

**Картотека игр по ФЭМП разработана для родителей детей младшего  
возраста.**

№	Название игры	Чему вы научите ребенка	Ход игры
1.	«Много — мало».	Развивать умения сравнивать без пересчета количества одинаковых объектов.	<p>Вместе с малышом погрузите в маленькую машинку 3 кубика, а в большую машинку 5 кубиков. Покажите ребенку, что в одной мало кубиков, а в другой — много. Скажите: «Давай отвезем кубики мишке!» Отвезите кубики мишке. Выгрузите из большой машины: «Вот тебе, мишка, много кубиков!» Затем выгрузите из маленькой: «А тут мало!»</p> <p>В следующий раз погрузите в маленькую машину много кубиков (4-5), а в большую поменьше (2-3). Покажите ребенку, что теперь в большой машине мало кубиков, а в маленькой много.</p> <p>Можно предложить ребенку сделать так, чтобы в обеих машинах кубиков было поровну. Скажите: «Одинаково! Поровну!» В одну из машин (любую) положите еще два кубика. Покажите: «Теперь здесь больше!» Добавляя разное количество кубиков в машинки, можно несколько раз смотреть с малышом, где больше, а где меньше.</p> <p>Варианты: Если вы играете на улице, в машину можно грузить камешки.</p>
2.	«Счетные	С помощью этой игры вы	Выкладываете вместе с

	<b>палочки»</b>	научите ребенка счёту, познакомите с геометрическими фигурами, понятием симметрии.	ребенком различные картинки или фигурки из палочек — домик, грибок, елку, ежика, стрекозу, цветы, кораблик, зонтик, буквы. Рассказывайте ребенку, как называется та или иная фигура.
3.	<b>«Помоги собрать урожай».</b>	Игра развивает навыки классифицирования.	Разложите овощи и фрукты (или картинки с их изображением) вперемешку. Попросите ребенка собрать и сложить в одну корзинку фрукты, а в другую — овощи.
4.	<b>«Три квадрата»</b>	Эта игра помогает научить детей соотносить по величине три предмета и обозначить их отношения словами: «большой», маленький», «средний», самый большой», «самый маленький».	Вы показываете ребенку квадраты разной величины и проговариваете: «Этот самый большой, этот - поменьше, а этот самый маленький .» А потом предлагаете ребенку самому показать самый большой квадрат, средний и самый маленький. После этого можно предложить ребенку построить из квадратов башни. Квадраты можно использовать вырезанные из картона и выкладывать их на столе, а также можно использовать кубики разной величины.
5.	<b>«Составь предмет»</b>	Игра помогает упражнять ребенка в составлении силуэта предмета из отдельных частей (геометрических фигур).	В игре используем крупные игрушки: домик, неваляшка, снеговик, елка, грузовая машина. На полу располагаем наборы разных геометрических фигур. Вы предлагаете ребенку назвать игрушки, стоящие у него на столе, и составить любую из них, пользуясь набором геометрических фигур. Поощряете и стимулирует действия ребенка. При

			затруднении помогаете ему. После того как ребенок построил спрашиваете: «Что составил? Из каких геометрических фигур?».
6.	<b>«Подбери фигуру»</b>	Игра помогает закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.	Вы показываете ребенку фигуры, обводите каждую пальцем. Даете задание ребенку: «У тебя на столе лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложи все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Попросите ребенка обводить каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («прятать») ее на начерченную фигуру. Фигуры используем вырезанные из картона или бумаги.
7.	<b>«Мишка спрятался»</b>	Игра помогает развивать зрительное внимание и запоминание, учить последовательно осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.	Вы показываете ребенку мишку и говорите, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно найти место, где спрятаться. Потом ведете ребенка вдоль одной из стен комнаты, останавливаясь возле отдельных предметов: «Вот шкаф. Он большой, мишка, наверное, не залезет. Это полка, в ней много книг мишке будет тесно». Наконец находите подходящее место - обязательно открытое, расположенное на уровне глаз ребенка. Сажаете туда игрушку, отводите ребенка в противоположный конец комнаты. Вместе 10 раз хлопаете в ладоши, и спрашиваете, кто может

			найти игрушку. Если ребенок затрудняется выполнить задание, то помогаете вспомнить, куда вы шли, чтобы спрягать мишку, просите снова вспомнить этот путь.
8.	<b>«Ищи и находи»</b>	Закрепляет умение находить в комнате предметы разной формы по слову-названию; развивать внимание и запоминание.	Вы заранее раскладываете в разных местах комнаты игрушки разной формы и говорите: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найди и принеси мне». Ребенок начинает искать, а если затрудняется вы ему помогаете. Ребенок находит нужные предметы. Вы рассматриваете их вместе с ребенком, оцениваете результат выполнения задания. Игра повторяется, ребенок ищет предметы другой формы.
9.	<b>«Наш день»</b>	Игра помогает научить и закрепить представление о частях суток, закрепить умение правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».	Ребенок сидит напротив вас. Вы, при помощи куклы, производите различные действия, по которым ребенок должен определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем называете действие, например: «Кукла умывается», предлагаете ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Вы можете прочитать отрывок из стихотворения Петрушиной: <i>Кукла Валя хочет спать.</i>

			<p><i>Уложу ее в кровать. Принесу ей одеяло, Чтоб быстрее засыпала.</i></p> <p>Ребенок укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает.</p>
10	<b>«Когда это бывает»</b>	С помощью данной игры вы учите ребенка называть временные отрезки: утро, день, вечер, ночь.	<p>С ребенком рассматриваете картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени. Иллюстрации должны быть такими, чтобы на них были явно видны признаки, характерные для данного отрезка времени. Вы выясняете, что делают дети (взрослые), нарисованные на картинке, когда они это делают. Предлагаете вопросы: «А ты что делал утром? Днем?» Или: «А ты, когда играешь? Гуляешь? Спишь?»</p>