

### В этом номере:

Математика для дошкольников

Задания для подготовки руки к письму

## Игры для знакомства с терминами «множество», «элемент множества», «часть множества»

*Ирина ЖИТКО*

### Игра «Кто внимательный?».

Ведущий бросает мяч каждому из детей и просит назвать те предметы, которых у него дома:

-по 1; по 2; по 3; по 4; по 5; много;

-кого в доме много; кто в доме один.

Игра «Много и один».

Ведущий бросает мяч каждому из детей и просит назвать:

-то, что бывает по одному;

-помногу;

-воспитатель называет то, что видит одно, а ребёнок — много.

Вторая серия представлена играми и игровыми упражнениями, которые предлагаются детям в определённой последовательности.

Вначале предлагаются игры, направленные на формирование умения выделять различные свойства, признаки предметов, объектов, явлений.

### Игра «Мой дом».

*Вариант 1.* Назвать предметы, которые стоят в спальне (в кухне, справа от входной двери, слева от дивана и т.д.).

*Вариант 2.* Назови предметы круглой (овальной, квадратной и др.) формы. Сколько круглых (квадратных и др.) предметов в доме? Сколько на кухне? В спальне? И т.д.

*Вариант 3.* Назови самый высокий (низкий, большой, маленький, толстый,

тонкий) предмет, который есть у тебя дома? Назови высокие (большие и др.) предметы в твоём доме.

### Игра «Что спрятано?».

В процессе игры воспитатель прячет в коробочку или корзинку предмет и предлагает ребёнку задавать вопросы, чтобы узнать, что спрятано. Можно спрашивать про цвет, форму, принадлежность к понятию, материал.

Далее как усложнение проводятся игры, направленные на формирование умения определять различия, сходство отдельных предметов, объектов, явлений, групп: «Что изменилось», «Найди отличия», «Что общего», затем игры, направленные на активизацию поиска закономерностей в свойствах, признаках: «Продолжи ряд», «Назови одним словом», «Собери цветок», «Засели дом».

Особое внимание следует уделять введению в содержание игр выделения различных свойств, качеств, отличительных или сходных признаков самих детей, детей и взрослых (имена, фамилии, цвет глаз, возраст, цвет одежды, предметы одежды, любимые игрушки и т.п.). Это игры: «Во что одет твой товарищ», «Задумал — угадай», «Будь внимательным» и т.д. Особая значимость данных игр определяется тем, что в рамках личностно-ориентированной парадигмы воспитания и обучения, гуманистической её направленности

работа должна проводиться, начиная с самого близкого и значимого для ребёнка — себя самого, окружающих его людей (взрослых и детей), а затем переходить к миру окружающих предметов, объектов и явлений.

### **Игра «Нас много».**

**Цель:** упражнять в составлении различных множеств на основе одинаковых для всех людей человеческих свойств и качеств, упражнять в количественном счёте. Воспитывать внимательность, гуманное отношение друг к другу, формировать умение видеть единичное во множественном, уникальность, неповторимость каждого ребёнка.

#### **Ход игры**

Играют группой или подгруппой. Дети садятся (становятся) в круг. Выбирается ведущий. Сначала эту роль берёт на себя взрослый.

*Вариант 1.* Ведущий задаёт вопрос: «Сколько нас?». Дети отвечают: «Много». Если считают, можно добавить количественный счёт: например, 10. Ведущий уточняет, что нас много красивых (нас 10 красивых). Он подаёт свою руку стоящему справа и говорит об этом ребёнке, почему он считает его красивым. Например: «У Тани красивые волосы».

Таня подаёт руку стоящему справа от неё и говорит об этом ребёнке, почему она считает его красивым. Например: «У Коли красивые глаза». И т.д.

Взрослому следует помочь детям обратить внимание на то, что они не замечают, постараться в каждом увидеть что-то красивое.

Первый тур игры завершается, когда заключается полный круг: держась за руки, дети идут (бегут, прыгают) по кругу и говорят (один или несколько раз):

Посмотрите все на нас:

Мы красивые сейчас!

(Остановившись, опускают руки.)

Выбирают следующего ведущего, который спрашивает: «Сколько нас?». После ответа детей ведущий задаёт следующий общий признак: «Нас много лучших» (про каждого надо сказать, в чём он лучший). Игра повторяется.

В хороводе слово «красивые» заменяется на «лучшие».

Следующий ведущий предлагает свой признак: «Нас много любимых» (каждый должен назвать того, кто его любит. Например: «Меня любит мама, меня любит брат» и т.д. или назвать стоящего справа и сказать о том, что он его любит). В хороводе слово «лучшие» заменяется на очередной признак — «любимые».

Можно говорить о том, что «мы одетые» (назвать, кто во что одет), «мы обутые» (назвать, во что обуты ноги соседа); «мы весёлые» (Таня улыбается, Коля смеётся, Наташа шумит и т.д.), «мы довольные» (сказать о том, что он доволен и т.д.), «мы в восторге» и т.д.

*Вариант 2.* Ведущий может спросить только девочек: «Сколько девочек у нас?» В таком случае только девочки, выступая на шаг вперёд, подадут друг другу руки и называют по именам, уточняя принадлежность к данному множеству: «Надя — девочка, Таня — девочка» и т.д.

Когда девочки образуют круг, они идут по нему и повторяют:

Посмотрите все сейчас —

Много (называют число)

девочек у нас!

Мальчики вне круга хлопают в ладоши. То же можно повторить с мальчиками.

*Вариант 3.*

**Материал:** мелкие предметы (цветы, мячи, кубики, ленты и т.п.) разного цвета (величины, формы).

**Ход игры**

Взрослый раздаёт детям предметы. Спрашивает: «Сколько нас?» Дети отвечают: «Много». Ведущий уточняет:

«Нас много, у кого цветы. У меня в руке белый цветок». Дотрагивается до следующего ребёнка, который говорит: «У меня в руке синий цветок». И так до конца круга.

Когда очередь доходит до ведущего, он задаёт движение. Например: «Кружимся на месте (приседаем, танцуем и т.п.)». Все выполняют движение и хором говорят:

Посмотрите все на нас —  
Мы с цветочками сейчас!

Аналогично проводится игра с мячами, кубиками, лентами. Последняя фраза меняется на «Мы с мячами все сейчас!», «А мы с лентами сейчас» и так далее.

### Игра «Мы разные»

**Цель:** учить делить множество на части согласно выделенному признаку, при этом проявлять самостоятельность в определении признака, видеть, что целое состоит из частей, упражнять в определении отношений между частью и целым. Упражнять в количественном счёте, в определении отношений между числами, в знании цифр.

