Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

 Детский сад комбинированного вида № 22 «Радуга»

 **Передовой педагогический опыт**

***Формирование элементарных математических представлений***

***через дидактические игры***

Выполнила:

**Гологрудина**

**Наталья Александровна**,

воспитатель первой

квалификационной категории

**Содержание**

1. Сущность опыта…………………………………………………………………..3
2. Актуальность………………………………………………………………………3
3. Теоретическая база………………………………………………………………..3
4. Новизна опыта……………………………………………………………………..5
5. Адресная направленность…………………………………………………………5
6. Трудоёмкость………………………………………………………………………5
7. Технология…………………………………………………………………………5
8. Сотрудничество с семьями воспитанников……………………………………...8
9. Список литературы………………………………………………………………..9
10. Приложение………………………………………………………………………10

**1. Сущность опыта.**

Практика дошкольного образования показывает, что на успешность обучения влияет не только содержание предлагаемого материала, но также форма его подачи, которая способна вызвать заинтересованность ребёнка и его познавательную активность. Особая роль в познавательном развитии дошкольника отводится математическим играм.

В процессе математических игр решаются такие логические задачи, которые способствуют ускорению формирования и развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений.

Опыт решает проблему не навязывать ребёнку готовых знаний, а указывает пути их приобретения, делает процесс познания математических понятий и закономерностей более гибким, а итог - результативным.

Данный опыт способствует развитию умственных способностей, любознательности, познавательного интереса.

Побуждает детей рассуждать, мыслить, находить правильный ответ.

Помогает детям проявить свою сообразительность, смекалку.

Воспитывает у дошкольников стремление находить самостоятельный путь решения познавательных задач.

Создаёт условия для накопления детьми представлений об окружающем.

**2. Актуальность**

Важность темы обусловлено тем, что занимательные математические игры, способствуют развитию умственных способностей у детей, вызывают интерес к процессу познания и облегчают процесс усвоения знаний. Игры математического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, интересна детям. С помощью дидактических игр и заданий на смекалку, задач – шуток уточняются и закрепляются представления детей о числах, отношениях между ними, о геометрических фигурах, временных и пространственных отношениях. Занимательный материал увлекает ребёнка, способствует совершенствованию наблюдательности, внимания, памяти, мышления, речи. Математические игры побуждает детей рассуждать, мыслить, находить правильный ответ. Знания, данные в занимательной форме, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче. Важно использовать игры так, чтобы сохранились и синтезировались элементы познавательного, учебного и игрового общения.

Роль игровых средств в современном обучении возрастает. Психологами доказано, что игровые упражнения помогают ребёнку адаптироваться в учебном процессе и овладевать основами математики.

**3. Теоретическая база**

В цикле «Математические ступеньки» Е.В. Колесниковой реализуются основные идеи концепции развивающего обучения Д.Б. Эльконина и В.В. Давыдова, в которой содержание, методы и формы организации учебного процесса непосредственно согласованы с закономерностями развития ребёнка.

Основное назначение цикла «Математические ступеньки» оказать практическую помощь педагогам; предоставить детям систему увлекательных игр и упражнений (с числами, знаками, геометрическими фигурами), позволяющих усвоить программу.

Дидактические игры и упражнения самым тесным образом связаны с

учебно-воспитательным процессом. Обучающие игры – это вид деятельности, занимаясь которым дети учатся. Это средство для расширения, углубления и закрепления знаний.

Предложенный материал способствует внедрению современных подходов к обучению детей дошкольного возраста: таких как сочетание практической и игровой деятельности, решение детьми проблемных ситуаций, умение понимать предложенные им задачи и разрешать их самостоятельно, в ходе выполнения заданий у детей возникает потребность овладеть определёнными знаниями.

Учебно-методическое пособие В.П. Новиковой «Математика в детском саду» помогает в выборе разнохарактерных дидактических игр. Все полученные знания и умения закрепляются в дидактических играх, которым в предлагаемой методике придаётся большое значение. Основной упор в обучении отводится самостоятельному решению дошкольниками поставленных задач, выбору ими приёмов и средств, проверке правильности его решения.

Большое внимание уделяется индивидуальной работе с детьми. Кроме того, предлагаются задания для родителей с целью привлечения их к совместной деятельности с воспитателями.

В книге «Давайте поиграем» под редакцией А.А. Столяра я выбрала конкретные дидактические игры с математическим содержанием. Специфика данных игр такова, что в большинстве случаев в одну и туже игру можно играть много раз и это детям не надоедает, так как меняются (варьируются) исходные данные. Поэтому каждое повторение игры включает элементы новизны и решаемая в процессе игры задача меняется.

Считаю значимой книгу «Математика для дошкольников» Т.И. Ерофеевой, Л.Н. Павловой, В.П. Новиковой. В сборнике представлена методика, которая предусматривает индивидуальную работу с детьми. Материал для работы с отстающими детьми разделён на этапы, каждый из которых в сжатой форме охватывает основные вопросы математических представлений. Он дан в виде дидактических игр и игровых упражнений.

Интересной была для меня книга «И учёба, и игра: - математика» Т.И. Тарабариной и Н.В. Елкиной.

В пособии широко представлены математические развлечения, задачи – шутки, загадки, головоломки, лабиринты, игры на пространственное преобразование. Они побуждают детей рассуждать, мыслить, находить правильный ответ. Большое место в пособии занимают дидактические игры и упражнения, которые я использую в индивидуальной работе с воспитанниками. Игры способствуют закреплению, полученных знаний, а также являются ценным средством воспитания умственной активности детей.

Книга З.А. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников» помогла мне в организации уголков занимательной математики, в подборе игрового материала и как организовать работу с родителями.

Согласна с многими педагогами, которые считают, что занимательные математические игры способствуют развитию умственных способностей детей, вызывают интерес к познанию и облегчают процесс усвоения знаний.

**4. Новизна опыта**

Создание условий в семье и в ДОУ для накопления детьми представлений об окружающем, развития их умственных способностей, любознательности, познавательного интереса с учётом возрастных возможностей.

Работа по данному опыту даёт не только определённую сумму знаний, умений и навыков, но и позволяет сформировать у дошкольников высокую познавательную активность, самостоятельность мышления, устойчивость внимания, то есть те качества, которые им пригодятся в дальнейшем обучении в школе.

**5. Адресная направленность**

Опыт адресуется творческим педагогам и родителям, интересующимся темой формированию элементарных математических представлений через игру у детей дошкольного возраста.

**6. Трудоёмкость**

Решая задачу по формированию элементарных математических представлений через игру у детей дошкольного возраста, я столкнулась с определёнными трудностями:

- недостаточно сформировано у детей логическое мышление, решение нестандартных задач, поиски правильных решений;

- слабое взаимодействие всех участников педагогического процесса (сотрудников ДОУ и родителей) в решении проблем;

- создание предметно – развивающей среды, пополнение дидактическим материалом;

- разработка методических рекомендаций родителям по математическому развитию детей в условиях семьи.

- использование разнообразных форм взаимодействия и сотрудничества с родителями, разработка анкет, для выявления готовности родителей к сотрудничеству с педагогами.

**7. Технология**

В последнее время в дошкольном образовании уделяется особое внимание интеграции.

С учетом возрастных особенностей дошкольников интеграция основных видов деятельности детей дошкольного возраста: познавательно-исследовательской, трудовой, художественно-творческой, коммуникативной, двигательной способствует эмоциональному развитию личности ребенка, формированию его творческого мышления, развивает восприятие, внимание, память, сенсорику, речь, познавательный интерес.

Следовательно, интеграция как целостное явление, объединяющее образовательные области, разные виды деятельности, приемы и методы в единую систему на основе планирования, выступает в дошкольном образовании ведущим средством организации образовательного процесса, формой которого становится совместная с взрослыми, и самостоятельная деятельность детей.

Формирование элементарных математических представлений через игру приоритетная образовательная область «Познание».

Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного математического материала определяется с учётом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания.

Из всего многообразия занимательного математического материала наибольшее применение находят дидактические игры и дидактические игровые упражнения. Игры и игровые упражнения включаю непосредственно в содержание занятий и применяю в индивидуальной работе с детьми, а также со всеми детьми или с подгруппой в свободное от занятий время. Использование наглядного материала позволяет не только разнообразить игру, но и сделать её привлекательной для детей. **(Приложение № 1)**

Чтобы игра заинтересовала детей, выделила следующие рекомендации к содержанию математических заданий и игр.

1. Разнообразие заданий помогает поддерживать интерес детей к игре.
2. Чем больше дети сами будут придумывать вопросы, и выполнять задания товарищей, тем полноценнее становятся их математические представления.
3. Загадки и задания не должны повторяться.
4. Педагог помогает детям разнообразить формулировки заданий, подсказывает при необходимости, хвалит за оригинальный вопрос, за быструю реакцию при ответе.
5. Вопросы должны быть просты и лаконичны, а выполнение заданий не должно занимать много времени.
6. Педагог следит за правильностью использования математических терминов («число», «цифра»).

Знакомлю с новой игрой постепенно: объясняю правила, игровую задачу, определяю игровые роли, вместе с детьми обсуждаем «игровой результат».

Часто использую игру парами. При этом возникает больше возможностей для взаимообучения, которое становится естественным и непринуждённым. Ребёнок может принять роль ведущего, или «наставника». Тогда он объясняет условие, вводит новое правило, контролирует его выполнение, оценивает правильный ответ. В соответствии с договорённостью дети меняются ролями. Тот, кто был «наставником», становится игроком. Теперь он стремиться быстро и верно выполнить задание. В течение игры активны оба участника. И та, и другая роль полезны для дошкольников.

Образовательную деятельностьпо ФЭМП провожу в игровой форме. Занятие – игра построена на знакомых детям и новых играх, которые вводятся с помощью сказочно-игрового сюжета и становятся своеобразной демонстрацией достигнутого уровня математических знаний и представлений, создаётся непринуждённая обстановка. Такое занятие проходит более эмоционально. Сказочный сюжет привлекает дошкольников, при этом повышается познавательная активность детей. Педагог положительно оценивает адекватные способы выражения радости и сопереживания.**(Приложение № 2)**

При обучении математике использую не только настольные, но и словесные игры, которые способствуют накоплению математического опыта. **(Приложение №3)**

Художественное слово также способно обогатить математическое образование дошкольников. Это считалки, весёлые стихи о цифрах, математические сказки. На занятии по ФЭМП знакомлю детей со стихотворением или считалкой, последующее их разучивание проводится в свободное время. Считалки, стихи применяю в свободной игровой деятельности, на групповых занятиях, в индивидуальной работе, во время викторин, досугов, праздников, познавательных бесед.

