Альметьевское муниципальное бюджетное дошкольное учреждение – детский сад комбинированного вида №18 «Аленький цветочек»

ОПЫТ РАБОТЫ

ВОСПИТАТЕЛЯ ДОУ № 18

ЛЕВАНОВОЙ МАРИНЫ НИКОЛАЕВНЫ

НА ТЕМУ:

«РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВОГО ЗАНИМАТЕЛЬНОГО МАТЕРИАЛА»

Альметьевск, 2013

*Содержание*

Актуальность……………………………………………………………………. .3

Развитие умственных способностей детей

посредством игрового занимательного материала……………………………...4

Развивающие (дидактические) игры и упражнения…………………………….6

Математические развлечения…………………………………………………...12

Математические игры и задачи…………………………………………………12

Методическая работа с участниками педагогического процесса…………….13

Заключение……………………………………………………………………….15

Приложение………………………………………………………………………17

*Актуальность*

Известно, что многие дети испытывают затруднения при усвоении математических знаний. «Математика всегда остаётся для учеников работой», - утверждал почти полтора века назад Д. И. Писарев. С тех пор восприятие математики мало изменилось. Математика продолжает оставаться наиболее трудоёмким учебным предметом в школе. Об этом говорят и родители, и учителя, и сами ученики.

Дошкольники же не знают, что математика трудная дисциплина. И не должны узнать об этом никогда. Задача, стоящая перед педагогом дошкольного учреждения существенно отличается от задачи учителя школы: она состоит не в передаче тех или иных математических знаний и навыков, а в приобщении детей к материалу, дающему пищу воображению, затрагивающему не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка. Задача педагога дошкольного учреждения - дать ребёнку почувствовать, что он сможет понять, усвоить не только частные понятия, но и общие закономерности. А главное познать радость при преодолении трудностей.

Проблема обучения математике в современной жизни приобретает все большее значение. Это объясняется, прежде всего, бурным развитием математической науки, проникновением ее в разные области знаний.

Сегодня, а тем более завтра, математика в той или иной мере нужна будет огромному числу людей различных профессий, и отнюдь не только математикам. Математика может и должна играть особую роль в гуманизации образования, т. е. в его ориентации на воспитание и развитие личности. Знания нужны не ради знаний, а как важная составляющая личности, включающая умственное, нравственное, эмоциональное и физическое воспитание и развитие.

Особая роль математики - в умственном воспитании, в развитии интеллекта. Это объясняется тем, что результатами обучения математике являются не только знания, но и определенный стиль мышления. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе обучения с самого раннего возраста.

Практика обучения показала, что на успешность обучения математике влияет не только содержание предлагаемого материала, но и форма подачи, которая способна (или не способна) вызвать заинтересованность и познавательную активность детей.

При усвоении математических знаний дети быстро теряют интерес к учебе, к самому предмету – математике. Зная, что успех зависит во многом от желания ребенка учиться, познавать, его необходимо заинтересовать. А самое интересное – это познавательно-исследовательская деятельность посредством использования игрового занимательного материала. Задачи, задачи – шутки, ребусы, кроссворды, головоломки, дидактические игры и упражнения помогают детям быстрее усваивать большой объем знаний. Они развивают умственные способности детей, которые необходимы для успешного обучения в школе: память, образное и логическое мышление, творческие способности, фантазию, воображение, конструктивное мышление.

*Развитие умственных способностей детей посредством игрового занимательного материала.*

В течение 5-ти лет я работаю над темой «Использование игрового занимательного материала на занятиях по математике». Изучала труды известных психологов А. В. Запорожца, А. А. Люблинской, А. М. Мушиной, Г. И. Минской, С. Л. Новоселовой.

Результаты проведенных ими исследований, дают основание полагать, что специальные развивающие формы обучения таят в себе мощные резервы для умственного развития.

Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста ни предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи и т. д. Умственная задача: составить фигуру или видоизменить ее, найти путь решения, отгадать число - реализуется средствами игры в игровых действиях. Развитие смекалки, находчивости, инициативы осуществляется в активной умственной деятельности, основанной на непосредственном интересе.

Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении, будь то шахматы или самая элементарная головоломка, например, необычность постановки вопроса: «Как с помощью двух палочек сложить на столе квадрат?» - заставляет ребенка задуматься и в поисках ответа втянуться в игру воображения.

Многообразие занимательного материала - игр, задач, головоломок - дает основание для их классификации, хотя довольно трудно разбить на группы столь разнообразный материал, созданный математиками, педагогами, методистами.

Классифицировать его можно по разным признакам: по содержанию и значению, характеру мыслительных операций, а также по направленности на развитие тех или иных умений.

Исходя из логики действий, осуществляемых тем, кто решает задачу, разнообразный занимательный материал можно классифицировать, выделив в нем условно 3 основные группы: развлечения, математические игры и задачи, развивающие (дидактические) игры и упражнения.

Из всего многообразия занимательного математического материала в дошкольном возрасте наибольшее применение находят дидактические игры. Основное назначение их – обеспечить упражняемость детей в различении, выделении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений и т.д. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая из игр решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

*Развивающие (дидактические) игры и упражнения.*

Все дидактические игры я разделила для себя на несколько групп:

1. Игры с цифрами и числами.

2. Игры путешествие во времени.

3. Игры на ориентировке в пространстве.

4. Игры с геометрическими фигурами.

5. Игры на логическое мышление.

1. Обучая детей счету в прямом и обратном порядке, добиваюсь от них правильного использования как количественных, так и порядковых числительных. Используя сказочный сюжет и дидактические игры, познакомила детей с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнивания равных и неравных групп предметов. Сравнивая две группы предметов, располагала их то на верхней, то на нижней полоски счетной линейки. Это я делала для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полоске, а меньшее на нижней.

Используя игры, учу детей преобразовывать равенство в неравенство и наоборот – неравенство в равенство. Играя в такие дидактические игры как: «Какой цифры не стало?», «Сколько?», «Путаница?», «Исправь ошибку», «Убираем цифры», «Назови соседей», дети научились свободно оперировать числами и сопровождать словами свои действия.

Дидактические игры, такие как «Задумай число», «Число, как тебя зовут», «Составь цифру», «Кто первый назовет», «Которой игрушки не стало?» и многие другие я использую на занятиях, с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

Игра «Считай, не ошибись» помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Для подкрепления порядкового счета помогают таблицы, со сказочными героями: «Репка», «Заюшкина избушка», «Колобок» и т.д.

