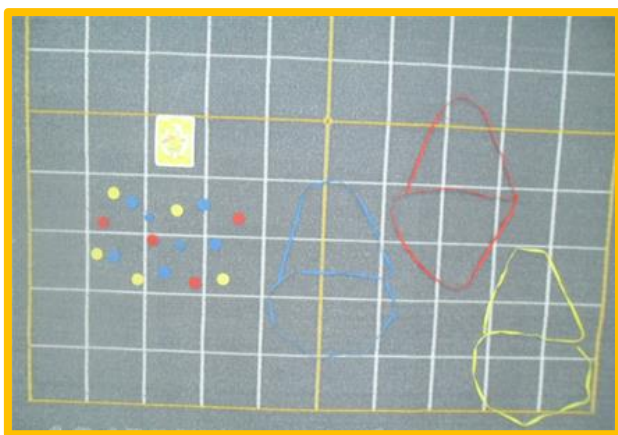
6. Игра «Разноцветные корзинки»

Цель: повторение состава числа 7, закрепление пространственных представлений, развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор цифр, персонаж - гномик Желе.

Игровая ситуация. Гомик Желе решил поехать в гости к братьям гномикам. По пути он решил собрать грибы для пирога в разноцветные корзинки.

Задание. Помоги гномику разложить грибы в корзинки по цвету, если в красную корзинку вмещаются 4 грибочка, в желтую – 5, в синюю – 7. Используя верёвочки, соотнеси цифру с количеством игрушек в коробочках. В какой корзинке больше грибов? На сколько? В какой корзинке меньше грибов и на сколько?



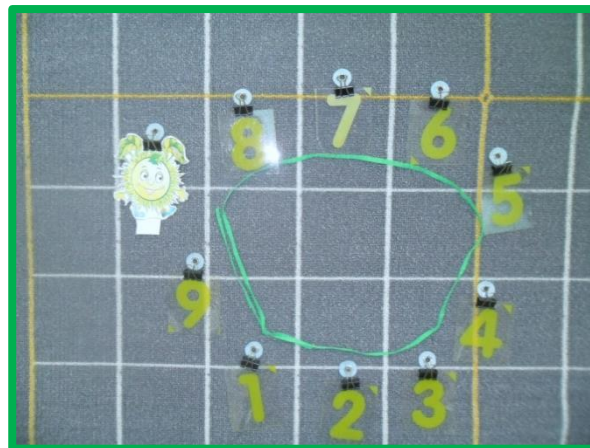
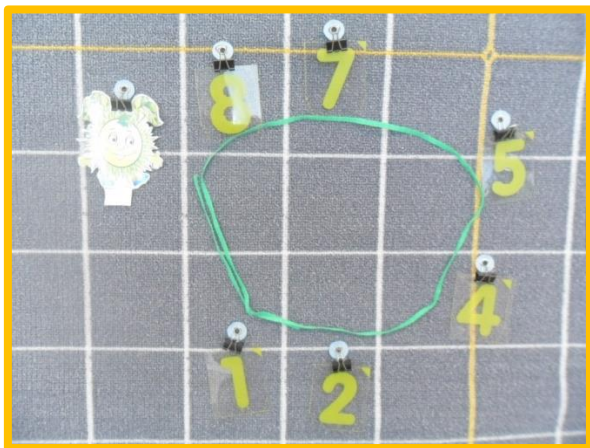
7. Игра «Помогите Лопушку»

Цель: закрепление умений соотносить цифру и число, устанавливать место числа в натуральном ряду чисел; формирование навыков счета, умений употреблять в речи понятия «предыдущее число» и «последующее число», «стоять перед», «следовать за» и «находиться между».

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», персонажи - Лопушок, Магнолик, набор цифр, набор «Разноцветные веревочки».

Игровая ситуация. Лопушок собирает телефон. Он хочет постоянно поддерживать связь с Магноликом.

Задание. Какие числа осталось ему наклеить на телефонный диск? Помогите ему вставить в диск соответствующие числа. Какое число следует за числом 2? За числом 5? За числом 8? Назови соседей числа 3? Числа 6? Числа 8?



2. СРАВНЕНИЕ ЧИСЕЛ

2.1 . Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста

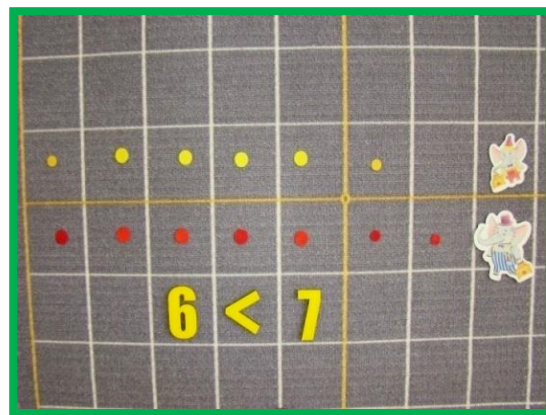
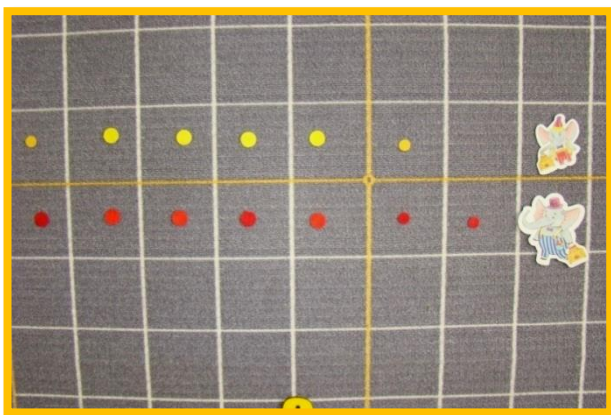
1. «Магазин игрушек»

Цель: совершенствование умений сравнивать числа.

Материалы и оборудование: образные картинки слона Лип-липа и слонёнка Ляп-ляпа, картинки с изображением игрушек, цифры, знаки $>$, $<$.

Игровая ситуация. Слон Лип-лип решил пойти в магазин игрушек со своим слонёнком Ляп-ляпом. Маленький слонёнок в магазине увидел много игрушек: 6 лягушек и 7 машинок. Интересно, каких игрушек было больше в магазине?

Задание. Выложи на ковровографе 6 лягушек, под ними 7 машинок. Сравни, каких игрушек больше, поставь знак. Что нужно сделать, чтобы игрушек стало поровну?



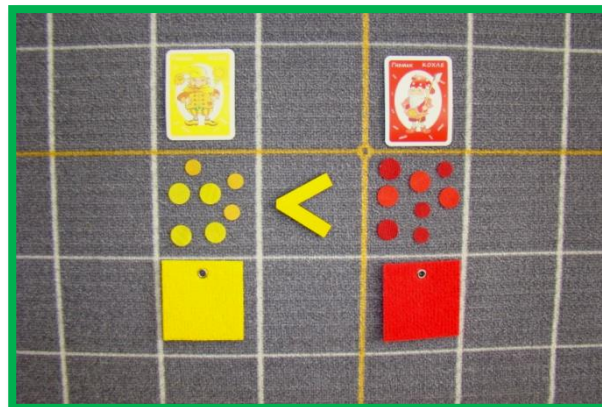
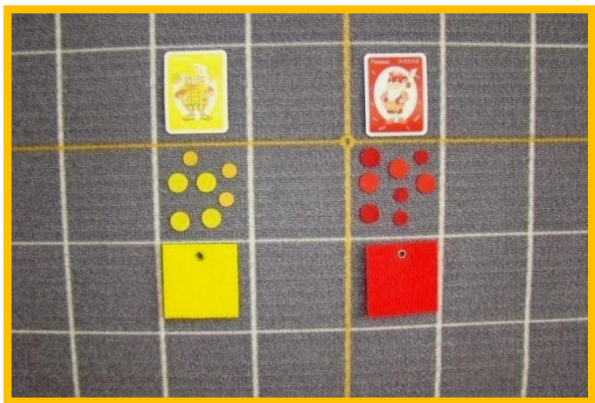
2. «Запасы»

Цель: совершенствование умений сравнивать числа, упражнять на последовательное увеличение числа на единицу

Материалы и оборудование: образные картинки гномиков Кохле и Желе, наборы «Разноцветные кружочки», «Цветные квадраты», знаки $>$, $<$.

Игровая ситуация. Гномики Кохля и Желе делали запасы на зиму. В красную корзинку положили 8 ягод клубники, а в жёлтую 7. Один гномик огорчился, что у него оказалось меньше ягод.

Задание. Определи, у какого гномика оказалось меньше ягод в корзинке. У какого гномика больше ягод? Сравни и поставь знак $>$ или $<$. Что нужно сделать, чтобы ягод стало поровну?



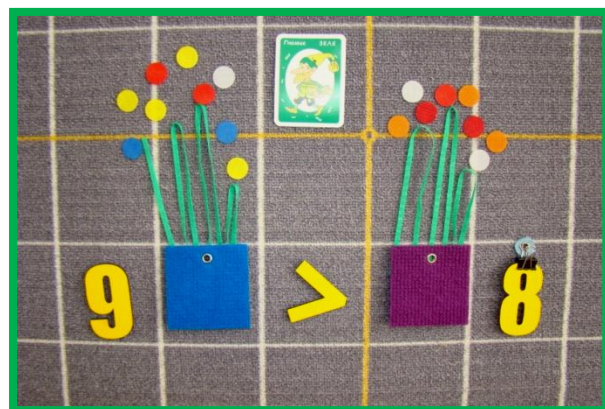
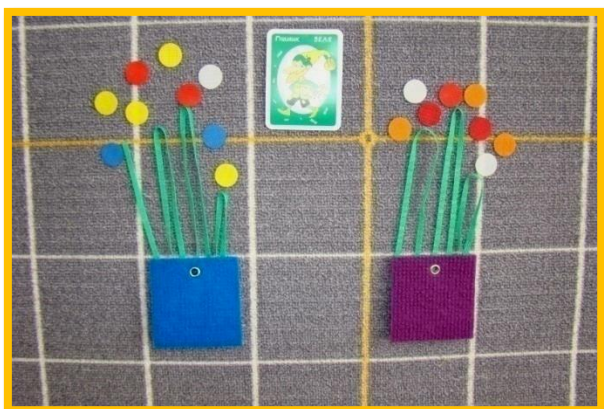
3. «Букеты гномика Зеле»

Цель: совершенствование умений сравнивать числа, последовательно уменьшать число на единицу.

Материалы и оборудование: образные картинки гномиков, наборы «Разноцветные кружочки», верёвочки зелёного цвета, знаки $>$, $<$.

Игровая ситуация. ГномикЗеле в своём саду любил выращивать цветы. Выращенные цветы гномик срезал и поставил в 2 вазы. В одну 9, а в другую 8.

Задание. Сосчитай сколько цветов в первой вазе, сосчитай, сколько цветов во второй вазе. В какой вазе меньше цветов. Сравни и поставь знак $>$ или $<$. Что нужно сделать, чтобы цветов стало поровну?



