

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение  
«Центр развития ребенка — детский сад №116 г. Орска «Ералашка»

**Обобщение опыта работы по теме:**  
**«РАЗВИТИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ  
СПОСОБНОСТЕЙ  
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО  
ВОЗРАСТА  
ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»**

Воспитатель 1 квалификационной категории:  
Фокина Елена Владимировна

2023

Вхождение в мир математики начинается уже в дошкольном детстве. Дошкольное математическое образование напрямую связано с процессом обучения математике в начальной школе, и поэтому данный «девятый вал» неминуемо начинает захлестывать дошкольное образовательное звено. И сегодня математика - это больше, чем наука. Математику по праву можно назвать одним из важных направлений формирования личности, она необходима для общего развития детей. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций. Математика воспитывает характер, а именно такие качества как настойчивость, аккуратность, точность, сосредоточенность. Также развивается умение концентрироваться на задаче, растет самооценка и уверенность в себе. Дошкольники не должны знать, что математика трудная дисциплина. И не должны узнать об этом никогда. Важно, чтобы математика вошла в жизнь детей не как теория, а как знакомство с интересным новым явлением окружающего мира.

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, дать ребёнку почувствовать, что он сможет понять и усвоить не только частные понятия, но и общие закономерности. Одной из наиболее важных задач воспитателя и родителей, это развить у ребенка интерес к математике в дошкольном возрасте. Приобщение к этому предмету в игровой и занимательной форме поможет ребенку в дальнейшем быстрее и легче усваивать школьную программу.

**Актуальность** проблемы заключается в том, что общепринятые подходы к математической подготовке ребёнка – дошкольника, часто не приносят желаемых результатов, а в современных обучающих программах начальной школы важное значение придаётся логике. Многие родители полагают, что главное при подготовке к школе — это познакомить ребёнка с цифрами и научить его писать, считать, складывать и вычитать. Однако забывают о том, что нужно научить ребёнка мыслить. Запас заученных знаний кончается быстро и несформированность собственного умения продуктивно мыслить очень быстро приводит к появлению «проблем с математикой».

Поэтому основной **целью моей работы**, я определила развитие математических способностей детей старшего дошкольного возраста через игровую деятельность.

Для реализации этой цели были поставлены **следующие задачи**:

- ✓ развить у ребенка интерес к математике в дошкольном возрасте;
- ✓ приобщить к предмету в игровой и занимательной форме;
- ✓ развить у детей самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, логическое мышление;

В своей работе с детьми я стараюсь вызвать у детей интерес к математике с помощью занимательного материала, как сделанного мною, так и с помощью

готовых игр, также загадок, задач, кроссвордов, ребусов, головоломок. Пусть дети не видят, что их обучают чему-то, пусть думают, что они только играют.

Из всего многообразия занимательного математического материала в дошкольном возрасте наибольшее применение находят дидактические игры. Дидактические игры помогают детям разобраться в некоторых сложных математических понятиях, в формировании представлений о соотношениях цифр и чисел, количества и цифр, в развитии умений ориентирования в пространственных направлениях, делать выводы.

Основное назначение их - обеспечить упражняемость детей в различении, выделении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений и т. д.

Дидактические игры по формированию математических представлений я условно разделила на следующие разделы и создала соответствующую картотеку:

- 1 Игры с цифрами и числами
- 2 Игры с геометрическими фигурами
- 3 Игры на ориентировку в пространстве
- 4 Путешествие во времени
- 5 Игры на логическое мышление

С помощью **«Игр с цифрами и числами»** ребята учатся закреплять знание цифр, закреплять умение пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой, закрепляют прямой и обратный счет .

Я использую такие игры:

▪ **«Отгадай число»**

**Дидактические задачи:** Закреплять навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка. Упражнять в сравнении чисел в пределах 10.

**Игровой материал:** Набор карточек с цифрами.

**Игровая задача и игровые действия:** узнать, догадаться, какое число загадал ведущий. Поиск и нахождение нужной карточки с цифрой, обоснование своего выбора.

**Правила игры:** 1. При правильном обосновании своего выбора ребенок получает красную звездочку.

**Описание игры:** Ведущий (педагог) предлагает детям отгадать число и показать его с помощью карточки, обращая внимание на цифру.