Из многообразия математических игр наиболее доступными и интересными в дошкольном возрасте являются загадки, задачи – шутки и занимательные вопросы. Задания на сообразительность, задачи – шутки и задачи- ловушки используются не только для развлечения, но и - в большей мере – для обучения. Они развивают гибкость ума, дают возможность упражняться в применении своих знаний. Выполнение заданий на сообразительность требует смекалки, внимания, смелости в предположениях, воображения. Загадки, задачи – шутки и занимательные вопросы использую в процессе разговоров, бесед, наблюдений с детьми за каким-либо явлением, т. е. в том случае, когда создаётся необходимая для этого ситуация.

Занимательные вопросы, задачи, загадки включаю в занятия по ФЭМП с целью уточнения, конкретизации знаний у детей о числах, их назначении, геометрических формах, временных отношениях. Можно предложить занимательный материал в начале занятия в качестве небольшой умственной гимнастики. Назначение их в данном случае состоит в создании у ребят положительного эмоционального состояния, интереса к предстоящей деятельности, активности. **(Приложение № 4)**

В режиме дня выделяю специальное время для организации математической игротеки, когда все дети могут поиграть в разные игры с товарищами и с педагогом. В игровые группы дети объединяются по желанию.

Организую математические праздники и развлечения. Праздник строится на игровых видах познавательной деятельности. Коллективные переживания, совместное обсуждение, поиск и нахождение ответа раскрывают перед детьми возможности интеллектуально – познавательного общения и показывают его привлекательность. Значительность события усиливается сюрпризностью и новизной обстановки.**(Приложение №5)**

**Предметно – развивающая среда**

Одним из условий успешной реализации задач по формированию элементарных математических представлений является создание развивающей среды.

В группе организовала уголок занимательной математики, оснащённый играми, пособиями и разными материалами (головоломки, лабиринты, раскраски, календари, игры на развитие внимания, листы с заданиями для самостоятельного выполнения, шашки).

С целью расширения и закрепления знаний о правилах дорожного движения оборудовала макет «Улица города», оформила альбом «Школа светофорный наук».

Для углубленного формирования представлений о количестве, форме, величине предметов обустроила сюжетно – ролевые игры: «Магазин», «Транспорт», «Аптека», «Детский сад», «Школа».

Составила картотеки: «Считалки», «Задачи - шутки», «Загадки», «Математические игры на прогулке» (для старшего дошкольного возраста). **(Приложение № 6)**

В группе имеется методический материал с игровыми заданиями и упражнениями.

**8. Сотрудничество с семьями воспитанников**

Работа с семьёй - важная сторона деятельности воспитателя. Обязанностью педагога является оказание родителям помощи в овладении знаниями о ребёнке, закономерностях его развития.

Приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному математическому материалу поможет решить ряд педагогических задач.

С родителями своих воспитанников провела анкетирование. Из анкет я выяснила отношение детей к математике, их эмоциональное самочувствие в процессе познавательного общения, адекватность понимания родителями вопросов, связанных с математическим развитием дошкольников.

Работа с родителями и детьми проводится одновременно. Этим обеспечивается разностороннее воздействие на ребят, направленное на воспитание у них интереса к играм, занимательным задачам.

Прежде всего, познакомила родителей с разными видами занимательных математических игр и упражнений, их назначением и развивающим влиянием, а также методикой руководства соответствующей детской деятельностью.

Работа осуществляется в наглядной форме:

- через оформление различных стендов «Развиваем математику»;

- индивидуальные беседы (учитывая индивидуальные возможности ребёнка, даю конкретные рекомендации по организации той или иной игры с математическим содержанием);

- консультации: «Значение математических игр в развитии детей», «Как организовать игры в семье с использованием занимательного математического материала», «Советы родителям», «Загадки, задачи- шутки».**(Приложение № 7)**

- участие родителей в совместных праздниках

- используется информация в родительских уголках, в папках-передвижках «Игра в жизни вашего ребёнка»;

- Родительское собрание «Роль занимательного математического материала в подготовке детей к школе»;

- консультативная служба: участвует педагог-психолог, учитель-логопед, учитель по физическому воспитанию, музыкальный руководитель.

Таким образом, работа с родителями по такой форме организации досуга детей, как занимательные игры, способствуют формированию у родителей творчества, изобретательности, повышению их педагогической культуры.

**Список используемой литературы**

1. А.А. Столяр «Давайте поиграем»

2. В.П. Новикова «Математика в детском саду. Старший дошкольный возраст» Москва. « Мозаика – Синтез» 2003г.

3. Е.В. Колесникова Программа «Математические ступеньки»

4. З.А. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников»

5. Е.В. Колесникова «Математика для дошкольников 5- 6 лет». Сценарии учебно – игровых занятий. Москва 2000г.

6. Журнал «Дошкольное воспитание» № 10 2001 г.

7. Е.И. Синицына «Логические игры и загадки». ЮНВЕС Москва 2000г.

8. И.А. Помораева, В.А. Позина «Формирование элементарных математических представлений» (старшая группа) Москва 2014 г.

8. Т.И. Ерофеевой, Л.Н. Павловой, В.П. Новиковой «Математика для дошкольников».

9. Т.И. Тарабарина, Н.В. Елкина «И учёба, и игра: математика». Ярославль «Академия развития» 1997г.

**Приложение № 1**

**Дидактические игры**

**1.«Какое время года?»**

**Дидактическая задача.**Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определённым временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Игровое действие. Отгадывание времени года по стихотворению.

**Ход игры.**У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты дают вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?» - и открывает карточку, читает текст. Дети отгадывают.

**2. «Наоборот»**

**Дидактическая задача.**Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

**Игровое правило.**Бросание и ловля меча.

**Ход игры.** Дети и воспитатель встают в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребёнок должен поймать мяч, сказать слово, противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребёнок отвечает: «Назад» (направо – налево, высоко – низко, длинный – короткий, широкий – узкий» и т.д.).

***Игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко****.*

**«Что справа»**

Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повёрнут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

**«На плоту»**

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

**«Магазин»**

В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

***2. Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).***

**«Отгадай – где…»**

Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.

**«Где я сяду»**

Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевёрнутые карточки (это может быть личный бэйдж ребёнка, парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

***3. Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.***

**«Что изменилось?»**

Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза. Ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

**«Новоселье»**

В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

***4. Игры на формирование умений ориентироваться в движении.***

**«Куда пойдёшь и что найдёшь»**

Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

**«Новая походка»**

Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

***5. Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).***

**«Назови соседей»**

Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов. Воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить:- что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

**«Я еду на машине»**

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедем по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедем в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

***Дидактические игры, упражнения на логическое мышление.***

**Упражнение 1**

Материал: набор фигур - пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький), маленький красный квадрат).

Задание: "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат) Объясни почему. (Все остальные - круги) ".

**Упражнение 2**

Материал: тот же, что к упражнению 1, но без квадрата.

Задание: "Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру)".

**Упражнение 3**

Материал: тот же и карточки с цифрами 2 и 3.

Задание: "Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.) Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга) ".

**Упражнение 4**

Материал: тот же и дидактический набор (набор пластиковых фигурок: цветные квадраты, круги и треугольники).

Задание: "Вспомни, какого цвета был квадрат, который мы убрали? (Красного.) Открой коробочку "Дидактический набор". Найди красный квадрат. Какого цвета еще есть квадраты? Возьми столько квадратов, сколько кругов (см. упражнения 2, 3). Сколько квадратов? (Пять.) Можно сложить из них один большой квадрат? (Нет.) Добавь столько квадратов, сколько нужно. Сколько ты добавил квадратов? (Четыре.) Сколько их теперь? (Девять.)".

**Упражнение 5**

Материал: изображения двух яблок маленькое желтое и большое красное. У ребенка набор фигур: треугольник синий, квадрат красный, круг маленький зеленый, круг большой желтый, треугольник красный, квадрат желтый.

Задание: "Найди среди своих фигур похожую на яблоко". Взрослый по очереди предлагает рассмотреть каждое изображение яблока. Ребенок подбирает похожую фигуру, выбирая основание для сравнения: цвет, форма. "Какую фигурку можно назвать похожей на оба яблока? (Круги. Они похожи на яблоки формой.)".

**Упражнение 6**

Материал: тот же и набор карточек с цифрами от 1 до 9.

Задание: "Отложи направо все желтые фигуры. Какое число подходит к этой группе? Почему 2? (Две фигуры.) Какую другую группу можно подобрать к этому числу? (Треугольник синий и красный - их два; две красные фигуры, два круга; два квадрата - разбираются все варианты.)". Ребенок составляет группы, с помощью рамки-трафарета зарисовывает и

закрашивает их, затем подписывает под каждой группой цифру 2. "Возьми все синие фигуры. Сколько их? (Одна.) Сколько здесь всего цветов? (Четыре.) Фигур? (Шесть.)"

**Замыслы архитекторов**

**Цель игры:** Формировать умения создавать постройки одного и того же объекта разной формы. Учить заменять одни детали – другими, строить по плану (рисунку), самостоятельно подбирать необходимый материал. Учить выделять основные части и характерные детали конструкций, поощрять самостоятельность, творчество, инициативу, дружелюбие. Учить работать в коллективе и создавать совместные проекты и постройки.

**Материал:** Конструкторы – «Лего», пластмассовый, деревянный, мягкие кубики, наборы юного конструктора, плоскостной конструктор. Карточки – схемы.

**Ход игры:**

Дети вместе с воспитателем выбирают карточку - схему. Обсуждают, что на ней нарисовано и что надо построить. Затем самостоятельно выбирают материал для строительства. Дети могут сами создавать проекты новых строек. В эту игру можно играть как одному ребёнку, так и группой по 3 – 4 человека. Воспитатель всячески поощряет самостоятельность, творческие замыслы детей. Самым талантливым и непредсказуемым архитекторам в конце игры вручается медаль за творчество и инициативу.

**СУДОКУ**

**Цель игры:** Учить детей отражать в рисунках несложный сюжет, передавая картины. Развивать цветовое восприятие, эстетический вкус, умения видеть красоту окружающей природы. Развивать логическое мышление. Закреплять навыки счёта в пределах 10.

**Материал:** Карточки с картинками – 18 штук.

**Ход игры:**

Детям раздаются карточки - картинки, которых разделены на сектора обозначенные цифрами. Каждой цифре соответствует свой цвет. Ребёнок находит цифру на картинке и закрашивает её указанным цветом. Побеждает тот, кто быстрее и аккуратнее раскрасит каждый сектор картинки и правильно назовёт, что на ней изображено.

***Комплекс дидактических игр, способствующих формированию элементарных математических представлений у дошкольников***

Дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка. Они расширяют представление малыша об окружающем мире, обучают ребёнка наблюдать и выделять характерные признаки предметов (величину, форму, цвет), различать их, а также устанавливать простейшие взаимосвязи. Мною был разработан (из личного опыта работы и методической литературы) комплекс дидактических игр, способствующих формированию элементарных математических представлений у дошкольников.