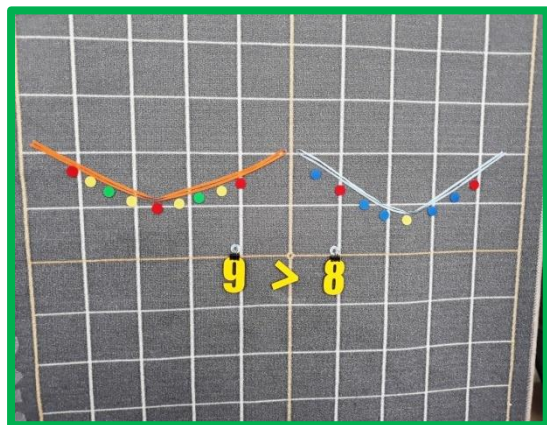
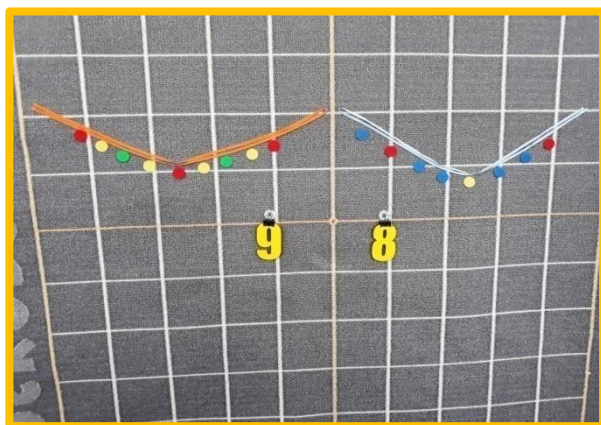
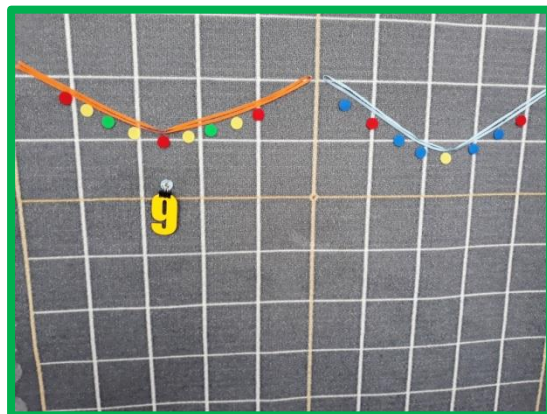
4. «Бусы для гусеницы Фифы»

Цель: формирование представлений о разностных отношениях между смежными числами, совершенствование умений в сравнении смежных чисел с опорой на наглядный материал, закрепление навыков порядкового счета.

Материалы и оборудование: образные картинки гусеница Фифа, Лопушок, набор «Разноцветные кружочки», 2 верёвочки, знаки $>$, $<$.

Игровая ситуация. Лопушок решил подарить Гусенице Фифе на день рождения бусы и отправился в магазин. На витрине он увидел разные бусы из красивых бусин, но не мог посчитать в каких бусах больше бусин. Помогите Лопушку.

Задание. Сосчитайте сколько бусин в первых бусах? Обозначьте цифрой. Сосчитайте сколько бусин во вторых бусах? Обозначьте цифрой. В каких бусах бусин больше? Сравни и поставь знак $>$ или $<$. Что нужно сделать, чтобы цветов стало поровну?



2.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста

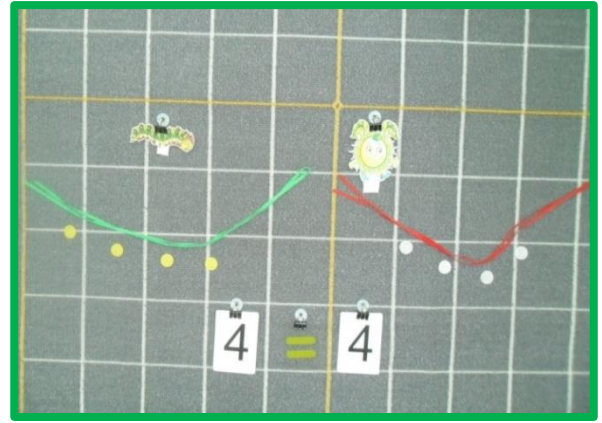
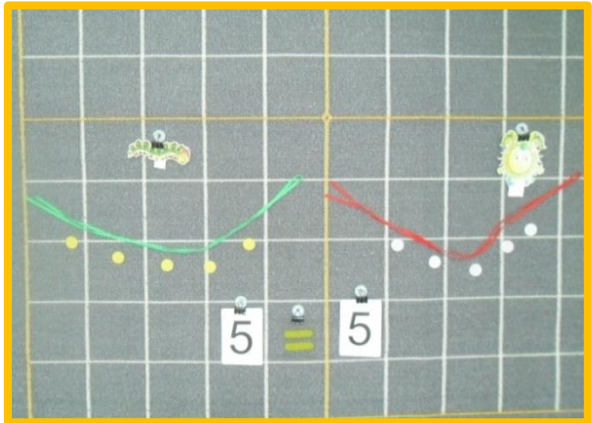
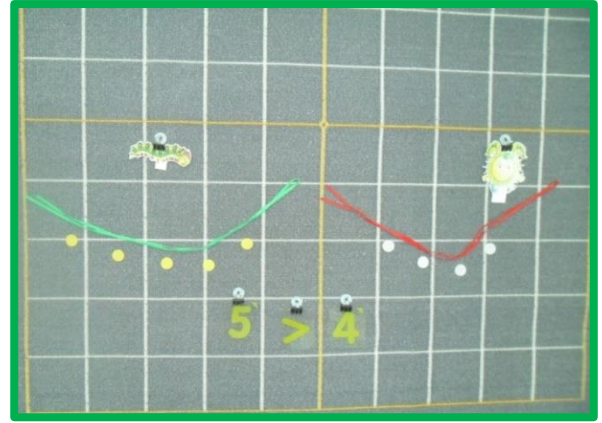
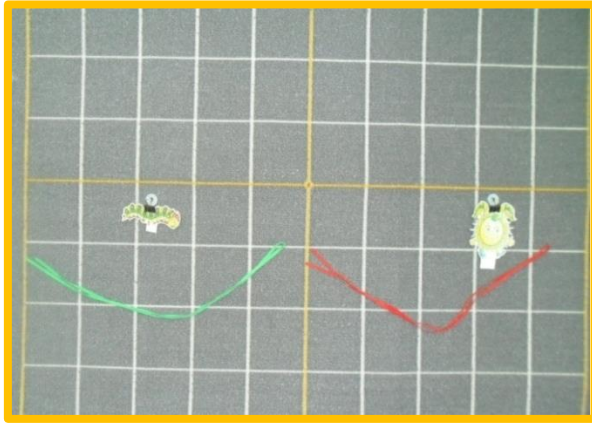
1. Игра «Собери ягоды»

Цель: ознакомление с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект цифр, персонажи: гусеница Фифа, Лопушок, 2 верёвочки, знаки $>$, $<$, $=$.

Игровая ситуация. Гусеница Фифа и Лопушок пошли на полянку собирать ягоды. Фифа собрала 5 ягод, а Лопушок 4. Все ягодки они нанизали на травинку.

Задание: Кто собрал ягод больше? На сколько? Сравни и поставь знак $>$, $<$ или $=$? Что надо сделать, чтобы ягод стало поровну?

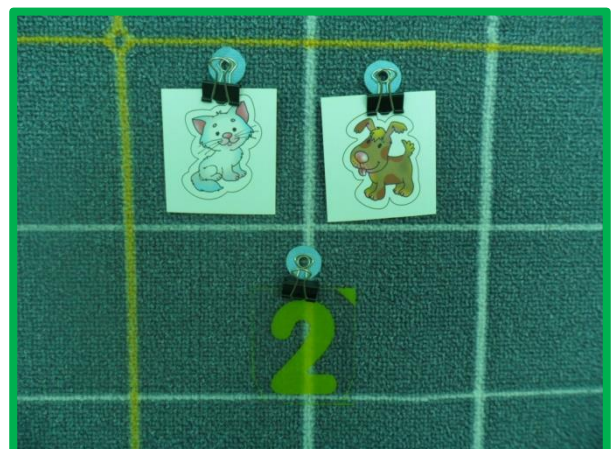


2. Игра «Салки-догонялки»

Цель: закрепление умений сравнивать числа, устанавливать взаимосвязь целого и частей
Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект цифр, знаки $>$, $<$, $=$, персонажи - гномики.

Игровая ситуация. На полянку вышли погулять зверята и гномики. Они решили поиграть в «Салки-догонялки».

Задание. Посчитай сколько вышло зверят? А сколько гномиков? Кого больше, зверят или гномиков? На сколько? А кого меньше вышло играть? На сколько? Составь 4 равенства и назови в них части и целое. Дети выполняют задание с комментированием.





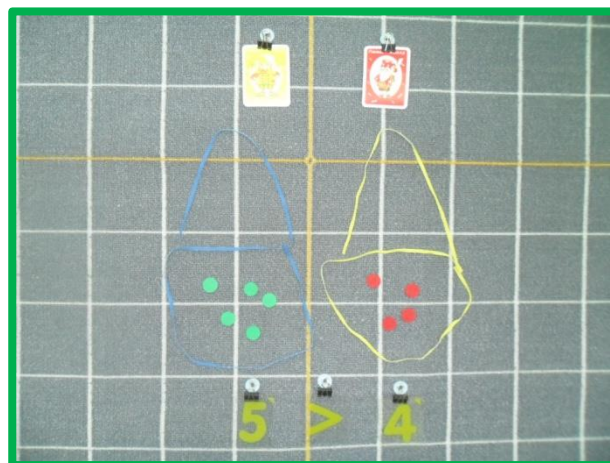
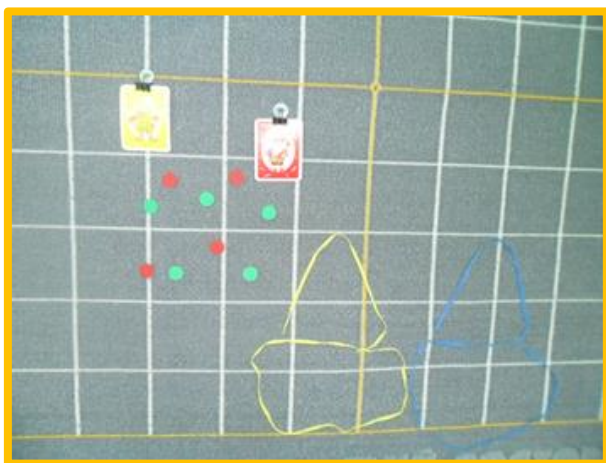
3. Игра «Шишки»

Цель: формирование представлений о составе числа в пределах пяти; ознакомление с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество; развитие мелкой моторики рук; формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект цифр, персонажи: гномики Желе и Кохле, знак $>$, $<$ или $=$.

Игровая ситуация. Гномики Желе и Кохле собирали в лесу шишки и складывали их в корзинку. Желе собрал - 5 шишек, а Кохле – 4 штуки. Но неожиданно пошел дождь. Они так торопились, что перевернули корзинки.