**Материал:** разноцветные верёвки, которые раскладываются по полу (земле) в два круга, расположенных в разных местах, но не рядом. Карточки-модели с изображениями: весёлое и грустное лицо; носки и перечёркнутые носки; платье и перечёркнутое платье; самолёт и перечёркнутый самолёт; человек со светлыми, с рыжими и с тёмными волосами; лицо с голубыми, серыми, зелёными и карими глазами и т.д. Карточки с цифрами. Бубен (колокольчик, магнитофон, музыкальный инструмент).

*Вариант 1.*

#### Ход игры

Взрослый собирает возле себя детей, спрашивает: «Сколько детей хотят играть? (Много, если считают, называют число, может пересчитать взрослый). У

нас есть дети, чем-то похожие друг на друга, а есть и не похожие друг на друга: есть весёлые, а есть грустные; есть те, у кого волосы светлые, рыжие, чёрные, коричневые. Сегодня будем играть и узнавать, чем мы не похожи».

Ведущий знакомит детей с обстановкой: показывает цветные круги, образованные шнурами, и объясняет, что сначала мы все будем одинаковыми: будем делать что-то одно (выполнять одинаковое движение, бегать, ходить и т.п.). Показывать общее движение будет ведущий.

По сигналу (бубен, колокольчик, прекращение звучания музыки) нужно запрыгнуть в круги. Определить, кому в какой круг надо запрыгнуть, помогут карточки в середине круга (показывает изображения, обозначающие какой-то один признак). Например, на карточках лица — весёлое и грустное. Значит, в одном круге будут те, кому сейчас весело, а в другом — те, кому не очень весело (или кто утром пришёл в детский сад весёлым, а в другом — кто утром пришёл грустным).

*Вариант 2.* Выбирается ведущий. Он показывает движения. Все выполняют. Звучит сигнал. Дети входят в круги. После того как дети займут по выбору место в кругах, взрослый спрашивает: «На сколько частей мы разделились? Что больше: целое или часть? Сколько детей в первой части?». Возле круга кладётся карточка с цифрой, обозначающей число. «Назовите цифру. Сколько во второй?» Выкладывается цифра. «Назовите эту цифру. Каких детей у нас больше: весёлых или грустных? Какое число больше? Какое число меньше? Молодцы!»

Цифры и карточки-модели убираются. Взрослый показывает новую пару или несколько карточек, обозначающих признак. Игра повторяется с новым признаком. Количественный анализ повторяется. Следует обратить внимание детей на то, что одно и то же

целое (играющая группа детей) разделилось на две или несколько частей по-другому признаку. Получились другие числа.

*Вариант 3.*

**Цель:** та же. Кроме того, решается задача упражнять детей в ориентировке от других предметов.

**Материал:** тот же, кроме цветных шнуров.

**Ход игры**

Игра проводится аналогично, только детям предлагается встать не в цветные круги, а справа и слева (впереди или сзади) от взрослого, от стола, от куклы, от другой игрушки.

### **Игра «Мы одинаковые».**

**Цель:** упражнять в количественном счёте, в ориентировке на себе (чего у любого человека по 1, по 2, по 5, по 10, помногу; в знании расположения в теле человека некоторых внутренних органов).

**Материал:** мяч.

**Ход игры**

Воспитатель говорит детям, что все мы (и взрослые, и дети) — люди. У нас очень много одинакового. Каждый человек похож друг на друга.

Проводится стартовая линия. Вдоль неё выстраиваются дети. Ведущий поочерёдно бросает каждому мяч и задаёт вопросы.

*Вариант 1.*

а) Сколько рук у человека? Сколько пальцев на руке? А сколько на одной ноге? Сколько ног? И т.д.

б) Чего у человека по 1, по 2, по 5, по 10, помногу?

*Вариант 2.*

в) Голова у человека вверху или внизу? Справа или слева? Спереди или сзади?

Ноги: вверху или внизу? Справа или слева? Спереди или сзади?

Спина: вверху или внизу? Справа или слева? Спереди или сзади?

Сердце: снаружи или внутри? Внутри справа или внутри слева? И т.д.

*Вариант 3.*

г) Все дети любят... (играть, веселиться и т.д.).

Все дети могут... Этот вопрос задаётся каждому играющему ребёнку.

*Вариант 4.*

Вопрос может быть задан так: «Каждый ребёнок может... Каждый ребёнок любит... Каждый человек (ребёнок) хочет... Человек может съесть (называются съедобные и несъедобные предметы)...»

После правильного ответа ребёнок бросает мяч ведущему и делает шаг вперёд. Если ребёнок ответил неправильно, он бросает мяч ведущему, но остаётся на месте.

Тот, кто пересёк финишную линию, становится ведущим. Игра начинается сначала.

