

Дидактические игры на различение величины предметов

Игра: «Нанизывание больших и маленьких бус».

Цель: учить детей чередовать предметы по величине.

Материал: для каждого ребёнка по восемь деревянных бусин двух величин одинакового цвета и формы (диаметр большой бусины 2см, маленькой 1см, тонкие шнуры или толстые нитки с навощенными или предварительно опущенными в клей концами).

Ход игры: воспитатель показывает детям красивую куклу и поясняет, что она пришла к ним в гости и что-то принесла в корзиночке. Кукла здоровается с детьми, воспитатель предлагает детям тоже здороваться с куклой. Куклу сажает на стол и, вынимая из корзиночки коробочку, показывает детям, что там лежат большие и маленькие бусинки и нитка. Кукла просит сделать для нее красивые бусы. Взрослый берёт вначале большую, затем маленькую бусинку и нанизывает их на нитку одну за другой. Переходя от одного ребёнка к другому, воспитатель обучает каждого малыша нанизыванию бус. Затем воспитатель говорит детям, что кукла принесла ещё много бус и раздает каждому из детей материал для самостоятельного выполнения задания. Педагог внимательно следит за деятельностью воспитанников. Одним детям помогает продевать нитку в отверстие бусинок, другим напоминает о чередовании бусинок: сначала большая, затем маленькая, вот так.

Игра "Большая и маленькая куклы"

Цель: различать и называть предметы по величине.

Материал: куклы, стол, стул, посуда больших размеров и такие же предметы - маленькие.

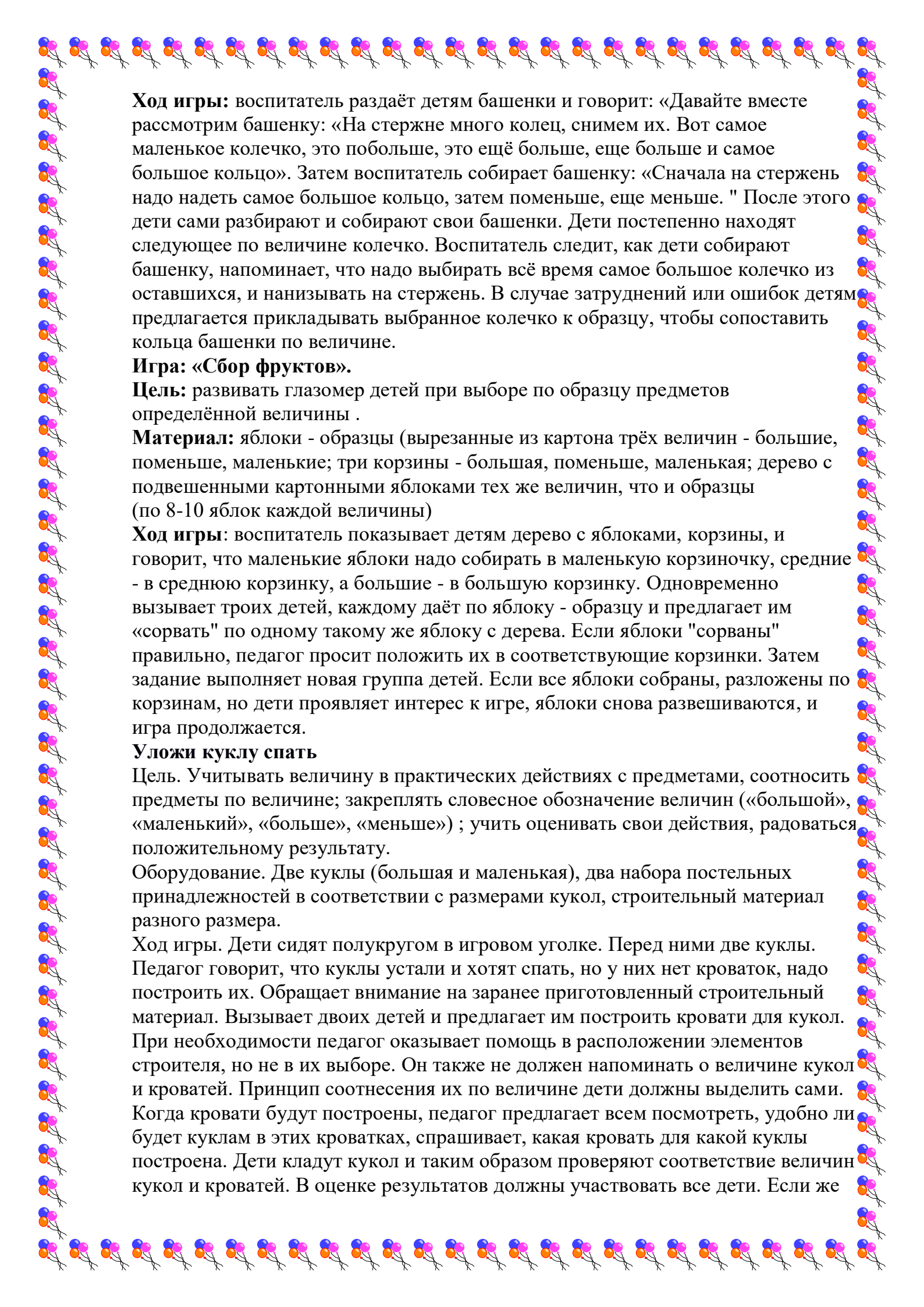
Ход игры: дети сидят на стульях полукругом, воспитатель - напротив, за детским столом. Воспитатель ставит на стол справа кукольный стол и стул больших размеров и сажает большую куклу, а слева - маленькую мебель и сажает маленькую куклу. После этого обращается к детям: «Это большая кукла, а это - маленькая. Большая кукла сидит на большом стуле около большого стола. Большую куклу зовут Маша, а маленькую куколку Катя. «Зачем они сели за стол, Саша? Наверное, им пора позавтракать.