Задание. Помогите гномикам собрать шишки. Сколько шишек в каждой корзинке? У кого шишек больше (меньше)? На сколько больше (меньше)? Сравни и поставь знак $>$, $<$ или $=$?



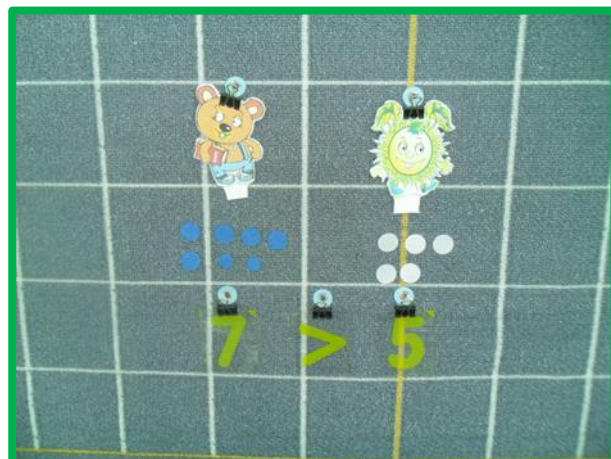
4. Игра «Подарок для Дольки»

Цель: формирование умений сравнивать числа; развитие памяти, внимания, мыслительных процессов.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект цифр, знаки «больше, меньше, равно», персонажи: Долька, Лопушок, медвежонок Мишек.

Игровая ситуация. Лопушок и медвежонок Мишек решили подарить цветы на день рождения Дольке. Лопушок собрал 5 ромашек, а Мишек - 7 васильков.

Задание. Кто собрал больше (меньше) цветов? Что нужно сделать, чтобы предметов стало поровну? Составь неравенства и сравни числа?



3. ЦЕЛОЕ И ЧАСТИ

3.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста

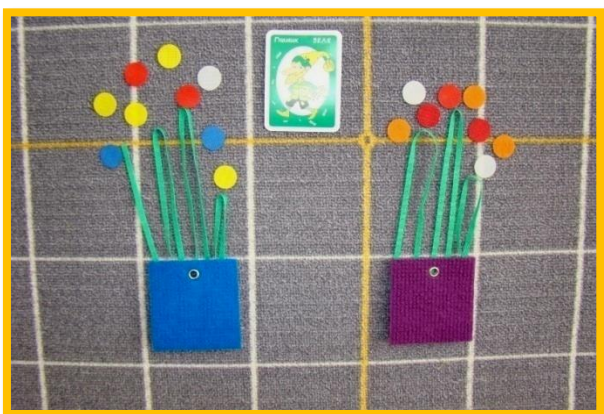
1. «Клумбы с цветами»

Цель: формирование представлений о целом и его части, развивать внимание и воображение.

Материалы и оборудование: образные картинки слоников, «круговерт», набор разноцветных верёвочек, кружочков.

Игровая ситуация. Наступила весна, слоники решили посадить цветы на клумбах. На первой клумбе они посадили красные маки. Вторую клумбу они разделили пополам и посадили в одной половине ромашки, а в другой тюльпаны. Третью клумбу они разделили на 3 части и стали думать, какие бы еще цветы им посадить.

Задание. С помощью верёвочек раздели вторую и третью клумбу. Придумай, какие цветы можно посадить в третьей клумбе. Используя закономерность. Раздели четвёртую клумбу. Почему ты её разделил на 4 части? Придумай. Какие цветы можно посадить на четвёртой клумбе.



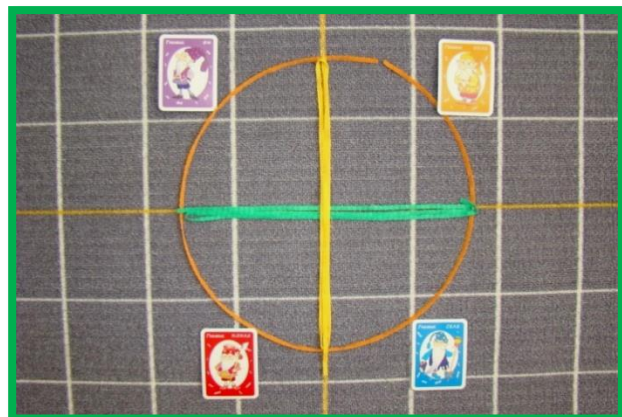
2. «Пицца»

Задачи: формирование представлений о целом и его части, о соотношении целого и части.

Материалы и оборудование: образные картинки «Разноцветные гномики», «круговерт», набор разноцветных верёвочек.

Игровая ситуация. Четыре гномика проголодались и решили испечь пиццу. Пицца получилась круглая и большая. Гномики никак не могли понять, как же им полакомиться пиццей так, чтобы всем досталось поровну.

Задание. Раздели пиццу на равные части, чтобы всем гномам досталось поровну. Сколько частей получилось? Что больше часть или целое?



3. «Разноцветный ковёр»

Цель: формирование представлений о целом и его части, о соотношении целого и части.

Материалы и оборудование: образные картинки «Разноцветные гномики», набор «Разноцветные квадраты»

Игровая ситуация. Шесть гномиков Зеле, Селе, Геле, Кохле, Охле, Фи трудились в саду. Каждый выполнял свою работу. Гномики устали и сели отдохнуть каждый на свой коврик. Но так отдыхать им было скучно.

Задание. Соедини коврики в один большой ковер, чтобы гномикам не было скучно. Сколько частей получилось в ковре? А если придут ещё два гномика, сколько ковриков нужно добавить к большому ковра? Сосчитай части, сколько частей получилось? Что больше - часть или целое?



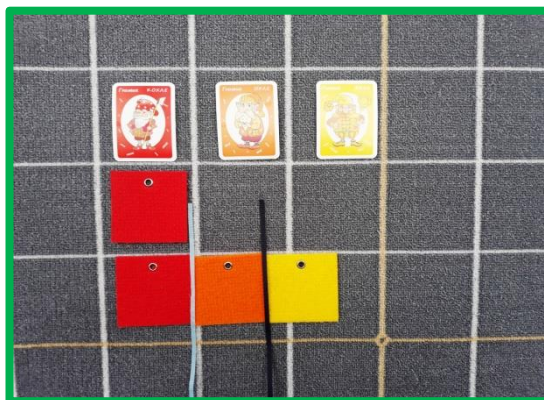
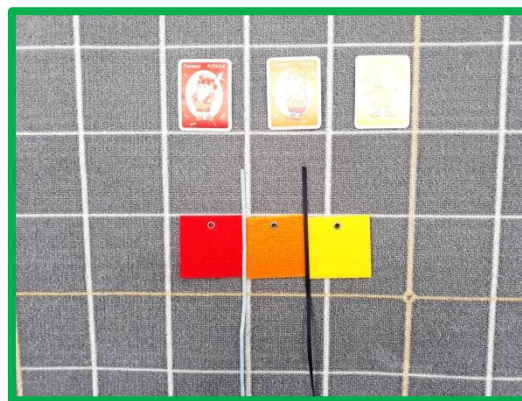
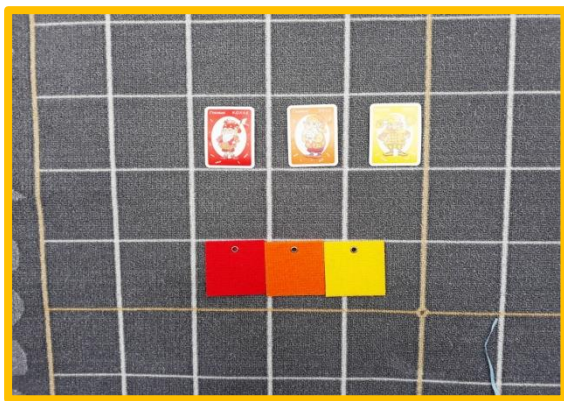
4. «Плитка шоколада»

Цель: формирование представлений о целом и его части, развивать внимание и воображение.

Материалы и оборудование: образные картинки «Разноцветные гномики», набор «Разноцветные квадраты», веревочка.

Игровая ситуация. У гномов Кохле, Охле и Желе была одна шоколадка и они никак не могли ее поделить.

Задание. Помогите гномам с помощью веревочки разделить шоколад на равные части. На сколько равных частей необходимо поделить шоколад? Что больше часть или целое?



3.2 Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста

1. Игра «Домик пчелки Жужи»

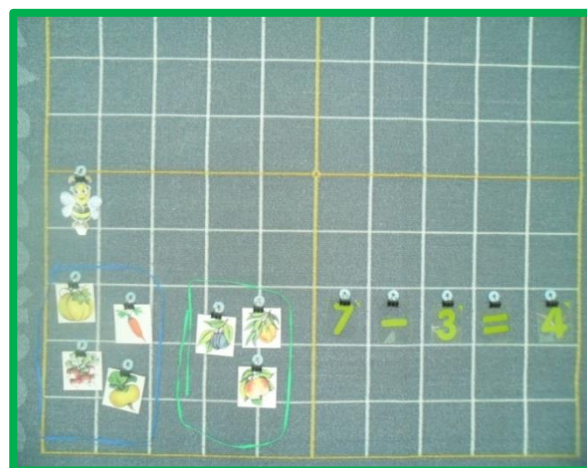
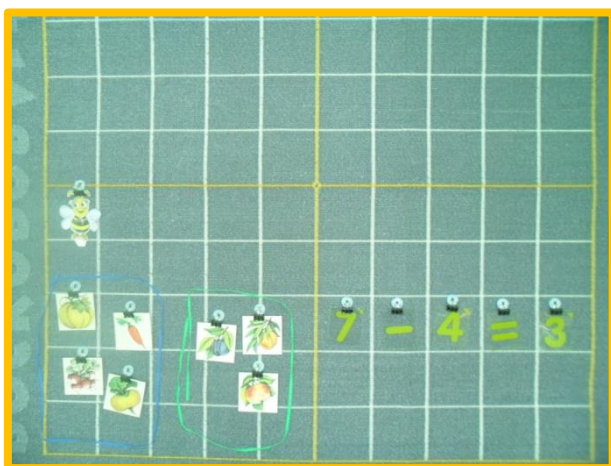
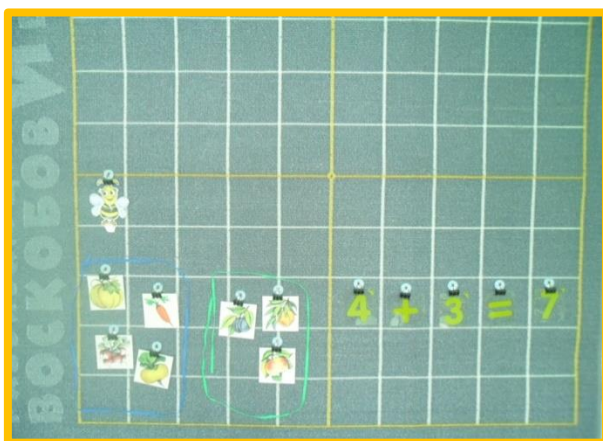
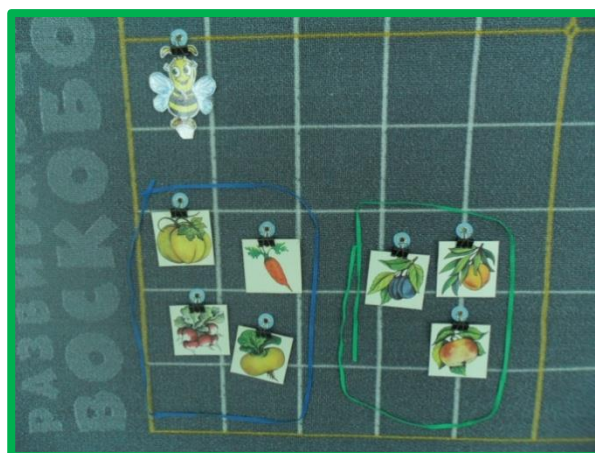
Цель: закрепление умения выделять часть и целое, повторение приема сравнения чисел; развивать мышление и внимание.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект цифр, знаки действий, персонаж - пчелка Жужа.