### **«Кому — что?»**

**Цель:** закрепить представление о различных профессиях людей, о необходимых им предметах-орудиях.

**Материал:** мяч.

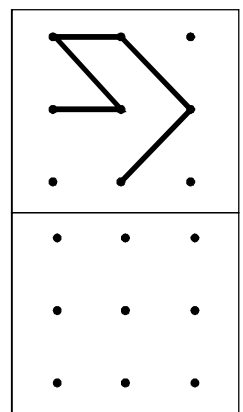
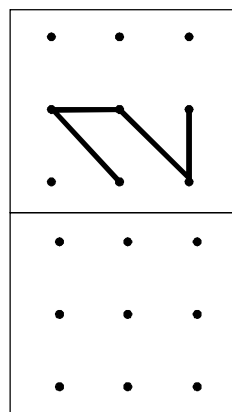
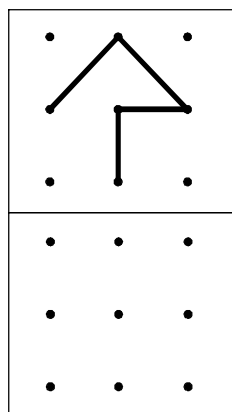
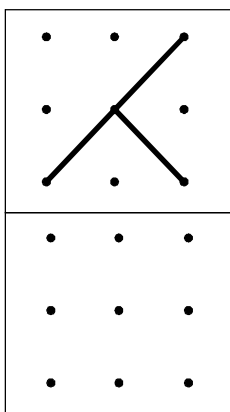
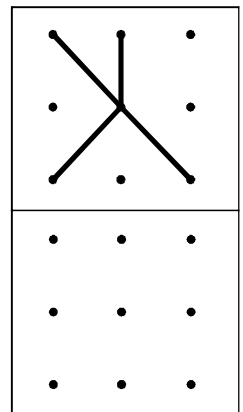
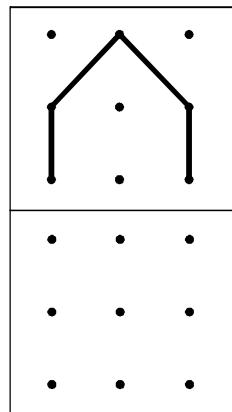
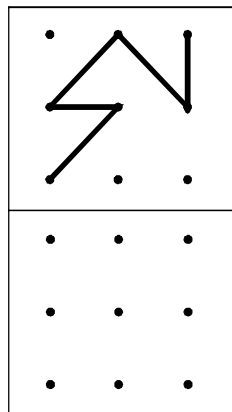
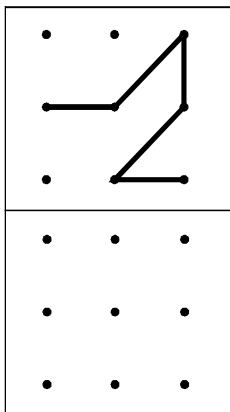
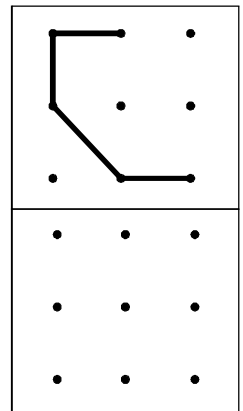
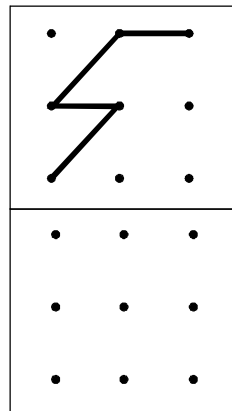
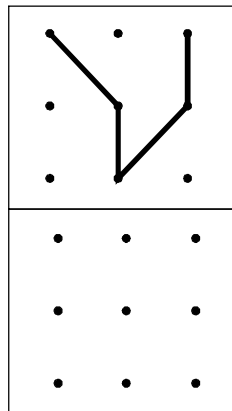
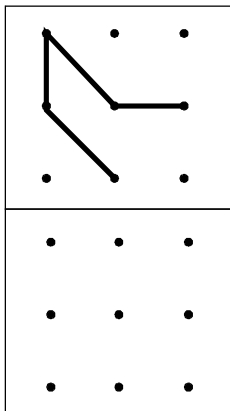
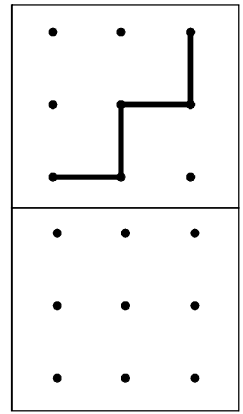
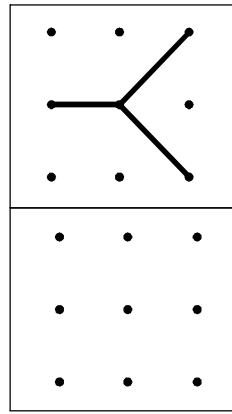
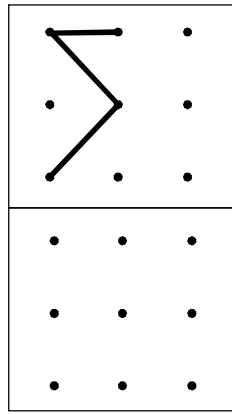
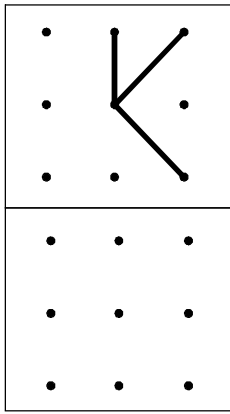
**Ход игры**

*Вариант 1.* Дети становятся в круг. Ведущий с мячом становится в центр круга. Он бросает ребёнку мяч и называет какой-либо предмет. Ребёнку в ответ надо назвать человека той профессии, которому нужен этот предмет.