2. В старшей группе я познакомила детей с днями недели. Объяснила, что каждый день недели имеет свое название. Для того чтобы дети лучше запоминали название дней недели, я обозначала их кружочком разного цвета. Наблюдение проводили несколько недель, обозначая кружочками каждый день. Это я сделала специально для того, чтобы дети смогли самостоятельно сделать вывод, что последовательность дней недели неизменна. Я использую также такие игры в путешествии во времени как: «Живая неделя», «Назови пропущенное слово», «Назови скорее», «Дни недели», «Круглый год», «Двенадцать месяцев». Для закрепления частей суток использую карточки для каждого ребенка с картинками частей суток.

3. Пространственные представления детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Дети овладевают пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко. Я поставила перед собой задачу научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. Дети свободно выполняют задания типа: встань так, чтобы справа от тебя был стул, а сзади - стол. Сядь так, чтобы впереди тебя сидела Таня, а сзади – Ваня. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому: справа от куклы стоит заяц, слева от куклы – пирамида и т.д. Существует множество игр и упражнений, способствующих развитию пространственных ориентировок у детей: «Найди игрушку», «Найди похожую», «Расскажи про свой узор», «Мастерская ковров», «Художник», «Путешествие по комнате», «Схемы». Играя с детьми, я заметила, что дети стали хорошо справляться со всеми заданиями, стали употреблять слова для обозначения положения предметов на листе бумаги и на столе.

4. Для закрепления знаний о форме геометрических фигур с целью повторения материала средней группы, предлагала детям узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата. С целью закрепления знаний о геометрических фигурах проводила игры «Лото», «Цвет и форма», «Найди такой же узор», «Сложи квадрат», «Подбери по форме», «Кто больше назовет», «Чудесный мешочек». Дидактическую игру «Геометрическая мозаика» использую на занятиях и в свободное время, с целью закрепления знаний о геометрических фигурах, с целью развития внимания, воображения у детей. Дети из геометрических фигур составляют фигуры человека, животных. Дети анализируют фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

5. В дошкольном возрасте у детей начинают формироваться элементы логического мышления, т.е. формируется умение рассуждать, делать свои умозаключения. Существует множество игр и упражнений, которые влияют на развитие творческих способностей детей, так как они оказывают действие на воображение и способствуют развитию нестандартного мышления у детей. На сегодняшний день популярностью пользуются такие игры, как «Логические блоки Дьенеша», «Цветные счетные палочки Кюизенера», «Уникуб», «Сложи узор».

*Блоки Дьенеша* – универсальный дидактический материал, позволяющий успешно реализовать задачи познавательного развития детей. Основная цель использования дидактического материала: научить решать логические задачи на разбиение по свойствам, ознакомить детей с геометрическими фигурами и формой предметов, размером, усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления, развитие познавательных процессов восприятия памяти, внимания, воображения, развитие творческих способностей.

Наши любимые игры: «Кодовый замок» или «Третий лишний», «Найди клад» или «Куда спрятался щенок», «Подбери по цвету», «Автотрасса (Построй дорожку)».

Для поддержания интереса детей хорошо предлагать различные игровые и практические задачи: мы строили дорожку до коробки с сюрпризом, перебирались по мостику через речку, выкладывали дорожку из льдинок во дворце Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде.

А на этом занятии ребята попали в болото. Строят крепкий мостик. Между собой блоки должны быть похожи по двум признакам. Например: фигуры обе синие и толстые

Есть игры и упражнения с блоками, которые предназначены для старших дошкольников. Они помогут развить у детей уме­ния разбивать множества на классы по совместимым свойст­вам, развить умение производить логические операции «не», «и», «или», умения с помощью этих операций строить правиль­ные высказывания, кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.

### «Загадки без слов»

Мы поможем ребенку научиться расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.

На этом занятии – путешествии дети попали к домику фокусника. Надо сначала расколдовать его, а потом постучаться.

**Например: первая фигурка должна быть треугольной, желтой, маленькой и толстой.**

А вот вторая – круглая, красная, не толстая и не маленькая. Значит, мы будем искать красный, большой, тонкий круг.

### «Раздели блоки»

Игра научит разбивать множество по двум, трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Мною была разработана дидактическая игра «Животные и растения Красной книги Татарстана», где развивается умение выделять из группы геометрических фигур нужной, умение составлять предмет из частей, развивает мыслительные операции (сравнение, обобщение) на основе представлений детей об охраняемых законом Татарстана растениях и животных.

*Счетные  палочки Кюизенера*  являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

На начальном этапе занятий  палочки Кюизенераиспользуются мной как игровой  материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

*Игра «Сложи узор»* состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены различно, в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1, 2, 3 и даже 4 - цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий.

Сначала учатся по узорам - заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третье - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т.е. выполнить уже творческую работу.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне.

В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности.

*Уникуб* - это еще одна игра для детей с кубиками. Кубики из этой игры предназначены для создании у ребенка представлении о трехмерном пространстве. Развитие пространственного мышления позволит ребенку в будущем овладевать черчением, стереометрией, начертательной геометрией.

Широкий диапазон заданий "Уникуба" может использоваться как игра для детей от 2-х до 15-ти лет. Игра дает огромные возможности для развития детей. Ребенок может анализировать закономерности окраски кубиков. Первое впечатление - нет одинаково окрашенных кубиков, все двадцать семь кубиков разные, хотя использованы всего три цвета, а граней у кубика шесть. Потом оказывается, что кроме единственных есть и восемь триад, по числу граней каждого цвета, но есть ли они и по взаимному расположению?

Игра учит четкости, внимательности, точности, аккуратности.

Логические игры математического содержания воспитывают у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться, необычная игровая ситуация с элементами проблемности, характерными для каждой занимательной задачи, всегда вызывает интерес у детей.

В комплексном подходе к воспитанию и обучению дошкольников в современной дидактике немаловажная роль принадлежит занимательным развивающим играм, задачам, развлечениям. 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, самостоятельность мысли, творческое отношение к учебной задаче, инициативу.

Разнообразный элементарный математический материал можно классифицировать, выделив в нем условно 3 группы: математические игры и задачи, развивающие игры и упражнения, развлечения.

Про дидактические игры я уже рассказала, а теперь я хочу остановиться на развлечениях.

*Математические развлечения*

К математическим развлечениям относится: головоломки, ребусы, лабиринты, игры на пространственное преобразование и другие. Они интересны по содержанию, занимательны по форме отличаются необычностью решения, парадоксальностью результата.

