



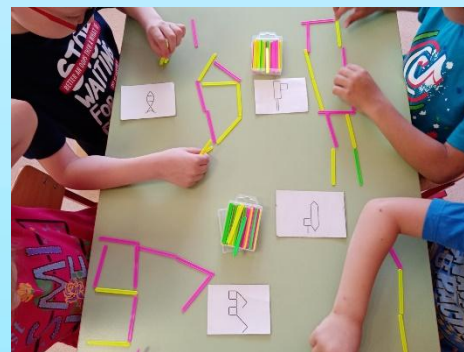
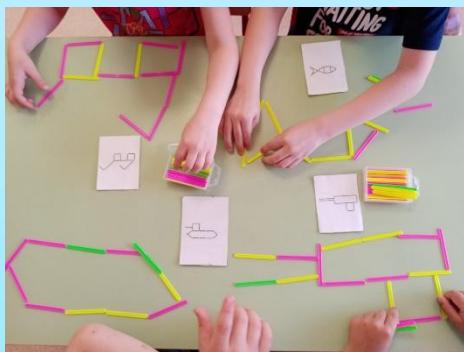
«Математика в игре»

Подготовили воспитатели:
Свитайло Анна Сергеевна
Ночевная Светлана Сергеевна

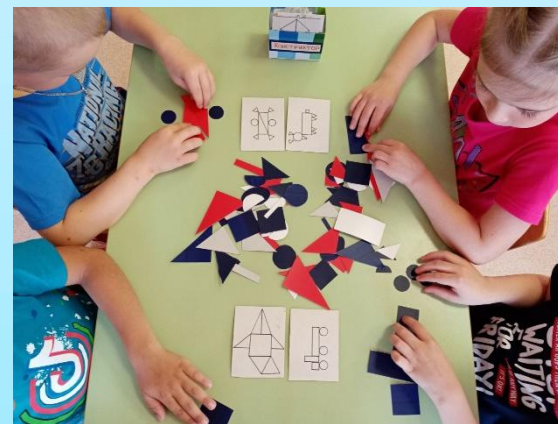
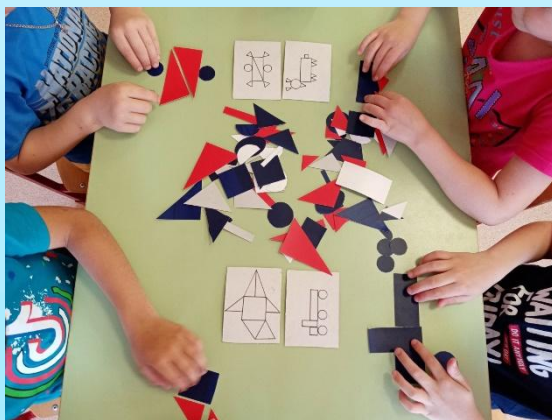
Для умственного развития детей существенное значение имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, необходимых для познания окружающего мира.

Все полученные знания и умения закрепляются в дидактических играх, которым необходимо уделять большое внимание.

Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности.



В работе по формированию у детей математических представлений мы используем игровой математический материал, который включаем непосредственно в ход занятия или в индивидуальную работу с детьми. В непосредственной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений применяем различные дидактические игры: с цифрами, на ориентацию в пространстве, с использованием геометрических фигур, на развитие логического мышления, для того чтобы уточнить и конкретизировать знания детей о числах, их назначении, геометрических формах и т.д.



В своей работе мы часто используем математические игры, которые сочетаются с движениями, что способствует разностороннему развитию дошкольников. Чем разнообразнее движения, тем больше информации поступает в мозг, тем интенсивнее интеллектуальное развитие дошкольника.

«Числовой Твистер - двигайся и познавай!»

Каждый знаком с игрой Твистер, немного креативности: наклейки с цифрами, приклеенные в цветные круги и получился «Числовой Твистер»



Цель: Использование твистер игры для закрепления пройденного материала.

Задачи: Совершенствовать навыки счета в пределах 10, умение обозначать число цифрами. Закреплять знания цифр от 1 до 10.

Ход игры: В данной игре можно использовать несколько вариантов.

1. Детям предлагаются карточки с числовым примером. Дети каждый решает свой пример и находит свой ответ на твистере.



2. Дети выбирают любую карточку, на которой изображено разное количество предметов. Под музыкальное сопровождение, дети движутся по кругу, а по сигналу должны занять свой кружок, сопоставив количество предметов на картинке с цифрой на твистере.

«Колумбово яйцо»

Цель: Учить читать схематические изображения, выстраивать образ по схеме.

Задачи: учить анализировать сложные формы и воссоздавать их из частей на основе восприятия и сформированного представления; развивать сенсорные способности у детей, пространственное представление, образное и логическое мышление, воображение, смекалку и сообразительность;

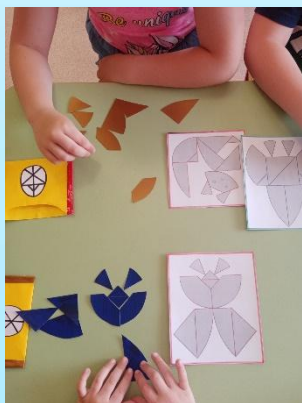


Ход игры:

Предложить собрать фигуру из набора «Колумбово яйцо», опираясь с начало на образцы, а затем можно и самим пофантазировать.

Главное нужно помнить:

1. Использовать нужно все фигуры из набора;
2. При составлении фигуры элементы не должны налегать друг на друга, т. е. располагаться только в одной плоскости;
3. Если за столом сидят несколько детей, то лучше каждому играющему раздать разного цвета детали головоломки, чтобы они не перепутали их.



Математика - наука сложная, в старшем дошкольном возрасте содержание знаний усложняется, и нам, педагогам, приходится думать, как преподнести тот или иной материал для дошкольников. Причем сделать это так, что бы им было, не только понятно, но и интересно. Материал для деток сложный, но игровые приёмы помогают успешно справиться с этой задачей.

«Числовые домики»

Цель: Совершенствовать знания о составе изученных чисел. Формировать умение представлять числа в виде суммы двух слагаемых (на основе наглядности).

Задачи игры:

- развивать представления детей о составе числа;
- закреплять умение соотносить число с цифрой;
- развивать память, зрительное восприятие, внимание, уметь делать логические умозаключения;
- воспитывать интерес к играм математического содержания;



Ход игры:

Игроку предлагается назвать сначала цифру на крыше домика. Затем посчитать и сказать сколько всего этажей в этом домике. Далее игрок называет какие цифры разместились на первом этаже домика, на втором и т. д.