**Составление геометрических фигур**

Составить 2 равных треугольника из 5 палочек

Составить 2 равных квадрата из 7 палочек

Составить 3 равных треугольника из 7 палочек

Составить 4 равных треугольника из 9 палочек

Составить 3 равных квадрата из10 палочек

Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника

Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника

Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники

**Составление геометрических фигур**

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Задания:

Составить квадрат и треугольник маленького размера

Составить маленький и большой квадраты

Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.

Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

**Цепочка примеров**

Цель: упражнять в умении производить арифметические действия

Ход игры: взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например 3+2. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

**Помоги Чебурашке найти и исправить ошибку.**

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

**Только одно свойство**

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

**Найди и назови**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

**Назови число**

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее)

**Сложи квадрат**

Цель: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых. Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

Разложить кусочки квадратов по цвету

По номерам

Сложить из кусочков целый квадрат

Придумать новые квадратики.

**Игры с цифрами и числами**

В игре **«Путаница»** цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

В игре **«Какой цифры не стало?»** также убираются одна - две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

Игрой **«Убираем цифры»** можно заканчивать занятие или часть занятия, если в дальнейшем цифры не понадобятся. Перед всеми на столах разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 3 раза); убрать цифру и т.д. Сверяют последнюю оставшуюся цифру, тем самым определяя, правильно ли выполнялось задание всеми детьми. Про оставшуюся цифру тоже загадывают загадку.

Игры **« Что изменилось?», « Исправь ошибку»** способствуют

закреплению умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Несколько групп предметов размещают на доске, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, а сам меняет местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют ее разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют или убирают предметы, т. е. изменяют количество предметов в группах. Тот кто работает у доски, сопровождает свои действия объяснением. Если он хорошо справился с заданием (найти и исправить ошибку), то он становится ведущим.

Игра **«Сколько»** упражняет детей в счете. На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов. Ведущий говорит: «Сейчас я загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. Сидит девица в

темнице, а коса на улице ». Играющие догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают сколько морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4 . Кто быстрее поднял цифру становится ведущим. Вместо загадок можно давать описание предмета. Например: «Это животное ласковое и доброе, оно не разговаривает, но знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это? Сосчитайте сколько ».

Игра **«Считай - не ошибись! »** помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводится в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как большему количеству детей принять в ней участие.

Игра **«Которой игрушки не стало?».** Ведущий выставляет несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший становится ведущим

Игра **«Кто первый назовет?».** Детям показывают картинку, на которой в ряд (слева на право или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Ведущий договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, снизу, сверху. Ударяет молоточком несколько раз. Дети должны подсчитать количество ударов и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

**Игры путешествие во времени**

Игра **«Живая неделя».** Семь детей у доски построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий? » Выходит второй ребенок и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например от вторника до вторника.

Игры **«Наш день», «Когда это бывает?».** Детям раздаются карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток, распорядку дня. Воспитатель предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например вечер. Дети у которых есть соответствующее изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер.

За правильный хорошо составленный рассказ ребенок получает фишку.

**Игры на ориентировки в пространстве.**

Игра **«Отгадай, кто где стоит».** Перед детьми – несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т.д. гра «Что изменилось? ». На столе лежит несколько предметов.

Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу . Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза дети рассказывают об изменениях , которые произошли ,где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

Игра **« Найди похожую».** Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, а за ним- мартышка, последним мишка» или «В середине- большой чайник, справа от него- голубая чашка, слева-розовая чашка.

Игра **« Расскажи про свой узор».** У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказывать как располагаются элементы узора: В правом верхнем углу – круг , в левом верхнем углу- квадрат , в левом нижнем углу- прямоугольник , в середине –треугольник.

Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине – большой круг, от него отходят лучи, в каждом углу-цветы, вверху и внизу – волнистые линии, справа и слева- по одной волнистой линии с листочками и т. д.

Игра **«Художники».** Игра предназначена для развития ориентировки в пространстве, закрепления терминов, определяющих пространственное расположение предметов, дает представление об их относительности. Проводится с группой или подгруппой детей. Роль ведущего выполняет воспитатель. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку ( изображение должно быть большим и узнаваемым ) , вверху, - на крыше дома трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа от, за, перед, между, около, рядом и т. д.

Игра **« Найди игрушку».** « Ночью когда в группе никого не было- говорит воспитатель , к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: « Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу , где в коробке лежит машина. Другой 53

ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево , приседает и за шторой находит игрушку.

Игра **« Путешествие по комнате».** Буратино с помощью ведущего дает детям задания: « Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения , количество направлений должно быть не больше двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направления можно увеличить. Например: « Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг ». В развитии пространственных ориентировок, кроме специальных игр и заданий по математике, особую роль играют подвижные игры, физкультурные упражнения, музыкальные занятия, занятия по изобразительной деятельности, различные режимные моменты (одевание, раздевание, дежурства), бытовая ориентировка детей не только в своей групповой комнате, но и в помещении всего детского сада.

**Игры с геометрическими фигурами**.

Игра **« Чудесный мешочек»** хорошо знакома дошкольникам. Она позволяет обследовать геометрическую форму предметов, упражняться в различении форм. В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

Игра **«Найди такой же»** перед детьми лежат карточки, на которых изображены три- четыре различные геометрические фигуры. Воспитатель показывает свою карточку ( или называет, перечисляет Фигуры на карточке). Дети должны найти такую же карточку и поднять ее.

Игра **«Кто больше увидит? »** На доске в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на фланелеграфе. Что бы дети не повторяли ответы товарищей ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот кто запомнит и назовет больше фигур он становится ведущим. Продолжая игру ведущий меняет количество фигур

Игра **«Посмотри вокруг »** помогает закрепить представления о геометрических фигурах, учит находить предметы определенной формы . Игра проводится в виде соревнования на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий ( им может быть воспитатель или ребенок) предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов , не имеющих углов , и . т.д. За каждый правильный ответ играющий или команда получает фишку, кружок. Правилами предусматривается , что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

Игра **«Геометрическая мозаика »** предназначена для закрепления у детей знания о геометрических фигурах , формирует умение преобразовывать их , развивает воображение и творческое мышление,, учит анализировать способ расположения частей, составлять фигуру, ориентироваться на образец. Организуя игру, воспитатель заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу , работа по нерасчлененному образцу , работа по условиям (собрать фигуру человека – девочка в платье) , работа по собственному замыслу ( просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры , находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

Игра **«Найди свой домик ».** Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу ведущего все собираются у своего домика с изображением фигуры. Усложнить игру можно переместив домик. Детей учат видеть геометрическую форму в окружающих предметах: мяч, арбуз-шар, тарелка, блюдце- обруч- круг ,крышка стола, стена, пол, потолок, окно-прямоугольник, платок –квадрат; косынка-треугольник; стакан- цилиндр; яйцо, кабачок- овал.

Игра **«Величина»**

Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)

Цель. Уточнить представление детей о величине предметов, учит находить сходство предметов по признаку величины.

Ход игры.

Взрослый говорит: « Предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так: я буду называть одно слово, а ты будешь перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у взрослого мяч. Он бросает его ребёнку и говорит слово. Например:

Взрослый: Длинный

Ребёнок: Дорога, лента, верёвка и т.д.

Игра с двумя наборами.

Цель. Учить детей сравнивать предметы по величине путём накладывания одного на другой, находить два предмета одинаковой величины.

Материал. Две одинаковые пирамидки.

Ход игры. « Давай вместе поиграем», - обращается взрослый к ребёнку и начинает снимать кольца с пирамидки, предлагая ребёнку сделать то же.

« А теперь найди такое же кольцо», - говорит взрослый и показывает одно из колец. Когда ребёнок выполнит это задание, взрослый предлагает сравнить кольца путём накладывания . а затем продолжить игру кем – либо из детей.

Игра **« Кто работает рано утром?»**

Это игра- путешествие. Она начинается чтением стихотворения Б.Яковлева из книги «Утро, вечер, день, ночь»

Если звонко за окном

Защебечут птицы,

Если так светло кругом,

Что тебе не спится,

Если радио у вас

Вдруг заговорило,

Это значит, что сейчас

Утро наступило.

Взрослый: « Теперь мы с тобой будем вместе путешествовать и смотреть, кто и как работает утром». Взрослый помогает ребёнку вспомнить, кто раньше всех начинает работать ( дворник, водители общественного транспорта и т.д.) Вспомните вместе с ребёнком, а что делают утром дети и взрослые. Закончит путешествие можно чтением стихотворения Б. Яковлева или обобщением того, что происходит рано утром.

«Вчера, сегодня, завтра»

Взрослый и ребёнок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребёнку и говорит короткую фразу. Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому.

Например: Мы лепили (вчера). На прогулку идём ( сегодня) и т.д.

**Дидактические игры на тему « Геометрические фигуры»**

Игра **«Назови геометрическую фигуру»**

Цель. Учить зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры ( круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал)

Материал. Таблицы с геометрическими фигурами. На каждой таблице контурные изображения двух-трёх фигур в разных положениях и сочетаниях.

Ход игры.

Игра проводится с одной таблицей. Остальные можно закрыть чистым листом бумаги. Взрослый предлагает внимательно рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, назвать их. На одном занятии можно показать ребёнку 2- 3 таблицы.

Игра **«Найди предмет такой же формы»**

У взрослого имеются нарисованные на бумаге геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник и т.д.

Он показывает ребёнку одну из фигур, например, круг. Ребёнок должен назвать предмет такой же формы.

Игра **«Угадай, что спрятали»**

На столе перед ребёнком карточки с изображением геометрических фигур. Ребёнок внимательно их рассматривает. Затем ребёнку предлагают закрыть глаза, взрослый прячет одну карточку. После условного знака ребёнок открывает глаза и говорит, что спрятано.

***Дидактические игры с цифрами***

**Весёлый счёт**

Цель: Учить детей прямому и обратному порядковому счёту в пределах десяти.

Материал: Карточки с изображением животных – 10 шт., карточка с изображением парусника – 1 шт.

Ход игры:

Прочитать детям рассказ «Веселый счёт», где козлёнок поочерёдно считает животных. Вместе с детьми помочь козлёнку посчитать животных, показывая их картинки. Определить цель счёта (для чего считал козлёнок животных). Помочь животным сойти на берег (упражнять детей в обратном счёте).

**Домино «Весёлая зарядка»**

Цель: Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: карточки – фишки

Ход игры:

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

**Домино «Белоснежка и семь гномов»**

Цель: Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: карточки – фишки

Ход игры:

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

**Мои первые цифры**

Цель: Учить детей количественному счёту до 18

Материал: карточки – цифры – 18 шт., карточки – животные - 18 шт.