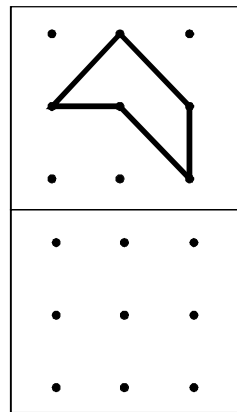
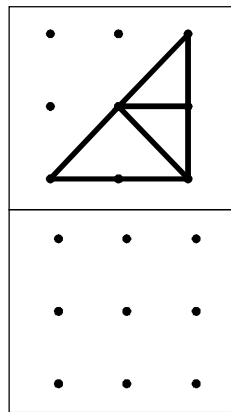
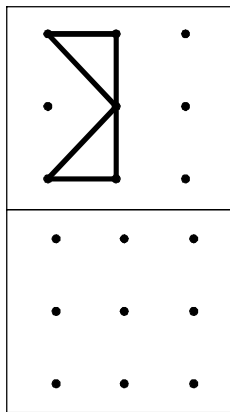
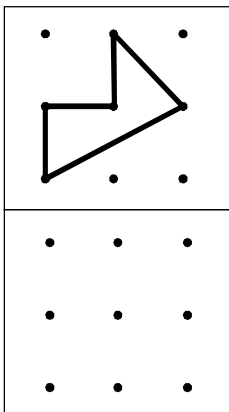
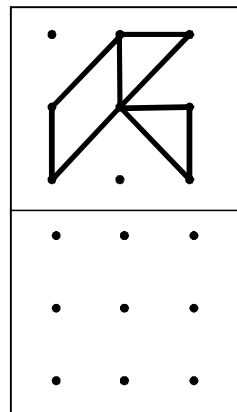
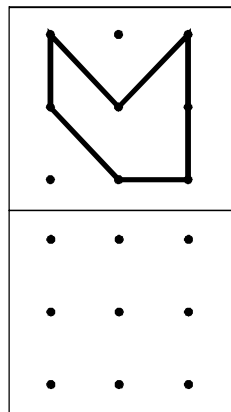
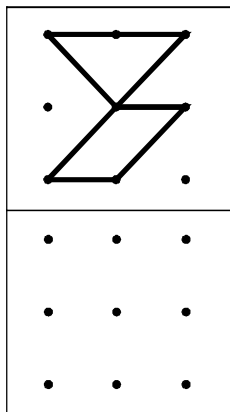
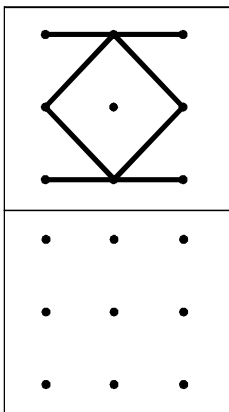
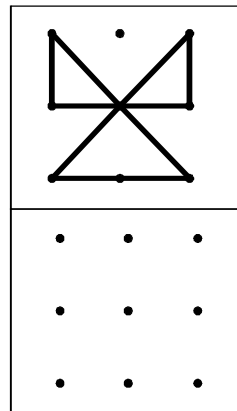
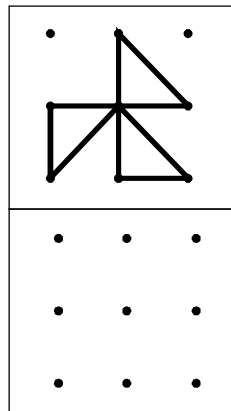
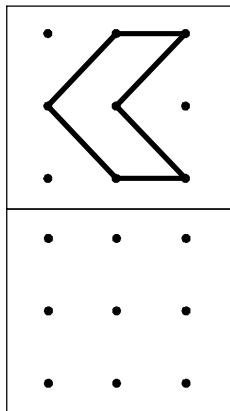
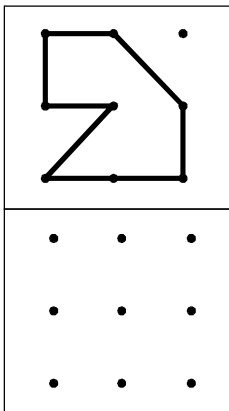
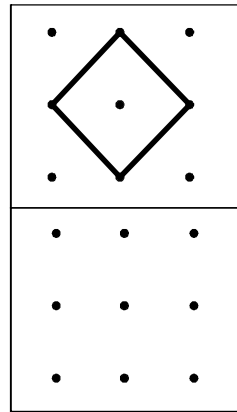
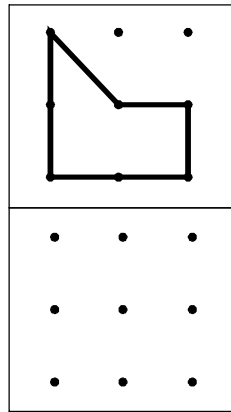
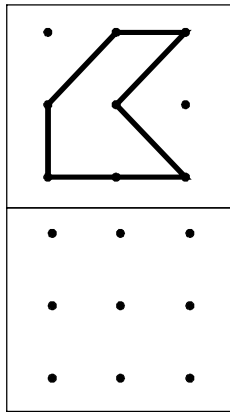
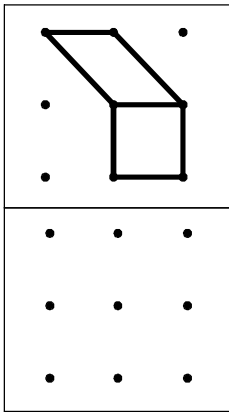
*Вариант 2.* Дети становятся на одну линию. Вводится элемент соревнования. Содержание то же. Если ребёнок правильно называет профессию, то делает шаг вперёд и бросает мяч ведущему. Если не знает ответа или называет профессию неправильно, то бросает мяч ведущему, но остаётся на месте.

Кто первым дойдёт до финишной линии, становится ведущим.

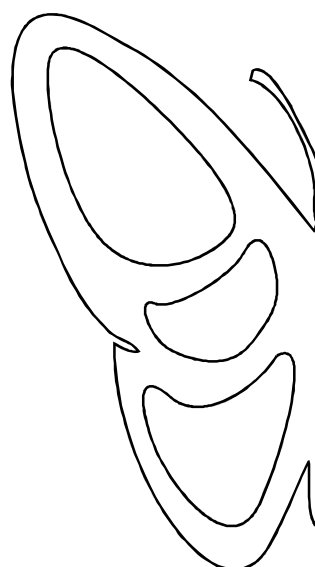
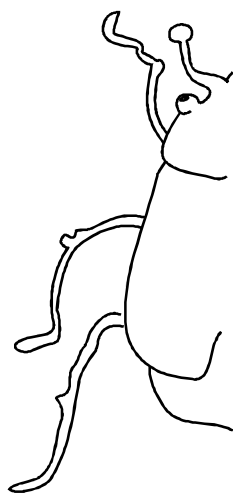
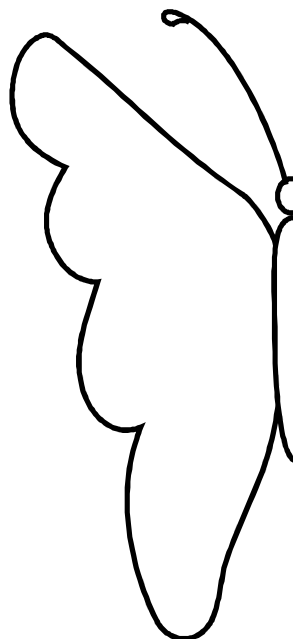
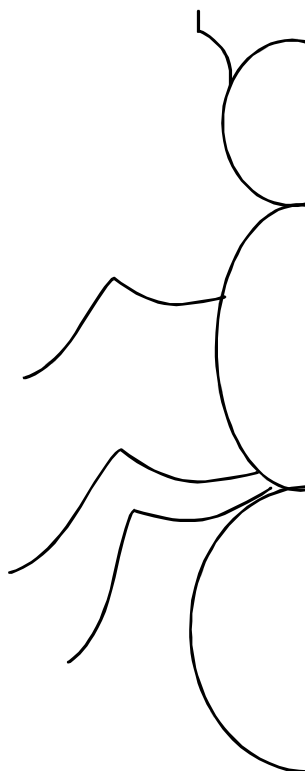
Нарисуй фигурку по точкам, как на образце