Например, головоломки могут быть:

* арифметическими (угадывание чисел),
* геометрическими (разрезание бумаги, сгибание проволоки),
* буквенными (анаграммы, кроссворды, шарады).

Есть головоломки, рассчитанные только на игру фантазии и воображения.

*Математические игры и задачи*

Из многообразия математических игр и развлечений наиболее доступными и интересными в дошкольном возрасте являются загадки и задачи – шутки.

В загадках математического содержания анализируется предмет с количественно, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие математические отношения.

Например: Два конца, два кольца,

Посередине гвоздик.

(Ножницы)

Ног нет, а хожу,

Рта нет, а скажу:

Когда спать, когда вставать.

(Часы)

Задачи – шутки, это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для их решения в большей мере надо проявлять находчивость, смекалку, понимание юмора. Назначение таких задач состоит в приобщении детей к активной умственной деятельности, выработке умения выделять главные свойства, математические отношения.

Например:

- Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2 кг. Сколько будет весит курица, если будет стоять на двух ногах?

*Методическая работа с участниками педагогического процесса.*

Начиная работу с детьми, я провела диагностику. Уровень усвоения детьми знаний по формированию элементарных математических представлений был низким 44%. Первые шаги показали, как необходим занимательный математический материал для дошкольников и как велик интерес детей к этому материалу.

1. В группе была создана соответствующая развивающая среда, оформлен математический уголок, где расположены дидактические игры и другой игровой занимательный материал.

Собрала и систематизировала наглядный материал по логическому мышлению, загадки, задачи-шутки, занимательные вопросы, лабиринты, кроссворды, ребусы, головоломки, считалки, пословицы, поговорки и физкультминутки с математическим содержанием.

2. Затем мною была разработана система занятий, в процессе которых решались основные задачи:

* Развитие у детей самостоятельности, наблюдательности, находчивости, сообразительности, конструктивных умений;
* Закрепление представлений о геометрических фигурах, их преобразовании;
* Обучение решению арифметических задач, действий над числами;
* Развитие умения планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ;
* Развитие логического мышления;
* Ознакомление с алгоритмами, кодированием информации;
* Формирование основных логических операций.

Для построения и реализации системы занятий были определены следующие факторы:

* Системное и комплексное планирование учебно-воспитательных целей и задач на занятиях;
* Системный отбор наглядных пособий, дидактических игр по игровому занимательному материалу;
* Учет оценки уровней развития детей по формированию элементарных математических представлений.

Чтобы решить эти поставленные задачи я работала в 3-х направлениях:

1. Работа с воспитателями.

На педагогических советах я выступала с консультациями на темы:

• «Нетрадиционные формы обучения детей математике»;

• «Роль дидактических игр по математике в подготовке ребенка к школе»;

• «Как научить детей играть в математические игры»;

• «Что такое занимательный математический материал, его роль в обучении детей математике».

В своих выступлениях я рекомендовала педагогам как можно больше включать игрового занимательного материала на занятиях по математике с целью создания у детей интереса и положительного отношения к математике.

2. Работа с родителями.

В группе я проводила совместные собрания, открытые занятия, развлечения, консультации.

Темы консультаций:

• «Роль занимательного математического материала в формировании личности ребенка. Обучение решению задач на смекалку».

• «Приобщение детей дошкольного возраста к занимательному математическому материалу».

• «Загадки как средство формирования познавательной деятельности детей»

• «Учим детей логически мыслить».

Родители видели чему научились их дети и над чем еще стоит поработать дома. Принимали свое активное участие в консультациях-практикумах, в работе семейного клуба «Играем, развиваемся, обучаемся».

3. Работа с детьми проводилась по этапам:

На 1-м этапе я старалась вызвать у детей интерес к игровому занимательному математическому материалу с помощью загадок, задач, шуток, занимательных вопросов, кроссвордов, ребусов, головоломок. Пусть дети не видят, что их обучают чему-то. Пусть думают, что они только играют. В процессе игры на занятиях я использовала не только занимательный материал, сделанный мною, но и игры, изготовленные нашей промышленностью, а также использовала бросовый материал: кубики, пуговицы, прищепки, кегли, шишки, желуди, фишки, овощи, фрукты и т. д.

На 2-м этапе мною был разработан цикл занятий по математике, на которых дети знакомились с новым игровым занимательным материалом, приобретая новые знания и умения.

*Заключение*

Таким образом, проведенная работа показала, что проявления интереса дошкольников к математике успешно формируется в содержательной детской деятельности с игровым математическим материалом. Занимательный математический материал очень разнообразен, по характеру, тематике, способу решения. Самые простые задачи, упражнения, требующие проявления находчивости, смекалки, оригинальности мышления, умение критически оценивать свои условия, активизируют познавательную деятельность детей в ходе обучения, способствуют развитию заинтересованности математикой.

Результативность работы с детьми занимательной математикой налицо: дети любят играть с головоломками, счетными палочками. Если ребята испытывают трудности при решении задач, то веселые задачи и задачи-шутки помогают им в этом и дети решают их быстро и с увлечением. Цифры они быстрее запомнили, заучив веселые стихи, считалки, загадки.

Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений.

Целенаправленная, систематическая работа с детьми по использованию игрового занимательного материала показала, что дети успешно овладели основами математики и информатики, научились считать, складывать, вычитать, более того – решать разного рода логические задачи. Дети стали наиболее самостоятельны, наблюдательны, находчивы, сообразительны. По результатам последнего диагностирования детей их уровень знаний вырос на 40% по сравнению с диагностированием на начало года.

*Приложение*

Перспективный план кружка «Юный эрудит»

**Пояснительная записка**

Содержание данной программы обеспечивает целостное развитие личности ребенка дошкольного возраста по основным направлениям. В предлагаемую программу по дополнительному образованию дошкольников включены следующие разделы:

* Логические блоки Дьенеша.
* Цветные счетные палочки Кюизенера.
* Числа и цифры. Операции над ними.
* Логические задачи.
* Геометрические фигуры и тела.

Цель программы - способствовать успешной психологической адаптации детей к условиям школы путем введения новых форм организации обучения, направленных на сближение образовательных, развивающих и воспитательных задач.

