

**Картотека
дидактических
игр по математике
(решение
арифметических задач)**

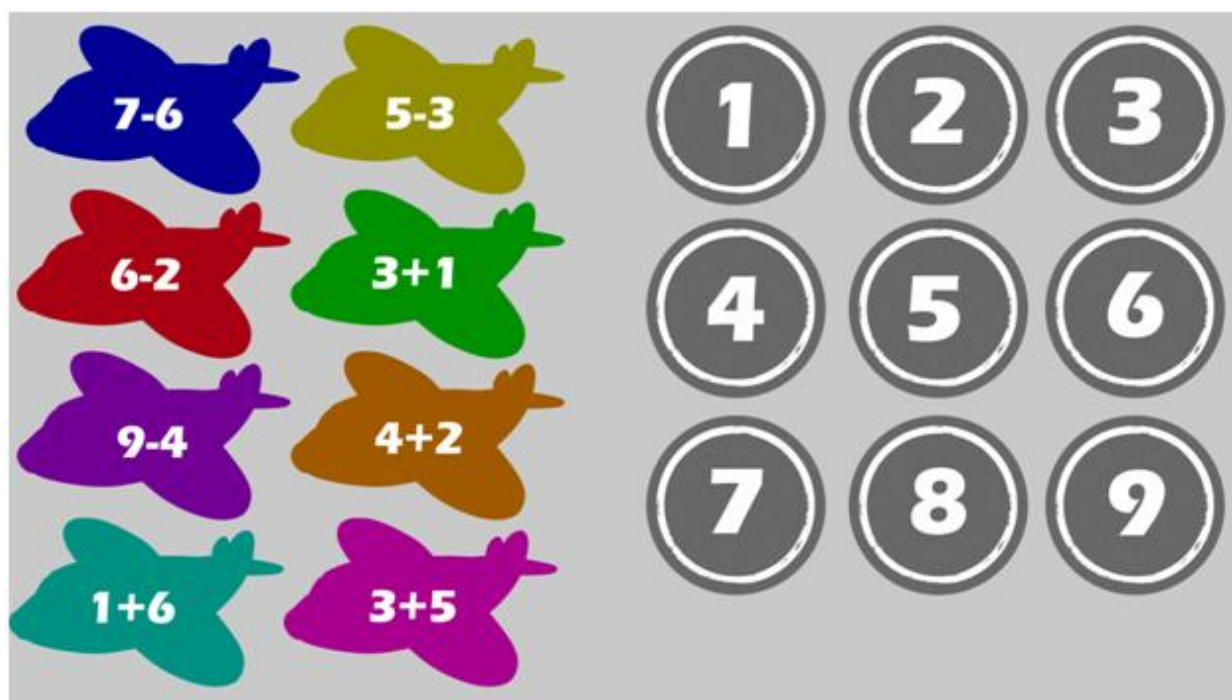
Лучший лётчик

Цель игры: закрепление приёмов прибавления и вычитания в пределах 10

Оборудование: силуэты самолётов с примерами на сложение и вычитание, круги (аэродромы) с цифрами от 1 до 10

Правила игры:

Игра может проводиться как часть занятия с подгруппой детей, так и индивидуально. Воспитатель предлагает детям стать лётчиками. С детьми обсуждают, что должен уметь лётчик, чтобы уверенно вести самолёт. Детям даётся задание правильно найти свой аэродром и как можно быстрее посадить самолёт.



Математический футбол

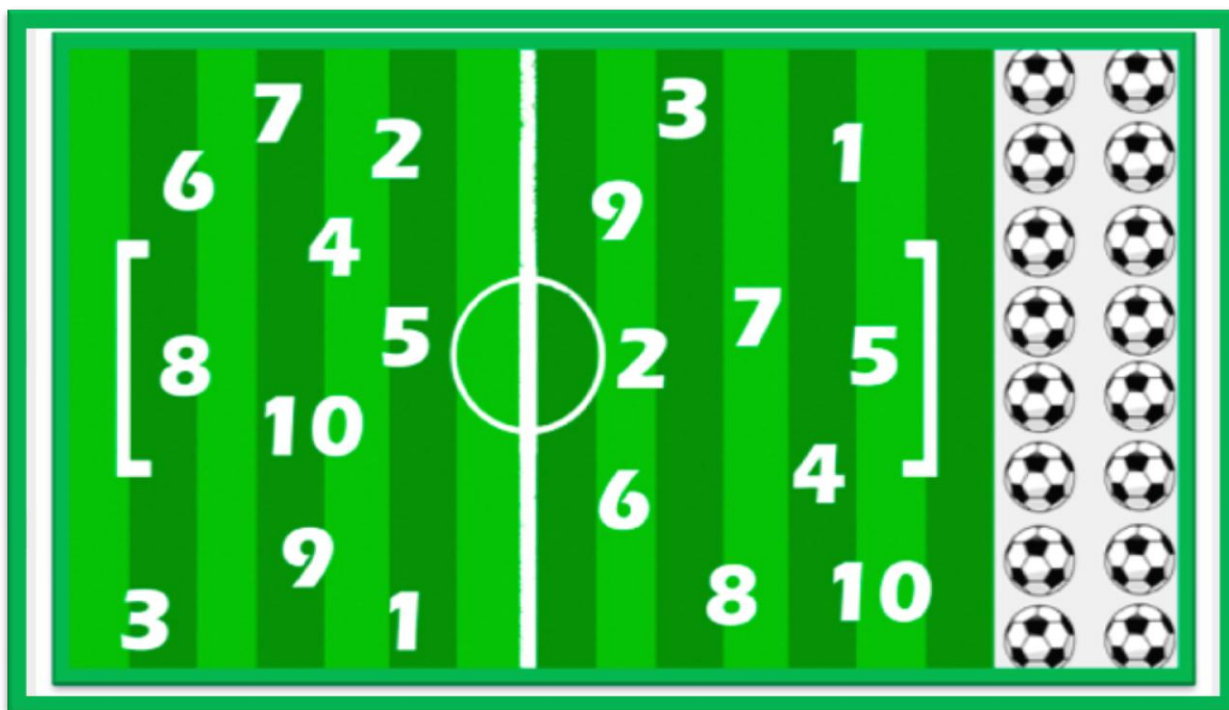
Цель игры: закрепление приёмов сложения и вычитания в пределах 10

