**«Картотека дидактических игр по ФЭМП»**

Игры на закрепление количества и счета.

**«Прятки»**

Цель: Усвоение числового ряда, развитие внимания.

Ход игры: Назвать цепочку чисел, пропуская несколько из них. Задача детей назвать пропущенные числа.

**«Покажи столько же»**

Цель: упражнять детей в счете.

Материал: карточки с изображением предметов от 1 до 10.

Ход игры: Показать карточку, на которой нарисовано столько же предметов, сколько показал воспитатель.

**«Кто быстрее найдёт»**

Цель: упражнять детей в счёте на расстоянии.

Ход игры : Предложить детям найти группы игрушек, мебели, вещей. (По 8,10 и т. д.). Можно заранее поставить группами игрушки, геометрические фигуры.

**«Сделай столько же»**

Ход игры : Воспитатель показывает цифру и просит детей сделать столько же раз какое – либо движение (приседание, поднять руки вверх и т . д.). Затем дети должны объяснить сколько раз они приседали и почему.

**«Что изменилось» (авторская).**

Цель: Упражнять детей в счете, развивать память и внимание.

Ход игры: Предложить детям пересчитать игрушки, а затем отвернуться. Воспитатель меняет местами предметы или игрушки, дети поворачиваются и должны объяснить, что изменилось.

«**У кого столько же кружков» или «Покажи цифру»(авторская).**

Цель: упражнять в счете звуков с закрытыми глазами; закрепить умение устанавливать соответствие между количеством наглядно воспринимаемых предметов и звуков.

Материал: 2 палочки; числовые фигуры или цифры по 4 карточки на каждого с разным количеством кружков или цифр (4, 5,6,8).

Ход игры: Воспитатель предлагает достать фигуры (цифры) из конверта и положить их в ряд перед собой, затем объясняет задание: «Я буду стучать палочкой о палочку, а вы будете считать звуки с закрытыми глазами. Те,

у кого есть карточки, на которых столько же кружков (цифр), сколько раз я постучала, поднимут их. Сначала сосчитайте и запомните, сколько кружков на карточках или какая цифра. А теперь закройте глаза и слушайте.

**«Посчитай яблоки»**

Ход игры: Схематично изобразите несколько тарелок, в каждой из которых - разное количество конфет или яблок. Попросите ребёнка обозначить цифрами количество яблок в тарелках. В какой тарелке больше яблок?

Почему? Значит, цифра ,обозначающая количество яблок в этой тарелке, больше остальных чисел. Таким образом, сравнивая количество яблок в каждой тарелке, рассмотрите каждую цифру.

**«Какой цифры не стало»**

Ход игры: Дети играют парами. Воспитатель предлагает детям разложить цифры по порядку от 0до 10. Затем один ребенок в паре закрывает глаза, другой переставляет цифры в числовом ряду. Открыв глаза, ребенок отмечает, что изменилось. Если он правильно угадывает, то становится ведущим.

«**Медведь и пчёлы»**

Правила игры: Выбирается медведь, все остальные пчёлы. Определяется место, где у пчёл домик- черта, за которой, медведь имеет право их ловить. По сигналу ведущего пчёлы подходят к медведю и спрашивают: «Медведь, что ты ешь?» Медведь отвечает: «малину», «рыбу», «шишки»… Но как только медведь скажет: «Мёд!»- он бросается на пчёл и начинает их ловить. Те , спасаясь бегут в домик. Кого медведь поймал, того отводит к себе в берлогу. После трёх выходов выбирают нового водящего- медведя. Кто за время игры поймал больше пчёл, чем другие, объявляется победителем.

**«Считай, не ошибись»**

Ход игры: В игре используется мяч. Дети встают полукругом. Перед началом игры воспитателем задается вопрос, в каком порядке (прямом или обратном) считать. Затем бросается мяч и называется число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра проходит в быстром темпе, задания повторяются многократно, что бы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие.

**«Подбери игрушку»**

Цель: упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его, учить находить равное количество игрушек.