Ход игры: Воспитатель раздаёт карточки с цифрами детям (5 – 6 чел), карточки с животными лежат на столе. Тот, кто быстрее подберёт к карточкам цифрам, карточки с разным количеством животных в соответствии с заданной цифрой, тот и выиграл.

**Игровые упражнения**

1. **«Не ошибись»**

Предложить детям зачеркнуть лишние цифры, оставив лишь ту, которая обозначает количество предметов на карточке: для этого они должны перечислить предметы на каждой карточке.

1. **«Соедини правильно»**

Дать детям задание соединить каждый прямоугольник с цифрой, соответствующей количеству предметов в нём.

1. **«Сравни фигуры»**

На фланелеграфе (магнитной доске) выложены квадрат и прямоугольник. Воспитатель выясняет у детей, как называются фигуры и чем они отличаются: «Что общего у этих фигур? Как можно назвать их одним словом?». Воспитатель обращает внимание на соотношение длины сторон у каждой фигуры с помощью полосок-моделей.

**Приложение № 2**

**Занятие – игра**

**Программное содержание.**

- Закреплять представление о порядковом значении чисел первого десятка и составе числа из единиц в пределах 5.

- Познакомить с цифрой 0.

- Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве относительно себя (справа, слева, впереди, сзади) и другого лица.

- Совершенствовать умение сравнивать до 10 предметов по длине, располагать их в возрастающей последовательности, результаты сравнения обозначать соответствующими словами.

**Дидактический наглядный материал.**

Демонстрационный материал. Счётная лесенка, карточка с изображение 4 кругов, фланелеграф, наборное полотно, 5-6 предметов мебели, 5-6 с изображением диких птиц, 5-6 карточек с изображением транспорта, 9 цветочков одинакового цвета, карточки с цифрами от 0 до 9.

Раздаточный материал. Треугольники разного цвета (по 6-7 штук для каждого ребёнка), полоски разной длины и цвета (по 10 штук для каждого ребёнка), карточки с цифрами от 0 до 9.

**Методические указания**

**1часть.** Игровое упражнение «Кто быстрее составит число».

Воспитатель показывает детям числовую карточку с изображением 4 кругов, предлагает определить, какое число он загадал, и составить его с помощью разных предметов. Дети составляют число на доске, наборном полотне и счётной лесенке при помощи предметов мебели, изображений диких животных и разных видов транспорта.

После выполнения задания воспитатель вместе с детьми выясняет: «Сколько всего предметов мебели (диких животных, видов транспорта) вы взяли? Какие предметы каждого вида вы взяли? Как вы составили число 5.

**2 часть.**Игровое упражнение «Составим число».

Воспитатель предлагает детям «составить» число 5 при помощи треугольников разного цвета так, чтобы один и тот же цвет не повторялся дважды. После выполнения задания уточняет: «Сколько всего треугольников? Сколько треугольников, какого цвета вы взяли? Как вы составили число 5?».

**3часть.** Игровое упражнение «Сколько осталось».

Воспитатель предлагает детям разложить карточки с цифрами от 1 до 9. Обращает внимание на доску, где размещены 9 цветочков одинакового цвета, предлагает сосчитать их и показать соответствующую карточку с цифрой. Вызванный ребёнок выполняет задание на доске.

Воспитатель начинает убирать справа налево по одному цветочку, дети показывают цифрой, сколько кругов осталось. Когда не остаётся ни одного цветка, воспитатель объясняет: «Есть цифра, которая показывает, что нет ни одного предмета. Это цифра 0».

Воспитатель показывает карточку с цифрой 0, предлагает детям найти её у себя, обвести по контуру и определить, на что она похожа. Дети располагают цифру 0 перед цифрой 1 и называют все цифры по порядку.

**4 часть.**Дидактическая игра «Кто ушёл».

Воспитатель вызывает 10 детей, просит их построиться и рассчитаться по порядку. Остальные дети запоминают, в каком порядке стоят ребята. Затем закрывают глаза. В это время кто-нибудь из детей уходит из шеренги. Дети открывают глаза и определяют, кто ушёл и на котором по счёту месте стоял этот ребёнок.

**5 часть.** Игровое упражнение «Расскажи о длине полосок».

Воспитатель дает детям задание: «Разложите полоски, начиная с самой короткой и заканчивая самой длинной. Назовите длину каждой полоски. Что вы можете сказать о длине рядом лежащих полосок: красной и коричневой?» (Коричневая полоска длиннее зеленой).

Воспитатель делает обобщение: «Коричневая полоска короче красной, но длиннее зеленой».

**6 часть.**Игровое упражнение «Где лежит предмет».

Воспитатель предлагает**:**«Определите, где находится шкаф (часы, кукольный уголок и т. д.) относительно вас. Расскажи, где находится шкаф по отношению ко мне».

Упражнение можно провести в форме соревнования между двумя командами. Задания могут давать ведущие по образцу воспитателя.

**Непосредственно-образовательная деятельность**

**в старшей группе «Город сказок»**

**Цель.**Учить ориентироваться по плану. Закрепить счёт от 1 до 10, обратный счёт, счёт парами, знание цифр; умение соотно­сить количество предметов с цифрой. Уп­ражнять в решении задач на уменьшение числа на единицу. Закрепить знание геоме­трических фигур и тел, умение конструиро­вать. Учить делить целое на части.

Развивать логическое мышление, внима­ние, умение рассуждать. Формировать поло­жительное отношение к русским народным сказкам, интерес к их драматизации.

**Материал и оборудование.**Иллюстра­ции для задач и заданий. Яблоко. Нож. План зала с Городом сказок и его окрестностями. Зал разделён на зоны: *озеро -*ткань голубого цвета, на ней 10 бу­мажных кувшинок, 4 игрушечные лягушки (одна из них - со стрелой в лапе). Под тка­нью спрятана перчаточная кукла Царевна. Рядом с озером разложены карточки с циф­рами от 1 до 9; *дом Лисы и Волка -*сооружение из мяг­ких модулей. В нём спрятаны перчаточные куклы Лиса и Волк. Рядом расставлены ис­кусственные ёлки; *дом Емели -*ширма для кукольного теат­ра. За ней - перчаточная кукла Емеля, мешо­чек с геометрическими фигурами и телами, подносы с наборами геометрических фигур (один набор на двоих детей); *лес и избушка на курьих ножках Бабы-яги -*ширма для кукольного театра. За ней - пер­чаточные куклы Баба-яга и Змей Горыныч. Зоны соединены переходами в виде кочек (поролоновых подушек), по которым нужно прыгать; ворот, под которыми нужно проле­зать; массажных дорожек для ходьбы.

**Ход занятия**

*Дети входят в зал.*

**Воспитатель.**Скоро наступит лето, и мно­гие из вас куда-нибудь поедут отдыхать. Но мы можем уже сейчас попутешествовать и по­бывать в Городе сказок. Там нас ждут волшеб­ные превращения, приключения, трудные за­дания. С собой мы возьмём план города и его окрестностей. *(Показывает план.)*Для чего он нужен? Что означают стрелки? *(Ответы детей.)*Куда нам предстоит попасть сначала? *(На озеро.)*Оно находится около города. Как туда доберёмся? *(По кочкам.)*Верно. *Дети прыгают по кочкам.*

**Воспитатель.***(указывает на лягушку со стрелой в лапе).*Что за необычная лягушка живёт в этом озере?*(Царевна-лягушка.)*Она грустит. Почему? *(Предположения де­тей.)*Иван-царевич старается выполнить задания Кощея Бессмертного. От этого зави­сит, превратится ли лягушка в царевну или век ей на озере жить. Давайте поможем Ивану-царевичу.

***Первое задание Кощея.***

-Сосчитайте кувшинки. *(Счёт от 1 до 10, обратный счёт, счёт парами.)*

-Сколько кувшинок с цветками?

- Сколько без цветков?

- Каких кувшинок больше: с цветками или без цветков? На сколько больше?

- Что нужно сделать, чтобы и тех и других кувшинок стало поровну?

*(Ответы детей.)*

***Второе задание Кощея.***

-На листьях кувшинок сидело шесть ля­гушек. Одна спрыгнула в воду. Сколько лягу­шек осталось? *(Ответы детей.)*

***Третье задание Кощея.****Воспитатель показывает детям картинки с изображением комаров и головастиков.*

-Сколько комаров летает над озером? Покажите цифру.

- Сколько головастиков плавает? Пока­жите цифру.

- В кого превращаются головастики?

- Сколько лягушек живёт на озере? *(Де­ти считают сидящих на кувшинках лягушек.)*Покажите цифру.

**Воспитатель.**Вы помогли Ивану-цареви­чу выполнить задания Кощея, и через не­сколько секунд лягушка превратится в царе­вну. Закройте глаза. *(Убирает лягушку, до­стаёт перчаточную куклу Царевну, гово­рит за неё.)*

**Царевна.**Спасибо, дети! Вы направляе­тесь в Город сказок? Он совсем близко. Сча­стливого пути! А я дождусь Ивана-царевича.

**Воспитатель.**Посмотрите на план. Куда стрелка указывает? *(На дорожку, слева от неё - ёлочка.)*Так вперёд по дорожке! *(Де­ти проходят по массажной дорожке.)*Мы подошли к воротам. Какие они по высоте? *(Низкие.)*Как через них пройти? *Дети проползают в ворота на четве­реньках, садятся на кочки перед домом Ли­сы и Волка. Воспитатель и заранее подго­товленный ребёнок разыгрывают сценку, надев на руки перчаточные куклы - Лису и Волка. За Волка говорит воспитатель, за Лису - ребёнок.*

**Волк.**Лисавета, здравствуй!

**Лиса.**Как дела, зубастый?

**Волк.**Ничего идут дела, голова пока цела.

**Лиса.**Где ты был?

**Волк.**На рынке.

**Лиса.**Что купил?

**Волк.**Свининки.

**Лиса.**Сколько взяли?

**Волк.**Шерсти клок, ободрали левый бок, хвост отгрызли в драке.

**Лиса.**Кто отгрыз?

**Волк.**Собаки.

**Лиса.**Сыт ли, милый куманёк?

**Волк.**Еле ноги уволок!

**Воспитатель.**Учит Лиса Волка,

Да только мало толку.

Не умеет Волк считать

И задачки решать.

Покажите Волку, как надо решать Лисич­кины задачки.