Спросите у Маши и Кати, мыли они руки? Они говорят, что они ручки помыли. Завяжем им салфетки и будем их кормить. Нина, подойди ко мне (показывает две тарелки - большую и маленькую.) Из какой тарелки мы будем кормить Машу? А Катю? Правильно, Маша большая, ее мы будем кормить из большой тарелки, поставь перед ней большую тарелку, а Катя маленькая, поставь перед ней маленькую тарелочку. Затем воспитатель раздает детям ложки (большие и маленькие) и просит дать большой кукле большую ложку, а маленькой кукле маленькую ложку.

Игра: « Соберём башенку».

Цель: учить детей собирать башню, ориентируясь на образец и располагая кольца по убывающей величине.

Материал: башенка - образец и башенки на каждого ребёнка (башенка состоит из 5 колец) .



Ход игры: воспитатель раздаёт детям башенки и говорит: «Давайте вместе рассмотрим башенку: «На стержне много колец, снимем их. Вот самое маленькое колечко, это побольше, это ещё больше, еще больше и самое большое кольцо». Затем воспитатель собирает башенку: «Сначала на стержень надо надеть самое большое кольцо, затем поменьше, еще меньше. " После этого дети сами разбирают и собирают свои башенки. Дети постепенно находят следующее по величине колечко. Воспитатель следит, как дети собирают башенку, напоминает, что надо выбирать всё время самое большое колечко из оставшихся, и нанизывать на стержень. В случае затруднений или ошибок детям предлагается прикладывать выбранное колечко к образцу, чтобы сопоставить кольца башенки по величине.

Игра: «Сбор фруктов».

Цель: развивать глазомер детей при выборе по образцу предметов определённой величины .

Материал: яблоки - образцы (вырезанные из картона трёх величин - большие, поменьше, маленькие; три корзины - большая, поменьше, маленькая; дерево с подвешенными картонными яблоками тех же величин, что и образцы (по 8-10 яблок каждой величины)

