



*Консультация  
для педагогов*

*«Развитие математических  
способностей детей  
посредством  
дидактических игр  
подвижного характера».*

## «Игры для детей математического содержания»

“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития ребенка.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.”

В.А. Сухомлинский

Обучение математике детей дошкольного возраста невозможно без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного материала определяется с учетом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания: активизировать умственную деятельность, заинтересовывать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке. Из всего многообразия математического материала в дошкольном возрасте наибольшее применение находят дидактические игры, занимательные по форме и содержанию. Они интересны для детей, эмоционально захватывают их. В ходе игр и упражнений с занимательным математическим материалом дети овладевают умением вести поиск решения самостоятельно. Систематическое упражнение в решении задач таким способом развивает умственную активность, логическое мышление, самостоятельность мысли, творческое отношение к учебной задаче, инициативу.

В детском саду в утреннее и вечернее время можно проводить игры математического содержания (словесные и с использованием пособий, настольно – печатные, такие, как «Домино фигур», «Составь картинку», «Арифметическое домино», «Лото», «Найди пару», «Колумбово яйцо», «Цифровая мозаика», «Геометрический теремок, игры в шашки и шахматы и др). Игры на смекалку «Задачи – шутки», задачи с геометрическим содержанием.

Игры, направленные на формирование 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

Игра, как метод обучения и формирования элементарных математических представлений, предполагает использование отдельных элементов разных видов игр (сюжетно-ролевой, игры-драматизации, подвижной и т. д.), игровых приёмов (сюрпризный момент, соревнование, поиск и т.д.).

**1** Игры на смекалку, головоломки, занимательные игры вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. В таких занятиях формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться об ответе, проявляя при этом творчество.

**2** Сюжетно-ролевые игры с математическим уклоном. В сюжетно-ролевой игре с математическим количественная сторона действительности становится ее

содержанием. Дошкольники в сюжете и содержании игр, а также в игровых действиях отражают знакомую им область действительности: быт семьи, детского сада, события общественной жизни, различные виды труда взрослых. В таких играх иногда создаются ситуации, в которых, выполняя взятую на себя роль, ребенок может производить разнообразные счетные и измерительные действия. Например, в игре «Магазин» он пересчитывает предметы, записывает свои подсчеты, измеряет ткань, ленты, веревочки и др.; в игре «Транспорт» устанавливает маршруты и рейсы поездов, самолетов, автобусов и т. д.

**3** Игра-драматизация с математическим уклоном включает в элементы кукольного театра, вносит в занятия разнообразие и повышает интерес к нему. При прохождении темы «Количество и счёт» можно использовать пальчиковый театр. С помощью сказки «Колобок» можно изучить математическую фигуру – круг. При прохождении порядкового счёта можно применить кукольный театр «Волк и семеро козлят». При прохождении материала «Деление целого на части» можно сказать: «Ребята к нам сегодня пришли в гости Лиса, Волк и Медведь, а гостей положено угощать. А у нас только одно яблоко. Как же нам быть?»

Такие задачи-драматизации очень привлекательны для детей и по форме, и по содержанию. Они удовлетворяют у дошкольников потребность в перевоплощении, стимулируют ролевое поведение детей, вызывают яркий эмоциональный отклик. Они позволяют также развивать внимание, память, так как ребенку нужно не только сконцентрироваться на исполняемом действии, но и слушать содержание задачи, чтобы включиться в нее в определенном месте.

**4** Сюжетно – дидактическая игра с математическим уклоном. Особенность сюжетно-дидактических игр состоит в том, что, принимая роль взрослого, ребенок действует согласно правилам, диктуемым данной ролью: воспроизводит профессиональные действия взрослых, учитывая количество, с которым необходимо оперировать, длительность и время совершаемых действий и т. п. В таких играх решаются следующие задачи:

формирование и закрепление количественных, геометрических, временных, пространственных и величинных представлений; расширение представлений об окружающей действительности; обучение умению планировать и регулировать свою деятельность во времени в зависимости от действий партнера по игре.

Сюжет такой игры — развернутый. Он включает разнообразные роли. Основное содержание игры не обязательно математическое, но определенные игровые моменты предполагают усвоение детьми элементарных математических знаний и предлагаются в виде игровых правил.

**5** Подвижные дидактические игры математического содержания направлены на практическое овладение математическими знаниями. Двигательный аспект подвижной игры стимулирует закрепление математического материала. Благодаря ощущению радости движения ребенок выполняет дидактическую задачу более эффективно без ущерба для здоровья, т. к. не ущемляется потребность дошкольника в природе подвижности.

Остановимся на математических играх двигательного характера.