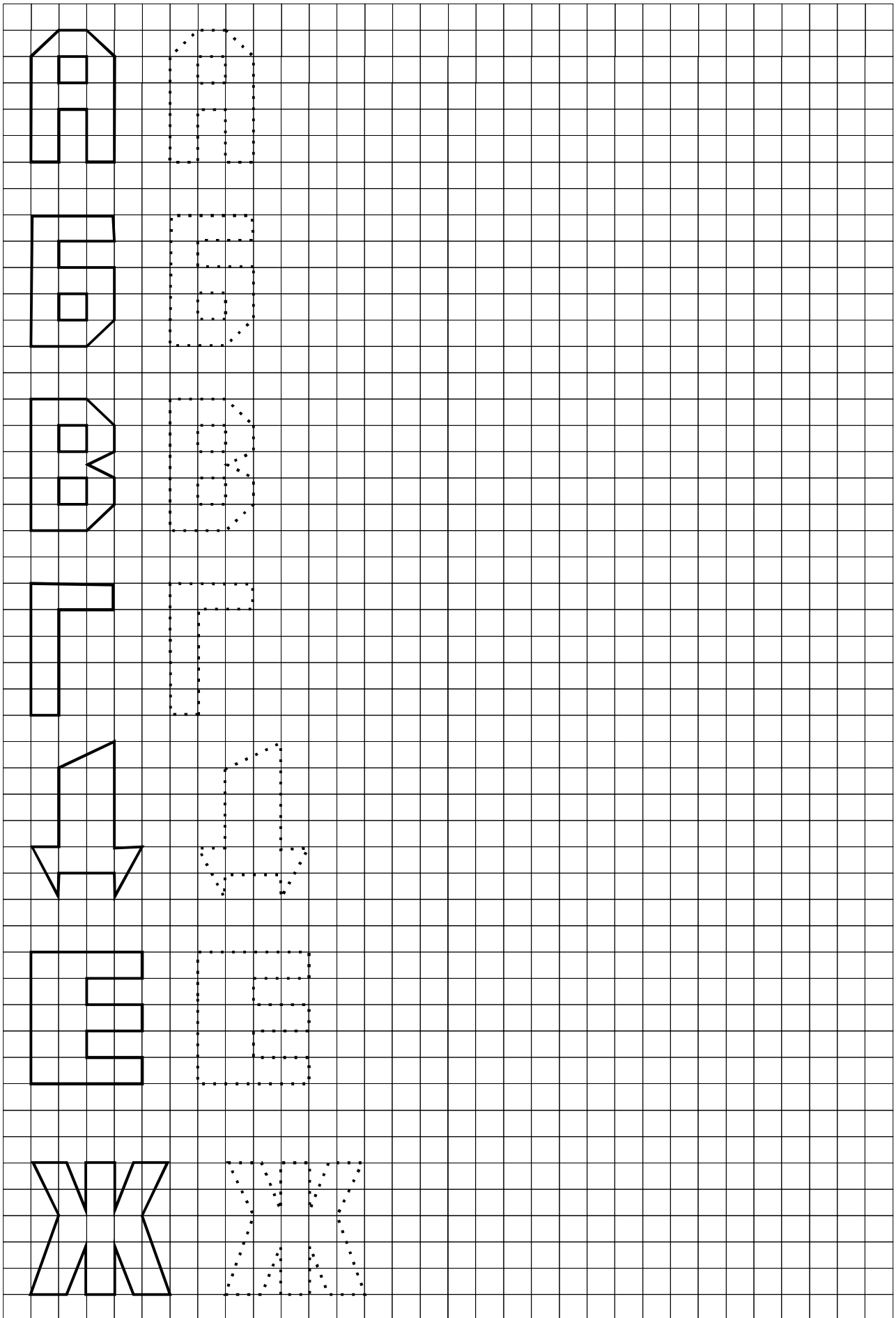
Нарисуй фигурку по точкам, как на образце