Игровая ситуация. Пчелка Жужа пригласила к себе гостей, но чтобы попасть к ней в домик, надо выполнить задание.

Задание: Рассмотрите внимательно картинки и назовите одним словом, что изображено на них? (Растения). На какие две группы можно их разбить? (Фрукты и овощи). Сосчитайте количество фруктов и овощей и обозначьте цифрой? (4 овоща и 3 фрукта). Составьте числовое выражение. Назовите части и целое в записи. Допишите еще одно

равенство, где обе части надо сложить. Составьте два равенства, обратные данному выражению. Назовите где части и целое?



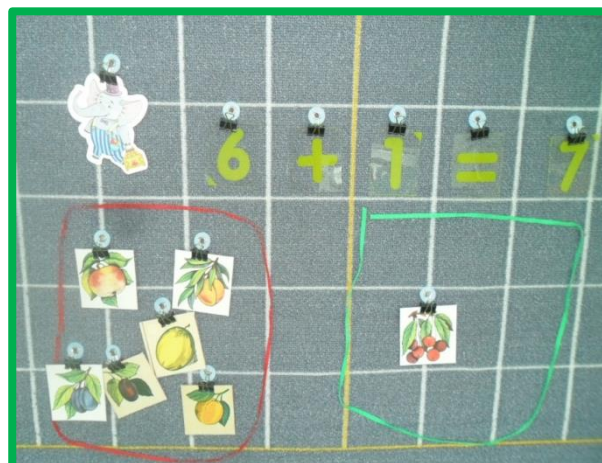
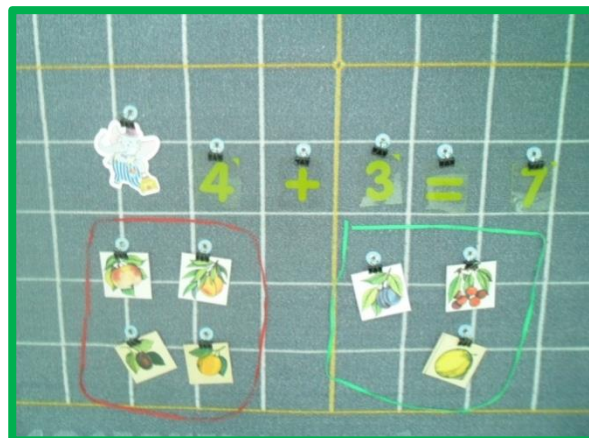
2. Игра «Фрукты для слоника Ляп-ляп»

Цель: закрепление умения выделять часть и целое, повторение приема сравнения чисел; развивать мышление и внимание.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные веревочки», комплект цифр, знаки действий, персонаж - слоник Ляп-Ляп.

Игровая ситуация. Папа слоника Ляп-Ляп попросила сходить его в магазин и купить 7 штук фруктов и разложить их количество в два пакета. Ляп-Ляп задумался над просьбой мамы.

Задание. Помогите слонику разложить фрукты в пакеты? Как можно разложить данное количество фруктов разными способами? Запиши числовое выражение. Назови части числа? Назови целое число?



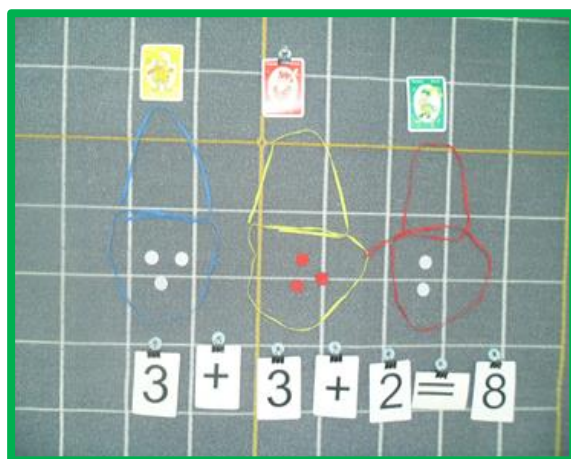
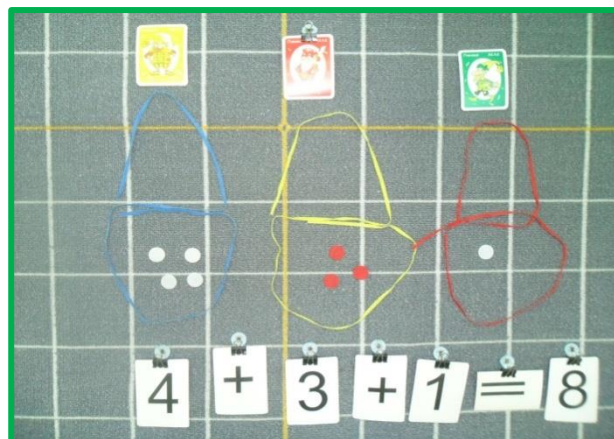
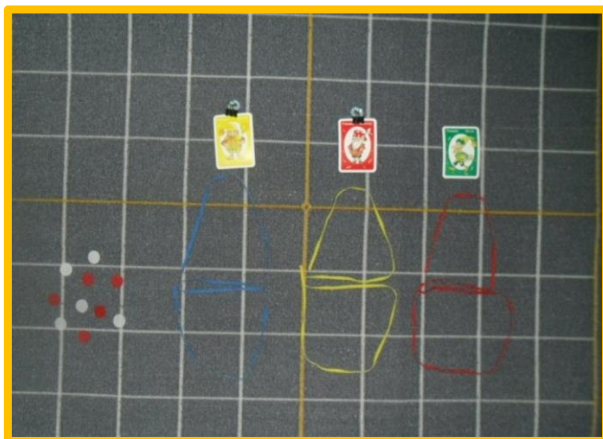
3. Игра «На лесной полянке»

Цель: закрепление умения выделять часть и целое; закрепление умения выделять признаки предметов, тренировка внимания.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Геометрические фигуры», комплект «Разноцветные веревочки», набор цифр, знаки действия, персонажи: гномики Желе, Зеле», Кохле.

Игровая ситуация. Кохле, Зеле и Желе пошли собирать грибы. Грибы были красные и белые. Каждый гномик положил себе в корзинку грибочки, так что в сумме у всех гномиков было 8 штук.

Задание. Каким способом можно разложить эти грибы, чтобы в сумме их было 8? Составь равенства. Определи целое и часть.



4. Игра «Подарки пчелки Жужи»

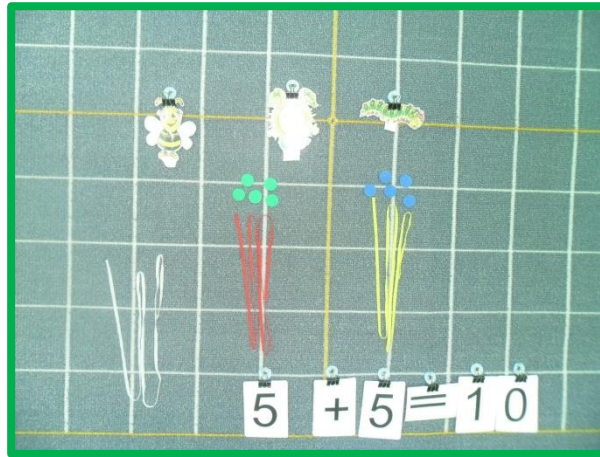
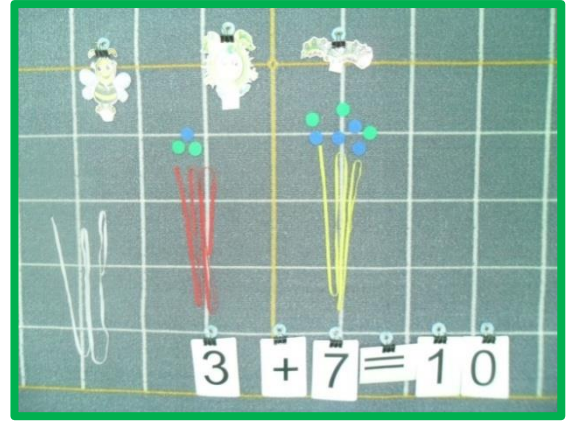
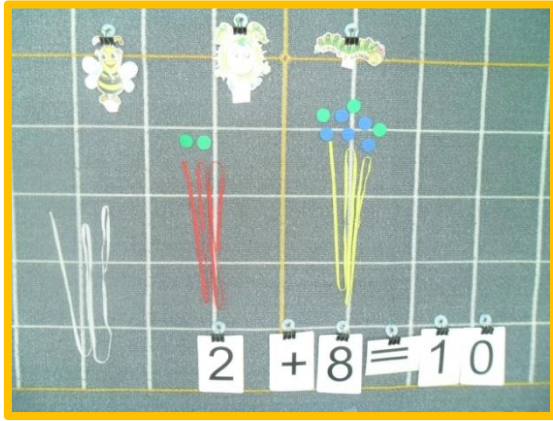
Цель: ознакомление с составом числа 10; развитие мышления и внимания.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», комплект «Разноцветные веревочки», набор цифр, персонажи: Лопушок, гусеница Фифа, пчелка Жужа.

Игровая ситуация. В гости к Лопушку и гусенице Фифе прилетела пчелка Жужа с разноцветными воздушными шарами и решил подарить их друзьям.

Задание: Как он может подарить шарики, чтобы в сумме они были 10 штук? Дети перечисляют возможные варианты состава числа десять и на коврографе показывают части числа 10 с помощью разноцветных кружков. Составьте числовые выражения и назовите части и целое.