Задачи, решаемые в процессе математических подвижных игр:

- - Развитие двигательные способности, психофизических качеств;
- - Формирование познавательных способностей;
- - Развитие мышления, речи, внимания, умений и навыков.

Задачи определяют принципы обучения, выступают в единстве, образуя систему обучения.

Принципы:

- единства- т. е. многократное повторение. Проявляющие в изменении упражнений, условий выполнения в различных формах заданий;
- постепенности - от знакомых игр к незнакомым с усложнениями;
- оздоровительной направленности - укрепление здоровья ребенка в процессе обучения;
- сознательного активного обучения - дети активно и осознанно выполняют двигательные и дидактические задачи;
- соответствие возрастным и физическим особенностям детей- готовность к выполнению поставленных задач в зависимости от возраста;
- связь теории с практикой - приучат детей применять знания в игре, на практике;
- развития воображения - через особые формы двигательной активности детей, даются задания в проблемной форме: имитации, инсценировке, перевоплощении, игровые эксперименты;
- формирование осмысленной моторики - ориентироваться на позу, положения тела в пространстве, посредством игровых упражнений на дыхание и т.д.

На занятиях с дошкольниками мы, конечно, время от времени сидим, строим из кубиков, рисуем, складываем картинки из палочек или из мозаики.

Маленькие дети не могут "высидеть" все занятие, потому что для них это неправильно и неудобно. Многие из них лучше думают на ходу, на бегу, на скаку.

Движение важно всем детям, но именно средним и старшим дошколятам оно жизненно необходимо. И если девочки могут спокойно сидеть и собирать мозаику в течении 15-30 минут, то мальчикам это просто не дано природой. Поэтому, планируя математические игры для дошкольников, нельзя обойти такой важный их вид как подвижные. Наблюдая за детьми, можно сказать, что подобные занятия приносят удовольствие и мальчикам, и девочкам.

Предлагаю Вам подвижные игры, направленные на развитие ФЭМП.

ИГРЫ :

**1 «В лес за грибами».**

Цель: учить решать примеры на сложение и вычитание в пределах 10

Содержание. Дети отправляются в «лес» (ходят по группе) и собирают грибы, ягоды, цветы с примером, ответ которого совпадает с числом, указанным воспитателем.

**2 «Неделя, стройся».**

Цель: закрепить последовательность дней недели.

Содержание. Детям раздают ободки, на которых разное количество кругов (количество кругов соответствует порядковому номеру дня недели). По команде воспитателя дети должны занять свое место и назвать день недели.

**3 Игровое упражнение «Река – ров».**

Цель: упражнять в ходьбе с поворотом направо (налево) по сигналу, развивать внимание, ориентировку в пространстве, ловкость.

Содержание. Играющие идут в колонне по одному, по сигналу педагога: «Ров справа!» - дети поворачиваются направо и прыгают вперед. Тот, кто прыгнул в другую сторону или не успел выполнить команду, считается упавшим в реку, ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все снова строятся в колонну по одному и

продолжают ходьбу до следующего сигнала.

#### **4 Игра «Робот».**

Цель: развивать пространственные представления.

Содержание. Дети образуют пары. Один ребёнок в паре – «изобретатель», другой – «робот» с дистанционным управлением. «Изобретатели» подают своим «роботам» различные команды, которые он должен выполнять четко и дословно, например: «Иди вперед, поверни вправо, подними левую руку, повернись налево». После дети меняются ролями.

#### **5 Игра «Сбей фигуру».**

Цель: упражнять в катании мяча в цель; закреплять умение различать геометрические фигуры.

Содержание. На полу чертят линию или кладут верёвку. На расстоянии 3-4 м от ребёнка ставят кегли (3-4 шт.), между которыми промежуток в 15-20 см. Дети по очереди подходят к обозначенному месту, берут в руки мячи и катят их, стараясь сбить кегли. Затем ребёнок собирает мячи и передаёт их следующему. На кеглях прикреплены изображения геометрических фигур.

Вопросы:

\*Сколько кеглей ты сбил?

\*Какая фигура сбита?

\*Кегля с какой фигурой осталась стоять?

За правильный ответ – приз.

#### **6 Игра «Рыбалка»**

Цель: закреплять умение различать геометрические фигуры; упражнять в умении преодолевать препятствия.

Содержание: на полу ткань – речка, на которой находятся плоскостные изображения рыб геометрической формы. Дети поделены на 3 – 4 команды. К «реке» ведут кегли. У каждой команды ведро с изображением геометрической фигуры. По сигналу дети преодолевают препятствие и «ловят» рыбу.

Вывод: Итак, игра - это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно, с ее помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение малыша. Играя, ребенок может приобретать, новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом.