## Дорисуй вторые половинки картинок

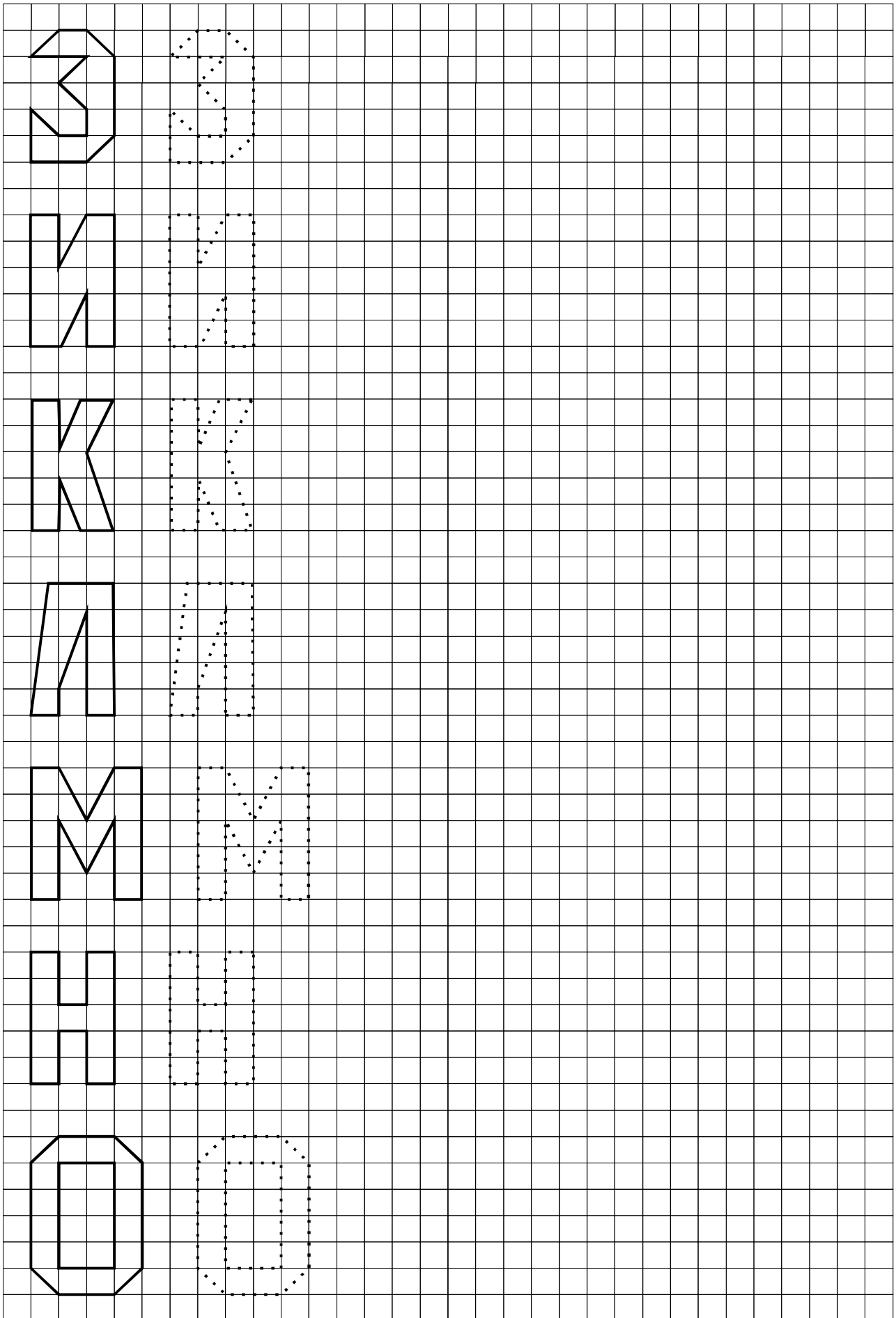


# Продолжи рисовать

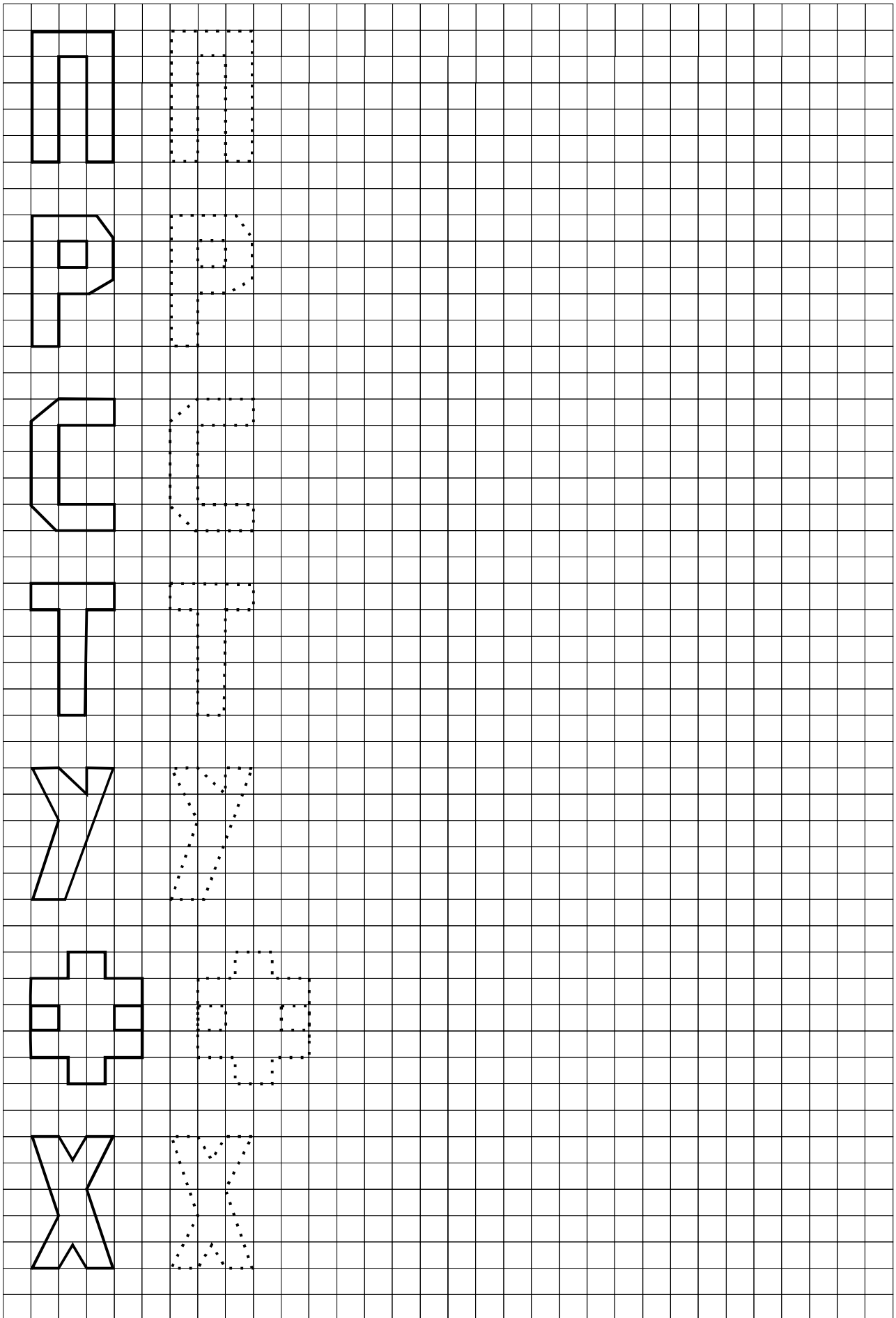