**Например,** число, которое больше четырех, но меньше шести – ребенок выбирает, показывает карточку с цифрой 5 на ней, обосновывает свой выбор (Пять больше четырех на 1, но меньше шести на 1). В конце игры подводится итог.

▪ **«Назови число»**

**Дидактические задачи:** Закреплять количественный, прямой и обратный счет в пределах 10. Упражнять в сравнении чисел, ориентировке в числовом ряду, в выполнении операции сложения в пределах 10.

**Игровой материал:** карточки с предметами, мяч.

**Игровая задача и игровые действия:** Играть с мячом. Называть общее количество предметов в карточке, выполнить прямой и обратный счет, сравнить числа в пределах 10.

**Правила игры:**

1. Выполнять игровые действия быстро и точно.

2. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием.

**Описание игры:** Педагог предлагает поиграть детям в игру с мячом. Каждый ребенок получает возможность выбрать понравившуюся ему одну или две карточки с предметами. Взрослый бросает мяч каждому ребенку. В ответ он просит назвать число, которое карточек - необходимо выполнить сложение чисел, или, в соответствии с данным числом назвать его числа «соседи», например, 1 и 3, или, назвать меньшее или большее число, чем заданное, или продолжить счет вперед до 10, например, 2,3, 4...10, или обратно, например, 2,1,0. В конце игры подводится итог.

▪ **«Посчитай и назови»**

**Дидактические задачи:** Формировать представление о цифрах как знаках, обозначающих числа. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 0 до 10, соотносить цифры с количеством и числом.

**Игровой материал:** Карточки с изображением предметов, точек и цифр.

**Правила игры:**

1. Соблюдать очередность ходов.

2. В случае ошибки, играющий пропускает ход.

3. Выигрывает тот, кто быстрее всех правильно подберет картинку друг к другу.

**Описание игры:** Педагог собирает детей около себя и показывает карточки — Посчитайте и назовите количество предметов на картинке (от 0 до 10).

— Подберите карточку, на которой такое же количество точек.

— Назовите и подберите, какой цифрой можно обозначить число предметов и точек.

В конце игры подводится итог.

▪ **«Магазин»**

**Дидактические задачи:** Закреплять умение согласовывать числительные с существительными в роде и числе. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 1 до 10, соотносить цифры с числом и количеством. Упражнять в отсчитывании предметов из большого количества по заданному числу (в пределах 10).

**Игровой материал:** муляжи фруктов и овощей, изображенных на карточках, карты с цифрами от 1 до 10 и рисунков к ним.

**Игровая задача и игровые действия:**

Подобрать карточки с изображением предметов, точек и цифр. Отсчитать («купить») нужное количество предметов (овощей или фруктов).

**Правила игры:** 1. Соблюдать очередность ходов. 2. В случае ошибки, играющий пропускает ход. 3. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильно справится с игровой задачей.

**Описание игры:** Педагог показывает карточки и разыгрывает перед детьми игровую ситуацию:

— Сегодня мы с вами отправимся в магазин. Купим овощей для салата и фруктов для компота. На карточках нарисовано и обозначено цифрой, сколько необходимо купить лимонов, огурцов или бананов. Упаковка: картонная коробка. Дети осуществляют выбор карточки с изображением овощей или фруктов. — Посчитайте и назовите, сколько нужно купить огурцов (бананов...)? — Какой цифрой обозначено количество огурцов (бананов...)? Подберите нужную картинку. — Отсчитайте нужное количество огурцов (муляжей) и оплатите их на кассе. Дети выполняют игровые действия. В конце игры каждый ребенок (покупатель) «оплачивает» товар у кассира (педагога) с помощью карточки с цифрой, обозначающей количество овощей или фруктов.

В конце игры подводится итог.

▪ **«Наведи порядок»**

**Дидактические задачи:** Формировать представление о цифрах как знаках, обозначающих числа. Тренировать в умении узнавать и называть цифры от 1 до 10. Упражнять в сравнении чисел в пределах 10, выражая их равенство или неравенство понятиями «больше на», «меньше на».

