**КАРТОТЕКА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**

**1.«ПРИДУМАЙ САМ».**

**Цель.**Формировать умение использовать один и тот же предмет в качестве заместителя.

**Ход игры.** Воспитатель (или водящий) предлагает выбрать каждому ребёнку по одному предмету (кубик, лист, шишка и т.д.) и пофантазировать: на что похожи предметы?

**2. «ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»**

**Цель**. Учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов, замечать необычное в самых обычных вещах; развивать фантазию.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, воспитатель стоит в центре круга. Он кладёт предмет (или предметы) и предлагает ребятам подумать, на что он похож. Затем педагог бросает мяч кому-либо из детей. Этот ребёнок должен ответить, остальные ребята дополняют его ответ.

**3. «НЕ ОШИБИСЬ!»**

**Цель.** Развивать быстроту мышления; закреплять знания о том, что дети делают в разное время суток.

**Ход игры**. Воспитатель называет разные части суток (или действия детей). Дети должны ответить одним словом: «*Завтракаем*» или «*Умываемся*» (или назвать часть суток).

**4. «СКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ?»**

**Цель**. Обучать детей предметному счёту; развивать количественные представления, умение понимать и называть числительные.

**Ход игры.** Найти и назвать одинаковые предметы (*два, три*…), а затем те, которые встречаются по одному. Задание может быть изменено: найти как можно больше одинаковых предметов.

**5. «КАКОЕ БЫВАЕТ?»**

**Цель**. Учить классифицировать предметы по цвету, форме, по качеству, материалу; сравнивать, сопоставлять, подбирать наименования, подходящие под определение.

**Ход игры.** Педагог спрашивает: «Расскажите, что бывает зелёным?» *(Огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, ёлка).*

 \_ Что бывает широкой? (*Река, лента, дорога, улица*).

За каждое правильно сказанное слово ребёнок получает фишку. Выигрывает тот ребёнок, который больше всех назовёт слов.

**5. «ПУТЕШЕСТВИЕ».**

**Цель**. Учить детей находить дорогу по ориентирам.

**Ход игры**. Воспитатель выбирает одного-двух ведущих, которые по заметным ориентирам (*деревья, кустарники, клумбы, постройки)* определяют дорогу. По ней все дети должны прийти к спрятанной игрушке.

**7. «ХЛОПКИ».**

**Цель**.  Развивать количественные представления.

**Ход игры**. Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду считать до 5, и как только я произнесу слово «пять», все должны хлопнуть в ладоши. При произнесении других чисел хлопать не надо.» Дети вместе с педагогом считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая в них. Педагог 2-3 раза проводит игру правильно,  затем начинает ошибаться: при произнесении числа 3 или какого-либо другого (*но не 5*) он быстро разводит и соединяет руки, как будто хочет хлопнуть. Дети, которые повторили движение и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть за кругом.

**8. «НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ».**

**Цель.**Уточнять представления детей о форме предметов.

**Ход игры.**Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать    как можно больше предметов данной формы.

**9. «КТО ЖЕ Я?»**

**Цель.** Учить называть указанное растение.

**Ход игры.** Воспитатель указывает на какое-либо растение. Тот, кто первым назовёт растение и его форму (*дерево, кустарник, трава*), получает фишку.

**10. «УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ».**

**Цель.** Учить детей описывать признаки предмета, воспринимаемые на ощупь.

**Ход игры.** Воспитатель в мешочек складывает природный материал: камешки, веточки, орехи, жёлуди. Ребёнок должен на ощупь определить предмет и рассказать о нём, не доставая из мешочка. Остальные дети должны определить предмет по описанию.

**11. «ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ».**

**Цель.** Развивать воображение, умение считать; закреплять представления об искусственных объектах (для детей мы их называем объектами «неприроды») и геометрических фигурах.

**Ход игры.** Воспитатель называет детям объект «неприроды», а дети должны отгадать, на какую геометрическую фигуру он похож.