***«Сосчитай курочек»***Рыжая плутовка считать умеет ловко. Пришла в деревню кур пересчитать. Да куры за забором, Чтоб не залезли воры. Сколько же курочек? *Показывает иллюстрацию с изображени­ем забора и нарисованных под ним куриных лапок. Дети определяют количество кур.*

***«Третий лишний»****Воспитатель показывает иллюстрацию с изображением медведя, ежа, белки. Дети называют лишнее животное и объясняют свой выбор. (У медведя и белки шуба пушис­тая, а у ежа колючая. Белка и ёж - малень­кие животные, а медведь - большое. И т.д.)*

***«Отрицание»*** *Воспитатель показывает иллюстрацию с изображением помидора, красного перца, репы, огурца, гороха.* Зайцы на огороде поливали овощи не красного и не жёлтого цвета, но это бы­ли не огурцы. Что поливали зайцы? *(Горох.)*

**Волк.**Лисичка, пойдём. Я буду учиться - хочу стать таким же ум­ным, как эти дети.

**Воспитатель.**До свидания, зве­ри! А вы, дети, посмотрите на план. Куда стрелка указывает? *(На дорож­ку, слева от неё - цветы.)*Верно. Тогда вперёд! *(Дети проходят по массажной дорожке к дому Емели.)*

**Воспитатель.**Этот сказочный герой

Поймал в проруби зимой

Рыбу говорящую.

Стоит лишь сказать слова.

Происходят чудеса:

Вёдра воду носят,

Сани дрова возят,

Сам герой на печи

К царю в гости ездит.

Кто это? *(Емеля.)* *В окне дома появляется перчаточная кукла Емеля.*

**Емеля***(за него говорит воспитатель).*Ну, кто там меня зовёт?

**Воспитатель.**Емелюшка, выйди к нам, пожалуйста.

**Емеля***(выходит).*Здравствуйте, дети!

**Воспитатель.**Чем ты, Емелюшка, занима­ешься?

**Емеля.**Я вот думаю, как соседям-зайцам подсобить домики построить.

**Воспитатель.**Мы можем помочь.

**Емеля.**Вы для начала со мной в игру сы­грайте, а я посмотрю, выйдут ли из вас стро­ители.

***Игра «Волшебный мешочек»****Дети на ощупь определяют геометри­ческие фигуры и тела (цилиндр, конус, куб, шар, круг, овал, треугольник, квад­рат).*

**Емеля.**Молодцы! Теперь выложите на ли­сте бумаги из геометрических фигур краси­вые домики. А мы уж с зайцами по вашим планам вмиг всё построим. *Работа в парах - конструирование до­миков из геометрических фигур.*

**Емеля.**Быстро вы справились. Да и до­мики замечательные получились! Каждому зайцу можно домик построить. Поработали - теперь отдохните. Я вам на гармошке сы­граю, а вы с зайцами попляшите.

***Разминка****Дети выполняют движения в соответ­ствии с текстом песни «Зайка».*

**Воспитатель.**До свидания, Емеля! Нам пора отправляться в путь. Дети, посмотри­те на план. Куда стрелка указывает? *(На лес.) Дети идут по следам. Подходят к ширме с изображением леса и избушки на курьих ножках.*

**Воспитатель.** Что за странный теремок?!

Из трубы идёт дымок.

У избушки ноги есть.

Кто ж тогда хозяин здесь? *(Баба-яга.)* *Воспитатель достаёт из-за ширмы перчаточную куклу Бабу-ягу, говорит за неё.*

**Баба-яга.**Фу-фу-фу, русским духом пах­нет! Не иначе гости пожаловали. Ой, да это же мои старые знакомые. Здравствуйте, де­тишки, девчонки и мальчишки!

**Дети.**Здравствуйте!

**Баба-яга.**Детки, вы, как всегда, вовремя -тут ко мне в гости Змей Горыныч зашёл. *(Под музыку воспитатель достаёт из-за ширмы перчаточную куклу Змея Горыныча и гово­рит за него.)*Я, конечно, ему рада, да не знаю, как мне быть.

**Воспитатель.**А в чём дело?

**Баба-яга.**Есть у меня яблочко молодильное. Съешь его - на сто лет моложе станешь. Но яблоко-то одно!*(Достаёт яблоко.)*Если я его сама съем, Горыныч обидится. Что же делать? *(Поделить.)*А как?

***Задание «Подели яблоко»****Ответы детей могут быть разными, но правильный - на четыре части, потому что у Змея Горыныча три головы. Воспи­татель вызывает одного ребёнка и пред­лагает ему разрезать яблоко на четыре части.*

**Змей Горыныч.**Спасибо, ребятки! Мы до­бро не забываем. *Дети прощаются с Бабой-ягой и Змеем Горынычем. Затем рассматривают план и возвращаются туда, откуда они отправи­лись в путь.*

**Воспитатель.**Вот и закончилось путеше­ствие в Город сказок. В каких сказках вы по­бывали? Какие добрые дела сделали для персонажей сказок? *(Ответы детей.)* Сегодня вы выручали сказочных героев. Надеюсь, и в жизни вы всегда будете всем помогать.

***Конспект непосредственной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений и экологическому воспитанию «Гномики». (Старшая группа)***

**Цели:**

 Продолжать учить количественному, порядковому счету в пределах 10; знакомить детей с днями недели и их последовательностью; различать съедобные и ядовитые грибы: мухомор, бледная поганка, белый гриб, подберезовик, подосиновик, лисички. Уточнить представление о внешнем виде, строении гриба.

 Закрепить знания о геометрических фигурах.

 2. Развивать логическое мышление, навыки и умения лепки несложной фигуры.

 3. Воспитывать аккуратность, умение доводить дело до конца.

**Материал:**

 Герои: Игрушка- гном

Демонстрационный:

 Корзина и муляжи грибов: мухомор, бледная поганка, белый гриб, подберезовик, подосиновик и лисички (или карточки с изображением этих грибов).

 Карточки с изображенными на них грибами от 1 до 7.

 Фигуры гномиков (7 гномиков) в курточках разного цвета.

Раздаточный:

 Пеналы с геометрическими фигурами: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал.

 Доски для лепки

 Пластилин

 Салфетки

**Ход НОД:**

**1.Закрепление знаний о грибах**

**В.:** Дети, сегодня я вам расскажу сказку о маленьком гноме.

В чаще леса густой, под зеленым листом,

Жил трудяга лесной, добрый маленький гном.

Он вставал поутру и росу собирал.

А затем он цветы и грибы поливал. (Стук в дверь)

Дети, кто – то к нам пришел? Посмотрите, это же гномик. Давайте с ним поздороваемся.

**Д.:** Здравствуй, гном!

**В.:** Дети, это тот сказочный гном, который поливал цветы и грибы.

- А что же ты нам принёс гном?

**Г.:** Я принес корзинку, в которой много грибов. Но я запутался, насобирал грибы, а не могу вспомнить, какие из них съедобные.

**В.:** Дети, давайте мы сейчас поможем гномику, расскажем все, что знаем о грибах. (Воспитатель достаёт из корзины гнома грибы и показывает их детям).

**В.:** Дети, как называется этот гриб? (показывает лисички).

**Д.:** Лисички

**В.:** Как вы догадались?

**Д.:** Потому что они рыжие как лисички, шляпка у лисичек в центре вдавлена, а на краю вниз подогнута.

**В.:** Этот гриб съедобный или ядовитый?

**Д.:** Съедобный

**В.:** Дети, а что это за красный гриб?

**Д.:** Мухомор

**В.:** Чем он отличается от других грибов?

**Д.:** У него красная большая шляпа с белыми пятнышками. Тонкая длинная ножка, на ножке маленькая белая юбочка, этот гриб очень ядовит

**В.:** А теперь назовите все съедобные грибы (лисички, подосиновик, подберезовик, белый гриб).

А ядовитые грибы есть в корзинке? (мухомор, белая поганка).

**Г.:** Дети, мне понравилось, что вы знаете съедобные и ядовитые грибы. Я теперь смогу сварить суп из грибов для своих братьев.

**2. Игра «Неделька»**

**В.:** А пока варится суп, мы с вами поиграем в игру «Неделька». Вика, подойди к столу, возьми любую карточку, какие грибы изображены на твоей карточке?

**Вика:** На моей карточке изображены мухоморы.

**В.:** Сколько мухоморов изображено на твоей карточке?

**Вика:** На карточке изображено 5 грибов.

**В.:** Это съедобные или ядовитые грибы?

**Вика:** Эти грибы ядовитые.

**В.:** (Вызывает 7 детей, они берут карточки, на которых изображено от 1-7 грибов.) Сейчас мы с вами построим живую недельку, количество грибов на ваших карточках, обозначает ваше место в шеренге. (Воспитатель дает команду). В шеренгу слева направо становись.(Дети строятся в шеренгу, пересчитываются, называя свой порядковый номер: первый, второй….седьмой)

**В.:** Боря, на котором ты месте по счету стоишь?

**Б.:** Я стою на третьем по счету месте.

**В.:** Почему?

**Б.:** Потому что на моей карточке изображено три гриба

**В.:** А какой день недели стоит на третьем по счету месте?

**Б.:** На третьем по счету месте, стоит среда (воспитатель опрашивает 3-4 детей)

**В.:** Дети, а сколько всего дней в неделе?

**Д.:** 7 дней

**В.:** А сейчас мы с вами вместе по порядку назовем все дни недели.

**Д.:** Понедельник, вторник…воскресенье

**В.:** Гномику очень понравилось, что вы знаете не только названия грибов, но и дни недели. Но он видит, что вы устали и предлагает отдохнуть.

**3. Физминутка «Чудеса у нас на свете»**

**В.:** Чудеса у нас на свете

Стали гномиками дети,

А потом все дружно встали

Великанами мы стали.

Пошли в лесок,

Нашли грибок:

Один грибок, второй грибок,

Вот и полный кузовок.

**4. Вспомни, сравни.**

**В.:** Отдохнули, детки? А теперь сядем на стульчики. У гномика есть 6 братьев, когда они собираются вместе, то составляют волшебную недельку. А вы хотели бы увидеть гномиков? Сейчас мы вместе позовем их. Гномик, а как же зовут твоих братьев?

**Г.:** Их зовут так же, как и дни недели называют.

**В.:** Ну, хорошо, мы будем их звать, и они к нам придут. ( Дети называют по порядку дни недели , а воспитатель на фланеграфе выстраивает семь гномиков в ряд).

**В.:** Дети, посмотрите, какие красивые куртки у гномиков. Подумайте и скажите, на что похожи куртки гномиков?

**Д.:** На геометрические фигуры.

**В.:** Правильно. А на котором по счету месте стоит гном в красной куртке, и какую геометрическую фигуру напоминает его куртка?

**Даша:** Гном в красной куртке стоит по счету на втором месте, его куртка похожа на квадрат

(Воспитатель спрашивает 3-4 человека)

**В.:** Молодцы дети. Давайте спросим гномиков. Понравилось ли им у нас? (дети спрашивают гномиков) Ну, раз понравилось, то поиграем вместе с

ними в игру «Геометрические Фигуры». Вспомним какие фигуры мы знаем?

На столе у вас лежат фигуры, слева направо выложите в ряд: овал, квадрат, круг, прямоугольник, треугольник.