Оборудование: набор плоскостных футбольных мячей, на обратной стороне которых написаны примеры. На футбольном поле расположены цифры от 1 до 10

Ход игры:

Дети делятся на две команды, по очереди подходят, берут мяч и совершают «удар» по мячу, решив пример. Мяч располагают на поле на цифру, которая является ответом примера или забирают себе цифру. Выигрывает та команда, которая справится без ошибок.

Второй вариант: цифры от 1 до 10 располагают в воротах. Дети также по очереди «бьют» по воротам, решив пример. Защищаются количество голов(правильно решённые примеры)



Водители и диспетчер

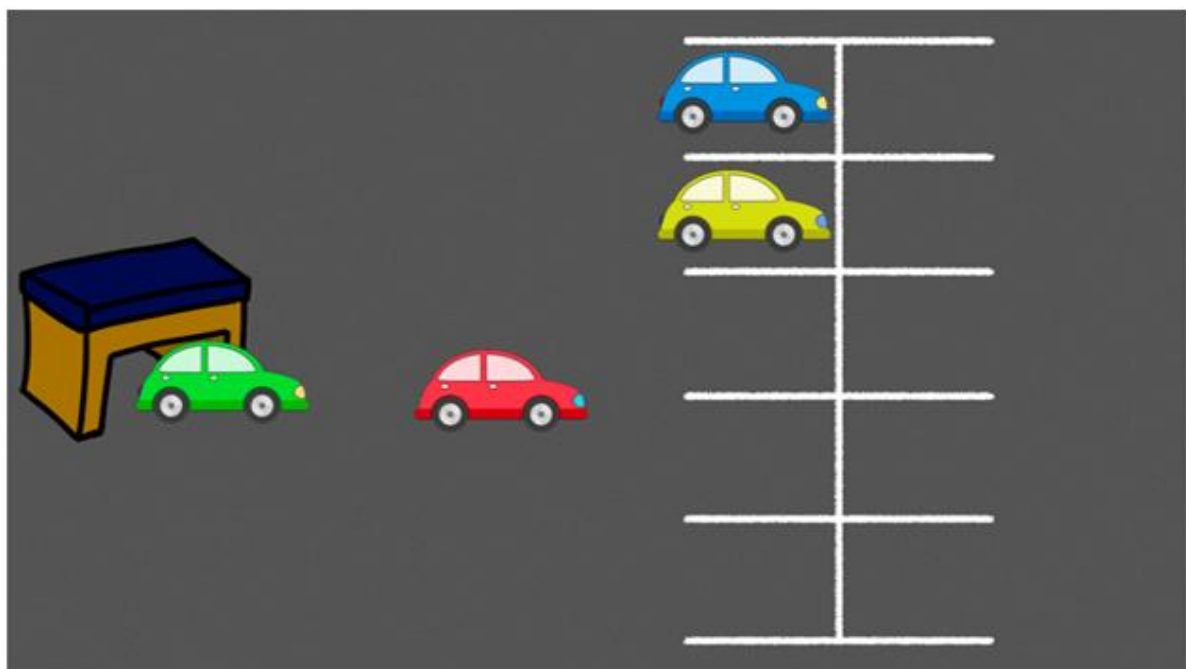
Цель игры: закрепление состава числа первого десятка.

Оборудование: силуэты машин, (можно набор маленьких машин), гараж и стоянка (можно построить из строительного материала).

Ход игры:

Гараж и стоянку расположить на некотором расстоянии друг от друга. Ребёнок-диспетчер отправляет по одной машине из гаража. Водители, остальные дети, отвечают, сколько уехало из гаража и сколько приехало на стоянку.

Например: Из гаража выехала одна машина, на стоянке стоит одна машина. Из гаража выехала ещё одна машина, на стоянке две машины и т.д.



Коллекционеры

Цель игры: знакомить с монетами, как средством оплаты, закрепление умения в решения задач.

Оборудование: рисунки монет, марки и открытки с ценой

Ход игры:

Дети выбирают продавца, остальные – коллекционеры. Первое время роль продавца берёт на себя воспитатель, освоив игру, дети сами могут распределять роли между собой.

У продавца наборы открыток и марок. Коллекционер просит продать понравившуюся марку или открытку. Продавец называет цену, а коллекционер отсчитывает количество монет.



Почтальон

Цель игры: закрепление приёмов сложения и вычитания в пределах 10.

Оборудование: силуэты домиков с цифрами от 1 до 10, карточки с примерами.

Ход игры:

Первый вариант: дети делятся на жителей и почтальонов. Жители занимают свои домики, а почтальоны разносят письма (карточки с примерами). Жители проверят, правильно ли почтальон принёс письмо.

Второй вариант: игра проводится небольшой подгруппой или индивидуально. Все дети почтальоны, у них несколько адресов (примеров). Почтальоны разносят письма, а воспитатель внимательно следит, чтобы дети, правильно решали примеры.