**Игровой материал:** Набор карточек с цифрами.

**Игровая задача и игровые действия:** Разложить картинки с изображением количества предметов на свои места, соотнести цифры с количеством предметов, назвать количество предметов. **Правила игры:** 1. Победителями считаются те дети, которые быстро и правильно выполнили задание.

**Описание игры:** Педагог демонстрирует детям картинки с изображением количества предметов от 1 до 10 и цифры от 1 до 10, расположенные в свободном порядке. Педагог объясняет правила игры и задание.

— Помогите Маше правильно расположить картинки на свои места .

— Назовите количество предметов на картинках и соотнесите их с соответствующей цифрой.

В конце игры подводится итог.

Мы также знакомимся с математическими сказками. Ведь математика в сказках это не та обычная математика к которой мы привыкли. Здесь есть волшебная история, которая чему то учит. А наблюдая за жизнью сказочных персонажей, дети усваивают математические понятия (сложение 1+1, большой – маленький, порядковый счет, навыки пространственного мышления и т.д. Каждую сказку можно попробовать наполнить математическим содержанием, включая задания для героев посредством дидактических игр. Сказки «Колобок» и «Репка» хороши для освоения порядкового счета. Кто тянул репку первым? Кто повстречался колобку третьим? В репке можно и о размере поговорить. Кто самый маленький? Мышка. Кто самый большой? Дед. Кто стоит перед кошкой? А кто за бабкой?

Сказка «Три медведя» это тоже математическая сказка. И медведей можно посчитать, и о размере поговорить (большой, маленький, средний, кто больше,

кто меньше, кто самый большой, кто самый маленький), соотнести мишек с соответствующими стульями, тарелками.

Сказка «Теремок» поможет запомнить не только количественный и порядковый счёт (первой пришла к теремку мышка, второй лягушка и т.д.), но и основы арифметики. Дети легко усваивают, как увеличивается количество на единичку. Прискакал зайка, и стало их трое. Прибежала лисица, и стало их четверо.

**В раздел «Игры с геометрическими фигурами»** я отнесла игры на закрепление у детей знаний о геометрических фигурах, и использую такие дидактические игры:

✓ **«Кто больше запомнит?»**

**Дидактическая задача:** Систематизировать знания детей о геометрических фигурах, развивать внимательность.

**Игровая задача:** Развивать внимание детей.

**Игровые правила:** Стараться запомнить, как можно больше геометрических фигур и назвать их.

**Игровые действия:** На доске в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дети рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на доске. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур, и он становится ведущим. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

Назвать фигуры только определенного цвета, назвать фигуры маленькие или большие.

✓ **«Чудесный мешочек»**

**Дидактическая задача:** Закреплять знания о геометрических фигурах, обследовать геометрическую форму предметов, упражнять в различении форм.

**Игровая задача:** Правильно назвать и описать выбранную геометрическую фигуру на ощупь.

**Игровые действия:** Ребенок должен обследовать предмет с закрытыми глазами и правильно назвать фигуру.

**Игровые правила:** В мешочке находятся разные геометрические фигуры, ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру.

**Варианты проведения:** Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру, при этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную.

✓ **«Собери картинку»**

**Дидактическая задача:** Тренировать в умении составлять новые фигуры, путём собственного воображения, опираясь на ранее полученный опыт.

**Игровой материал:** Игровой набор геометрических фигур, готовые карточки с заданиями.

**Игровая задача и игровые действия:** Педагог раздает детям наборы геометрических фигур и предлагает детям собрать изображения по замыслу. При этом необходимо: 1. Рассказать, какую фигуру они будут собирать. 2.

Называть детали, которые они будут использовать. 3. Сравнить их по размеру и количеству. 4. Собрать фигуру по замыслу.

✓ **«Посмотри и назови»**

**Дидактическая задача:** Закреплять знания о геометрических фигурах.

**Игровой материал:** Карточки с геометрическими фигурами или набор геометрических фигур и мешочек.

**Игровая задача:** Развивать умение находить предметы в окружающей среде, соответствующих определенной геометрической фигуре.

**Правила игры:** Найти и назвать предмет такой же формы.

**Описание игры:** У педагога карточки с геометрическими фигурами: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник. Он показывает ребенку одну из фигур, например, круг. Ребенок должен назвать предмет такой же формы.