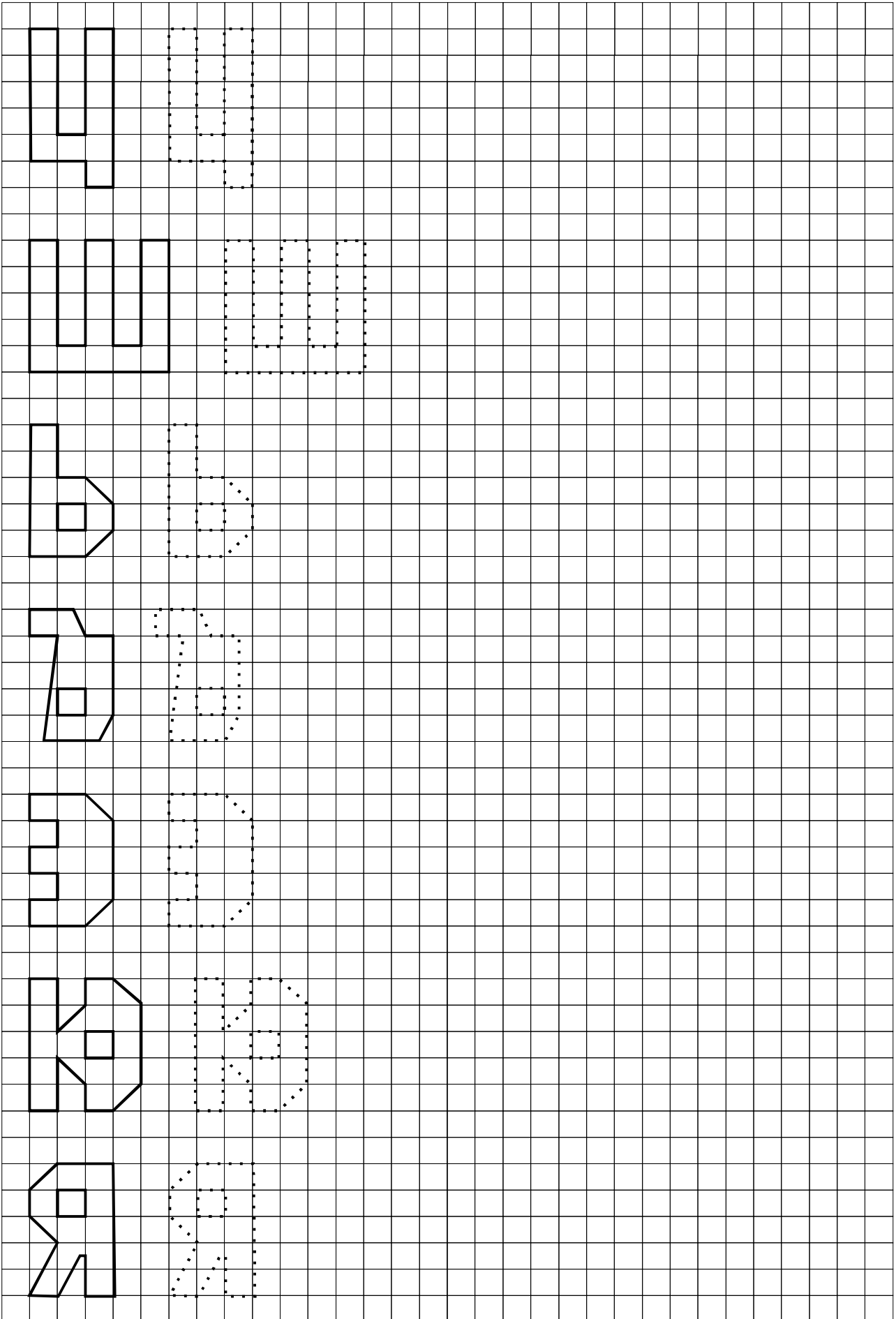
Продолжи рисовать



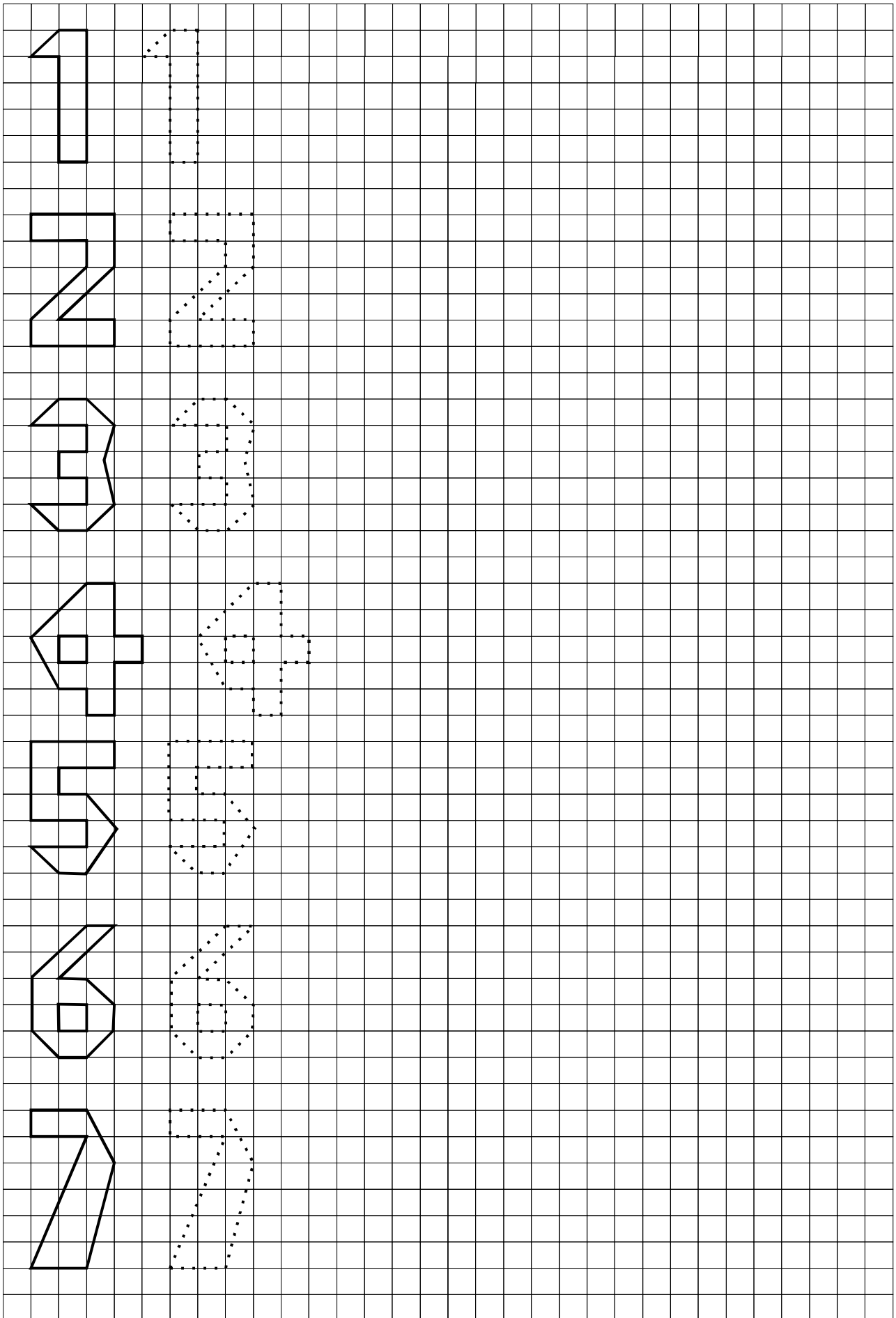
Продолжи рисовать



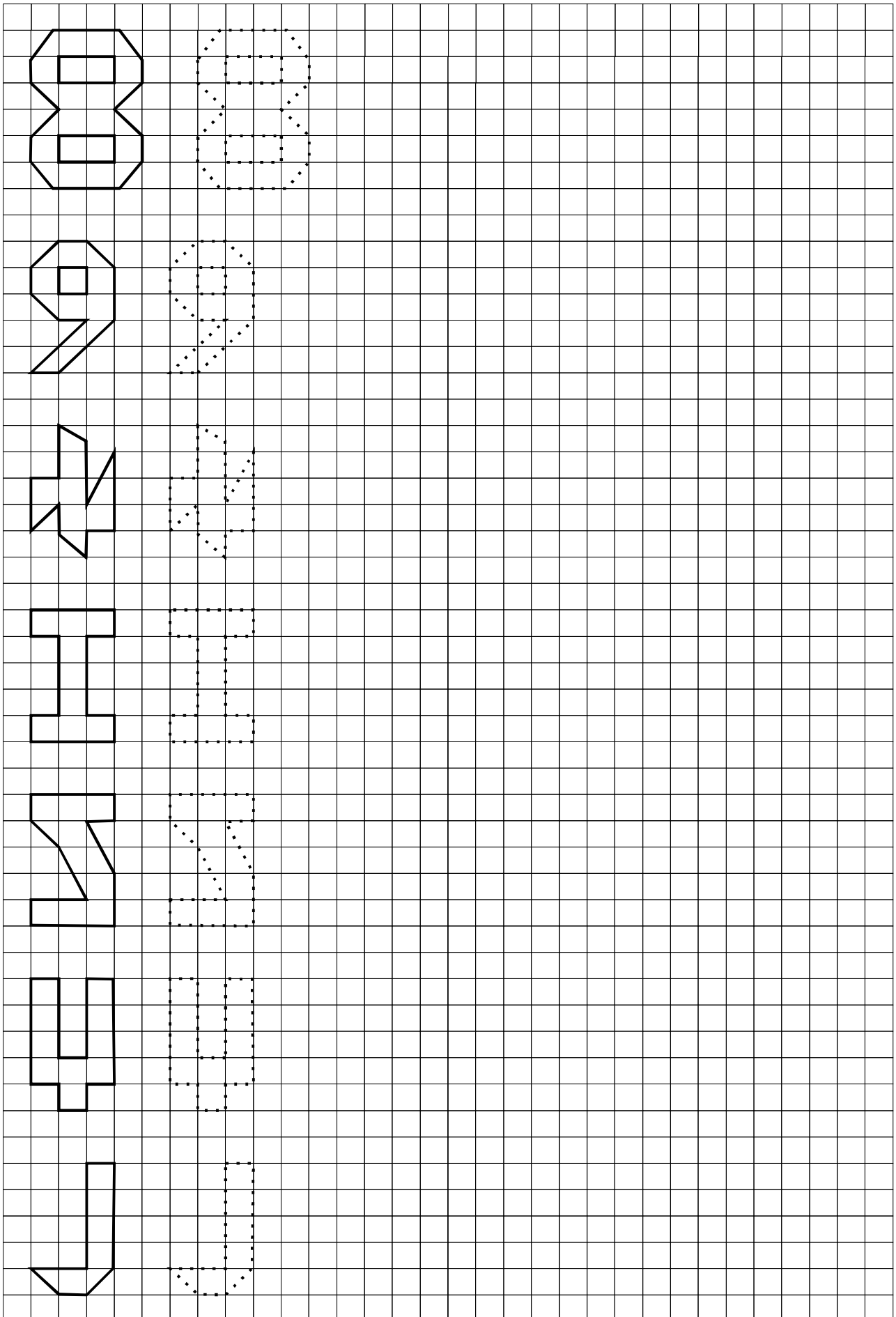