Основные задачи программы:

* научить решать логические задачи на разбиение по свойствам;
* ознакомить детей с геометрическими фигурами и формой предметов, размером;
* развитие мыслительных умений - сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
* усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;
* развитие познавательных процессов восприятия памяти, внимания, воображения;
* развитие творческих способностей.
* закрепление представлений о величине;
* развитие способности группировать предметы по цвету и величине;
* освоение способов измерения с помощью условной мерки;
* развитие количественных представлений, способность различать количественный и порядковый счет, устанавливать равенство и неравенство двух групп предметов;
* развитие умения различать и называть в процессе моделирования геометрические фигуры, силуэты, предметы и другие.
* Дать представления о числах и цифрах от 6 до 10 на основе сравнения двух множеств.
* Учить считать по образцу и названному числу.
* Продолжить учить понимать независимость числа от величины, расстояния, пространственного расположения предметов, направления счета.
* Учить воспроизводить количество движений по названному числу.
* Учить писать цифры от 1 до 10.
* Учить записывать решение задачи *(загадки)* с помощью математических знаков и цифр.
* Упражняться в различении количественного и порядкового счета в пределах 10.
* Учить составлять числа от 3 до 10 из двух меньших на наглядном материале.
* Учить, как из неравенства сделать равенство.
* Учить устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.
* Учить решать логические задачи на основе зрительного восприятия.
* Продолжать учить решать логические задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности событий, анализ и синтез.
* Ознакомление с плоскими геометрическим фигурами - ромб, цилиндр, трапеция, конус, призма.
* Ознакомление с объемными геометрическими телами - цилиндр, конус, призма.
* Составление геометрических фигур из палочек и преобразование их. Рисование фигур, символические изображения из геометрических фигур в тетради в клетку.

Программа рассчитана на 1 год. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| М  е  с  я  ц | Кол-во занятий | Тема занятия | Программное содержание |
| С  е  н  т я б р ь | 1 | Игра «Посчитаем с гномами» | Счет в пределах десяти. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание. |
| 1 | Конус. Игра «Волшебный мешочек». Игра «В гостях у Петрушки» | Формировать представление о конусе, умение распознавать конус в предметах окружающей обстановки. Формировать умение составлять группы предметов по общему свойству. |
| 1 | Игра «Фигурки спрятались» | Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета |
| 1 | Игра «Состав чисел из единиц», «Путешествие на поезде» | Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию, составлять числа из единиц, развивать глазомер. Закреплять понятия: который по счету. Учить ориентироваться в пространстве. |
| О  к  т я б р ь | 1 | Решение примеров в тетради в клетку. Игра «рассеянный художник». Игра «Сколько, какой?» | Развитие наблюдательности и счета пределах десяти. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание. |
| 1 | Призма и пирамида. Игра «найди фигуру». Игра «Волшебный мешочек». | Формировать представление о призме и пирамиде на основе сравнения с цилиндром и конусом. Формировать умение находить в окружающей обстановке предметы призмы и пирамиды. |
| 1 | Игра «Архитекторы» | Учить выбирать необходимый строительный материал, учить строить объекты детской площадки. |
| 1 | Игра «Как узнать номера домов?», «Как разговаривают числа?» | Учить составлять число из двух меньших. Учить оперировать числовыми значениями цветных полосок. Познакомить с понятиями: больше, меньше. , со знаками <, >. |
| Н  о  я б р ь | 1 | Решение примеров в тетради в клетку. Игра «художник». Игра «Какой по счету?» | Развитие наблюдательности и счет до шести. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание. |
| 2 | Игра-головоломка «Пифагор» | Закреплять умения составлять фигуры из частей. |
| 1 | Игра «измерь дорожки шагами», «О чем говорят числа?» | Учить определять значение цветных палочек. Учить устанавливать логические связи и закономерности. Развивать зрительный глазомер. |
| Д  е  к а  б р ь | 1 | Игра «Украсим елку бусами» | Развивать способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать *(расшиф)*информацию, изобр-ю на карточке, умение действовать последовательно. |
| 1 | Игра «Сравни и заполни» | Умение осуществлять зрительно мысленный анализ способа расположения фигур, закрепление представлений о геом. Фигурах. |
| 1 | Цилиндр. Игра «Паспортный стол». | Формировать представление о цилиндре, умение распознавать цилиндр в предметах окружающей обстановки. |
| 1 | Игра «Логические кубики» | Закреплять умение задавать вопросы, выделять свойства |
| Я  н  в  а р ь | 1 | Игра «Узнай длину ленты» | Учить: понимать количественные отношения между числами первого десятка, находить связь между длиной предмета, размером мерки и результатами измерения, устанавливать логические связи измерения. |
| 2 | Игра «Танграм»  Игра «Логический поезд» | Закреплять умения составлять фигуры из частей.  Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета |
| 1 | Игра «Палочки можно складывать» | Учить ориентироваться в пространстве, развивать количественные представления, учить находить полоски, по сумме равные двум данными. |
| Ф е  в р а  л  ь | 1 | Игра «Мозайка цифр» | Развитие способностей декодировать информацию. Умение выбирать блоки по заданным свойствам. Закреплять навыки вычисления. |
| 1 | Игра «Состав чисел из единиц», «Путешествие на поезде» | Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию, составлять числа из единиц, развивать глазомер. Закреплять понятия: который по счету. Учить ориентироваться в пространстве. |
| 2 | Игра «Логические кубики» | Закреплять умение задавать вопросы, выделять свойства |
| М  а  р  т | 2 | Математические задачки | Закрепить навыки ориентировки в пространстве*(справа, слева)*; количественного и порядкового счета, сложения и вычитания в пределах 10. |
| 1 | Игра «Архитекторы» | Учить выбирать необходимый строительный материал, учить строить объекты детской площадки. |
| 1 | Игра «Как узнать номера домов?», «Как разговаривают числа?» | Учить составлять число из двух меньших. Учить оперировать числовыми значениями цветных полосок. Познакомить с понятиями: больше, меньше. , со знаками <, >. |
| А п р е л ь | 1 | Математические задачки | Закрепить навыки ориентировки в пространстве*(справа, слева)*; количественного и порядкового счета, сложения и вычитания в пределах 10. Развивать логическое мышление |
| 1 | Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру». | Познакомить с понятием таблицы *(строка, столбец)*, учить пользоваться простейшими таблицами. Закреплять представления о геометрических фигурах, умение сравнивать фигуры по свойствам и находить закономерность в их расположении. |
| 1 | Логическая задача на цветовую последовательность | Учить решать логич. задачи на основе зрительного восприятия. Учить понимать предложенную задачу и решать ее самостоятельно. |
| 1 | Игра «Построй предметы» | Развивать способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать *(расшиф)*информацию, изобр-ю на карточке, умение действовать последовательно. |
| М а  й | 1 | Игра «Цвет и число», «Число и цвет» | Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию. Развивать представления о ширине, умение подбирать палочки по размеру, развивать глазомер. |
| 1 | Математические задачки в стихах | Закрепить навыки ориентировки в пространстве*(справа, слева)*; количественного и порядкового счета, сложения и вычитания в пределах 10. |
| 1 | Игра «Раздели фигуры» | Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор. |
|  | 1 | Диагностика | |