4. УВЕЛИЧЕНИЕ И УМЕНЬШЕНИЕ ЧИСЕЛ

4.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста

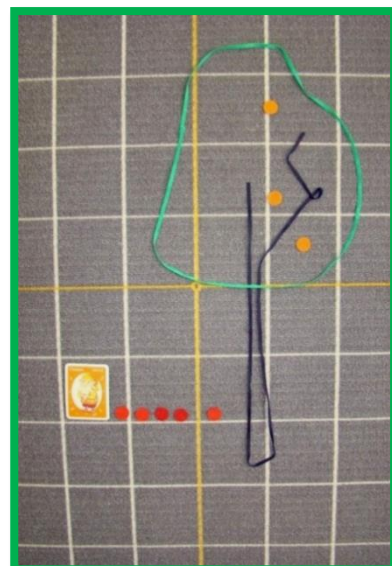
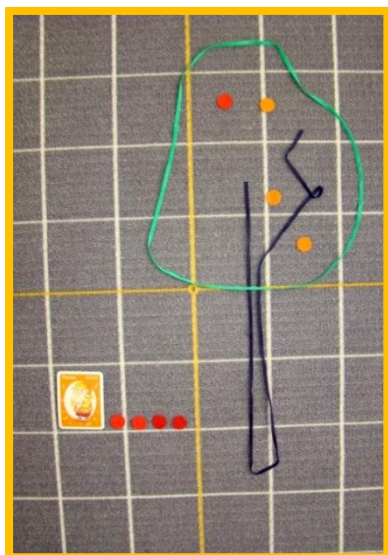
1. «Яблоки»

Цель: упражнение в последовательном увеличении числа на единицу.

Материалы и оборудование: образные картинки «Разноцветные гномики», набор «Разноцветные кружки», персонаж – гномик Охле.

Игровая ситуация. В саду у гномиков созрели яблоки. Гномик Охле сорвал 4 яблока.

Задание. Сколько яблок нужно сорвать Охле, чтобы у него было 5 яблок? 6 яблок?



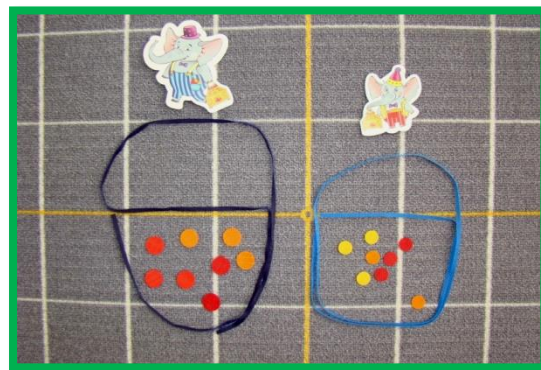
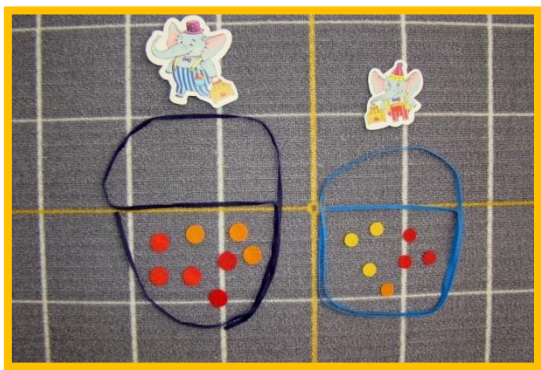
2. «Корзинки»

Цель: упражнение в последовательном увеличении числа на единицу.

Материалы и оборудование: образные картинки слон Лип-лип, слонёнок Ляп-ляп, набор «Разноцветные кружки», верёвочки.

Игровая ситуация. Слоники отправились в лес за ягодами. Лип-лип собрал 8 ягод, Ляп-ляп – 7 ягод.

Задание. Сколько ягод нужно положить в корзинку Ляп-ляпу, чтобы у него было тоже 8 ягод? (Корзинки обозначить верёвочками).



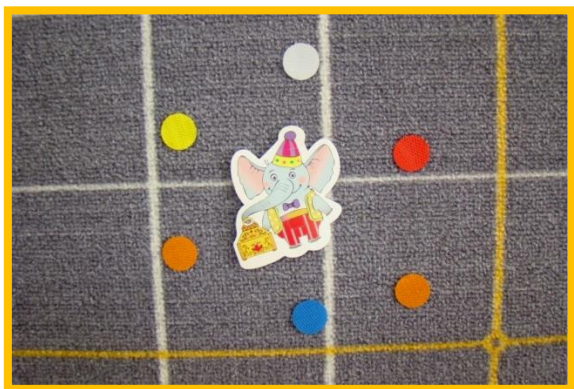
3. «Конфеты»

Цель: упражнение в последовательном уменьшении числа на единицу.

Материалы и оборудование: образные картинки слон Лип-лип, слонёнок Ляп-ляп, набор «Разноцветные кружки», верёвочки.

Игровая ситуация. Слонёнок Ляп-ляп кушал конфеты и разбросал 6 фантиков. Лип-лип попросил навести порядок и убрать фантики.

Задание. Помоги Ляп-ляпу навести порядок. Сколько нужно убрать фантиков, чтобы их осталось 5? Сколько фантиков останется, если убрать ещё один?



4.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста

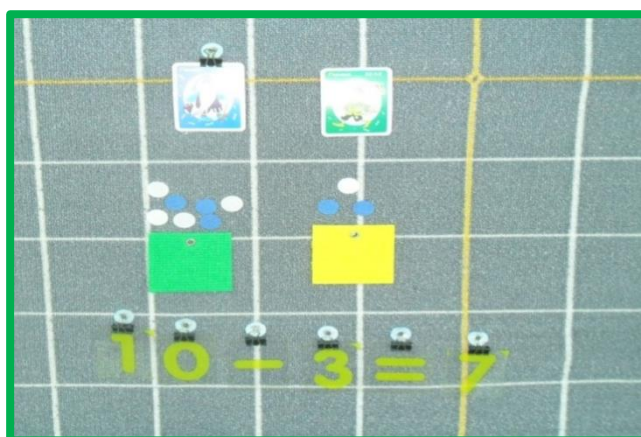
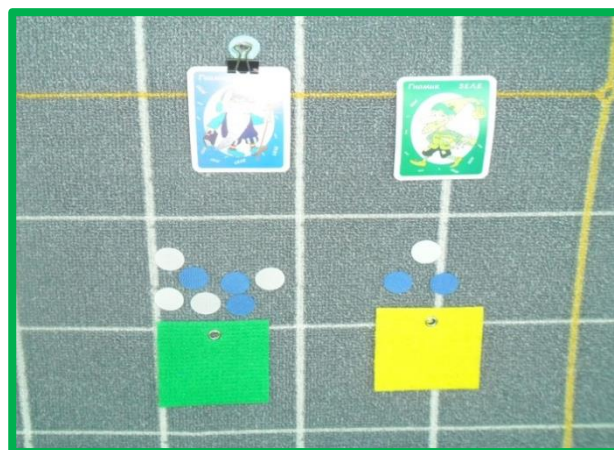
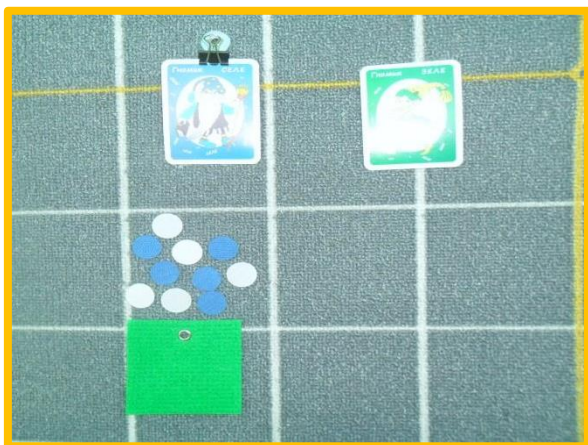
1. Игра «Угощение Зеле»

Цель: формирование умений увеличивать и уменьшать на несколько единиц числа в пределах 10, ориентируясь на полученные знания; развивать логическое мышление, математическую речь, вычислительные навыки.

Материалы и оборудование: персонажи: гномики Селе и Зеле; цифры, кружки-липучки, знаки действия.

Игровая ситуация. У гномика Селе было 10 конфет в коробке. Он решил угостить Зеле и дал ему 3 конфеты.

Задание. Увеличилось или уменьшилось количество конфет у Селе, после того как он угостил Зеле? Сколько осталось у Гномика Селе конфет? Запишите выражение.



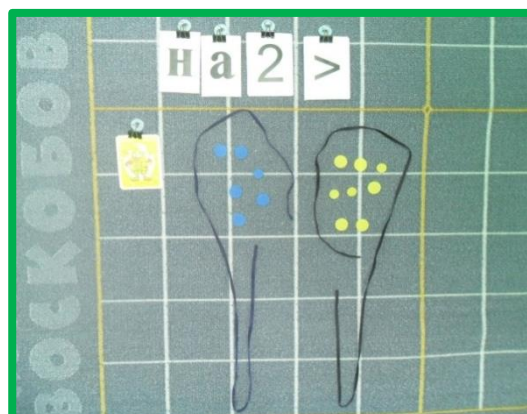
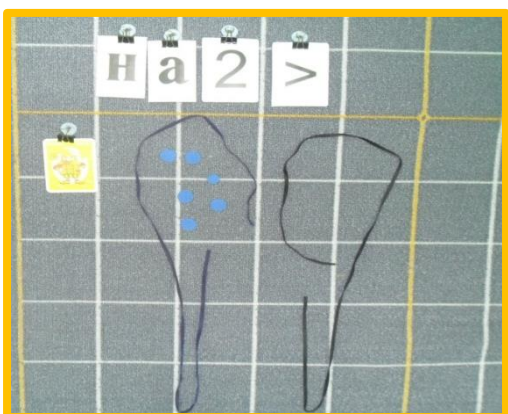
2. Игра «Сливы»

Цель: закрепление умений увеличивать и уменьшать число на несколько единиц; развитие логического мышления, математической речи, вычислительных навыков.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект цифр.

Игровая ситуация. В саду у гномиков созрели сливы и персики. Гномик Желе сорвал 6 слив, а персиков – на 2 больше.

Задание. Сколько персиков сорвал Желе? Сколько слив нужно сорвать Желе, чтобы у него было 7 слив? 8 слив?



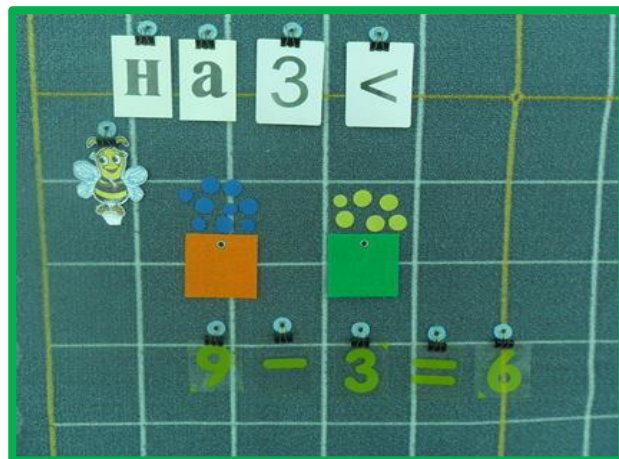
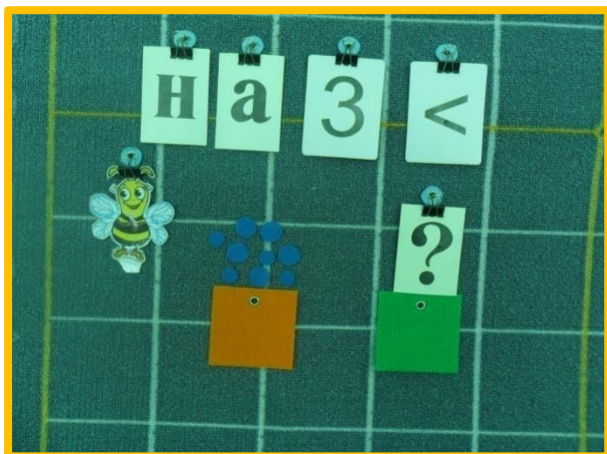
3. Игра «Пирожки»

Цель: закрепление навыка и умения увеличивать и уменьшать число на несколько единиц; развивать логическое мышление, математическую речь, вычислительные навыки.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект цифр, пособие «Разноцветные квадраты», персонаж пчелка Жужа.