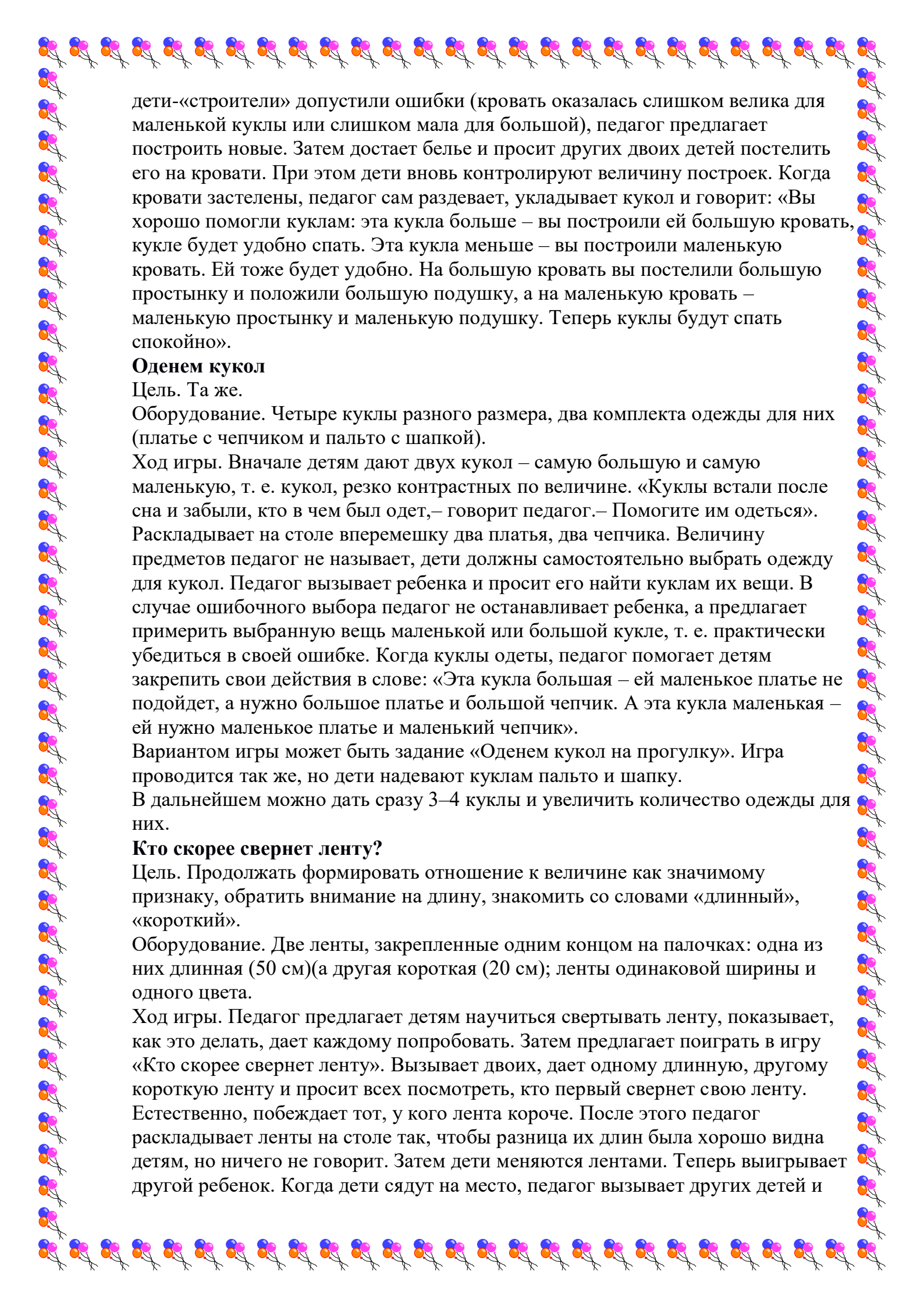
Ход игры: воспитатель показывает детям дерево с яблоками, корзины, и говорит, что маленькие яблоки надо собирать в маленькую корзиночку, средние - в среднюю корзинку, а большие - в большую корзинку. Одновременно вызывает троих детей, каждому даёт по яблоку - образцу и предлагает им «сорвать" по одному такому же яблоку с дерева. Если яблоки "сорваны" правильно, педагог просит положить их в соответствующие корзинки. Затем задание выполняет новая группа детей. Если все яблоки собраны, разложены по корзинам, но дети проявляет интерес к игре, яблоки снова развешиваются, и игра продолжается.

Уложи куклу спать

Цель. Учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше»); учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату.

Оборудование. Две куклы (большая и маленькая), два набора постельных принадлежностей в соответствии с размерами кукол, строительный материал разного размера.

