ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ ОСНОВАМ МАТЕМАТИКИ

 Подготовила Кравецкая Е.В.

     В игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих *способностей*, направлены на умственное развитие дошкольников. Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей, в процессе их обучения с самого раннего возраста.

     Дидактические игры очень важны для умственного воспитания дошкольника. Во время игры у дошкольника вырабатываются качества необходимые для успешного умственного развития, воспитывается способность сосредоточиться на том, что ему показывает и говорит взрослый. Развитие сосредоточенности и способности к подражанию – необходимое условие усвоения детьми сведений и умений. Это одна из важных задач, которая должна быть решена во время проведения дидактических игр.

**Дидактические игры по формированию математических** представлений условно делятся на следующие группы:

**Игры с цифрами и числами**

**Игры** путешествие во времени

**Игры** на ориентирование в пространстве

**Игры** с геометрическими фигурами

**Игры** на логическое мышление

**Математические игры**.

**" ЛЕВО – ПРАВО"** д. и. Ориентировка относительно себя.

Дети показывают названные по ходу слов **игры части тела**.

Это – левая рука.

Это – правая рука.

Это – левая нога.

Это – правая нога.

Ушко левое у нас.

Ушко правое у нас.

А вот это левый глаз. прикрыть глаза ладошками

А вот это правый глаз.

- Ку – ку

**" ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО "** д. и. Согласование прилагательных и существительных в роде.

Про что можно сказать длинный, короткая, большое, высокие…

" ПЕРЕПРАВА "п. и. Цифры.

Пройди по *«камушкам»* в указанном цифрами порядке, не *«промочив»* ног *(не перепутав цифр)*

**"НАВЕДЕМ ПОРЯДОК"** д. и. Сравнение величины предметов.

Расположи предметы в порядке убывания *(увеличения)* величины *(предметы различаются по длине, либо ширине, высоте)*.

**" ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ - ПОКАЖЕМ "** п. и. Части суток.

Один, два, три – что утром *(днем)* делал – покажи. Дети выполняют загаданное действие, а воспитатель разгадывает.

Прыгать *(хлопать, топать)* заинька горазд,

Он подпрыгнул … раз.

**" СКАЖИ НАОБОРОТ"** д. и. Слова – антонимы

Теплый Мало Узкий

Быстро Тяжелый Раньше

Высоко Толстый День

**" СНАЧАЛА – ПОТОМ"** д. и. Временные и количественные представления.

Сначала весна, а потом….

Сначала день, а потом….

Сначала маленький, а потом…

Сначала 2, а потом…

Сначала 4, а потом….

Сначала яйцо, а потом….

Сначала гусеница, а потом…

Сначала цветочек, а потом…

**"НАЙДИ ПРЕДМЕТ ТАКОЙ ЖЕ ФОРМЫ"**

Цель: научить ребенка выделять по форме конкретные предметы из окружающей обстановки, пользуясь геометрическими образцами.

**"ЛЕВО - ПРАВО"**

Цель: учить **детей** ориентироваться в пространстве, в собственном теле.

«Ребята, послушайте **внимательно стихотворение**:

В. Берестов

Стоял ученик на развилке дорог

Где право, Где лево,Понять он не мог.

Но вдруг ученик В голове почесал

Той самой рукою, Которой писал,

И мячик кидал, И страницы листал,

И ложку держал, И полы подметал.

*«Победа!»* — раздался Ликующий крик.

Где право, Где лево,

Узнал ученик!

Как ученик узнал, где право, где лево? Какой рукою ученик почесал в голове? Покажите, а где у вас правая рука? Левая рука?

**" ПОВТОРИ"**

Цель: развивать быструю ориентировку в пространстве относительно себя и относительно другого предмета.

«Слушайте **внимательно и выполняйте**:

Задание № 1. Поднимите вверх, пожалуйста, правую руку, теперь левую, посмотрите назад, в левую сторону, в правую сторону, вперед, вверх, вниз.

Задание № 2. В центре листа в клетку нарисуйте квадрат. Выше квадрата нарисуйте круг, ниже квадрата — треугольник, справа от квадрата — прямоугольник, слева — нарисуйте ромб.

**"ВОЛШЕБНЫЙ КАРАНДАШ"**

Цель: развивать умение ориентироваться на листке бумаги.

«Ребята! Петрушка прислал нам письмо, на котором он для нас нарисовал волшебные узоры. Но он их не дорисовал до конца. Давайте поможем Петрушке.

Дорисуй узор справа.

Дорисуй узор слева.

Нарисуй *«вишенки»* внизу. Вверху».

" САМЫЙ ЛОВКИЙ"

Цель: развитие пространственно-ориентировочных реакций, мелкой моторики рук.

**Материал**: комплекты палочек по 20 штук.

«Ребята, перед вами коробочки, в которых у каждого из вас лежат палочки. Сейчас мы с вами проведем соревнование и узнаем, кто из вас самый ловкий. По моему сигналу вы правой рукой выкладываете по одной палочке из ко робки. Затем этой же правой рукой по одной палочке — в коробку. **Выигрывает** самый ловкий и быстрый».

Это же упражнение можно выполнять с детьми при работе левой рукой или же обеими руками одновременно.

**Игры с цифрами и числами:**

**Игра « Путаница».**

Цель. Закрепить знания цифр. Развивать наблюдательность, внимание.

Ход игры.

В игре 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.

**Игра « Какой цифры не стало?»**

Цель. Закрепить знания детьми цифр, умение называть соседей числа. Развивать память, внимание.

Ход игры.

В игре 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.

ошибку), то он становится ведущим.