Игровая ситуация: Пчелка Жужа пригласила к себе в гости друзей. Она испекла 9 пирожков с капустой, а с вареньем на 3 меньше.

Задание. Сколько пирожков с вареньем испекла пчелка Жужа для друзей?



5. РЕШЕНИЕ ПРОСТЫХ ЗАДАЧ

5.1. Игровые ситуации для детей старшего дошкольного возраста

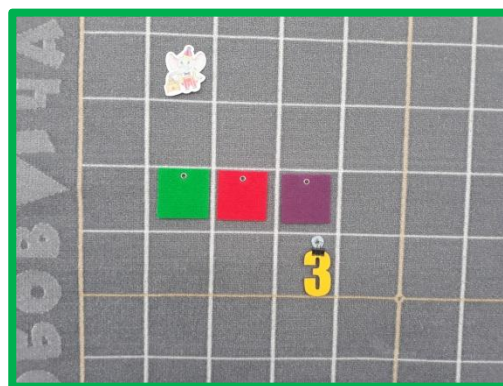
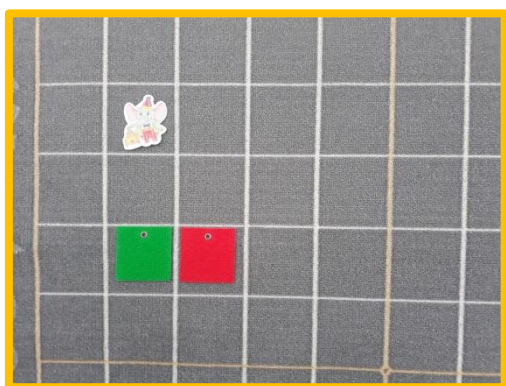
1. «Путешествие»

Цель: формирование умений решать арифметическую задачу на сложение, правильно формулировать ответы на вопрос задачи.

Материалы и оборудование: образные картинки слонёнок Ляп-ляп, цветные квадраты.

Игровая ситуация. Слоненок Ляп – ляп решил отправиться в путешествие. Он достал из шкафа два чемодана и стал собирать вещи. Но вещей оказалось так много, что он достал еще один чемодан.

Задание. Сколько всего принес слоненок Ляп –ляп чемоданов? Больше или меньше стало чемоданов?



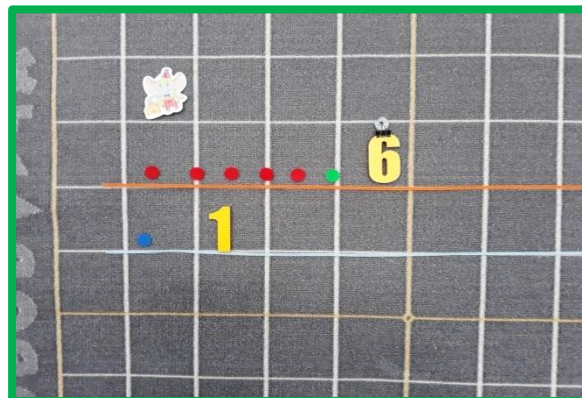
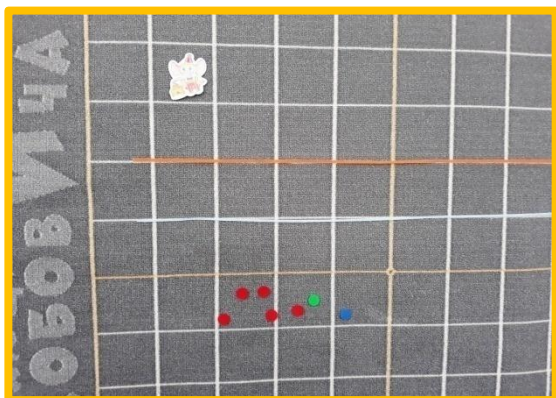
2. «В магазине игрушек»

Цель: формирование умений составлять и решать арифметическую задачу на сложение, правильно формулировать ответы на вопрос задачи.

Материалы и оборудование: образная картинка слонёнок Ляп-ляп, кружки-липучки, 2 цветные веревочки.

Игровая ситуация. Слоненок Ляп – ляп пошел в магазин игрушек. Он очень удивился, когда увидел, что все игрушки разбросаны. Он решил помочь продавцам, собрал игрушки и поставил на верхнюю полку 6 игрушек, а на нижнюю – одну игрушку.

Задание. Сколько игрушек поставил слоненок на верхнюю полку? Сколько поставил на нижнюю полку? Попробуйте составить задачу. Сначала коротко расскажите о том, что сделал Ляп-ляп, и подумайте, о чем можно спросить.



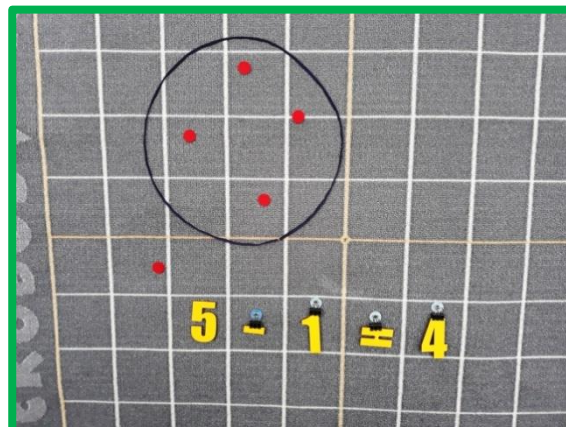
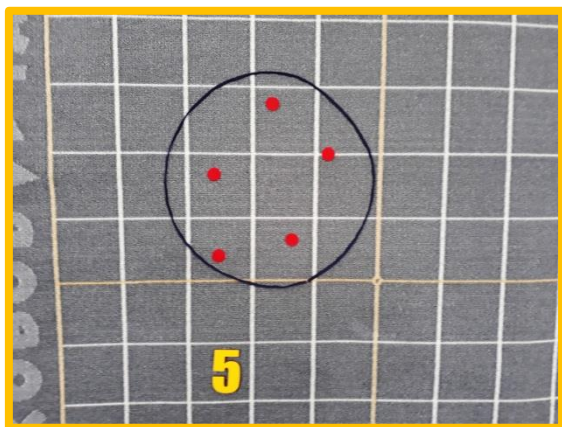
4. «Гусеница Фифа ждет гостей»

Цель: формирование умений составлять и решать арифметическую задачу на сложение, правильно формулировать ответы на вопрос задачи.

Материалы и оборудование: образная картинка - гусеница Фифа, кружки-липучки, цветные веревочки.

Игровая ситуация. Гусеница Фифа пригласила гостей и стала сервировать стол. Она поставила 5 тарелок, но одна тарелка упала и разбилась.

Задание. Сколько тарелок поставила на стол Фифа? Сколько тарелок разбилось? Больше или меньше стало тарелок? Попробуйте составить задачу. Сначала коротко расскажите о том, что сделала Ляп-ляп, и подумайте, о чем можно спросить.



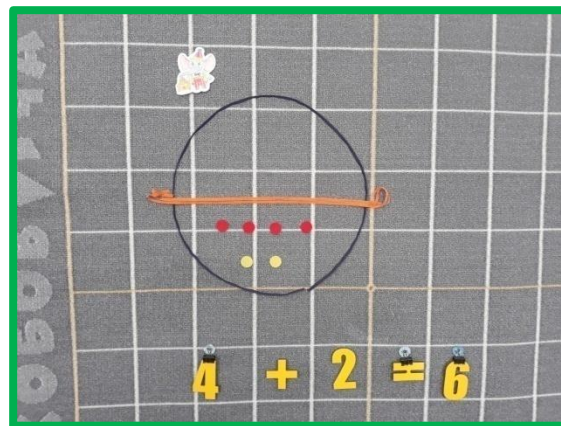
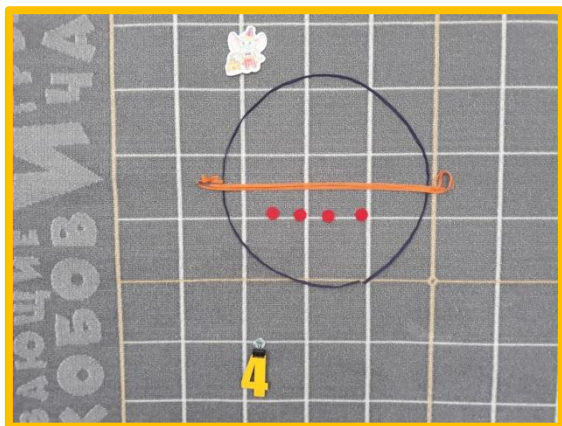
5. «Грибы»

Цель: формирование умения решать простую задачу на нахождение суммы двух чисел.

Материалы и оборудование: образные картинки слонёнок Ляп-ляп, картинки «грибы», верёвочки.

Игровая ситуация. Слонёнок Ляп-ляп пошёл в лес собирать грибы. Сначала он сорвал 4 гриба, затем ещё 2 гриба.

Задание. Сколько всего в корзинке грибов?



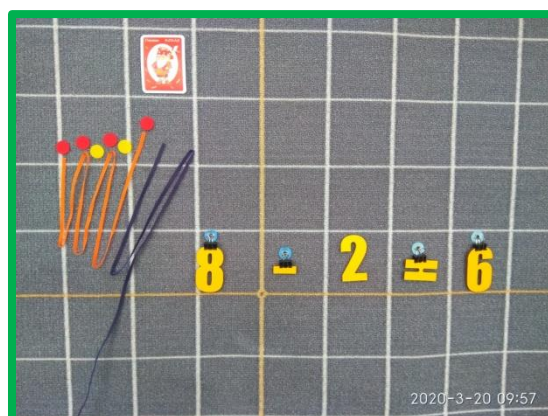
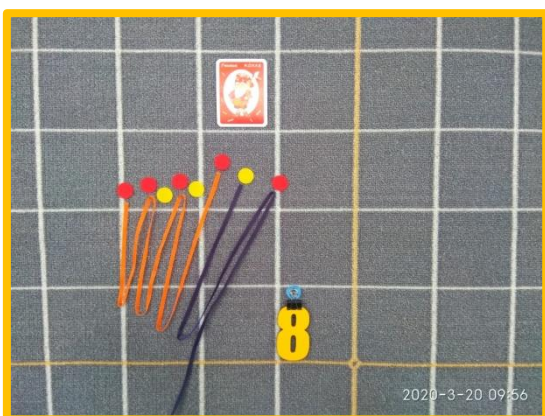
6. «Воздушные шары»

Цель: формирование умений решать простую задачу на нахождение остатка.

