



- **ДОУ: МАДОУ детский сад № 82 «Сказка»**
 - **Должность: Воспитатель**
 - **Ф.И.О.: Бакулина Анжелика Сергеевна**
- **Название игры: «Математическое путешествие»**

➤ Цель игры: закреплять знания детей об известных геометрических фигурах и их свойствах.

➤ Задачи: закреплять умения анализировать форму предметов, развивать умение моделировать геометрические фигуры, конструировать фигуры по контурным образцам, развивать геометрическую зоркость.

➤ Оборудование: игровое поле, 4 кубика, 6 конвертов с заданиями, набор плоскостных геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник, многоугольник) разного цвета (красный, синий, желтый).

➤ Фанты, медали.

➤ Приложение:

1 кубик с точками от 1 до 6, на каждой плоскости (определяет количество ходов)

2 кубик с плоскостями разного цвета: синий, красный, желтый, зеленый, оранжевый, сиреневый (определяет цвет фигуры).

3 кубик с геометрическими фигурами: квадрат, круг, треугольник, прямоугольник, многоугольник: пяти и шестиугольник (определяет форму фигуры).

4 кубик (человечки маленькие и большие) определяет размер фигуры (большая или маленькая).

Веселый смайлик – «дополнительный ход вне очереди».

Грустный смайлик – «пропускаешь ход». «Ход вперед» - называя геометрические фигуры.

«Ход назад» - называя геометрические фигуры.

Если игроку выпадает оранжевый, зеленый, или сиреневый цвет, то для его получения он смешивает цвета при помощи фишек.

➤ Правила игры.

1 вариант: Играют от 2 до 6 детей и ведущий. Дети по очереди выбрасывают 4 кубика из мешочка. По выпавшему варианту ребенок определяет цвет, форму и размер фигуры, отсчитывает количество шагов и кладет соответствующую фигуру на нужную ячейку. Победитель: тот, кто первый дойдет до финиша.

2 вариант: Играют от 2 до 6 детей и ведущий. Дети по очереди выбрасывают 4 кубика из мешочка. Ребенок определяет цвет, форму и размер фигуры, отсчитывает количество шагов и кладет соответствующую фигуру на нужную ячейку. Если участник игры попадает на домик, то получает задание из конверта. За правильно выполненное задание участник получает фант.

Участники копят фанты в течение определенного (установленного) времени. Победителем становится тот, кто наберет большое количество фантов. Фанты обмениваются на значок или медаль.

