

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД «ДЮЙМОВОЧКА»  
С. ЕКАТЕРИНОВКА ПАРТИЗАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

**Картотека дидактических игр для старших дошкольников (5-7 лет)  
для закрепления состава числа из двух меньших чисел**

Выполнила: Губкина В. А.  
– воспитатель 1 категории

## **Дидактические игры для закрепления состава числа из двух меньших чисел**

Математическая игра «Божьи коровки»

Цель: закрепить представления о составе чисел из двух меньших чисел (в пределах 10).

Материал: карточки с изображением божьих коровок и крылышки с точками.

Ход игры: Ребенок берет карточку. Считает сколько у мамы (большой) божьей коровки точек на крылышках. Она зовет на полянку своих малышек, но они маленькие и не могут найти свою маму. Просим ребенка помочь. Ребенок приставляет недостающие крылышки с точками.

Варианты использования дидактической игры

1. Педагог кладёт цифру над божьими коровками и предлагает детям выложить черные точки на крылья насекомого.

2. На обоих крыльях божьих коровках разложены точки. Ребёнок должен составить число и найти соответствующую цифру в круге.

«Прищепки».

Понадобятся карточки с цифрами от 1 до 10 и прищепки. Если «1» — одна прищепка и так далее. Например, карточка с числом «3». Крепим к карточке три прищепки, а теперь показываем, что три может состоять из 1 и еще 2 прищепок (если прикрепить их противоположно друг другу). Прищепки можно поменять на скрепки. И моторика развивается, и математические знания!

«Составь число»

Оборудование: карточки с числами от 1 до 10 (формата А4, карточки с числами от 1 до 10 (формата А5) по количеству детей, молоточек, ширма.

Цель игры: закреплять состав числа движением, знание цифр, развивать слуховое внимание, память, восприятие.

Инструкция проведения игры

«Сделай движение сколько осталось» Закреплять знания детей о составе числа. Развивать зрительное, слуховое внимание и восприятие, логическое мышление, память. В игре могут участвовать 2 и более игрока. Воспитатель показывает число, за ширмой ударяет определенное количество раз молоточком, и предлагает выполнить любое движение на остаток числа. «Поднимите руки столько раз сколько осталось». Например: число 10, воспитатель ударяет молоточком 1 раз, говорю: «Подпрыгните столько раз, сколько осталось» (дети подпрыгивают 9 раз).

Рекомендация: движения брать доступные для детей (погладить себя по голове, подпрыгнуть, хлопнуть в ладоши, присесть и т. д.) Индивидуальная и подгрупповая, групповая работа.

«Покажи число, которое осталось» Закреплять знание детей о цифрах. Развивать внимание, восприятие, память. Воспитатель хлопает в ладоши (топает ногами, подпрыгивает и т. п.) определенное количество раз, а дети должны показать число, соответствующее выполненным движениям воспитателя. Индивидуальная и подгрупповая, групповая работа.

«Закончи за мной» Развитие зрительного восприятия и внимания, развитие памяти, логического мышления. Воспитатель говорит: «Состав числа десять» и хлопает (другие действия) 5 раз, дети должны показать остаток числа карточкой. Индивидуальная подгрупповая, групповая работа.

Проблема запоминания состава чисел в пределах 10 возникает у многих дошкольников. В первую очередь, связано это с тем, что запомнить нужно абстрактную информацию. Что значит для ребенка фраза "7 - это 3 и 4"? Да ровным счетом - ничего. Поэтому вся работа по запоминанию и автоматизации знания состава чисел должна вестись на наглядном примере и быть понятна ребенку.

«Угадай, сколько предметов спрятал гном» (любой персонаж, лучше маленькая игрушка из киндера). Приготовьте домик с цифрой на крыше. И набор счётных карточек - несколько предметов, всех по столько, сколько написано на крыше домика (какое число вы сейчас изучаете).

"Смотри, какой запасливый наш гном, чего только нет в его домике, и всего по 7 - 7 яблок, 7 морковок, 7 огурцов, 7 груш. Давай поиграем с ним в "Математические прятки". Гном будет прятать несколько предметов, а ты будешь угадывать, сколько именно предметов он спрятал. Давай начнём. Закрывай глаза! Открывай. Что спрятал гном? Яблоки! Сколько яблок гном спрятал?

(Сначала все предметы разложены рядами, и ребёнок ориентируется на количество других предметов, потом вы эти ряды убираете, и ребёнок только думает, вспоминает, считает. Если надо - пусть считает на пальцах, когда запомнит, он сам перестанет пользоваться пальцами.).

Дидактическая игра с использованием ИКТ (мультимедийная презентация) «Заселяем домики»

Состав числа 2. «Помогите мишке».

- Мишка набрал полную корзину яблок. Осталось последнее яблоко на дереве. Вы сможете положить это яблоко в корзинку, если вспомните состав числа 2. Если правильно ответите на вопрос: «2 – это 1 и сколько?», то откроется окошко на этаже домика и яблоко будет в корзинке. (После ответа детей, учитель кликом мыши на яблоко, расположенное на яблоне, перемещает его в корзину, а в домике открывается соответствующее окошко для проверки).

Состав числа 3. «Помогите снеговика».

- Снеговик наряжает ёлку снежинками. Помогите ему украсить последней снежинкой верхушку ёлки. Для этого нужно вспомнить состав числа 3. Если правильно ответите на вопросы: «3 – это 2 и сколько?», «3 – это 1 и сколько?», то откроются окошки на этажах домика и снежинка украсит ёлку. (После каждого правильного ответа кликом мыши снежинка перемещается в следующее окошко, а предыдущее окошко открывается для проверки).

Состав числа 4. «Помогите звёздочке».

- С неба упала звёздочка. Помогите ей вернуться на небо. (Клик мыши на звёздочке в правом нижнем углу, далее аналогично предыдущим играм).

Состав числа 5. «Помогите мышке».

- Помогите мышке взлететь на воздушном шарике и полетать вместе с зайцем. (Клик мыши на мышке на шаре в правом нижнем углу, далее аналогично предыдущим играм).

Состав числа 6. «Помогите пчеле».

- У воронёнка день рождения. Пчёлка хочет подарить подарок. Но она сможет это сделать, если вы поможете ей и вспомните состав числа 6. (Клик мыши на пчеле, далее аналогично предыдущим играм).

Состав числа 7. «Помогите утке».

- Стая уток улетает в тёплые края. Одна утка осталась. Она сможет улететь со своей стаей, если вы поможете ей. (Клик мыши на утке в нижнем левом углу, далее аналогично предыдущим играм).