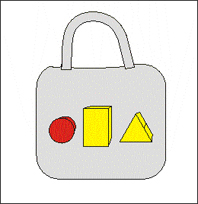
**Литература**

1. Под ред. Б. Б. Финкельнтейн. «Давайте вместе поиграем». Комплект игр с блоками Дьенеша. С-Пб, ООО «Корвет», 2001 г.
2. В. П. Новикова, Л. И. Тихонова "Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Раздаточный материал" от 3 до 7 лет, 2008 г.
3. Т. А. Фалькович, Л. П. Барылкина «Формирование математических представлений»: Занятия для дошкольников в учреждениях дополнительного образования. - М.: ВАКО, 2005 г.
4. З. А. Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольников. Кн. Для воспитателей д/с. - Просвещение, 1990 г.

*Наши любимые игры с логическими блоками Дьенеша:*

«Кодовый замок» или «Третий лишний»

На картонку выкладываются 3 фигурки. Две можно объединить по какому-то свойству, одна – лишняя.



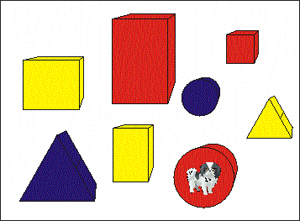
За замком может быть что угодно: сюрприз, вход в комнату, дорога на прогулку…

Ребенок должен открыть замок: догадаться, на какую кнопку нажать и объяснить, почему.

Например: Тут лишняя красная фигура. Потому что эти обе желтые. Нажимаем на красную фигурку!

«Найди клад» или «Куда спрятался щенок»

Перед ребенком лежат 8 блоков, спрятана монетка или картинка – щенок.

****

1 вариант

Кладоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатель ищет его, называя раз­личные свойства блоков. Если малыш находит клад, то забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад.  Ведущий вначале сам выполняет роль кладоискателя и пока­зывает, как вести поиск клада. Называет различные свойств блоков. Например, ведущий спрашивает:

- Клад под синим блоком?

- Нет, — отвечает ребенок.

- Под желтым?

- Нет.

- Под красным?

- Да.

- Под большим?

- Да.

- Под круглым?

- Да.

Выигрывает тот, кто найдет больше кладов. При повторении игры блоки меняют, увеличивается их количество.

2 вариант

Ведущий говорит: щенок спрятался под красным, большим кругом. Можно карточками – символами написать письмо:

**http://i.u-mama.ru/files/i/img/news/00001_1055.jpg**

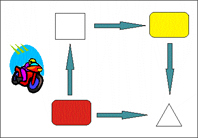
«Подбери по цвету»

Малышей двух – четырех лет хорошо учить классификации. (Цвет, форма, величина, толщина).

На этом занятии детки собирали для ежика разноцветные листики и складывали их в коробочки по цвету.

### «Автотрасса (Построй дорожку)»

Перед ребенком табличка – правило построения дорожки.

****

Он строит дорожку по правилу: чередует блоки с учетом цвета или формы: сначала красный, потом квадратный, затем желтый, и треугольный. Малыш учится выделять свойство, абстрагироваться от других признаков.

Для поддержания интереса детей хорошо предлагать различные игровые и практические задачи: мы строили дорожку до коробки с сюрпризом, перебирались по мостику через речку, выкладывали дорожку из льдинок во дворце Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде.

А на этом занятии ребята попали в болото. Строят крепкий мостик. Между собой блоки должны быть похожи по двум признакам. Например: фигуры обе синие и толстые

Есть игры и упражнения с блоками, которые предназначены для старших дошкольников. Они помогут развить у детей уме­ния разбивать множества на классы по совместимым свойст­вам, развить умение производить логические операции «не», «и», «или», умения с помощью этих операций строить правиль­ные высказывания, кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.

### «Загадки без слов»

Мы поможем ребенку научиться расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.

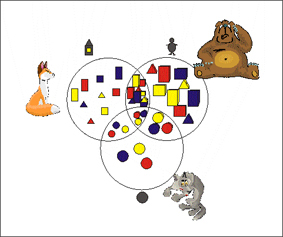
На этом занятии – путешествии дети попали к домику фокусника. Надо сначала расколдовать его, а потом постучаться.

**Например: первая фигурка должна быть треугольной, желтой, маленькой и толстой.**

А вот вторая – круглая, красная, не толстая и не маленькая. Значит, мы будем искать красный, большой, тонкий круг.

### «Раздели блоки»

Игра научит разбивать множество по двум, трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

****

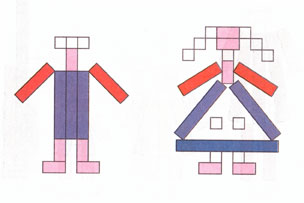
  В лесу переполох! Лиса, волк и медведь никак не могут поделить подарки деда Мороза! Дед Мороз сказал взять лисе все маленькие подарки, медведю – все толстые, а волку – круглые.

Но вот беда, есть подарки и круглые и маленькие одновременно. Их должна взять и лиса и волк! А есть подарки и круглые, и маленькие, и толстые! Ими могут играть все звери вместе.

Три пересекающихся обруча (ленточки, веревочки) помогли нам разобраться – выяснить, где чьи подарки, кто чем может пользоваться на правах совместной собственности!

*Игры  и занятия с  палочками Кюизенера*

1. Знакомимся  с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.

2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.

3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.

4. Выкладываем лесенку из 10 палочек Кюизенера от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1до 10 и обратно.

5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для недостающих палочек.

6. Можно строить из палочек, как из конструктора, объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.

7. Раскладываем палочки по цвету, длине.

8. "Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?"

9. "Положи столько же палочек, сколько и у меня".

10. "Выложи палочки, чередуя их по цвету: красная, желтая, красная, желтая" (в дальнейшем алгоритм усложняется).

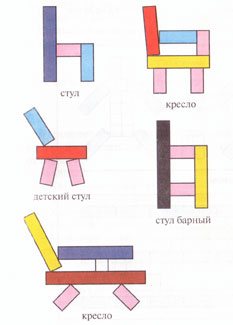
11. Выложите несколько счетных палочек Кюизенера, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.

12. Выложите несколько палочек, предложите ребенку запомнить их взаиморасположение

и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.