Ход игры. Дети сидят полукругом в игровом уголке. Перед ними две куклы. Педагог говорит, что куклы устали и хотят спать, но у них нет кроваток, надо построить их. Обращает внимание на заранее приготовленный строительный материал. Вызывает двоих детей и предлагает им построить кровати для кукол. При необходимости педагог оказывает помощь в расположении элементов строителя, но не в их выборе. Он также не должен напоминать о величине кукол и кроватей. Принцип соотнесения их по величине дети должны выделить сами. Когда кровати будут построены, педагог предлагает всем посмотреть, удобно ли будет куклам в этих кроватках, спрашивает, какая кровать для какой куклы построена. Дети кладут кукол и таким образом проверяют соответствие величин кукол и кроватей. В оценке результатов должны участвовать все дети. Если же



дети-«строители» допустили ошибки (кровать оказалась слишком велика для маленькой куклы или слишком мала для большой), педагог предлагает построить новые. Затем достает белье и просит других двоих детей постелить его на кровати. При этом дети вновь контролируют величину построек. Когда кровати застелены, педагог сам раздевает, укладывает кукол и говорит: «Вы хорошо помогли куклам: эта кукла больше – вы построили ей большую кровать, кукле будет удобно спать. Эта кукла меньше – вы построили маленькую кровать. Ей тоже будет удобно. На большую кровать вы постелили большую простынку и положили большую подушку, а на маленькую кровать – маленькую простынку и маленькую подушку. Теперь куклы будут спать спокойно».

Оденем кукол

Цель. Та же.

Оборудование. Четыре куклы разного размера, два комплекта одежды для них (платье с чепчиком и пальто с шапкой).

Ход игры. Вначале детям дают двух кукол – самую большую и самую маленькую, т. е. кукол, резко контрастных по величине. «Куклы встали после сна и забыли, кто в чем был одет, – говорит педагог. – Помогите им одеться». Раскладывает на столе вперемешку два платья, два чепчика. Величину предметов педагог не называет, дети должны самостоятельно выбрать одежду для кукол. Педагог вызывает ребенка и просит его найти куклам их вещи. В случае ошибочного выбора педагог не останавливает ребенка, а предлагает примерить выбранную вещь маленькой или большой кукле, т. е. практически убедиться в своей ошибке. Когда куклы одеты, педагог помогает детям закрепить свои действия в слове: «Эта кукла большая – ей маленькое платье не подойдет, а нужно большое платье и большой чепчик. А эта кукла маленькая – ей нужно маленькое платье и маленький чепчик».

Вариантом игры может быть задание «Оденем кукол на прогулку». Игра проводится так же, но дети надевают куклам пальто и шапку.

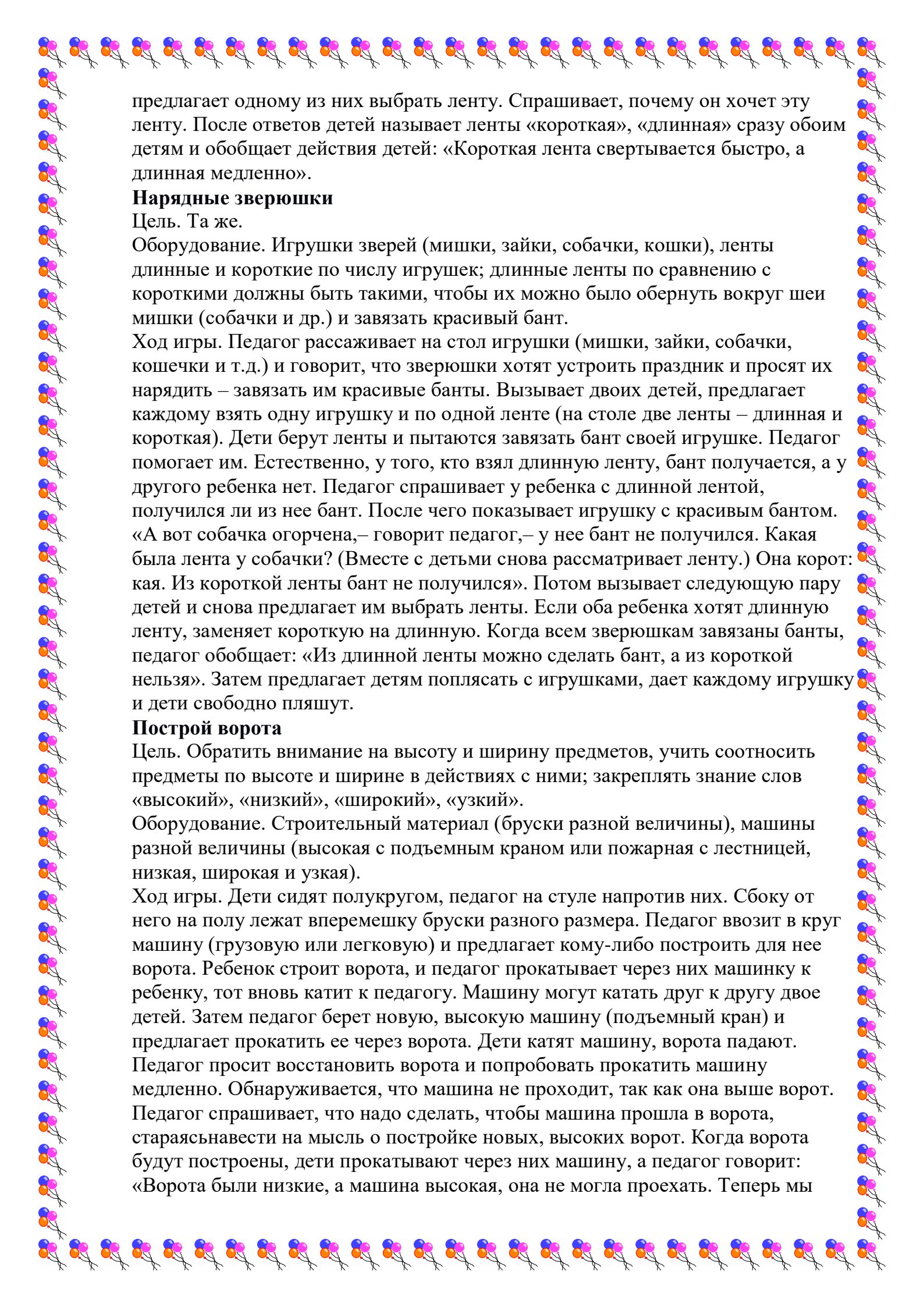
В дальнейшем можно дать сразу 3–4 куклы и увеличить количество одежды для них.

