**Виды дидактических игр для ФЭМП**

Дидактические игры для ФЭМП примерно делятся на несколько групп по математическому содержанию программного материала:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествие во времени
3. Игры на ориентировку в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами

Игры с цифрами

Закрепление навыков счета требует большого количества упражнений. Обучая счету, не следует ограничиваться проведением формальных упражнений на занятиях. Необходимо постоянно использовать и создавать различные жизненные и игровые ситуации, требующие от детей применения навыков счета. Для этого, стремясь углубить представления детей о значении счета, разъяснить им, для чего люди считают, что они хотят узнать, когда считают предметы, многократно на глазах у детей пересчитывались разные предметы, выяснялось, при этом хватит ли их для всех.

Наряду с опорой на зрительное восприятие (наглядно представленных множеств) важно упражнять детей в счете множеств, воспринимаемых на слух, на ощупь, учить их вести счет движений.

Кроме этого, важно продолжать обучение детей счету в прямом и обратном порядке, добиваясь от них правильного использования как количественных, так и порядковых числительных. Использование сказочных сюжетов и дидактических игр, позволило познакомить детей с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнивания равных и неравных групп предметов. Расположение групп предметов то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки, было использовано для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на – нижней.

Использование игр дает возможность преобразовывать равенство в неравенство и наоборот - неравенство в равенство. Играя в такие дидактические игры как: «КАКОЙ ЦИФРЫ НЕ СТАЛО?», «СКОЛЬКО?», «ПУТАНИЦА?», «ИСПРАВЬ ОШИБКУ», «РАЗЛОЖИ ПРАВИЛЬНО», «НАЙДИ СВОЮ ПАРУ», «СОСТАВЬ ЧИСЛО», «СДЕЛАЙ ПОРОВНУ», «УБИРАЕМ ЦИФРЫ», «НАЗОВИ СОСЕДЕЙ», дети научатся свободно оперировать числами в пределах 10 и сопровождать словами свои действия.

Дидактические игры, такие как «ЗАДУМАЙ ЧИСЛО», «ЧИСЛО КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?», «СОСТАВЬ ТАБЛИЧКУ», «СОСТАВЬ ЦИФРУ», «КТО ПЕРВЫЙ НАЗОВЕТ», «КОТОРОЙ ИГРУШКИ НЕ СТАЛО?» и другие можно использовать как на занятиях, так и в свободное время, с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

Игра «СЧИТАЙ, НЕ ОШИБИСЬ!», помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети встают полукругом. Перед началом игры говорю, в каком порядке (прямом или обратном) буду считать. Затем бросаю мяч и называю число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше, Игра проходит в быстром темпе, задания повторяются многократно, чтобы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие. Такое разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых на занятиях и в свободное время, помогает детям усвоить программный материал. Для подкрепления порядкового счета помогают таблицы, со сказочными героями, направляющимися к Вини - Пуху в гости. Кто будет первый? Кто идет второй и т.д.

Путешествие во времени

В старшей группе идет знакомство детей с днями недели, объяснение, что каждый день недели имеет свое название. Для того чтобы дети лучше запоминали название дней недели, вводится обозначение их кружочком разного цвета. Наблюдение проводится несколько недель, обозначая кружочками каждый день, для того, чтобы дети смогли самостоятельно сделать вывод, что последовательность дней недели неизменна. Используется беседа о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник - первый день после окончания недели, вторник - второй день, среда - середина недели, четверг - четвертый день, пятница - пятый. После такой беседы предлагаются игры с целью закрепления названий дней недели и их последовательности. Дети с удовольствием играют в игру «ЖИВАЯ НЕДЕЛЯ». Для игры вызываются к доске 7 детей, пересчитываются по порядку, каждый получает в руки кружочки разного цвета, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначающий первый день недели - понедельник и т.д.

Затем, усложняем игру тем, что дети строятся, начиная с любого другого дня недели. Кроме этого, используются разнообразные дидактические игры; «НАЗОВИ СКОРЕЕ, ДНИ НЕДЕЛИ», «НАЗОВИ ПРОПУЩЕНОЕ СЛОВО», «КРУГЛЫЙ ГОД», «ДВЕНАДЦАТЬ МЕСЯЦЕВ», которые помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

Игры на ориентировку в пространстве

Пространственные представления детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Дети овладевают пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко.