13. Выложите перед ребенком две палочки: "Какая палочка длиннее? Какая короче?" Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.

14. Выложите перед ребенком несколько палочек Кюизенера и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»

15. "Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной".

16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.

17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.

18. "Покажи палочку, чтобы она была не желтой".

19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки Кюизенера. Спросите: "Какие они по длине? Какого они цвета?"

20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.

21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».

22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку Кюизенера  (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.

23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.

24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить  такую же по длине, как оранжевая.

25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?

26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.

27. "Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе".

28. "Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом".

29. "Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?"

30. "Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу".

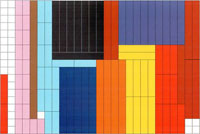
31. Положите параллельно друг другу три бордовые счетные палочки Кюизенера, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.  
  32. "Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке". (Получится квадрат).

33. "Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной".

34. "С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет" (позже можно определять цвет палочек даже с  закрытыми глазами).

35." С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?"

36. "С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?"

37. "У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет".

38. "Назови все палочки длиннее красной, короче синей", - и т.д.

39. "Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке".

40. Строим из палочек Кюизенера  пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая в верху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.

41. "Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая", -  и т.д.

42. "Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке".

43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав числа)

44. У нас лежит белая счетная палочка Кюизенера. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.

45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)

46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.

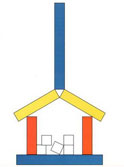
47. "Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной".

48. "Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон".

49. "Составь поезд  из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек"

50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?

51. Выложите четыре белые счетные палочки Кюизенера, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше - ¼ или 2/4?

52. "Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20".

53. Выложите из палочек Кюизенера фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).

54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: "Положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую" - и т.д.

55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой "а" или в квадрат.

56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.

Занимательные задания я использую в качестве разминки в начале занятия или в конце занятия для повышения умственной активности детей. Родителям я рекомендовала, какие игры можно изготовить своими руками дома, как организовать игры с занимательным материалом, советовала какую литературу можно использовать для занятий со своим ребенком. Работая в тесном контакте с родителями и детьми, мы добились хороших результатов в интеллектуальном развитии детей и в подготовке их к школе.

*Дидактические игры в средней группе.*

В первые дни учебного года в средней группе целесообразно проводить дидактические игры, в которые дети играли еще в младшей группе, с целью закрепления знаний и умений детей и повторения по элементарным математическим представлениям пройденного в младшей группе.

Особое внимание следует уделить тем детям, которые не посещали дошкольные учреждения. С ними необходимо более широко использовать дидактические игры в индивидуальной работе.

С детьми этого возраста проводятся дидактические игры на закрепление знаний в количественном счете, образовании числа в пределах пяти. Одновременно в играх ставится задача развить внимание и память детей.

*Дидактическая игра «Что тебе дать? »*

Цель: Закреплять знание геометрических фигур.

Материал: 2 карты с нарисованными на них контурами геометрических фигур (по четыре фигуры на карте); вырезанные из плотного картона геометрические фигуры:

Описание: Ребёнок получает одну карту с нарисованными фигурами. Взрослый интересуется у ребёнка названиями всех фигур. Ребёнок называет геометрические фигуры, нарисованные на своей карте. Игра начинается. Водящий спрашивает: «Что тебе дать? » Ребёнок называет одну из фигур, изображённую на своей карте и получает от водящего эту фигуру, закрывает её контур. Игра продолжается до закрывания всех фигур на карте.

выдаётся вторая карта, с нарисованным набором других фигур и игра повторяется.

Варианты

1) Если в семье не один ребёнок, или пришли гости, можно сделать 2-3 комплекта материала (увеличить количество игровых карт с нарисованными на них фигурами и вырезанными геометрическими фигурами).

2) Несколько комплектов карт и геометрических фигур различных цветов. Хорошо использовать оттенки розового, фиолетового, голубого, оранжевого.

*Дидактическая игра «Сосчитай и назови»*

Цель: Учить пересчитывать количество игрушек и называть итог.

Описание: Взрослый берёт шесть любых мелких игрушек (это могут быть киндер-сюрпризы) и расставляет их в линию. Задача ребёнка – пересчитать игрушки, показывая на каждую, и называя число и на вопрос взрослого «Сколько всего игрушек? » назвать последнее, названное им число.

Количество игрушек меняется. Взрослый следит за правильностью пересчёта.

Варианты

1) Когда ребёнок легко будет пересчитывать игрушки, поставленные в ряд, взрослый расставляет игрушки произвольно (кучкой, по кругу, в две линии).

2) Когда ребёнок будет справляться с вариантом №1, число игрушек постепенно доходит до 10.

*Дидактическая игра «Найди цифру»*

Цель: Закреплять знание цифр от 1 до 10.

Материал: карточки с цифрами от 1 до 10.

Описание: Предложить ребёнку карточки с цифрами (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 10, а затем давать задания по типу: найди цифру 5; 3; 7 и т. д.

Ребёнку даются различные задания: разложи цифры по порядку (от 1 до 10); разложи цифры в обратном порядке (от 10 до 1); отсчитай столько игрушек, сколько обозначает цифра: сколько отсчитал игрушек? (7) почему отсчитал 7 игрушек? (потому что цифра 7) .

*Дидактическая игра «Убираем цифры по заданию»*

Цель: Закреплять прямой и обратный счёт; закреплять знание цифр от 1 до 10.

Материал: карточки с цифрами от 1 до 10.

Описание: Предложить ребёнку разложить карточки с цифрами от 1 до 10 по порядку. Попросить несколько раз пересчитать цифры, показывая при произнесении числа на саму цифру. Затем предложить пересчитать цифры в прямом и обратном порядке, показывая на соответствующую цифру (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 – 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1) .

- А теперь ты будешь убирать цифры по заданию: убирай сначала цифру 4; теперь убирай цифру 1 и т. д. пока не останется одна цифра. Спросить ребенка, какая у тебя цифра осталась? Если ребёнок справился с заданием, похвалить.

*Дидактическая игра «Что изменилось»*

Может быть проведена с несколькими задачами.

Дети образуют круг. Внутри круга стоят несколько детей. По знаку воспитателя один уходит, затем, войдя, он должен определить, какие изменения произошли внутри круга. В этом варианте отгадывающий ребенок должен подсчитать, сколько детей стояло в кругу вначале, сколько осталось, и, сопоставив эти два числа, определить, сколько детей ушло из круга.

Затем при повторении игры отгадывающий должен назвать имя ушедшего ребенка. А для этого требуется удержать в памяти имена всех стоящих в кругу детей и, посмотрев на оставшихся, установить, кого нет.

