

"Как организовать игры детей дома с использованием математического материала"



Игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей способствует становлению и развитию интеллектуальных и личностных проявлений, самовыражению, 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 и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Достижение цели игры - составить фигуру, модель, дать ответ, найти фигуру - приводит к умственной активности, основанной на непосредственной заинтересованности ребенка в получении результата. Все это способствует формированию готовности к школьному обучению. Интерес к конечному результату, правильному ответу стимулирует активность, проявление нравственно-волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения качественного результата). Упражнения в решении занимательных задач, игры на составление фигур-силуэтов, головоломки способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость, самостоятельность (умение зрительно и мысленно анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы решения и планировать свои действия, осуществлять постоянный контроль за действиями и соотносить их с поставленными задачами, оценивать полученный результат). Решение практических задач с использованием занимательного материала вырабатывает у ребят умение воспринимать умственные задачи, находить для них новые способы решения. Это ведет к проявлению у детей творчества (придумывание новых вариантов

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

Математические игры для детей 3-4 лет



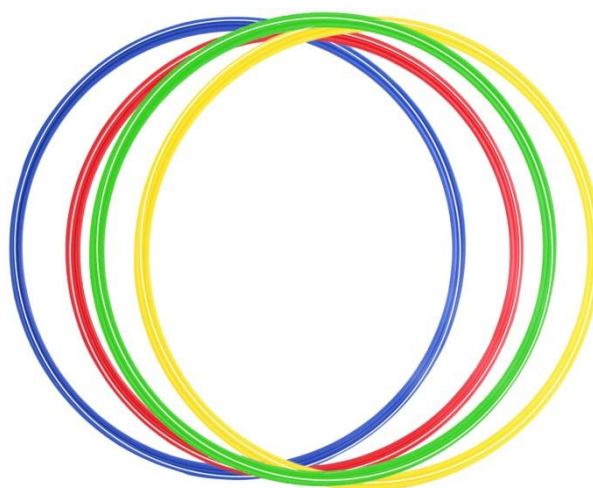
«Что изменилось?»

Цели:

- формировать умение понимать учебную задачу;
- представление о сохранении количества;
- умение согласовывать числительное «*один*» и наречие «*много*» в роде и падеже;
- сравнивать совокупности с несовпадающим числом объектов. Оборудование и материалы: круг, квадрат, треугольник; два зайчика и четыре куклы, зеленый, красный и желтый шарфики.

Ход игры.

На столе у воспитателя стоят от 1 до 3 (*далее до 5*) игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают расположение. По команде воспитателя «*Ночь!*» дети закрывают глаза. В это время он убирает одну игрушку. Далее по команде воспитателя «*День!*» дети открывают глаза. Он спрашивает их, что изменилось. Затем игрушка возвращается на место, и игра продолжается (по аналогии с геометрическими фигурами игра может проводиться с любыми доступными предметами.)



«Найди свой домик»

Цели:

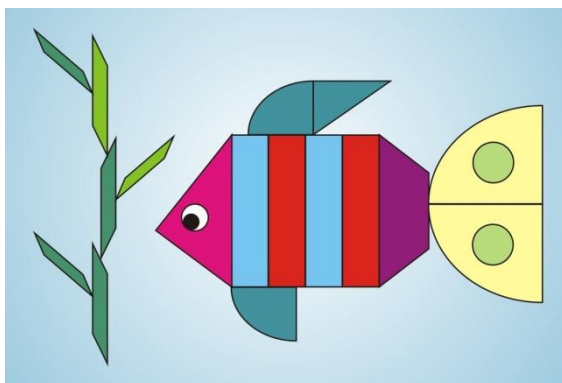
- закреплять умение различать форму и цвет;
- формировать представление о символическом изображении предметов;
- обучать умению систематизировать и классифицировать геометрические фигуры по цвету и форме.

Оборудование и материалы: три обруча, геометрические фигуры, волшебный мешочек, волшебные дорожки.

Ход игры.