Ход игры: Воспитатель объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько игрушек, сколько он скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Витя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором-3, на третьем-4, на четвертом-5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно ли выполнено задание.

«**Назови и сосчитай»**

Цель: учить детей считать звуки, называя итоговое число.

Ход игры: лучше начать со счета игрушек, вызвав к столу 2-3 детей, после этого сказать, что дети хорошо умеют считать игрушки, вещи, а сегодня они научатся считать звуки. Воспитатель предлагает детям сосчитать, помогая рукой, сколько раз он ударит по столу. Он показывает, как надо в такт ударам производить взмах кистью правой руки, стоящей на локте. Удары производят негромко и не слишком часто, чтобы дети успевали их считать. Сначала извлекают не более 1-3 звуков и только тогда, когда дети перестанут ошибаться, количество ударов увеличивается. Далее, предлагается воспроизвести указанное количество звуков. Педагог по очереди вызывает детей к столу и предлагает им ударить молоточком, палочкой о палочку 2-5 раз. В заключение всем детям предлагают поднять руку (наклониться вперед, присесть) столько раз, сколько раз ударит молоточек.

**«Хватит ли?»**

Цель: учить детей видеть равенство и неравенство групп предметов разного размера, подвести к понятию, что число не зависит от размера.

Ход игры: педагог предлагает угостить зверей. Предварительно выясняет: «Хватит ли зайчикам морковок, белочкам орехов? Как узнать? Как проверить? Дети считают игрушки, сравнивают их число, затем угощают зверят, прикладывая мелкие игрушки к крупным. Выявив равенство ж неравенство числа игрушек в группе, они добавляют недостающий предмет или убирают лишний.

**«Собери фигуру»**

Цель: учить вести счет предметов, образующих какую-либо фигуру.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям подвинуть к себе тарелочку с палочками и спрашивает: «Какого цвета палочки? По сколку палочек каждого цвета? Предлагает разложить палочки каждого цвета так, чтобы получились разные фигуры. После выполнения задания дети еще раз пересчитывают палочки. Выясняют, сколько палочек пошло на каждую фигуру. Педагог обращает внимание на то, что палочки расположены по-разному, но их поровну - по 4 «Как доказать, что палочек поровну? Дети раскладывают палочки рядами одну под другой.

**«На птицефабрике»**

Цель: упражнять детей в счете в пределах, показать независимость числа предметов от площади, которую они занимают.

Ход игры: Воспитатель: «Сегодня мы пойдем на экскурсию - на птицефабрику. Здесь живут куры и цыплята. На верхней жердочке сидят куры, их 6, на нижней - 5 цыплят. Сравнивают курочек и цыплят, определяют, что цыплят меньше чем курочек. «Один цыпленок убежал. Что нужно сделать, чтобы курочек и цыплят стало поровну? (Нужно найти 1 цыпленка и вернуть курочке). Игра повторяется. Воспитатель незаметно убирает курицу, дети ищут маму-курицу для цыпленка, и т. д.

**«Посчитай птичек»**

Цель: показать образование чисел 6 и 7, научить детей вести счет в пределах 7.

Ход игры: Педагог выставляет на наборном полотне в один ряд 2 группы картинок(снегирей и синичек(на некотором расстоянии одну от другой и спрашивает: «Как называют этих птиц? Поровну ли их? Как проверить?» Ребенок размещает картинки в 2 ряда, одну под другой. Выясняет, что птиц поровну, по 5. В. добавляет синичку и спрашивает: «Сколько стало синичек? Как получилось 6 синичек? Сколько было? Сколько добавили? Сколько стало? Каких птиц получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше:6 или 6? Какое меньше? Как сделать, чтобы птиц стало поровну по 6. (Подчеркивает, если одну птицу убрать, то тоже станет поровну по 5). Убирает 1 синицу и спрашивает: «Сколько их стало? Как получилось число 5». Снова добавляет по 1 птичке в каждом ряду и предлагает всем детям сосчитать птиц. Аналогичным образом знакомит с числом 7.