Кто скорее свернет ленту?

Цель. Продолжать формировать отношение к величине как значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий».

Оборудование. Две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см) (а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета.

Ход игры. Педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Когда дети сядут на место, педагог вызывает других детей и



предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

Нарядные зверюшки

Цель. Та же.

Оборудование. Игрушки зверей (мишки, зайки, собачки, кошки), ленты длинные и короткие по числу игрушек; длинные ленты по сравнению с короткими должны быть такими, чтобы их можно было обернуть вокруг шеи мишки (собачки и др.) и завязать красивый бант.

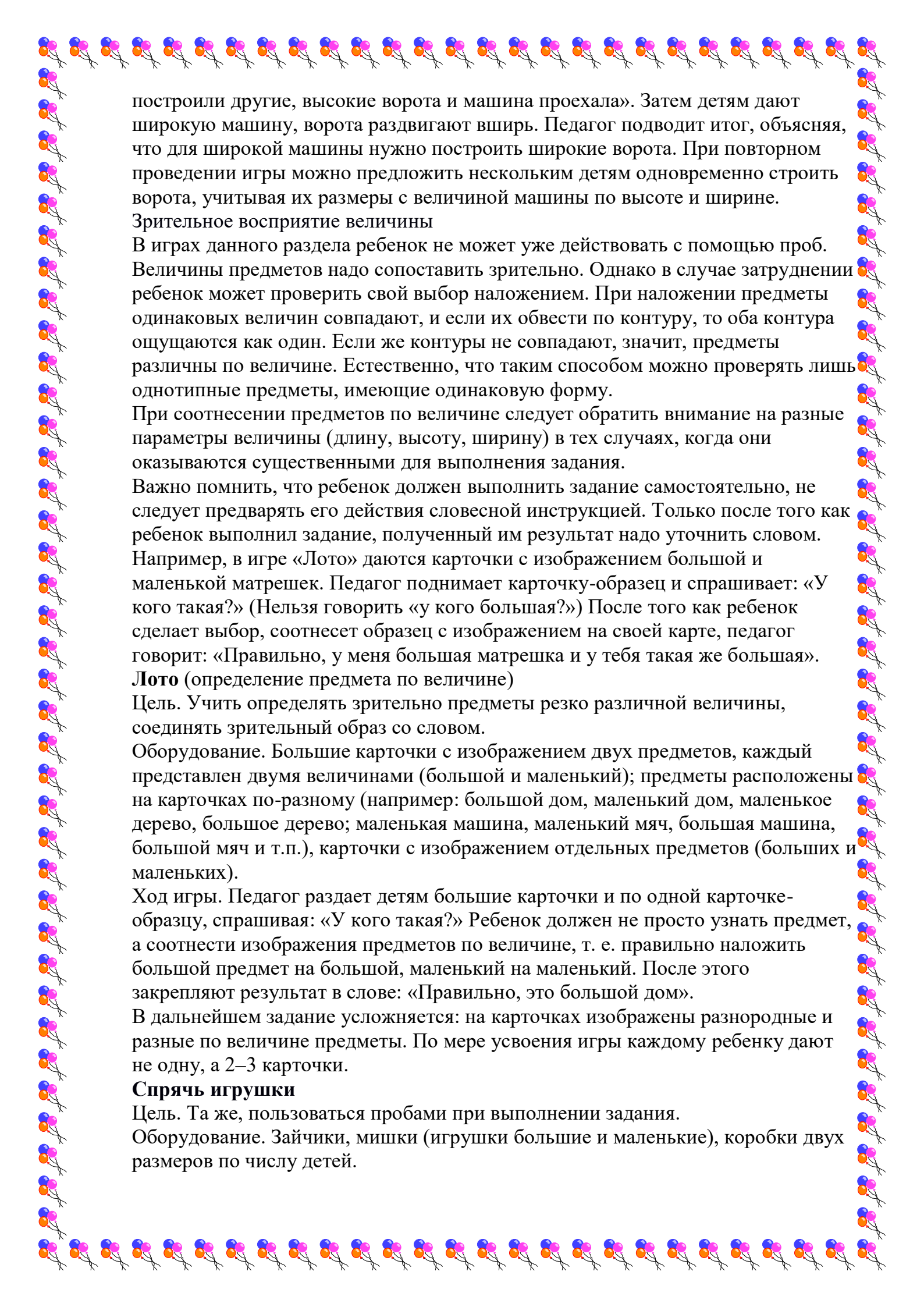
Ход игры. Педагог рассаживает на стол игрушки (мишки, зайки, собачки, кошечки и т.д.) и говорит, что зверюшки хотят устроить праздник и просят их нарядить – завязать им красивые банты. Вызывает двоих детей, предлагает каждому взять одну игрушку и по одной ленте (на столе две ленты – длинная и короткая). Дети берут ленты и пытаются завязать бант своей игрушке. Педагог помогает им. Естественно, у того, кто взял длинную ленту, бант получается, а у другого ребенка нет. Педагог спрашивает у ребенка с длинной лентой, получился ли из нее бант. После чего показывает игрушку с красивым бантом. «А вот собачка огорчена, – говорит педагог, – у нее бант не получился. Какая была лента у собачки? (Вместе с детьми снова рассматривает ленту.) Она короткая. Из короткой ленты бант не получился». Потом вызывает следующую пару детей и снова предлагает им выбрать ленты. Если оба ребенка хотят длинную ленту, заменяет короткую на длинную. Когда всем зверюшкам завязаны банты, педагог обобщает: «Из длинной ленты можно сделать бант, а из короткой нельзя». Затем предлагает детям поплясать с игрушками, дает каждому игрушку и дети свободно пляшут.