Дальнейшее усложнение может быть таким: число детей в кругу остается то же (в пределе пяти, но изменяется их состав). Отгадывающий должен сказать, кто из детей ушел и кто встал на его место. Этот вариант требует от детей больше внимания и наблюдательности.

Усложнение этой игры может пойти и по линии изменения порядка расстановки играющих. В этом случае нужно будет вспомнить, как дети стояли, и отгадать, какие изменения произошли. Это задание требует развития зрительной памяти. Можно менять позу детей. Игра будет проходить более эмоционально.

*Дидактическая игра «Магазин»*

Количественный счет и навыки его закрепляются в этой игре. Ребенок в «кассе» получает «чек» — карточку с нарисованными кружочками, пересчитывает кружочки и идет к «продавцу», которому говорит: «У меня четыре кружочка, я могу купить четыре игрушки», — и, выбрав игрушки, расплачивается за них карточкой.

*Дидактическая игра «Будем считать»*

Дети, наряду с закреплением счета, учатся соотносить число кружков с предметами.

Играющие получают по три карты с различными числовыми изображениями и кладут их рядом на стол.

На каждой карте одинаковое число кружков, но они по-разному расположены. Если играющие подберут именно такое расположение кружков, как у ведущего, то получают маленькую «закрывашку» и кладут ее на свою большую карту. Игра продолжается до тех пор, пока у ведущего не останется ни одной карточки.

Дидактические игры наряду со счетом помогают закрепить знания величины и формы. Например, *игра «Кто скорее соберет»* способствует закреплению знаний предметов в возрастающем или убывающем порядке.

Умение быстро сообразить, какого по счету предмета не стало, вырабатывается в игре *«Какая игрушка спрятана?»*. Игрушки разного размера и формы стоят на столе на одной линии. Дети смотрят на игрушки, пересчитывают их, запоминают. Один из играющих выходит из комнаты, а в его отсутствие дети прячут какую-нибудь игрушку. Вернувшийся в комнату ребенок должен вспомнить, какой по счету (а затем и по размеру) игрушки на столе не стало.

В игре *«Кому сколько?»* воспитатель раздает карточки с нарисованными мальчиками и девочками и их одеждой, а на стол кладет карточку с двумя девочками и спрашивает: «Сколько им надо шапочек? » Дети отвечают: «Две». Тогда ребенок, у которого на руках картинка с двумя шапочками, кладет ее рядом с карточкой, где нарисованы две девочки, и т. д.

В присчитывании и отсчитывании дети упражняются в играх с мелкими игрушками. Игра состоит в том, что ребенок, получив карточку с нарисованными кружочками и сосчитав их, отсчитывает себе столько игрушек, сколько кружочков на карте. Затем карты смешиваются и снова раздаются. Дети пересчитывают на своих картах кружочки и, если их больше, чем отобрано игрушек по первой карте, решают, сколько еще надо прибавить игрушек или отнять, если кружочков меньше. Игрушек на столе должно быть много. А кружочков на маленьких карточках пять (1, 2, 3, 4, 5). Это число кружочков в карточках может несколько раз повторяться.

К детям среднего дошкольного возраста предъявляются более высокие требования в овладении пространственными ориентировками. Показать направление от себя (и двигаться) вперед, назад, вверх, вниз, направо, налево.

И в этом возрасте широко используются дидактические игры. Например, *игра «Кто скажет правильно»*. Дидактическая задача: закрепить ориентировку в пространственных отношениях между предметами и определить ее словами направо, налево, посередине, напротив.

В этой игре дети усваивают пространственные ориентировки в движении. Например, разделившись на три группы (одна группа — Лисички, другая — Зайцы, а третья — Белочки, садятся на стульчики. В кругу стульчиков ребенок, изображающий Мишку.

Воспитатель, создав эмоциональную обстановку игры, говорит: «Однажды Мишка позвал к себе в гости зверят. Вот пришли к Мишке Лисички (идут, а вот Зайки и Белочки побежали к нему в гости». Дети встают со стульчиков и бегут к Мишке. А Мишутка как зарычит: «Что за беспорядок! » Испугались зверята и побежали обратно. А Мишка ласково говорит: «Зайки, становитесь от меня с правой стороны, Лисички — с левой, а Белочки - впереди». Когда все встанут, каждая группа громко повторят где они стоят по отношению к Мишке. Затем дети меняются местами и громко повторяют, где они стоят.

Эту игру можно провести и за столами, зверями будут игрушки, а дети их передвигают и называют направление.

*В дидактической игре «Что изменилось»* дети тоже, незаметно, играя, закрепляют знания о пространственных ориентировках.

Воспитатель вместе с детьми оборудует комнату куклы предметами обстановки, которые дети хорошо знают (комната может быть организована на столе — стол, стул, кровать, шкаф, цветок и т. д.) . Все дети сидят перед этой комнатой. Когда они внимательно посмотрят, где стоят все предметы, один из детей выходит за дверь. В это время дети вместе решают и делают перестановку. Вошедший должен узнать и сказать, что изменилось в комнате (например, стул стоял около кровати, а сейчас его поставили справа от стола). По мере усвоения пространственных ориентировок, овладения правилами игры задачу можно усложнить, т. е. сделать две перестановки и добиваться от детей более четкого определения пространственного расположения предмета (как он стоял и как его переставили).

Пространственные ориентировки дети могут закреплять и в *игре «Куда пойдешь и что найдешь»*.

Дети средней группы должны хорошо знать геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник, шар, куб, цилиндр.

Используя дидактические игры, воспитатель подбирает нужные геометрические фигуры, изображенные на карточках, или объемные и плоскостные, и проводит с ними знакомые уже детям дидактические игры: «Найди по форме», «Разведчики», «Кому сколько» и другие.

Нужно добиваться, чтобы к концу года темп игр был более быстрым.