Вариант 1. На импровизированной лесной полянке лежат три обруча, в них - геометрические фигуры. Воспитатель предлагает рассмотреть обручи с фигурами. Чтобы попасть в домик с кругами, квадратами и другими фигурами, нужен волшебный ключик. Воспитатель предлагает детям волшебный мешочек, в котором лежат различные фигуры — волшебные ключики. Кто какую фигуру достанет, тот и будет жить в домике — обруче с соответствующей геометрической фигурой. Усложнить игру можно, меняя цвета фигур, обручи, их количество.

Вариант 2. Дети гуляют в лесу и находят волшебные дорожки, которые приводят их к трем обручам с геометрическими фигурами. Далее они находят волшебный мешочек. Достают из него по фигуре- ключику, подходят к нужному обручу и добавляют фигуру. Кто первый достраивает волшебную фигуру, тот и побеждает.



«Рыбка»

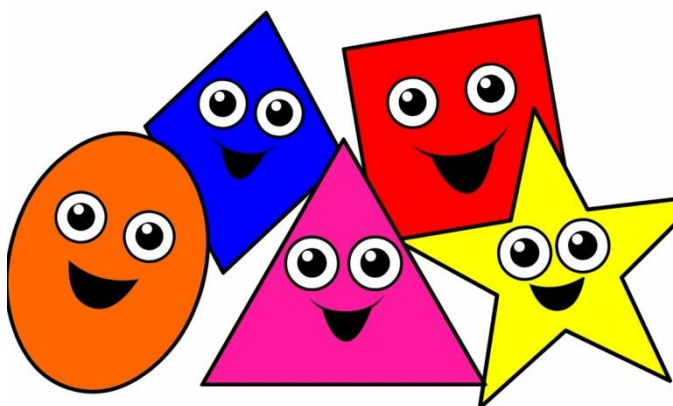
Цели:

- формировать умение выделять из группы геометрических фигур нужную;
- развивать фантазию, память.

Оборудование и материалы: кодовая карточка с инструкцией, детали для аппликации из геометрических фигур.

Ход игры.

По устной инструкции воспитателя или по карточке дети собирают аппликацию.



«Чудесный мешочек»

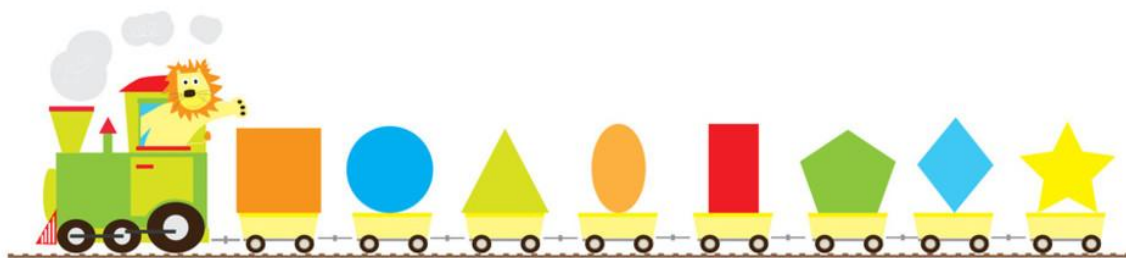
Цели:

- закреплять умение классифицировать множества по двум свойствам: цвету и форме, размеру и форме;
- обучать умению находить фигуру на ощупь;
- развивать комбинаторные способности.

Оборудование и материалы: мешочек, в котором находятся либо только треугольники, либо другие предметы.

Ход игры.

Дети достают треугольники или другие предметы из мешочка на ощупь, сравнивают их по цвету, форме, размеру.



«Поезд»

Цели:

- обучать умению классифицировать предметы по двум признакам: цвету и форме;
- развивать внимание, наблюдательность;
- формировать умение употреблять в речи слова: «*один*», «*много*», «*ни одного*», «*мало*»;
- тренировать память.