**Варианты проведения:** Можно усложнить задание, если вместо карточек дать ребёнку обследовать геометрическую фигуру с закрытыми глазами.

✓ **«Загадки – отгадки»**

**Дидактическая задача:** Способствует развитию мелкой моторики, тактильных ощущений, зрительного внимания и ориентировке на плоскости. Активизирует фантазию, творчество. Воспитывает усидчивость.

**Игровой материал:** Крупа или песок.

**Игровая задача и игровые действия:** Назвать геометрическую фигуру и нарисовать отгадку на крупе или песке.

**Правила игры:** 1. Выигрывает тот, кто правильно отгадал загадку.

**Описание игры:** Педагог загадывает загадку, а ребёнок называет отгадку и рисует её на крупе или песке.

Формирование у ребенка **пространственных представлений** — одно из важнейших условий его успехов. Пользоваться здесь нужно всем богатым арсеналом внешних опор, которые заставили бы ребёнка буквально убедиться в том, что существует правая и левая сторона, верх и низ, и это неизбежно и неизменно.

**И** игры, которые я определила в раздел **«Игры на ориентировку в пространстве»** нам в этом помогают.

➤ **«Фокусник»**

**Дидактические задачи:** Упражнять в ориентировке в цифровом ряду от 0 до 10 (от 0 до 20). Уточнить представление о понятиях «впереди», «после», «между».

**Игровой материал:** колокольчик Цифры от 0 до 10 или цифры от 0 до 20

**Игровая задача и игровые действия:** Разложить цифры по порядку. Угадать, какой цифры не хватает в цифровом ряду, назвать ее место относительно других цифр, вернуть пропавшую цифру на свое место.

**Правила игры:** 1. Тот, кто первым догадается, какой цифры не хватает – позвонит в колокольчик. 2. Во время ответов, проявлять уважение друг к другу, выслушивать отвечающего до конца. 3. Выигрывает тот, кто правильно справился с заданием.

**Описание игры:** Педагог играет роль фокусника. Перемешанные цифры из набора от 0 до 9 или от 0 до 20, накрытые платком, лежат на столе. Фокусник поднимает платок, демонстрирует цифры и предлагает детям разложить их по порядку. Затем просит детей отвернуться. В это время фокусник прячет одну из цифр, сдвигая остальные цифры так, чтобы между ними не было пустого места. Просит детей повернуться, внимательно посмотреть на цифровой ряд и угадать, какой из цифр не хватает. Фокусник задаёт вопросы: — Назовите, где находится пропавшая цифра в цифровом ряду? (Цифра три стоит впереди цифры четыре, после два, или, цифра три стоит между два и четыре...) Кто правильно ответит на вопрос, тот вернёт пропавшую цифру на своё место в цифровом ряду. Дети выполняют игровые действия.

➤ **«Веселые картинки»**

**Дидактические задачи:** Формировать умение делить сложную форму предмета на ряд однородных элементов заданной формы, расположенных в разных пространственных отношениях (вверху, внизу, справа, слева). Упражнять в количественном счете предметов.

**Игровой материал:** Геометрическая фигуры.

**Игровая задача и игровые действия:** Назвать геометрические фигуры по форме, цвету, количеству и пространственному расположению. Собрать картинку по образцу.

**Правила игры:** 1. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей.

**Описание игры:** Педагог предлагает детям поиграть в исследователей:

— Сегодня мы будем «исследовать» карточки с картинками, составленными из геометрических фигур.

— Расскажите, из каких геометрических фигур составлено изображение. Сколько всего фигур? Какого цвета круг (квадрат...)?

— Где находится красный треугольник (синий круг...)?

— Назовите фигуру (цвет фигуры), которая находится справа (слева) от...»

Далее дети собирают картинку по полному образцу с предварительным отбором необходимого количества фигур.

В конце игры подводится итог.

➤ **«Геометрик»**

**Дидактические задачи:** Развивать умения делить сложную форму предмета на ряд однородных элементов заданной формы, расположенных в разных пространственных отношениях (вверху, внизу, справа, слева). Упражнять в количественном счете предметов.