**Игра «Чудесный мешочек».**

Цель. Упражнять детей в счёте с помощью различных анализаторов. Закрепить представления о количественных отношениях между числами. Развивать логику, мышление, внимание.

Ход игры.

В чудесном мешочке находятся: счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько то услышит ударов молоточка, бубна или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают соответствующую цифру.

**Игра « Которой игрушки не стало».**

Цель. Закрепить порядковый счёт предметов, понятие «сколько». Развивать внимание, память.

Ход игры.

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.

**Игры путешествие во времени**

**Игра «НЕ ОШИБИСЬ»**

Цель: развивать быстроту мышления, закреплять знания детей о том, что они делают в разное время суток. Правила. Поймав мяч надо назвать часть суток.

Ход игры.

Дети стоят в кругу, в руках у воспитателя мяч. Взрослый называет разные действия (иду на зарядку) и бросает мяч ребёнку. Малыш ловит мяч и называет время суток (утро), Усложнение - назвать часть суток, а ребенок  рассказывает действия,  которые могут происходить в это время суток.

**Игра «ЖИВАЯ НЕДЕЛЯ»**

Для игры вызываются к доске 7 детей, пересчитываются по порядку и получают кружочки разного цвета, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначающий первый день недели – понедельник и т.д.

Затем игра усложняется. Дети строятся  с любого другого дня недели.

**Игра «Вчера, сегодня, завтра»**  
Взрослый и ребенок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребенку и говорит короткую фразу. Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому.

**Игры на ориентирование в пространстве**

**Игра "Найди игрушки"**

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями взрослого, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

   Ход игры.

Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

**Игра "Разноцветное путешествие"**

Цель: закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

Ход игры.

Ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Взрослый  задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп!  Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствие с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого - на лесной полянке, желтого - на песчаном пляже и т.д.).

**Игры с геометрическими фигурами**

**Игра «Дом для геометрических фигур»** для детей 5-6 года жизни.

 Цель:  закреплять представления о геометрических фигурах, умение сравнивать фигуры по свойствам и находить закономерность в их расположении.  
Игровой материал: таблицы, геометрические фигуры.  
Ход игры. Воспитатель предлагает рассмотреть модели домов для геометрических фигур, сосчитать количество этажей, называть фигуры, живущие на первом, втором и других этажах. Дети узнают, сколько квартир на каждом этаже, какие фигуры в них живут. Затем дети расселяют геометрические фигуры по квартирам, ориентируясь на форму и цвет фигур.

**Игра «Опиши фигуру»** для детей 5-6 года жизни.

Цель игры: закреплять знания детей о геометрических фигурах, их свойствах.  
Игровой материал: геометрические фигуры, карточки со специальным кодом, графически изображающие признаки фигур (форму, цвет, величину).  
Ход игры. Кодовые карточки можно расположить перед ребёнком рядами:  
1 ряд – карточки, обозначающие форму,  
2 ряд – цвет,  
3 ряд – величину.  
Ребёнок получает геометрическую фигуру, подбирает к ней  кодовые карточки. Например, у ребёнка большой красный круг. Он называет фигуру, рядом кладет карточку с    изображением круга (форма фигуры), карточку с цветовым красным пятном (цвет фигуры), карточку с большим домиком (размер фигуры).

**Игры на логическое мышление**

**Игра «Разные дома»** с детьми 5-7 года жизни.  
Цель: учить детей сравнивать рисунок и чертеж предмета; закреплять представления о форме предметов.  
Игровой материал: наборы разных чертежей (контур постройки) и по три картинки, отличающиеся от чертежа формой отдельных элементов, к каждому чертежу.  
Ход игры. Взрослый рассказывает детям, что однажды строители строили по чертежу дом и допустили небольшие ошибки. Предложить рассмотреть каждую постройку и найти неточности. Показать чертеж и первую картинку к ней. Дети находят ошибку. Затем показать вторую и третью картинки, найти ошибки.

**Игра «Найди недостающую фигуру**» с детьми 5-7 года жизни.  
Цель: учить находить закономерность в последовательном расположении геометрических фигур; закреплять знания о геометрических фигурах; тренировать зрительную память детей.  
Игровой материал: таблицы с недостающими фигурами, карточки с геометрическими фигурами.  
Ход игры. Предложить рассмотреть таблицу с геометрическими фигурами, найти недостающую фигуру на карточке и положить карточку в таблицу.

**Занимательные вопросы, игры-шутки.**

Направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память.

**Разминка на быстроту реакции.**

Из чего видна улица?

Дед, который раздает подарки?

Съедобный персонаж?

Часть одежды, куда кладут деньги?

Какой день будет завтра?

**Дополни фразу.**

Если песок мокрый, то...

Мальчик моет руки, потому что...

Если переходить улицу на красный свет, то...

Автобус остановился, потому что...

**Закончи предложение.**

Музыку пишет... (композитор).

Стихи пишет... (поэт).

Белье стирает... (прачка).

Горные вершины покоряют... (альпинист).

Обед варит... (повар).

В игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих *способностей*, направлены на умственное развитие дошкольников. Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей, в процессе их обучения с самого раннего возраста.

     Дидактические игры очень важны для умственного воспитания дошкольника. Во время игры у дошкольника вырабатываются качества необходимые для успешного умственного развития, воспитывается способность сосредоточиться на том, что ему показывает и говорит взрослый. Развитие сосредоточенности и способности к подражанию – необходимое условие усвоения детьми сведений и умений. Это одна из важных задач, которая должна быть решена во время проведения дидактических игр.

Начало формы

Конец формы