Материалы и оборудование: образные картинки Разноцветные гномы, кружочки, верёвочки.

Игровая ситуация. Гномик Кохле надул 8 шариков, 2 шарика лопнуло.

Задание. Сколько шариков осталось у гномика?



7. «Флажки»

Цель: формирование умений решать простую задачу на нахождение остатка.

Материалы и оборудование: образные картинки – разноцветные гномы, цветные квадраты, верёвочки.

Игровая ситуация. Гномы украсили участок возле дома 6 флажками на веревочке, подул сильный ветер и 2 флажка сорвались с веревочки и улетели.

Задание. Сколько флажков осталось на веревочке?



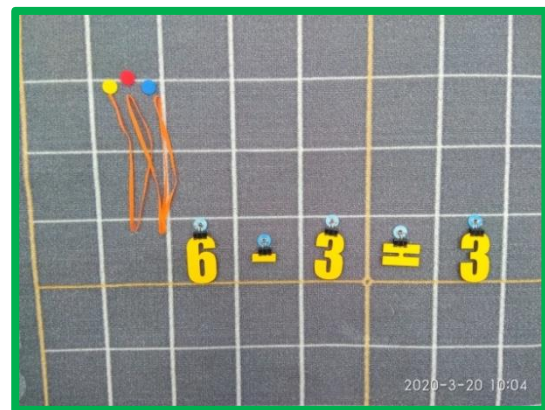
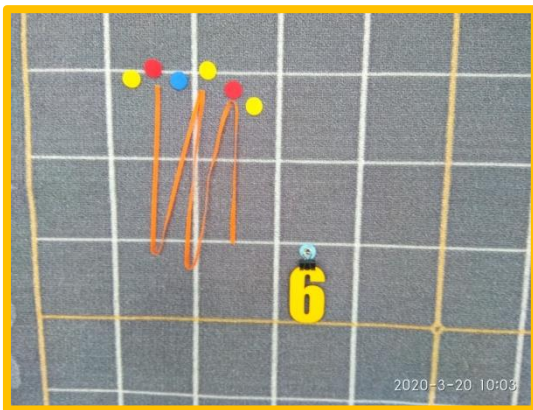
8.«Букет гусеницы Фифы»

Цель: формирование умений решать простую задачу на нахождение остатка.

Материалы и оборудование: образные картинки гусеница Фифа, цветные кружки.

Игровая ситуация. У гусеницы Фифы в букете было 6 цветов. 3 - она подарила Дольке.

Задание. Сколько цветов осталось у Фифы. Попробуйте записать решение задачи при помощи цифр и знака =



9. «Друзья гнома Кохле»

Цель: формирование умения решать простую задачу на нахождение суммы двух чисел.

Материалы и оборудование: образные картинки Разноцветные гномы.

Игровая ситуация. У Гнома Кохле было 7 друзей гномов. Потом он подружился еще с 2 гномами.

Задание. Сколько друзей у гнома Кохле?



5.2. Игровые ситуации для детей младшего школьного возраста

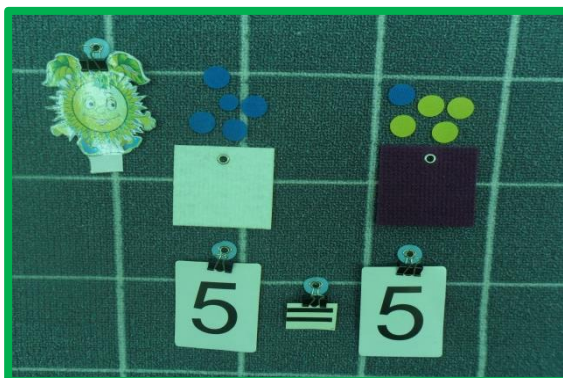
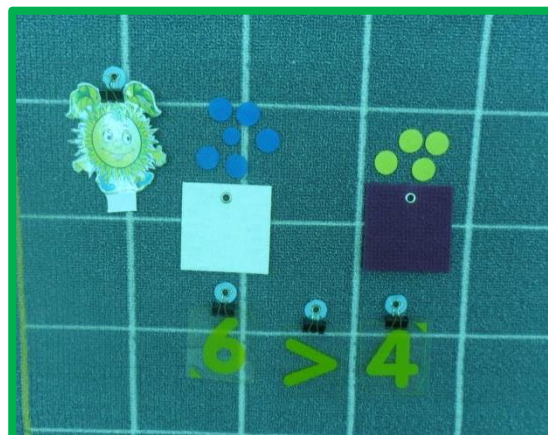
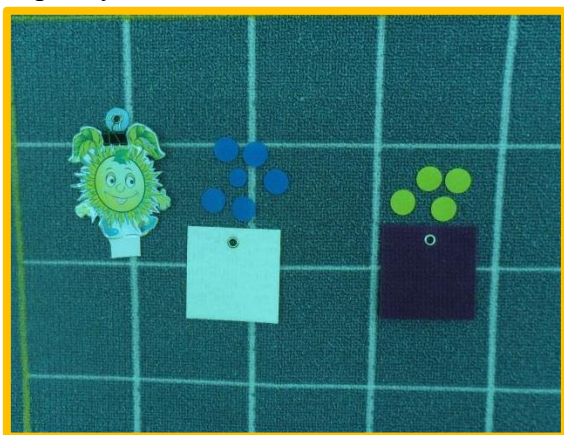
1. Игра «В магазине»

Цель: развитие мышления, внимания, закрепление состава чисел в пределах 10.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», персонаж - Лопушок.

Игровая ситуация. Лопушок решил пригласить в гости гномиков. Он отправился в магазин и купил 6 пирожных и 4 булочки.

Задание. Чего больше купил Лопушок? Что надо сделать, чтобы предметов стало поровну?



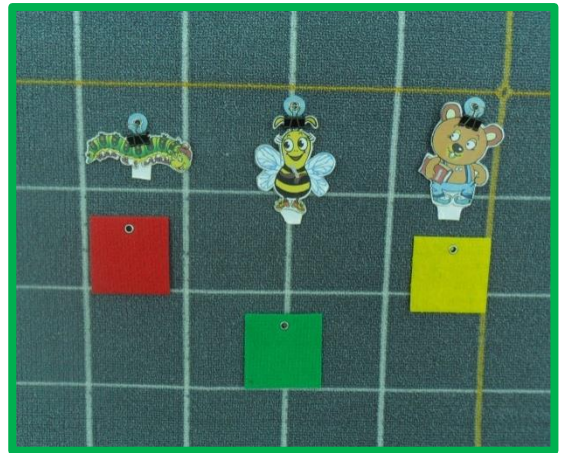
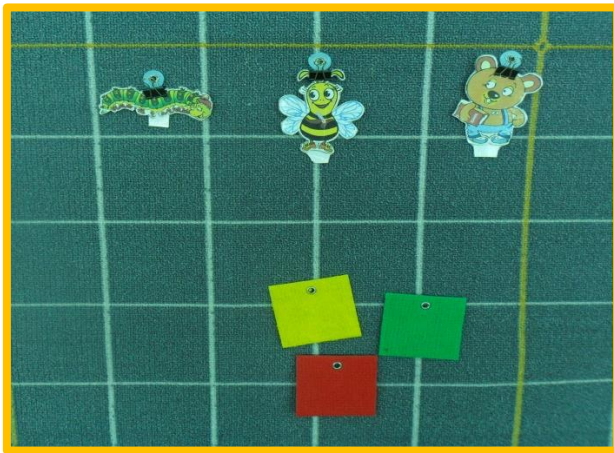
2. Игра «Построй домик»

Цель: развитие умения ориентироваться на клеточном поле; закрепление понимания развитие зрительного внимания, мышления.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», персонажи: гусеница Фифа, пчелка Жужа, медвежонок Мишек, набор «Цветные квадратики».

Игровая ситуация. У гусеницы Фифы, НезримкиВсюся, медвежонка Мишека ураганом разрушило домики. Помогите им построить домики.

Задание. Построить домики для героев на коврографе, ориентируясь на словесную инструкцию: домик гусеницы Фифы не зеленый и не желтый, он находится слева сверху, а домик пчелки Жужа не желтый и не красный, он находится в центре. Какого цвета домик у медвежонка Мишека, если он находится справа сверху?



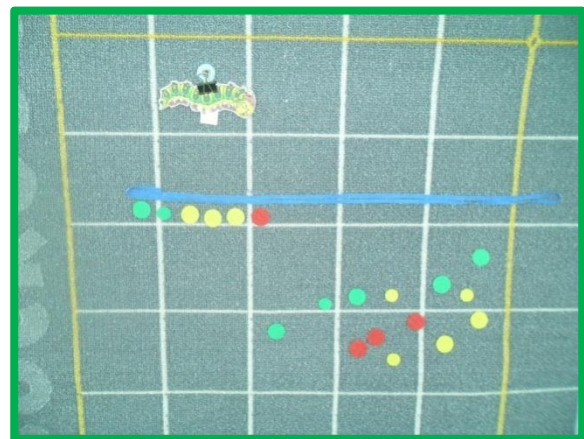
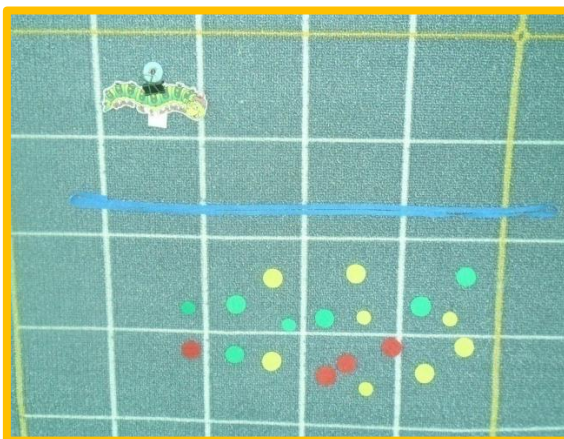
3.Игра «Помоги гусенице Фифе»

Цель: формирование умения видеть простейшие закономерности в чередовании фигур, развивать внимание, мышление.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект «Разноцветные веревочки», персонаж - гусеница Фифа, набор «Разноцветные кружки».

Игровая ситуация. Модница гусеница Фифа любит наряжаться. Но случилась беда, она рассыпала свои бусы. Помогите Фифе собрать бусы.

Задание. Бусы собираем на веревочку в таком же порядке, в котором бусинки разлетелись по всей полянке, первые бусинки зеленые - 2 штуки, а за ними 3 желтых, потом одна красная. Собрать до конца веревочки.