## Продолжи рисовать



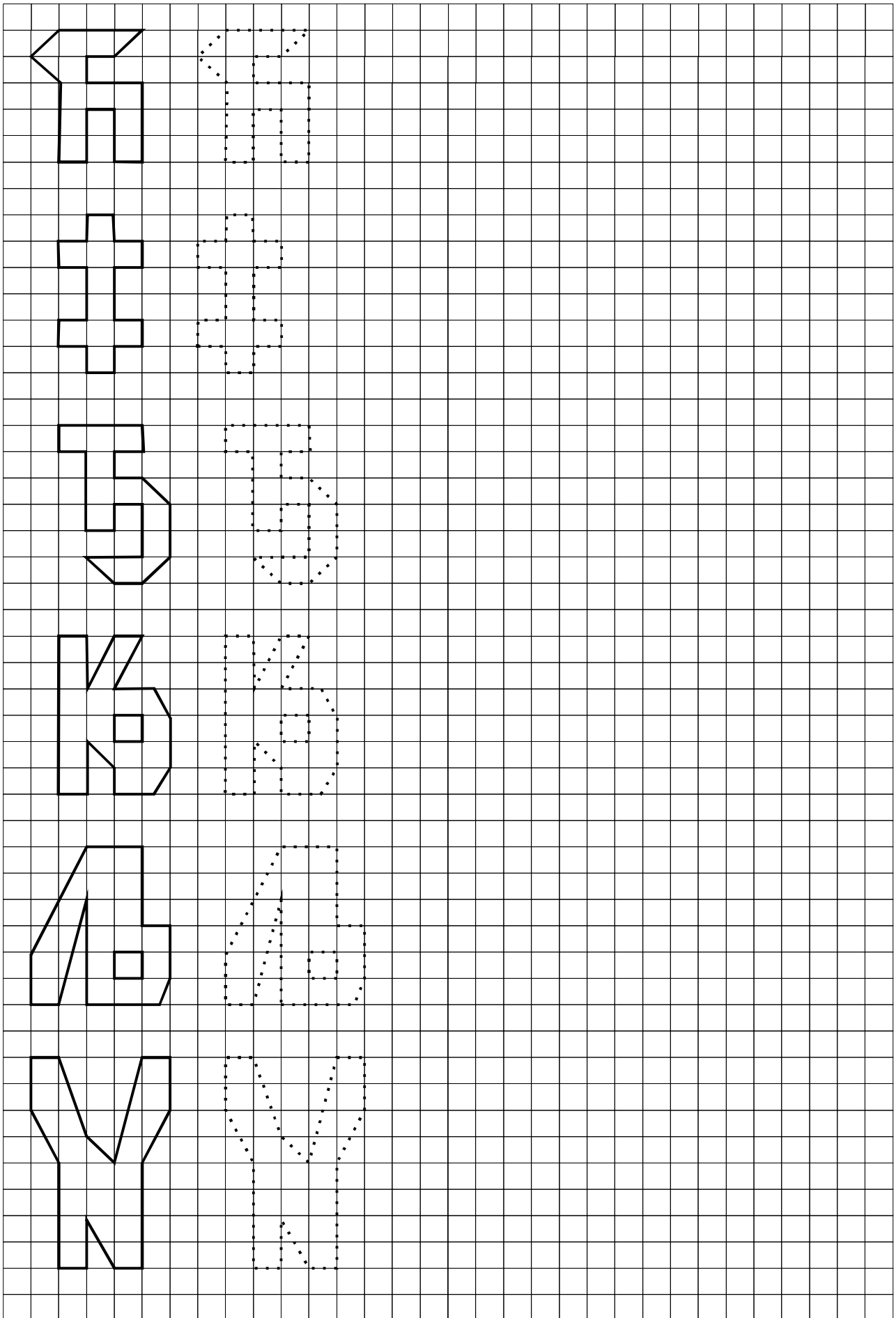
## Продолжи рисовать



## Продолжи рисовать



# Продолжи рисовать



## Продолжи рисовать