Оборудование и материалы: набор геометрических фигур; комплект знаков; поезд, составленный из стульчиков; цветные дорожки, обручи, билеты; наборное полотно; колокольчик.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям купить билеты (*геометрические формы*). Дети рассаживаются по местам согласно билетам. Место на стульчиках обозначено соответствующей геометрической формой. Паровоз начинает движение. Первая остановка –



«Что больше?»

Цели:

- обучать умению употреблять в речи слова: «*больше*», «*меньше*», «*равные*»;
- развивать умение находить в пространстве предметы по признаку.

Оборудование и материалы: пригласительные билеты.

Ход игры.

Воспитатель предлагает назвать большие и маленькие предметы: по памяти на картинке, на улице, среди игрушек, больших и маленьких детей в

других группах и т. д. За каждый правильный ответ дети получают пригласительный билет в театр.



«Какого карандаша не стало?»

Цели:

- обучать умению выделять признак длины при сравнении двух и более предметов;
- использовать в речи слова: «*длиннее*», «*короче*».

Оборудование и материалы: коробка с карандашами перед каждым ребенком, фишки.

Ход игры.

Перед ребенком коробка с карандашами. Он должен рассмотреть их, запомнить по какому-либо признаку: цвету, длине. Ребенок закрывает глаза, воспитатель убирает один карандаш. Открыв глаза, ребенок должен сказать, какого карандаша нет. За правильный ответ он получает фишку.

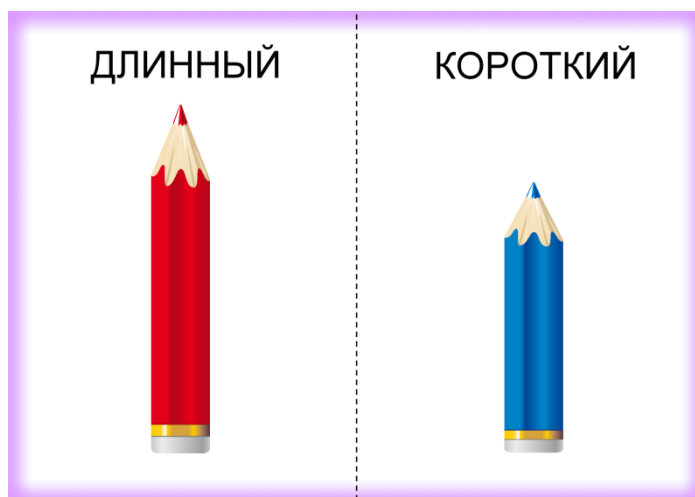


«Подарим кукле бусы»

Цели:

- обучать умению выделять единичное из множества;
- выкладывать алгоритм по цепочке;
- закреплять представление о геометрических фигурах. Оборудование и материалы: куклы, пуговицы и бусы разного размера.

Ход игры. Дети выкладывают пуговицы по определенному алгоритму — карточке, аппликации, гирлянде. Затем определяют, какой по размеру кукле, какие бусы подойдут.



«Длинный — короткий»

Цели:

- учить детей соотносить предметы путем наложения их друг на друга;
- нарядить кукол;
- подобрать такой бантик, который может легко завязываться.

Ход игры

Воспитатель приносит двух кукол и мишку. Мишка зовет кукол на праздник, но они никак не могут выбрать себе бантики для платьев. Кукла Ляля хочет надеть розовый бантик. Кукла Надя хочет надеть голубой бантик. Воспитатель предлагает детям помочь мишке нарядить кукол на праздник.

Дети видят, что бантик у Ляли плохо завязывается - его ленточка короче, чем ленточка у бантика Нади. Дети выясняют это путем наложения (*или приложения*). Они ищут другой, такой же красивый бантик для куклы Ляли. Путем наложения (*или приложения*) дети находят новый бантик, который удобно завязывать: этот бантик такой же длины, как и бантик у Нади. Дети завязывают бантики куклам. Куклы и мишка благодарят детей.

Таким образом, в ходе систематической образовательной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, дети усваивают не только названия геометрических фигур, но и учатся видеть прекрасное, учатся фантазировать и исследовать окружающий нас мир.