**Шуточные задачи по математике для дошкольников**

**\*** В комнате 4 угла. В каждом углу сидела кошка, напротив каждой кошки — 3 кошки. Сколько кошек находилось в комнате? (4 кошки)  
**\*** Как в решете воды принести? ( Воду можно заморозить, на дно положить пакет…)  
\* Шли 7 братьев, у каждого брата по одной сестре. Сколько шло человек? (8 человек)  
\* Из какой посуды нельзя ничего съесть? (Из пустой)  
\* У животного 2 правые ноги, 2 левые, 2 ноги спереди, 2 сзади. Сколько у него ног?  
\* Сколько орехов в пустом стакане? (Нисколько)  
\* На стройке работал каменщик. В первый день он построил 2 двадцатиэтажных дома, во второй — 1 десятиэтажный дом. Сколько домов он построил за два дня? (Нисколько)  
\* По морю плыли 9 акул. Они увидели косяк рыб и нырнули в глубину. Сколько плавало акул? (9   акул , только они нырнули )  
\* В вазе стояло 3 тюльпана и 7 нарциссов. Сколько тюльпанов стояло в вазе?(В вазе было 3 тюльпана)  
\* 7 мальчиков расчистили по 1 дорожке в саду. Сколько дорожек расчистили мальчики? ( 7 дорожек)  
\* Какая птица выводится из яйца, а сама яиц не несет? (Петух)  
\* На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали пополам и положили на стол. Сколько яблок на столе? (4 яблока)  
\* Как можно одним мешком пшеницы наполнить 2 пустых мешка, таких же, как и мешок, в котором находится пшеница? (Надо в один мешок вставить другой)  
\* У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?  
\*Задумай число до 5. Прибавь к нему 2, а я отгадаю, какое число ты задумал. Сколько у тебя получилось?  
\* У стены стоит кадушка, а в кадушке той лягушка. Если б было 7 кадушек, сколько было бы лягушек? (Возможно ни одной.)  
\* Как разрезать квадрат, чтобы из полученных частей можно было сложить 2 новых квадрата? (На 4 треугольника по диагоналям)  
\* На столе лежат 3 карандаша разной длины. Как удалить из середины самый длинный карандаш, не трогая его? (Переложить один из тех, который короче)  
\* Первый Иван шел на базар, второй Иван — с базара. Какой Иван купил товар, какой шел без товара?  
\* Мельник пришел на мельницу. В каждом углу он увидел по 3 мешка, на каждом мешке сидело по 3 кошки, у каждой кошки по 3 котёнка. Сколько ног было на мельнице? (Две ноги, у кошек лапы.)  
\* Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответь скорей.( 5 птиц)  
\* Горело 7 свечей. 2 свечи погасили. Сколько свечей осталось? (2.)  
\* Летела стая гусей. Один гусь впереди, два — сзади. Один гусь между двумя и три гуся рядом. Сколько гусей в стае? (3)  
\* Сестра старше брата на 5 лет. На сколько лет она будет старше брата через 7 лет? (на 5)  
\* Двое пошли — 3 гвоздя нашли. Следом четверо пойдут — много ли гвоздей найдут? (Скорей всего ничего не найдут.)  
\* Шла баба в Москву и повстречала трёх мужиков. Каждый из них нес по мешку, в каждом мешке по коту. Сколько существ направлялось в Москву? (Только баба.)  
\* Почему парикмахер в Женеве скорее предпочтет постричь двух французов, чем одного немца? (Потому что заработает в два раза больше.)  
\* Почему крышки уличных люков делают не квадратными, а круглыми?  
\* Представьте, что у вас в кармане коробок с одной спичкой. Вы вошли ночью в темную комнату, где есть свеча, керосиновая лампа и газовая плита. Что вы зажжете в первую очередь? (Спичку)  
\* Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? ( 6 )  
\* Курица, стоящая на одной ноге, весит 2 кг. Сколько весит курица, стоящая на двух ногах? (2 кг)  
\* Одно яйцо варят 4 минуты. Сколько минут надо варить 6 яиц? (4 мин)  
\* Сколько месяцев в году содержат 30 дней? (Все месяцы, кроме февраля)  
\* Пара лошадей пробежала 40 км. По сколько километров пробежала каждая лошадь? (40)  
\* Может ли дождь идти 2 дня подряд? (Не может. Дни разделяет ночь.)  
\* Пошли на охоту два сына и два отца. Убили трех зайцев. Возвращаясь, каждый нес по зайцу. Могло ли так случиться? (Шли дед, отец и сын)  
\*  Полторы рыбы стоят полтора рубля. Сколько стоят 5 рыб? (5 рублей.)  
\* Кирпич весит 1 кг и еще полкирпича. Сколько весят 5 кирпичей? (10 кг.)  
\* В колеснице 10 спиц. Сколько промежутков между спицами? (Нарисуйте)  
\* Книжный червь прогрыз от первого листа первого тома до последнего листа второго тома, стоящего справа от первого. В каждом томе по 600 страниц. Сколько страниц он прогрыз? (Только переплеты.)  
\* Врач прописал больному 3 укола, по одному через каждые полчаса. Через сколько времени будут сделаны все уколы? (Через 2 часа)  
\* Стоит в поле дуб. На дубе три ветки, на каждой ветке по три яблока. Сколько всего яблок? (На дубе яблоки не растут)  
\* Где может спрятаться маленький шарик в пустой комнате, чтобы его не раздавил большой мяч? (В углу)  
\* Есть ли первое мая в Австралии? (Есть)  
\* Ты пилот самолета, летящего из Парижа в Москву с посадкой в Киеве. Время в полете — 2 часа. Сколько лет пилоту?  
\* Маяк то потухнет, то погаснет. Давно ли горит маяк? (Он и не горел)  
\* Когда козе исполнится 6 лет, что будет? (Ей пойдет седьмой год)  
\* Какого цвета стоп-кран в поезде и в самолете? (В самолете нет стоп-крана)  
\* В два часа дня в Новгороде шел дождь. Может ли быть в Новгороде солнечная погода через десять часов? (Нет, будет ночь)  
\* Во дворе гуляют куры и собаки, на всех — 10 ног. Сколько во дворе кур и сколько собак? (1 собака и 3 курицы, 2 собаки и 1 курица)  
\* В комнате стояло 10 стульев, на которых сидели 10 мальчиков. Вошли 10 девочек, и им всем нашлось по стулу. Как это могло случиться? (Мальчики встали)  
\* Вдоль дорожки друг за другом растут 10 деревьев, между которыми стоят скамейки. Сколько всего скамеек? (9 )  
\* Из-под забора видны четыре ноги и четыре лапы. Сколько живых существ стоит за забором? (Возможно 2 человека и 1 собака, 1 конь и 1 кошка, придумайте еще ответ)  
\* Отец с двумя детьми катались на велосипедах. Велосипедов было 3, а колес 7. Как это могло быть? (Один велосипед был с 3 колесами)  
\* Шесть ног, две головы, один хвост. Кто это? (Всадник на коне)  
\* Сколько ушей у трех мышей?  
\* На озере плавало 5 уток, охотник выстрелил и убил одну. Сколько уток осталось? (0)  
\* Если съесть одну сливу, что останется? (Косточка.)