Построй ворота

Цель. Обратить внимание на высоту и ширину предметов, учить соотносить предметы по высоте и ширине в действиях с ними; закреплять знание слов «высокий», «низкий», «широкий», «узкий».

Оборудование. Строительный материал (бруски разной величины), машины разной величины (высокая с подъемным краном или пожарная с лестницей, низкая, широкая и узкая).

Ход игры. Дети сидят полукругом, педагог на стуле напротив них. Сбоку от него на полу лежат вперемешку бруски разного размера. Педагог ввозит в круг машину (грузовую или легковую) и предлагает кому-либо построить для нее ворота. Ребенок строит ворота, и педагог прокатывает через них машинку к ребенку, тот вновь катит к педагогу. Машину могут катать друг к другу двое детей. Затем педагог берет новую, высокую машину (подъемный кран) и предлагает прокатить ее через ворота. Дети катят машину, ворота падают. Педагог просит восстановить ворота и попробовать прокатить машину медленно. Обнаруживается, что машина не проходит, так как она выше ворот. Педагог спрашивает, что надо сделать, чтобы машина прошла в ворота, стараясь навести на мысль о постройке новых, высоких ворот. Когда ворота будут построены, дети прокатывают через них машину, а педагог говорит: «Ворота были низкие, а машина высокая, она не могла проехать. Теперь мы



построили другие, высокие ворота и машина проехала». Затем детям дают широкую машину, ворота раздвигают вширь. Педагог подводит итог, объясняя, что для широкой машины нужно построить широкие ворота. При повторном проведении игры можно предложить нескольким детям одновременно строить ворота, учитывая их размеры с величиной машины по высоте и ширине.