**5. Релаксация**

Вот фигуры - непоседы, Влево, вправо посмотрите,

Любят в прятки поиграть. Поищите? Где же круг?

Так давайте ж их, ребята, И тебя мы отыскали.

Будем глазками искать. Вот он где, любимый друг.

Дружно глянем все налево. Вниз глазами поведем,

Что там? Где же там квадрат. Треугольник там найдем.

Не уйти тебе проказник, Это – треугольник.

От пытливых глаз ребят. А где – прямоугольник?

**6. ИтогНОД.**

**В.:** Гномик сварил суп из грибов для своих братьев, но и нам подарил грибы, чтобы мы тоже смогли сварить грибной суп. Давайте и мы слепим из пластилина цифру – семь и подарим её гномику.

(Дети лепят с воспитателем цифру - семь).

**Г.:** Ребята, мне пора домой, надо накормить братьев. Спасибо вам за знания, которые вы мне сегодня дали. Мы с братьями теперь знаем, какие грибы нельзя есть. И знаем, как называются наши курточки. До свидания!

(Дети прощаются с гномиками и дарят им свои подарки).

***Дидактические игры с геометрическими фигурами***

**Составление геометрических фигур из счётных палочек**

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Ход игры:

Составить квадрат и треугольник маленького размера

Составить маленький и большой квадраты

Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.

Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

Составить 2 равных треугольника из 5 палочек

Составить 2 равных квадрата из 7 палочек

Составить 3 равных треугольника из 7 палочек

Составить 4 равных треугольника из 9 палочек

Составить 3 равных квадрата из10 палочек

Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника

Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника

Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники)

**Только одно свойство**

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры:

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

**Найди и назови**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры:

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

**Геометрическая мозаика**

Цель: Развивать воображение, знакомить детей с геометрическими фигурами (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат).

Материал: плоские геометрические фигуры разной величины.

Ход игры

С помощью воспитателя дети выкладывают из геометрических фигур различные узоры на полосе, квадрате, прямоугольнике.

**Закрой двери в домиках**

Цель: обучение выделению параметров предметов, сравнению предметов путём наложения

Материал: карточки с изображением домиков для трёх поросят карточки - двери, одинаковой высоты, но разной ширины

Ход игры:

Детям рассказывают, что в домиках живут поросята, а двери открыты. Надо помочь поросятам надёжно спрятаться от волка в домиках, закрыв двери. Дети подбирают каждому из домиков соответствующую дверь.

**Кто, где живёт**

Цель: Знакомить детей с пятью геометрическими формами и их названиями. Обучать приёму обследования формы – обведение пальцем фигуры

Материал: картонные –круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Пять карточек с изображением птиц в каждой геометрической фигуре той же величины (гнёздышке)

Ход игры:

Вместе с детьми поочерёдно рассмотреть фигуры в следующем порядке: круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Особенно фиксируется внимание на углах и пропорциях фигур (овал и

прямоугольник – вытянутые). Детям раздаются карточки с изображением птиц в гнёздышках. Птичек надо уложить спать , т. е. разложить все геометрические фигуры на карточки так, чтобы они совпали с нарисованными.

**Аппликация**

Цель: учить детей правильно называть геометрические фигуры, количественному счёту. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: Большие карточки – 10 шт., маленькие – 4- шт.

Ход игры: Воспитатель раздаёт большие карточки детям (5 – 6 чел), маленькие лежат на столе. Тот, кто из 40 карточек подберёт 4 подходящих и правильно в соответствии с геометрическими фигурами их соединит, так, чтобы они логически дополняли центральную карточку, и будет победителем. Но воспитателю надо обращать внимание детей ещё и на счёт карточек с фигурами.

**Приложение № 3**

**Словесные игры**

1. **«Кто больше назовёт».**

Дети делятся на две команды. Ведущий предлагает им назвать предметы, которые имеют форму четырёхугольника. За каждый правильный ответ команда получает фишку.

Правило. Нельзя называть дважды один и тот же предмет.

Игра проводится в быстром темпе. В конце игры, подводится итог: какая команда набрала наибольшее количество очков.

1. **«Да и нет».**

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирают ведущего.

Ведущий – в центре круга. Загадывает какой-нибудь предмет. Дети должны его отгадать. Можно отвечать»да» или «нет».

Например: Этот предмет круглый? (Да.) он стоит на верхней полке? (Да.) Он стоит справа? (Нет.) Он глубокий? (Нет.) Эта тарелка.

Во время игры нельзя задавать вопросы о назначении предмета. можно спрашивать о форме, величине, месте расположения.

Игра повторяется. Ведущим становится тот, кто отгадал предмет.

1. **«Отгадай число»**

Дети сидят на стульях, стоящих полукругом. По считалке выбирается ведущий.

Ведущий задумывает любое число в пределах десяти и на ухо говорит его воспитателю. Играющие при помощи вопросов, на которые ведущий может ответить только «да» или «нет», должны отгадать это число. Например, задумано число пять. «Оно больше четырёх?» - «Да». – «Оно меньше шести?» - «Да». – «это число пять?» - «Да».

После того как число отгадано, ведущим становится игрок, который его отгадал.

**Приложение № 4**

**Загадки математического содержания**

Два конца, два кольца, а посредине гвоздик. (Ножницы)

Четыре братца под одной крышей живут. (Стол)

Пять братцев в одном домике живут. (Варежка)

Стоит Антошка на одной ножке. Где солнце станет, туда он и глянет. (Подсолнух)

Ног нет, а хожу, рта нет, а скажу: когда спать, когда вставать. (Часы)

Сидит дед во сто шуб одет, кто его раздевает, тот слёзы проливает.(Лук)

В красном домике сто братьев живут, все друг на друга похожи. (Арбуз)

Нас 7 братьев, летами все равные, а именем разные. Отгадай, кто мы. (Дни недели)

В году у дедушки 4 имени. Кто это? (Времена года)

12 братьев друг за другом ходят, друг друга не находят. (Месяцы)

Кто в году 4 раза переодевается? (Земля)

Много рук, а рука одна. (Дерево)

Пять мальчиков , пять чуланчиков, разошлись мальчики в тёмные чуланчики. (Пальцы в перчатке)

Чтоб не мёрзнуть, 5 ребят в печке вязаной сидят. (Рукавица)

Четыре ноги, а ходить не может. (Стол)

Имеет 4 зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. (Вилка)

Дом без окон и дверей. В нём 6 кругленьких детей, в темноте проводят дни. Угадайте, кто они? (Горошины в стручке)

У него 4 лапки, лапки – цап - царапки, пара чутких ушей, он – гроза для мышей. (Кот)

Рядышком двое стоят, направо, налево глядят. Только друг друга совсем им не видно, это должно быть, им очень обидно. (Глаза)

Спинка, доска и 4 ноги – что я задумал, скорей назови! (Стул)

Восемь ног, как восемь рук, вышивают шёлком круг. Мастер в шёлке знает толк. Покупайте, мухи, шёлк. (Паук)

У двух матерей по 5 сыновей. (Пальцы)

**Задачи – шутки**

1. Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)
2. Как с помощью только одной палочки образовать на столе треугольник? (Положить её на угол стола)
3. Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной. (6)
4. На столе лежат в ряд 3 палочки. Как сделать среднюю крайней, не трогая её? (Переложить крайнюю)
5. Как с помощью двух палочек образовать на столе квадрат? (Положить их на угол стола)
6. Тройка лошадей пробежала 5км. Сколько км. пробежала каждая лошадь? (По 5 км.)
7. Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2кг. Сколько будет весить курица, если будет стоять на двух ногах? (2кг.)
8. У трёх братье по одной сестре. Сколько всего детей в семье? (4)
9. Надо разделить 5 яблок между 5 девочками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине. (Одна должна взять яблоко вместе с корзиной)
10. Росло 4 берёзы. На каждой берёзе по 4 большие ветки. На каждой большой ветке по 4 маленькие. На каждой маленькой ветке по 4 яблока. Сколько всего яблок? (Ни одного)
11. На столе лежало 4 яблока, одно из них разрезали пополам. Сколько яблок на столе? (4)
12. Одного человека спросили, сколько у него детей. Ответ был такой: «У меня 6 сыновей, а у каждого есть родная сестра» (7)
13. У какой фигуры нет ни начала, ни конца? (У кольца)
14. Как можно сорвать ветку, не спугнув на ней птички? (Нельзя, улетит)
15. Купил на одну копейку, заплатил 2 копейки. Сколько дадут сдачи?
16. Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответь скорей!
17. Мельник пришёл на мельницу. В каждом углу он увидел по 3 мешка, на каждом мешке сидело по три кошки, каждая кошка имела по 3 котёнка. Сколько ног было на мельнице? (Две ноги. У кошек – лапы)
18. Горело 7 свечей, 2 свечи погасли. Сколько свечей осталось? (7)
19. У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Одна внучка)
20. Как разрезать квадрат, чтобы из полученных частей можно было сложить 2 новых квадрата?

**Приложение № 5**

**Математический праздник**

**в старшей группе «Путешествие по островам»**

**Цель.**Совершенствовать навыки счета, упражнять в сравнении предметов по величине, развивать смекалку, воспитывать познавательный интерес.

**Ход праздника.**

Дети делятся на три команды: в двух одинаковое количе­ство участников; в третью входят дети с более низким уров­нем знаний (это обусловлено степенью сложности заданий). Команды заранее выбирают названия и изготовляют эм­блемы для каждого участника. Например: 1-я команда - «Кузнечики»; 2-я команда - «Светлячки»; 3-я команда - «Дракончики».

**Ведущий.** Вы любите путешествовать? Тогда я пригла­шаю всех в увлекательное путешествие! Отправимся на уди­вительные острова, которые называются: «Рассуждай-ка», «Умей-ка», «Расставляй-ка», «Отвечай-ка». В путь!*(Звучит музыка.)*Первый остров на нашем пути - «Рассуждай-ка». «Кузнечики» и «Светлячки» располагаются на первом остро­ве, а «Дракончики» садятся на заранее приготовленные стулья.

**Ведущий.** Сначала я хочу познакомить вас с правилами игры. Узнать, сколько баллов можно получить за правильный ответ, а помогут нам «Дракончики». *(Подходит с подносом, на котором лежат перевернутые карточки с изображением цифр от 1 до 5.)*Каждый из вас возьмет с подноса одну карточку.

Тот, у кого окажется самое большое число, - будет бросать куб. Выпавшее число на кубе - оценка данного задания. Я буду задавать вопросы, а «Кузнечики» и «Светлячки» снача­ла обсудят вопрос, после чего один из участников (по выбо­ру команды) даст ответ. Сначала будет отвечать одна коман­да, затем - другая. Когда будет задан второй вопрос, первой даст ответ вторая команда. Итак, игра начинается.