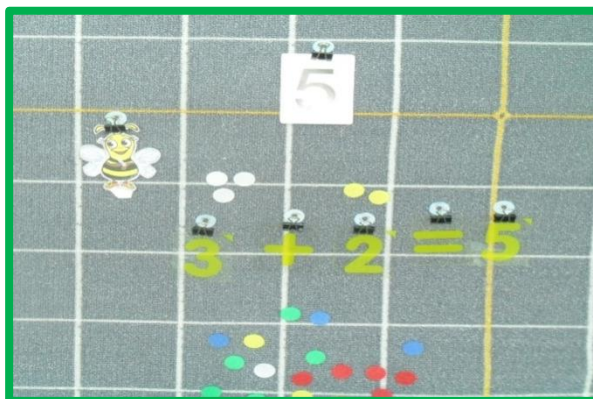
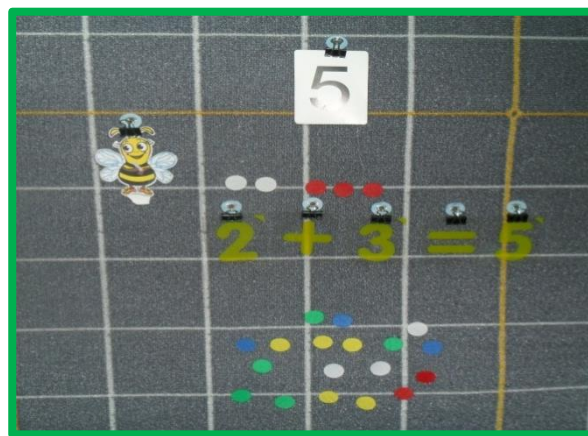
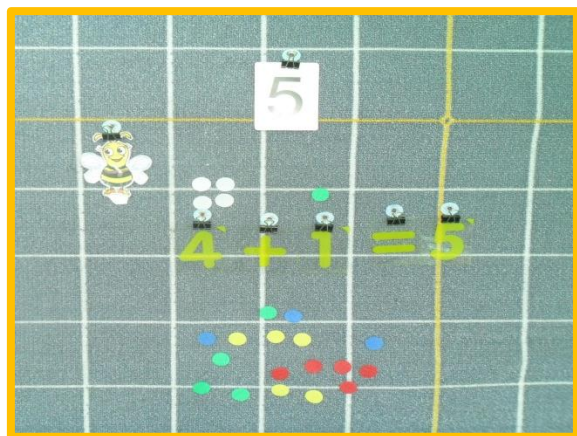
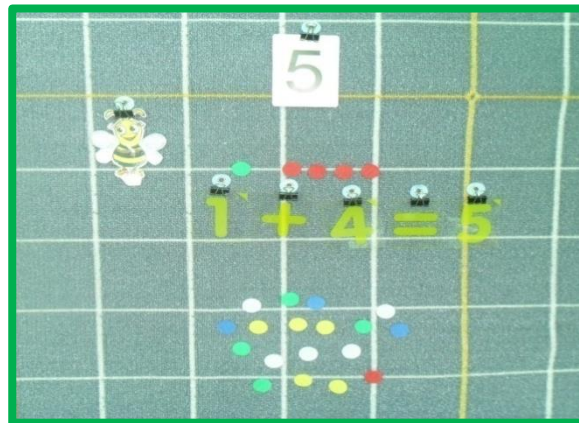
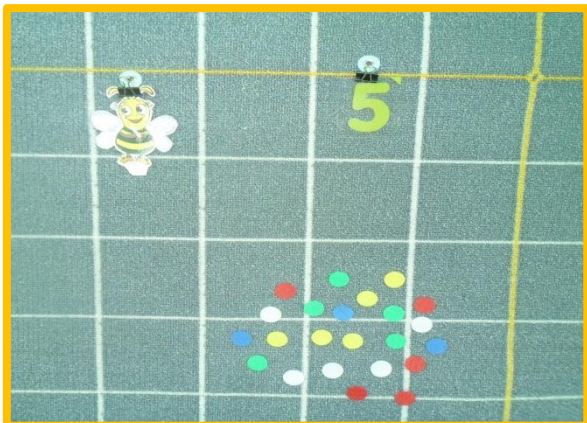
4. Игра «Сладости для гномиков»

Цель: закрепление знаний о составе числа 5: образование, написание, развитие счетных умений в пределах 5.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные кружки», персонаж - пчелка Жужа, набор цифр, набор «Разноцветные квадратики».

Игровая ситуация. Пчелка Жужа готовила угощение для гномиков. На полянке она должна собрать необычный нектар из цифр, сумма которых равна 5. Помогите Жуже собрать угощение.

Задание: На цветы, с какими числами может прилететь Жужа? Составьте выражения, сумма которых равна 5.



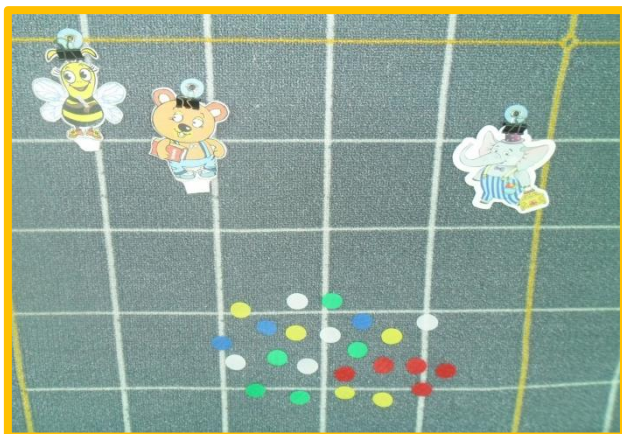
5. Игра «День рождения слоника Ляп-ляп»

Цель: закрепление состава числа 9; формирование умения решать простую задачу на нахождение суммы двух чисел, развитие умения ориентироваться на клеточном поле; развитие зрительного внимания, логического мышления;

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», персонажи: пчелка Жужа, медвежонок Мишек, слоник Ляп-ляп, набор цифр, набор «Цветные кружки».

Игровая ситуация. Пчелка Жужа и медвежонок Мишек пошли в гости к слонику Ляп-ляп. Они решили собрать цветы на полянке для друга. Медвежонок Мишек собрал 4 ромашки, а пчелка Жужа - 5 ландышей.

Задание. Сколько всего цветов собрали герои? Составь выражение к задаче.



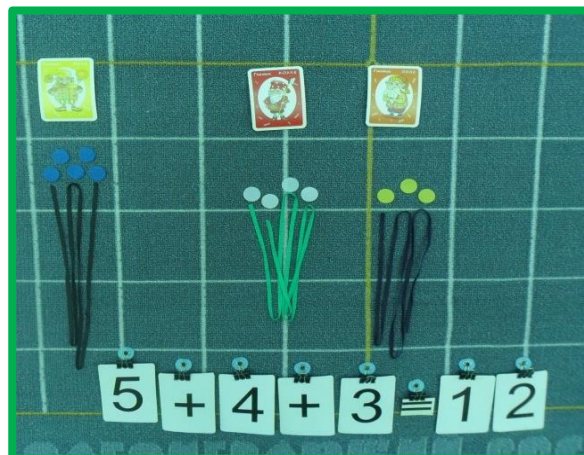
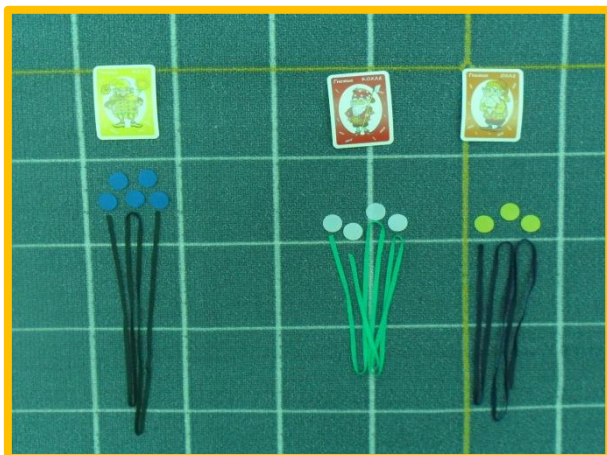
6. Игра «Посади деревце»

Цель: закрепление состава числа 12; формирование умения решать простую задачу на нахождение суммы, развитие логического мышления, внимания, математической речи.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект набор «Разноцветные кружки», «Цветные квадратики», персонажи гномики Кохле, Охле, Желе, цифры, знаки действия.

Игровая ситуация. Гномики решили посадить фруктовый сад. Кохле посадил 4 яблоньки, Охле – 3 груши, а Желе – 5 слив.

Задание. Сколько всего деревьев посадили гномики?



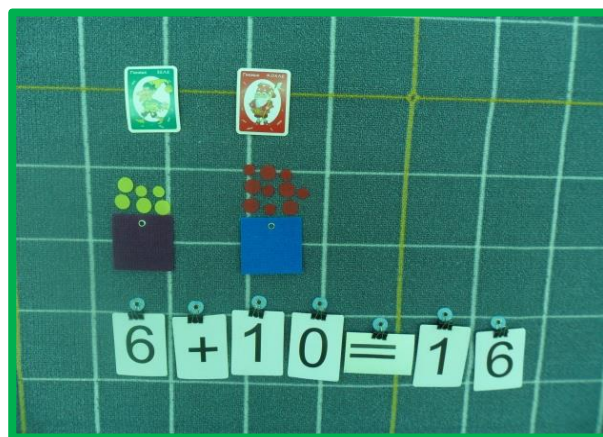
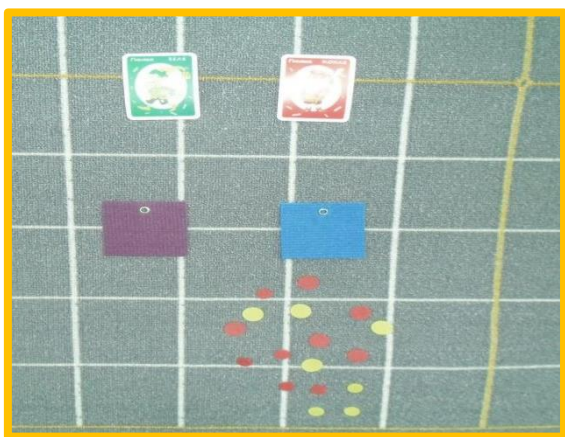
7. Игра «Ягоды малинки»

Цель: формирование умения решать простую задачу на нахождение суммы, развивать вычислительные навыки в пределах 20, развивать логическое мышление, внимание, математическую речь.

Материалы и оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект набор «Разноцветные кружки», персонажи: гномики Зеле, Желе, цифры, знаки действия.

Игровая ситуация. Бабушка попросила гномика Кохле и гномика Зеле сходить в лес и собрать ягод малины для варенья. Гномик Кохле собрал 10 ягод, а Зеле 6 штук.

Задание. Сколько всего ягод собрали гномики? Составь выражение к задаче.



8. Игра «Украсть елочку»

Цель: формирование умения решать простую задачу на нахождение остатка, развивать вычислительные навыки в пределах 10, развивать логическое мышление, внимание, математическую речь.

Оборудование: игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект набор «Разноцветные кружки», персонажи: гномики Фи, Геле, цифры, знаки действия.

Игровая ситуация. Гномики Геле и Фи решили устроить праздник на полянке для жителей леса. Они решили украсить к Новому году елочку. Фи повесил 4 красных шарика, а Геле – 5 желтых шариков.

Задание. Сколько шариков повесил гномики на елочку? Составь выражение к задаче.

