

ГОМЕЛЬСКАЯ ОБЛАСТЬ

Главное управление образования Гомельского облисполкома
Отдел образования Житковичского района
ГУО «Дошкольный центр развития ребенка г.Житковичи»

**КАРТОТЕКА ИГР
ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ
«ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ
ПРЕДСТАВЛЕНИЯ»
(для воспитанников
второго раннего возраста)**

*Корж Анжелика Григорьевна,
воспитатель дошкольного образования*

*Гомель
2026*

Дидактическая игра «Собери цветок»

Цель: совершенствование навыка находить среди кружков разного цвета нужный и вставлять его в середину цветка; развитие мелкой моторики рук.

Материал: цветы красного, синего, желтого, зеленого цветов с вырезанной серединой и кружочками к ним.

Ход игры

Педагог предлагает выбрать кружок нужного цвета и вставить в цветок. Когда каждый соберёт свой цветок, сделать букет и показать его кукле. (Воспитатель спрашивает у детей, какого цвета у них цветы, серединка).

Дидактическая игра «Соберем пирамидку»

Цель: развитие умения собирать пирамидку: снимать и нанизывать кольца. Формировать умения находить одинаковые по величине предметы путем накладывания одного предмета на другой.

Материал: пирамидки из пяти колец

Ход игры

Воспитатель показывает детям пирамидку, они рассматривают её. Затем воспитатель снимает с пирамидки кольца, сопровождая свои действия словами: «Была пирамидка, кольца сняли – будем кольца на стержень надевать! Далее снова разбирает и собирает пирамидку. После этого предлагает всё самостоятельно проделать детям.

Дидактическая игра «Узнай и назови»

Цель: формирование представлений о предметах круглой формы.

Материал: помидор, яблоко, апельсин.

Ход игры

Воспитатель показывает детям муляжи помидора, яблока, апельсина. И спрашивает у детей, что у меня в руке? Дети должны узнать и назвать. Воспитатель описывает каждый предмет. Помидор красный, круглый как шарик, вкусный. Аналогично описываются другие предметы.

Дидактическая игра «Спрячь мышку»

Цель: различение предметов по величине способом наложения.

Материал: две картонные фигурки мышек (большая и маленькая), два домика с круглыми входами-норками (большая норка и маленькая).

Ход игры

Ребенок берет мышку и пытается «спрятать» её в норку, накладывая фигурку на отверстие. Выясняется, что большая мышка не пролезает в маленькую норку, а маленькая мышка «теряется» в большой норе. Задача — подобрать для каждой мышки свою норку, точно совмещая размеры.

Дидактическая игра «Пирамидка для мишки и зайки»

Цель: сравнение предметов «большой — маленький» способом приложения.

Материал: два плоских стержня (высокий и низкий), крупные кольца от большой пирамидки и мелкие кольца от маленькой пирамидки, игрушки Мишка (большой) и Зайка (маленький).

Ход игры

Педагог говорит, что Мишка любит большие кольца, а Зайка – маленькие. Ребенок прикладывает кольцо к кольцу: если они одинаковые, отдает Мишке, если маленькое – Зайке. Затем надевает кольца на стержни, прикладывая их к росту игрушек (мишке нужен высокий стержень, зайке – низкий).

Дидактическая игра «Башня для петушка»

Цель: выделение понятий «высокий – низкий» через наложение кубиков.

Материал: набор одинаковых кубиков (6–8 штук) для высокой башни и 2–3 кубика для низкой, игрушка Петушок.

Ход игры

Ребенок строит две башни, накладывая кубик на кубик. Петушок «слетает с забора» и пытается сесть то на высокую, то на низкую башню. Воспитатель комментирует: «На высокую башню взлететь легко, а на низкую — лапки свешиваются». Ребенок показывает, где высоко, а где низко.

Дидактическая игра «Одень матрешек»

Цель: сравнение по величине способом наложения деталей одежды.

Материал: две матрешки (большая и маленькая), два комплекта одежды (сарафаны, косынки), каждый четко соответствует размеру своей куклы.

Ход игры

Ребенок выбирает сарафан и накладывает на матрешку. Если сарафан слишком мал или велик (не совпадают края), значит, не подходит. Задача – методом проб надеть на каждую матрешку только «свою» одежду.

Дидактическая игра «Рыбки в пруду»

Цель: закрепление понятий «большая – маленькая» наложением силуэтов.

Материал: лист картона синего цвета (пруд), вырезанные из картона рыбки (большая и маленькая), цветные пятна-водоросли (большие и маленькие пятна).

Ход игры

Ребенок «запускает» рыбок в пруд. Большую рыбку нужно положить на большое пятно водорослей (чтобы спряталась), маленькую – на маленькое. Если положить неправильно – рыбка «видна» (не совпадают контуры). Ребенок учится точно совмещать фигуры по размеру.