- Один ослик нес 5 кг сахара, а другой — 5 кг ваты. У кого поклажа тяжелее?

Команды обсуждают вопрос: первыми отвечают, например, «Кузнечики», вторыми - «Светлячки».

**Ведущий**. Правильный ответ дала команда... Если обе команды ответили верно - обе получают баллы, если обе ответили неверно - обе не получают ничего.

- Второй вопрос. Гусь весит 2 кг. Сколько он будет ве­сить, если встанет на одну ногу? На этот раз первыми отвечают «Светлячки». Подводится итог первого задания.

**Ведущий.** А теперь отправимся на следующий остров. Как мы будем до него добираться? Мы прибыли на остров «Умей-ка». Смотрите: конверты, в них фигуры, из которых нужно собрать одну большую геометрическую фигуру и рас­сказать о ней все, что вы знаете.

Звучит тихая музыка. Дети приступают к выполнению за­дания. Ведущий подходит к команде «Дракончики».

**Ведущий.** У меня в шкатулках спрятаны призы, но преж­де, чем вы их получите, надо отгадать загадки, которые по­могут узнать, что, же спрятано в шкатулках.

1. По реке плывет бревно,

Ох, и злющее оно!

Тем, кто в речку угодил,

Нос откусит... *(Крокодил)*

2. Лесом катится клубок,

У него колючий бок.

Он охотится ночами

За жуками и мышами. *(Еж)*

3. То назад, то вперед

Ходит, бродит пароход.

Остановишь - горе! –

Продырявит море! *(Утюг)*

Первые две команды показывают, какие фигуры у них по­лучились, и рассказывают об этих фигурах. Например, у нас четырехугольник, который называется квадратом. У него че­тыре стороны одной длины.

**Ведущий.** Ответы принимаются. А путешествие про­должается - нас ждет остров «Расставляй-ка». Как мы до­беремся до него? *(Звучит музыка.)*На этих подносах ле­жат фигуры, все они разного размера. Каждый из вас возьмет по одной фигуре, а затем вы построитесь так, что­бы на одном фланге оказалась самая маленькая фигура, а на другом - самая большая, а все остальные между ними по размеру. Команда «Дракончики» выкладывает ряд на полу.

**Ведущий.** Вперед! К новым испытаниям! Нас ждет по­следний остров - «Отвечай-ка». Будьте внимательны! Я бу­ду задавать вопросы поочередно каждой команде. За каждый правильный ответ команда получит один балл. Отвечать нуж­но быстро и только одним словом «да» или «нет».

В пустом стакане есть орехи? Снег идет летом? Понедельник после вторника? Суп едят вилкой? Кошка боится мышку? Но­ябрь - осенний месяц? Дерево выше, чем куст? Морковь бы­вает синяя? Мама старше бабушки? Берлога медведя на ветке? Вопросы должны задаваться быстро. Ответы не обсуждаются. Ведущий вместе с гостями ведет подсчет баллов.

**Ведущий.** А сейчас мы узнаем, какая команда набрала больше баллов и победила. Звучат фанфары. Объявляется победитель. Награждаются все три команды, но победитель получает более значимый приз - игры, лото и т. д.

*Примечание.*На кубике должна быть грань, помеченная но­той. Если она выпадает в игре - дети танцуют. Если выпа­дает грань «приз» - команда получает приз (один на всех - книги, игрушки для группы).

**Приложение № 6**

**Математические игры на прогулке**

**(старшая группа)**

1. Предложить детям найти понять одинаковых предметов (например шишек). За каждое правильно выполненное задание дети получают фишку. Победит тот, кто найдет больше предметов.

2. Предложить мальчикам найти большие предметы квадратной формы, а девочкам маленькие. Затем подводится итог: кто больше назвал предметов квадратной формы - мальчики или девочки. Предложить детям обосновать свои ответы.

3. На глаз определить, что длиннее: скамейка или скакалка, палка или ветка и т.д., обосновать ответ и доказать его правильность.

4. Обратить внимание детей на изменение солнца, движение облаков, цвет неба неустойчивость погоды. Провести игру «Вчера, сегодня, завтра», с мячом. Педагог бросает мяч кому-то из детей и говорит: «Мы играли в мяч...». Ребенок заканчивает фразу, отвечая на вопрос «когда?» Например: «Мы пойдем гулять в лес... (завтра); физкультурное занятие будет… (сегодня).

5. На прогулке предложить детям 7 одинаковых предметов (дети могут принести, к примеру семь камушков, семь палочек, семь листков и т.д.)

6. На площадке нарисовать два ряда по восемь кругов на небольшое расстоянии друг от друга, обозначить их цифрами. Играют двое детей. И? надо по сигналу на одной восемь раз попрыгать маршрут, не сбившись порядке, в порядке цифры от 1до 8. Выигрывает тот, кому это удалось. Игра повторяется с другой парой детей.

7. Предложить детям нарисовать квадраты и прямоугольники на асфальте (за определенное время). Например, один ребенок считает до 10, а двое других это время рисуют. После чего проверяют, кто больше нарисовал.

8. В течение дня обратить внимание на изменение в природе. Вспомните, что раньше утром, когда дети приходили в детский сад, ещё было темно, е группе горел свет, когда уходили домой, уже было темно, тоже горел свет. А теперь как? Уточнить какое время года.

9. Если снег липкий предложить скатать по одному снежному шару. Выяснить, у кого из них самый большой шар; самый маленький; сколько всего шаров они скатали. Сколько маленьких шаров? Сколько больших.

10. Найти толстые и тонкие деревья на участке. Обхватить их стволы руками. Спросить: каковы стволы деревьев по толщине? Попросить найти одинаковые по толщине деревья. Если нет деревьев разной толщины, сравнить ветки на кустах. Провести игру «Кто больше назовёт?» С небольшой группой детей, разделив их на две команды. Одна команда называет толстые предметы, другая - тонкие. Какая из команд победит?

11. Обратить внимание на изменение в природе. Предложить отгадать загадки.

С зарёй родился,

Чем больше рос,

Тем меньше становился. (день)

Когда это бывает,

Что солнышко совсем уже садится,

Гвоздика лепестки

Свои свернёт

А дети спать уже

Собираются ложиться (вечер)

Поиграть с детьми в игру «Кто быстрее?»

На земле начертить квадрат, разделить его на девять маленьких квадратов. В них написать цифры таким образом: 1-ый ряд -1,2,3; 2-ой ряд- 6,5,4; 3-ий ряд- 7,8,9. В игре принимают участие двое детей. Выбирается ведущий. Он прыгает.

12. Начертить на асфальте прямоугольник. Разделить его на 10 частей. Написать в них цифры по порядку. Дети бегают под удары бубна. Как только б замолчит, они, взяв со стола перевернутые карточки с цифрами, находят место в числовом ряду.

Усложнение игры. Вместо цифр нарисовать определённое количество маленьких кружков на земле.

13. Организовать соревнование по прыжкам:

- сначала вперед по левой ноге, а потом по правой.

Какой ногой медленней прыгать? Какой ногой быстрее прыгать?

14. «Соберем букет»

На земле опавшие листья. Воспитатель обращает внимание детей на красоту осени и на листья, лежащие на земле. Затем предлагает составить букеты из них. Дети делятся на две команды. По первому сигналу ребята начинают сбор листьев в букеты, по второму сигналу заканчивают.

«Как узнать, в каком букете больше листьев?» - спрашивает воспитатель. Дети могут предложить пересчитать листья в одном букете, а потом в другом. Дать им возможность подумать, как ещё можно узнать, не считая листья (положить один лист на другой или положить в два ряда один над другим).

**Приложение № 7**

**Консультация**

**Как организовать игры детей дома с использованием занимательного математического материала**

Приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному математическому материалу поможет решить ряд педагогических задач.

Известно, что игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей способствует самовыражению, развитию интеллекта, самостоятельности. Эта развивающая функция в полной мере свойственна и занимательным математическим играм.

Игры математического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Желание достичь цели – составить фигуру, модель, дать ответ, получить результат – стимулирует активность, проявление нравственно-волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения результата).

Занимательные задачи, игры на составление фигур-силуэтов, головоломки способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость, самостоятельность (умение анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы её решения, планировать свои действия, осуществлять постоянный контроль за ними и соотносить их с условием, оценивать полученный результат). Выполнение практических действий с использованием занимательного материала вырабатывает у детей умение воспринимать познавательные задачи, находить для них новые способы решения. Это ведёт к проявлению у детей творчества (придумывание новых вариантов логических задач, головоломок).

Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач заключена какая-либо хитрость, выдумка, забава. Найти, разгадать её невозможно без сосредоточенности, напряжённого обдумывания, постоянного сопоставления цели с полученным результатом.

**Консультация для родителей:**

**«Роль дидактических игр в процессе формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста».**

Понятие «формирование математических способностей» является довольно сложным и комплексным. Оно состоит из взаимосвязанных и взаимообусловленных представлений о пространстве, форме, величине, времени, количестве, которые необходимы для познавательного развития ребенка.

Формированию у детей математических представлений способствует использование разнообразных дидактических игр. Дидактические игры – игры, в которых познавательная деятельность сочетается с игровой деятельностью. С одной стороны, дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка, а с другой – игра является основным видом самостоятельной деятельности детей.

Какое же значение имеет игра? Для детей дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира. В отличие от других видов деятельности игра содержит цель в самой себе; посторонних и отдельных задач в игре ребенок не ставит и не решает. Однако, если для воспитанника цель – в самой игре, то для взрослого, который организовывает игру, есть и другая цель – развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности.

Для формирования элементарных математических представлений у дошкольников используются следующие виды дидактических игр:

1. Игры с предметами: «Собери пирамидку», «Собери матрешку», «Построй башенку» и т. п. Задача этих игр – способствовать закреплению качеств предметов (величина, форма, цвет).

2. Игры для сенсорного развития:

- на закрепление цвета предмета: «Разноцветные бусы», «Поставь букет в вазу», «Угостим медведя ягодой» и т. п. Играя в эти игры, дети учатся группировать, соотносить предметы по цвету.

- на закрепление формы предмета: «Какой это формы? », «Круг, Квадрат», «Заплатки для коврика», «Заштопай штанишки» и т. п. В этих играх дети учатся различать, группировать предметы по форме, вставлять предметы данной формы в соответствующие для них отверстия.

- на закрепление величины предмета: «Большие и маленькие», «Какой мяч больше», «Угостим мишку» и т. п. Эти игры учат детей различать, чередовать, группировать предметы по величине.

3. Игры с крышками от бутылок: «Воздушные шары», «Солнечная поляна», «Подбери колеса для машины» и т. п. Эти игры учат детей различать, группировать, чередовать предметы по цвету, величине.

