**Формирование элементарных математических представлений в младшем дошкольном возрасте через использование развивающих игр В. Воскобовича.**

1. **ОСОБЕННОСТИ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР ВОСКОБОВИЧА.**

Развивающие игры имеют ряд особенностей, это ШИРОКИЙ ВОЗРАСТНОЙ ДИАППОЗОН ИГР. С одной и той же игрой могут играть дети и трех и семи лет. Это роисходит потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ИГР. С их помощью можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы, узнает и запоминает цвет или форму, учится ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, внимание, память и воображение.

ВАРИАТИВНОСТЬ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ И УПРАЖНЕНИЙ. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи.

ТВОРЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ КАЖДОЙ ИГРЫ. Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени.

1. **РЕШЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ В ИГРАХ ВОСКОБОВИЧА.** Данные развивающие игры можно разделить на : логико – математические, направленные на развитие мыслительных операций через игровые действия: манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов и универсальные игровые обучающие средства, которые могут быть материалом для игр детей и дидактическими пособиями на различных занятиях.

Технология игр решает следующие задачи:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

- развитие воображения, креативности мышления, то есть умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения;

- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал;

- формирование базисных представлений (по математике, окружающему миру ) и речевых умений;

- построение педагогического процесса , способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

1. **ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.** Организовывать и проводить логико - математические игры можно следующим образом. Игру характеризует единый динамичный сюжет с наличием интриги и логично выстроенной мотивацией. Побуждающей ребенка к действию или самостоятельному решению задачи.

Вопросы и задания ставит не взрослый, а сказочный герой , которому по сюжету необходимо решить какую – либо проблему. Ребенок, как правило, является активным участником игры, а не просто слушателем, отвечающим на поставленные вопросы. Для организации такой игры можно использовать сказки – методики Фиолетового леса, а можно проявить творчество и адаптировать других героев известных сказок. Сюжет логико – математической игры может включать одну игру , особенно на этапе первого знакомства с развивающими играми , или комбинировать большое количество игр с небольшим набором игровых заданий, упражнений и интеллектуальных задач для каждой, особенно на этапе, когда дети давно играют и хорошо знают все игровые упражнения.

РАЗВИТИЕ СЕНСОРНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ И ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ. СВОЙСТВА ( ЦВЕТ. ФОРМА, РАЗМЕР).

ЦВЕТ. ФОРМА.РАЗМЕР.

«Цветные карточки».

Однажды Наташа пришла в гости к ребятам и принесла с собой цветные квадратики. Сначала она поставила синий квадратик, потом зеленый, потом желтый, красный и оранжевый. Дети самостоятельно выкладывают ряд в нужном порядке. Затем Наташа решила их посчитать. Дети считают квадраты хором или поодиночке

ЛУНТИК И ТАРЕЛОЧКИ. Лунтик решил позвать в гости своих друзей. Он накрыл стол и поставил на него четыре тарелочки. Но он так торопился, что задел стол и опрокинул тарелки. Они упали на пол и раскололись. Лунтик очень расстроился, но когда пришли друзья, они предложили склеить тарелочки и сделали это вот так…

ЦВЕТИК – СЕМИЦВЕТИК.

На поляне расцвел волшебный цветок. Лисичка увидела его и стала считать лепестки.(Дети полмогают лисичке считать). Потом она задумалась, а какого же цвете лепестки цветка? (Дети называют цвета спектра). Вдруг налетел ветер и несколько лепестков упали на землю. Сколько лепестков упало? Какого они цвета?

КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ.

«Бусы»

У модницы Бабочки были красивые разноцветные бусы на двух ниточках. Она играла с другими бабочками и бусы рассыпались. Бабочка принялась их собирать.

На коврографе выкладывается ряд кружочков: четыре зеленых и пять красных, затем они перепутываются, а дети их разбирают.

«Новые бусы Бабочки»

Модница Бабочка решила сделать новые бусы и подарить их своей подружке. Она взяла по три бусинки каждого цвета .Помогите Бабочке собрать новые бусы.

«Логофомочки»

Игра знакомит детей с эталонными геометрическими формами: круг, треугольник, квадрат, учит составлять различные геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения.

1.Дети вынимают из игрового поля все геометрические фигуры и вкладывают их на место.

2.Вместе со взрослыми дают образные названия всем фигурам и придумывают свои варианты: ворота, окно, вазочка, кораблик, колесо и т.д.

3. Моделирование фигур с помощью линеек, рисуют эталонные и составные геометрические фигуры.

4. Мозаика. Играющий кладет на игровое поле любую составную фигуру, например, грибок. Второй находит и называет эталонные фигуры, из частей которых составлен грибок.

РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ЦВЕТЕ, ВЫСОТЕ ПРЕДМЕТОВ, ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЯХ, КОЛИЧЕСТВЕННОМ И ПОРЯДКОВОМ СЧЕТЕ.

Игра «Кораблик Брызг – брызг».

1.Надеть флажки на мачты, посчитать мачты, посчитать флажки.

2.Собрать флажки на мачтах . (На кораблике остается только первый ряд флажков).

3.Рассмотреть три первых мачты: низкая, средняя, высокая.

4.Всевозможные пространственные варианты игр с флажками без мачт.

Игра «Чудо – крестики».

Развивает воображение, сенсорные и творческие способности: восприятие цвета, формы и величины. Совершенствует интеллект: внимание, память, мышление и речь. Тренирует мелкую моторику рук, тактильно – осязательные анализаторы. Способствует освоению количественного счета, пространственных отношений.

Собираем крестики: по цветам радуги, выборочно (зеленый, синий и т.д.), по количеству частей, по пространственному расположению (в центре, справа, под ним. Слева и повыше и т.д.).

Придумываем фигуры самостоятельно, складываем их из различных составных частей.

Строим башню. Накладываем крестики друг на друга, сначала произвольно,затем по алгоритму.

Игра «ГЕОКОНТ».

Способствует освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр. Тренирует мелкую моторику кисти и пальцев, развивает творческие способности.

Перед тобой игра «Геоконт». В сказочном лесу это чудесная поляна, на которой сказочный паук плетет свои паутинки. Возьми паутинки и попробуй с их помощью сделать разнообразные фигуры Сначала простой формы: квадрат, прямоугольник, треугольник, потом более сложные: флажок, колокол, кораблик и др.

Трансформируем одни фигуры в другие и придумываем свои.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

Головоломка на трансформацию фигур, которая учит малышей правильно выполнять алгоритмы действий, развивает память, внимание, воображение, тренирует моторику рук.