Зрительное восприятие величины

В играх данного раздела ребенок не может уже действовать с помощью проб. Величины предметов надо сопоставить зрительно. Однако в случае затруднения ребенок может проверить свой выбор наложением. При наложении предметы одинаковых величин совпадают, и если их обвести по контуру, то оба контура ощущаются как один. Если же контуры не совпадают, значит, предметы различны по величине. Естественно, что таким способом можно проверять лишь однотипные предметы, имеющие одинаковую форму.

При соотнесении предметов по величине следует обратить внимание на разные параметры величины (длину, высоту, ширину) в тех случаях, когда они оказываются существенными для выполнения задания.

Важно помнить, что ребенок должен выполнить задание самостоятельно, не следует предварять его действия словесной инструкцией. Только после того как ребенок выполнил задание, полученный им результат надо уточнить словом.

Например, в игре «Лото» даются карточки с изображением большой и маленькой матрешек. Педагог поднимает карточку-образец и спрашивает: «У кого такая?» (Нельзя говорить «у кого большая?»). После того как ребенок сделает выбор, соотнесет образец с изображением на своей карте, педагог говорит: «Правильно, у меня большая матрешка и у тебя такая же большая».

Лото (определение предмета по величине)

Цель. Учить определять зрительно предметы резко различной величины, соединять зрительный образ со словом.

Оборудование. Большие карточки с изображением двух предметов, каждый представлен двумя величинами (большой и маленький); предметы расположены на карточках по-разному (например: большой дом, маленький дом, маленькое дерево, большое дерево; маленькая машина, маленький мяч, большая машина, большой мяч и т.п.), карточки с изображением отдельных предметов (больших и маленьких).

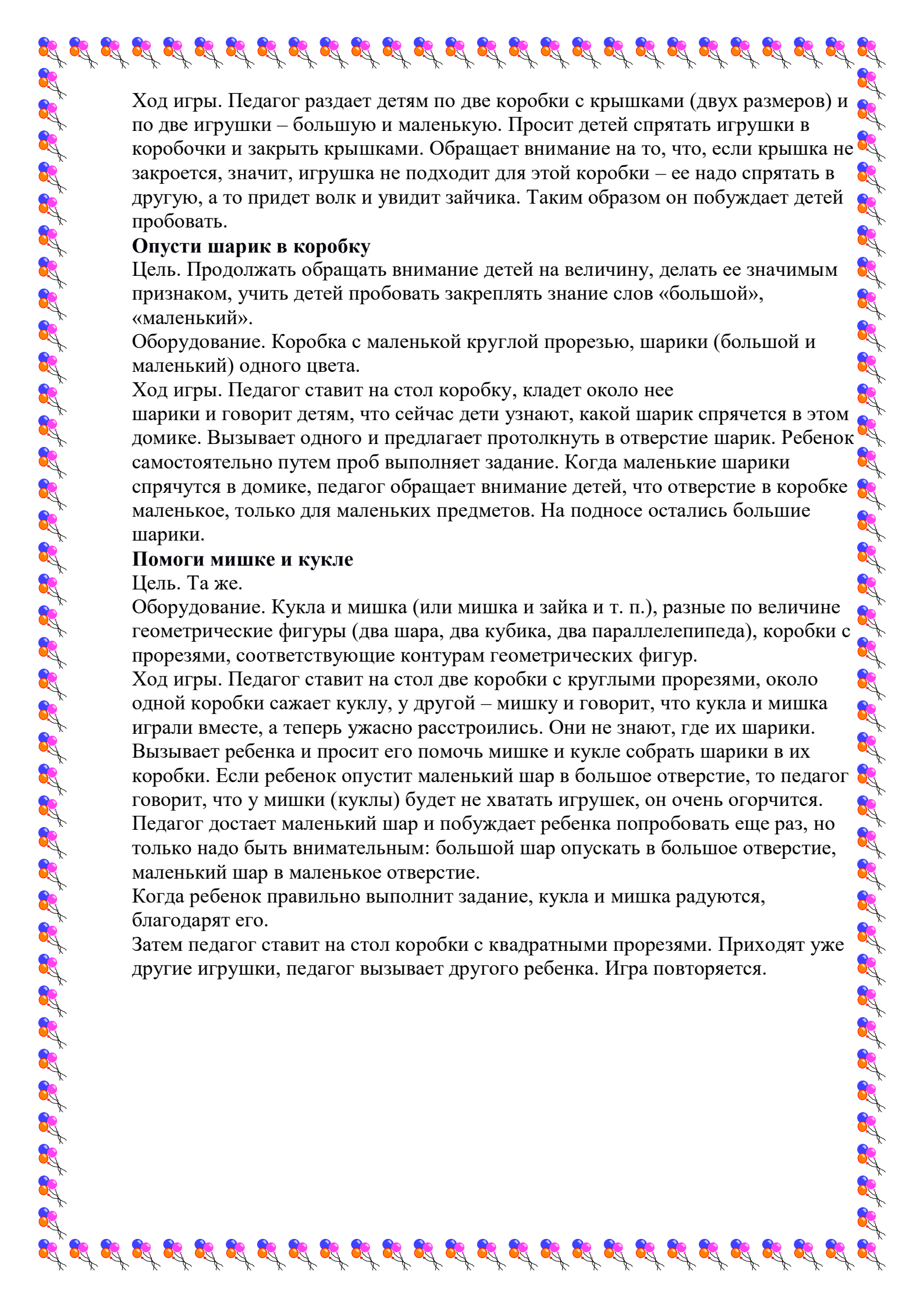
Ход игры. Педагог раздает детям большие карточки и по одной карточке-образцу, спрашивая: «У кого такая?» Ребенок должен не просто узнать предмет, а соотнести изображения предметов по величине, т. е. правильно наложить большой предмет на большой, маленький на маленький. После этого закрепляют результат в слове: «Правильно, это большой дом».