Важно отметить, что каждая игра дает упражнения полезные для умственного развития детей и их воспитания. Благодаря играм удается сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже самых несобранных детей дошкольного возраста. Роль дидактических игр в формировании элементарных математических представлений у младших дошкольников очень велика. Они помогают ребенку узнать, как устроен окружающий мир, и расширить его кругозор.

**Консультация для родителей «Зачем детям математика?»**

*Математика… выявляет порядок, симметрию и определенность.*

*А это важнейшие виды прекрасного. Аристотель*

«Природа формулирует свои законы языком математики». Эти слова принадлежат Г. Галилею. Действительно, изменения, процессы, происходящие в пестром мире видимых предметов и явлений, протекают одинаково для целых групп, классов объектов (что позволяет, решив задачу в общем виде, не решать ее в каждом следующем частном случае заново). Самый простой пример: 3+2 всегда 5, о чем бы ни шла речь – о песчинках или планетах, о людях или цветах. Эту идею можно дать детям.

Знакомство с математикой дает первое интуитивное ощущение, что мир не есть хаос, но скорее некая тонкая архитектура, которая имеет канон своего создания, и человек способен прикоснуться к этому канону. Математика дает возможность увидеть, что порядок и определенность, симметрия и пропорциональность есть как в природе, так и в истинном искусстве интуитивное ощущение гармонии как соразмерности позволяет соединить эстетическое чувство ребенка и его интеллект. Основная цель занятий математикой – дать ребенку ощущение уверенности в своих силах, основанное на том, что мир упорядочен и потому постижим, а, следовательно, предсказуем для человека.

Величайший учитель древности Пифагор рассматривал числа как божественные принципы мироустройства. В наши дни со страниц популярных журналов мы узнаем о том, что в астрологии каждое число связано с планетой, а дата рождения человека может помочь глубже понять его характер и природные задатки.

Из популярной книги «За страницами учебника математики» (авторы И. Я. Депман, Н. Я. Виленкин) можно почерпнуть много интересных исторических сведений, в том числе и о том, как появились названия первых чисел.

Ученые считают, что сначала названия получили только числа 1 и 2. по радио и по телевидению часто приходиться слышать: «… исполняет солист Большого театра …». Слово «солист» означает «певец, музыкант или танцор, который выступает один». От этого же латинского слова – «солюс» - один - происходит и «солидарность», т. е. единство. Да и русское слова «солнце» похоже на слово «солист». Разгадка очень проста: когда римляне придумывали имя числу 1, они исходили из того, что солнце на небе всегда одно. А название для числа 2 во многих языках связано с предметами, встречающимися попарно, - крыльями, ушами… Но бывало, что числам 1 и 2 давали иные имена. Иногда их связывали местоимениями «я» и «ты», а были языки, где «один» звучало так же, как «мужчина», а «два» - как «женщина».

Иногда числом 3 обозначали весь окружающий человека мир – его делили на земное, подземное и небесное царства. Поэтому число 3 стало у многих народов священным. Другие народы делили мир не по вертикали, а по горизонтали. Они знали четыре стороны света – восток, юг, запад и север, знали четыре главных ветра. У этих народов главную роль играло не число 3, а число 4.

Пальцы оказались на столько тесно связаны со счетом, что на древнегреческом языке понятие «считать» выражалось словом «пясть» - часть кисти руки.

Числа мы найдем и в мире природы: у вех насекомых по 6 ног, а пчелы строят соты в форме правильных шестиугольников.

Число 7 древние шумеры обозначали тем же знаком, что и всю Вселенную. В их храмах было 7 ступеней, освещались эти храмы семи свечниками…

В древних памятниках письменности число 12 встречалось очень часто и всегда играло особую роль. У пророка оказывается ровно 12 верных последователей, герой должен совершить 12 подвигов. Древние греки имели 12 основных богов, которым они поклонялись.

Число 40 встречается в старинных сказаниях. По одному из них во время всемирного потопа дождь шел 40 дней и 40 ночей. В арабских сказках рассказывали про Али-Бабу и 40 разбойников.

Следы же счета шести десятками сохранились до наших дней. Ведь до сих пор мы делим час на 60 минут, минуту на 60 секунд и т. д. Окружность делят на 360 градусов, а градус – на 60 минут… Так что самые точные часы и угломерные приборы хранят в себе память о глубочайшей древности…

Вводя маленьких детей в мир математики, важно показать им присутствие чисел в мире природы и культуры, наполнить представление о каждом числе живыми ассоциациями. Обратите внимание, что в сказках числа тоже играют большую смысловую роль.

Знакомя детей с формой, важно не столько добиться запоминания названий 3 – 4 геометрических фигур, сколько дать представление о многообразии и красоте форм в природе и искусстве. Идею симметрии не нужно формулировать, но нужно организовать опыт ребенка так, чтобы он мог видеть много примеров симметрии. Это же касается отношения подобия в природе, линии, цвета.

Развитие чувства пропорции и чувства ритма также имеет прямое отношение к математике. Абстрактному понятию должно предшествовать живое переживание, которое позволит не превратить это понятие в сухую теорию. Точность и строгость математики как науки никак не должны выливаться в сухость ее преподавания детям; отвлеченность понятий, которыми она оперирует, не должна порождать искусственность самой ситуации обучения. Тогда маленькие дети будут учиться, не зная, что это математика, а старшие будут ждать из этого источника особенно волшебных историй.

**Консультация для родителей «Математические игры»**

***Для усвоения порядкового, количественного счета интересны следующие игры:***

**«Путаница».** Цифры раскладываются на столе. Когда ребенок закрывает глаза, цифры меняются местами. Ребенок находит изменения и возвращает цифры на свои места.

В игре, «**Какой цифры не стало»,** убирается одна-две цифры. Ребенок не только замечает изменения, но и говорит, где и какая цифра стоит и почему.

**«Убираем цифры».** Перед ребенком на столе разложены цифры по порядку от 1 до 10. Про каждую цифру загадывается загадка. Ребенок, догадавшись о какой цифре идет речь, убирает ее из числового ряда. Например, Убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4. Которая показывает число на 1 больше 7, сколько раз я хлопну в ладоши, которая встречается в названии сказки о Белоснежке, и т.д.

Игра **«Чудесный мешочек»** направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами. В «Чудесном мешочке» находится счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ребенку необходимо отсчитать столько предметов, сколько он услышит хлопков в ладоши.

Игра **«Считай -не ошибись»** направлена на упражнение в прямом и обратном счете. Перед началом игры играющие договариваются, в каком порядке будут считать. Взрослый называет цифру, ребенок продолжает считать дальше.

Игра **«Которой игрушки не стало».** Взрослый выставляет несколько разнообразных игрушек. Ребенок запоминает, где какая игрушка стоит. Закрывает глаза, взрослый убирает игрушку. Ребенок открывает глаза и определяет, какой игрушки не стало. Н-р, спряталась машинка, она стояла третьей справа.

Упражнять детей в умении производить арифметические действия поможет игра **«Цепочка примеров».**

***Для закрепления представлений детей о знакомых им геометрических фигурах и телах*** рекомендуется осуществлять в следующих играх:

Игра **«Чудесный мешочек».** В мешочке находятся модели геометрических фигур и тел, ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру или тело, которые он хочет показать. Другой вариант, взрослый дает задание, найти в «мешочке» какую-то конкретную фигуру. Игра **«Посмотри вокруг».** Взрослый предлагает найти, назвать предметы круглой, квадратной, прямоугольной формы.

Игра **«Геометрическая мозаика».** Взрослый предлагает из набора геометрических фигур составить фигуру по образцу или по собственному замыслу.

В ***процессе обучения ориентировке в пространстве*** следует использовать игры:

Игра **«Путешествие по комнате».** Взрослый дает ребенку разные задания. «Дойти до окна, сделай три шага вправо, поверни налево и т.д.» Ребенок выполняет задание, если оно успешно, то взрослый помогает найти спрятанный там фант.

Игра **«Расскажи про свой узор».** У ребенка картинка «коврик» с узором из геометрических фигур. Ребенок рассказывает, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу- круг, в левом верхнем углу- красный квадрат и т.д.

Игра **«Точка-путешественница».** Для игры понадобятся квадрат, разделенный на 9 маленьких квадратов и фишка. Точка – в левом нижнем углу, затем она переместилась на клеточку вверх, на клеточку вправо ит.д.

***Задачи-шутки*** – это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Их не следует решать как обычные задачи, используя арифметические действия. Для их решения надо проявить находчивость, смекалку, понимание юмора. Они побуждают детей рассуждать, мыслить, находить ответ, используя уже имеющиеся знания. Например: - Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)

- В комнате 4 угла. В каждом углу сидит кошка. Напротив каждой кошки – 3 кошки. Сколько кошек в комнате? (4)

-В вазе 3 тюльпана и 7 нарциссов. Сколько тюльпанов в вазе? (3)

-Бабушка вязала внукам шарфы и варежки. Всего она связала 3 шарфа и 6 варежек. Сколько внуков у бабушки? (3)

-Сколько орехов в пустом стакане? (Нисколько)

- У животного 2 правые ноги, 2 левые, 2 ноги спереди, 2 ноги сзади. Сколько ног у животного? (4)

-На столе лежало 4 яблока, одно из них разрезали пополам. Сколько яблок на столе? (4)

**Приложение № 7**

**Советы родителям**

1. Способствовать активному использованию математических понятий в познавательной и игровой деятельности, в повседневной жизни. Например, используя предметы, с которыми ребёнок взаимодействует самостоятельно, конкретизировать его представления о количественных отношениях: продемонстрировать, что предметы одной группы могут быть расположены близко или далеко друг от друга – от этого их количество не меняется.
2. Активизировать в играх представления ребёнка о цифровой символике, привлекать внимание к использованию цифр в быту и окружающей жизни (номер дома, квартиры, автобуса и т.д). Создавать условия для знакомства с денежными купюрами и монетами, с возможностью самостоятельно использовать их при оплате товара в магазине, получить сдачу.
3. Способствовать совершенствованию навыков счёта. Предлагать ребёнку пересчитать, отсчитать, продолжить пересчёт от заданного числа, посчитать в обратном порядке сначала в пределах первого десятка, а затем и второго десятка.
4. Привлекать детей к сравнению предметов на глаз или с помощью третьего предмета, способствовать приобретению опыта, наблюдая за использованием общепринятых эталонов или приборов для измерения (в магазине, поликлинике и д.р).
5. Предоставлять ребёнку возможность объяснять, рассказывать, обосновывать.
6. С интересом выслушивать его высказывания, учить задавать вопросы.
7. Развивать потребность в интеллектуальном общении, помогать в разрешении проблемно-поисковых ситуаций, поощрять детское экспериментирование и наблюдение.
8. Ободрять любознательность, поддерживать инициативу ребёнка в попытках найти объяснение возникшему вопросу или замеченному противоречию.