Дети свободно выполняют задания типа: Встань так, чтобы справа от тебя был шкаф, а сзади - стул. Сядь так, чтобы впереди тебя сидела Таня, а сзади - Дима. При использовании 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. В начале каждого занятия проводится игровая минутка: любая игрушка прячется где-то в комнате, а дети ее находят, или игрушка прячется по отношению к ребенку (за спину, справа, слева и т.д.).

Это вызывает интерес у детей и организовывает их на занятии. Выполняя задания по ориентировке на листе бумаги, некоторые дети допускают ошибки, этим ребятам даем возможность самостоятельно найти их и исправить свои ошибки. Для того чтобы заинтересовать детей, чтобы результат был лучше, предметные игры с появлением какого-либо сказочного героя.

Например, игра «НАЙДИ ИГРУШКУ», - "Ночью, когда в группе никого не было" - говорю детям, - "к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлесон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал, как их можно найти". В конверте письмо: "Надо встать перед столом воспитателя, и пройти 3 шага и т.д. ". Дети выполняют задание, находят игрушку. Затем, когда дети хорошо ориентируются, задания для них усложняются - т.е. в письме содержатся не описание местонахождения игрушки, а только схема. По схеме дети должны определить, где находится спрятанный предмет.

 Существует множество игр, упражнений, способствующих развитию пространственных ориентировок у детей «НАЙДИ ПОХОЖУЮ», «РАСКАЖИ ПРО СВОЙ УЗОР». «МАСТЕРСКАЯ КОВРОВ», «ХУДОЖНИК», «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КОМНАТЕ» и многие другие игры. Играя с детьми, мы заметили, что они стали хорошо справляться со всеми заданиями, стали употреблять слова для обозначения положения предметов на листе бумаги на столе.

**Игры с использованием геометрических фигур**

Для закрепления знаний о форме геометрических фигур с целью повторения материала средней группы, можно предложить детям узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата. Например: Какую геометрическую фигуру напоминает дно тарелки? (поверхность крышки стола, лист бумаги т.д.)

С целью закрепления знаний о геометрических фигурах, можно проводить игру типа ЛОТО. Детям предлагается картинки (по 34 шт. на каждого), на которых они отыскивают фигуру, подобную той, которую демонстрировали. Затем, предлагается детям назвать и рассказать, что они нашли.

Для закрепления используются множество дидактических игр и упражнений, различной степени сложности, в зависимости от индивидуальных способностей детей. Например, такие игры как «НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ УЗОР», «СЛОЖИ КВАДРАТ», «ПОСМОТРИ ВОКРУГ», «ПОДБЕРИ ПО ФОРМЕ», «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК», «КТО БОЛЬШЕ УВИДИТ?»

Дидактическую игру «ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ МОЗАИКА» можно использовать на занятиях и в свободное время с целью закрепления знаний о геометрических фигурах, развития внимания и воображения у детей.

Перед началом игры детей делятся на две команды в соответствии с уровнем их умений и навыков. Командам даются задания разной сложности. Например:

а) Составление изображения предмета из геометрических фигур (работа по готовому расчлененному образцу).

б) Работа по условию (собрать фигуру человека, девочка в платье).

в) Работа по собственному замыслу (просто человека).

Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети самостоятельно договариваются о способах выполнения задания, о порядке работы. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельный элемент предмета из нескольких фигур. В заключении дети анализируют свои фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

К каждому занятию можно изготавливать новые, интересные таблицы, возможно использование одной таблицы несколько раз, но с уже более сложными заданиями, (фигуры различные по цвету, форме и величине). Задание такого характера:

* Назовите самый большой треугольник?
* Какого цвета самая маленькая фигура?
* Назовите все квадраты, начиная с самого маленького и т. п.

Такие же задания дети выполняют в свободное от занятий время, при этом геометрические фигуры были разложены на столе или на полу. Использование дидактических игр на занятиях и в свободное время способствует развитию у детей памяти, внимания, мышления.