В дальнейшем задание усложняется: на карточках изображены разнородные и разные по величине предметы. По мере усвоения игры каждому ребенку дают не одну, а 2–3 карточки.

Спрячь игрушки

Цель. Та же, пользоваться пробами при выполнении задания.

Оборудование. Зайчики, мишки (игрушки большие и маленькие), коробки двух размеров по числу детей.



Ход игры. Педагог раздает детям по две коробки с крышками (двух размеров) и по две игрушки – большую и маленькую. Просит детей спрятать игрушки в коробочки и закрыть крышками. Обращает внимание на то, что, если крышка не закроется, значит, игрушка не подходит для этой коробки – ее надо спрятать в другую, а то придет волк и увидит зайчика. Таким образом он побуждает детей пробовать.

Опусти шарик в коробку

Цель. Продолжать обращать внимание детей на величину, делать ее значимым признаком, учить детей пробовать закреплять знание слов «большой», «маленький».

Оборудование. Коробка с маленькой круглой прорезью, шарики (большой и маленький) одного цвета.

Ход игры. Педагог ставит на стол коробку, кладет около нее шарики и говорит детям, что сейчас дети узнают, какой шарик спрячется в этом домике. Вызывает одного и предлагает протолкнуть в отверстие шарик. Ребенок самостоятельно путем проб выполняет задание. Когда маленькие шарики спрячутся в домике, педагог обращает внимание детей, что отверстие в коробке маленькое, только для маленьких предметов. На подносе остались большие шарики.

Помоги мишке и кукле

Цель. Та же.

Оборудование. Кукла и мишка (или мишка и заяц и т. п.), разные по величине геометрические фигуры (два шара, два кубика, два параллелепипеда), коробки с прорезями, соответствующие контурам геометрических фигур.

Ход игры. Педагог ставит на стол две коробки с круглыми прорезями, около одной коробки сажает куклу, у другой – мишку и говорит, что кукла и мишка играли вместе, а теперь ужасно расстроились. Они не знают, где их шарики. Вызывает ребенка и просит его помочь мишке и кукле собрать шарики в их коробки. Если ребенок опустит маленький шар в большое отверстие, то педагог говорит, что у мишки (куклы) будет не хватать игрушек, он очень огорчится. Педагог достает маленький шар и побуждает ребенка попробовать еще раз, но только надо быть внимательным: большой шар опускать в большое отверстие, маленький шар в маленькое отверстие.

Когда ребенок правильно выполнит задание, кукла и мишка радуются, благодарят его.

Затем педагог ставит на стол коробки с квадратными прорезями. Приходят уже другие игрушки, педагог вызывает другого ребенка. Игра повторяется.