



Картотека ігор

для дошкільників

Математична скарбничка



«ДОПОМОЖИ БДЖІЛЦІ ЗІБРАТИ НЕКТАР»

Дидактичне завдання: закріпити навички читання прикладів, склад числа з двох менших в межах 9, розв'язання прикладів на додавання на основі складу чисел. Вчити застосовувати набуті знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять.

Обладнання: сюжетна картинка із зображенням бджілки, яка збирає нектар, приклади.

Ігрове завдання: розв'язати приклад і знайти правильну відповідь - цифру.





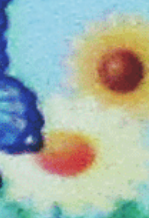
9



$$4+5$$

$$1+8$$

$$6+3$$



«ПОЛІЧИ ГНОМИКІВ»

Дидактичне завдання: закріпити навички кількісної лічби предметів та цифри в межах 7. Вчити застосовувати набуті знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять. Виховувати інтерес до гри.

Обладнання: сюжетна картинка із зображенням гномиків.





«ЗНАЙДИ ГЕОМЕТРИЧНУ ФІГУРУ»

Дидактичне завдання: закріпити навички розпізнавати і називати предмети оточуючого світу та співвідносити їх з відповідною геометричною фігурою (трикутником, чотирикутником, овалом). Вчити застосовувати набуті знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу, логічне мислені пам'ять. Виховувати інтерес до гри.

Обладнання: сюжетна картинка із зображенням предметів круглої (трикутної, чотирикутної, овальної) форми.

Ігрове завдання: знайти відповідну геометричну фігуру.



«КОЛИ ЦЕ БУВАЄ...»

Дидактичне завдання: закріпити з дітьми поняття: ранок, день, вечір, ніч та відповідні дії людей у цей період часу. Користуватись поняттями: вранці, вдень, ввечері та вночі. Вчити застосовувати набуті знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять. Виховувати інтерес до гри.

Обладнання:

сюжетна картинка із зображенням частини доби.

Ігрове завдання:

скласти картинку та назвати частину доби.







ХУДОЖН
ЛІТЕРАТУ
А

«ЗНАЙДИ КАЗКОВОГО ГЕРОЯ»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про українські народні казки та їх головних героїв. Вчити співвідносити казкові сюжети. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять. Виховувати інтерес до гри.

Обладнання: сюжетні картинки до казок «Вовк та семеро козенят», «Котик та півник», «Колосок», «Лисичка - сестричка та Вовк - панібрат» та головні герої цих казок.

Ігрове завдання: знайти головного героя.



Дитина в довкіллі



«ХТО ДЕ ПРАЦЮЄ»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про професії дорослих: моряк, пекар, впізнавати та називати види водного транспорту, розширити знання про працю людей на хлібозаводі. Вчити застосовувати набуті знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять. Виховувати інтерес до гри.

Обладнання: сюжетні картинки із зображенням різних видів водного транспорту та хлібобулочних виробів.

Ігрове завдання: впізнати та назвати професію.





«ЩО ПОТРІБНО ДЛЯ РОБОТИ»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про працю лікаря, впізнавати і називати медичне приладдя, вміти його співвідносити його з професією. Вчити застосовувати набуті знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять. Виховувати інтерес до гри.

Обладнання: сюжетна картинка із зображенням іграшкових медичних інструментів.

Ігрове завдання: співвіднести приладдя з професією.





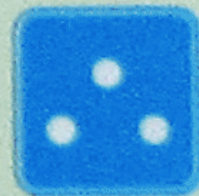
«ОДЯГНЕМ О ЛЯЛЬКУ»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про український національний одяг. Впізнавати та називати предмети одягу: спідниця, сорочка - вишиванка, чоботи, вінок. Застосовувати набуті знання в ігровій діяльності та повсякденному житті. Розвивати увагу, логічне мислення, пам'ять. Виховувати інтерес до гри.

Обладнання: сюжетна картинка із зображенням українського національного одягу.

Ігрове завдання: впізнати та назвати національність ляльки.







Виконала:
студентка 1
курсу
ДО 20 мзп
Швець Дар`я