**Игровой материал:** Набор геометрических фигур.

**Игровая задача и игровые действия:** Собрать картинку по образцу, по памяти.

**Правила игры:** 1. Действовать по условному сигналу. 2. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с игровой задачей.

**Описание игры:** Педагог раздаёт каждому ребёнку набор геометрических фигур с образцами картинок. По сигналу ведущего (педагог) детям предлагается выложить такие же картинки из геометрических фигур: на счет

1 – собрать картинку рядом с образцом, на счет 2 – собрать картинку по памяти. В конце игры подводятся итоги.

➤ **«Сложи узор»**

**Дидактические задачи:** Тренировать в выполнении счета 10 . Развивать восприятие цвета (основные и оттеночные цвета), ориентировки в пространстве и на листе бумаги (стороны, углы).

**Игровой материал:** Карточки - схемы , на них изображены кубики разных цветов и с разным количеством точек на них. Наборы карточек для детей.

**Игровая задача и игровые действия:** Выбрать карточку - схему, построить из своих карточек узор по схеме, передавая количество, цвет и пространственное расположение кубиков согласно образцу.

**Правила игры:** 1. В зависимости от индивидуальных особенностей детей, диапазон счета зависит от индивидуальных и возрастных особенностей ребенка. 2. Выигрывают те дети, постройки которых были точными.

**Описание игры:** Педагог предлагает самостоятельно сложить узоры из предложенных, предварительно посчитав количество кубиков каждого цвета, определив пространственное расположение кубиков. Можно разделить детей на пары, они сами выбирают и строят понравившийся им узор. В конце игры подводятся итоги, определяются победители, чьи постройки были самыми точными.

➤ **«Кто правильно пойдёт, тот игрушку найдет»**

**Дидактическая задача:** учить передвигаться в заданном направлении и считать шаги.

**Игровой материал:** игрушки

**Игровая задача:** передвигаться в правильном направлении и найти игрушку.

**Описание игры:** Воспитатель объясняет задание: «Будем учиться идти в нужном направлении и считать шаги. Поиграем в игру «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет». Я заранее спрятала игрушки. Сейчас буду вызывать вас по одному и говорить в каком направлении надо идти и сколько шагов сделать, чтобы найти игрушку. Если вы будете точно выполнять мою команду, то придете правильно». Воспитатель вызывает ребенка и предлагает: «Сделай 6 шагов вперед, поверни налево, сделай 4 шага и найди игрушку». Можно предложить ребёнку назвать игрушку и описать ее форму, другому ребёнку - назвать предмет такой же формы.

**В раздел «Путешествие во времени»** я определила игры, которые служат для знакомства детей с днями недели, временами года, названиями месяцев, их последовательностью.

Дети с удовольствием играют в игры:

• **«Хитрые часы»**

**Дидактические задачи:** Упражнять в ориентировке во времени по часам. Закреплять навыки счета в пределах 12.

**Игровой материал:** Циферблат, круг в размер циферблата разделённый на 12 частей..

**Игровая задача и игровые действия:** Играть с частями – определять часы по количеству частей на циферблате.

**Правила игры:** Выигрывает тот, кто правильно и точно справится с игровой задачей.

**Описание игры:** Части 1/12 накладывается на заранее подготовленный циферблат. Педагог рассказывает ребенку, что любая часть (1/12) на циферблате соответствует одному часу. Поэтому можно считать время не часами, а количеством частей.

— Мы приходим в детский сад в 8 часов утра, а уходим домой в 6 часов вечера. Сколько часов мы проводим в саду? Дети убирают части, начиная с цифры 8 до цифры 6, пересчитывают их и по количеству частей дают ответ и т.д. Выбор способа составления целого зависит от индивидуальных особенностей ребенка.

В конце игры подводится итог.

- «Утро, день, вечер, ночь»

**Дидактические задачи:** Формировать представление о времени. Уточнить понятие «части суток». Тренировать в умении соотносить режимные моменты со временем на часах.

**Игровой материал:** Серия картинок с распорядком дня .

**Игровая задача и игровые действия:** Участвовать в соревнованиях - выбрать картинки с изображением частей суток (по указанию ведущего), рассказать о них, показать время на часах.

**Правила игры:** 1. Правильность выбора той или иной карточки обсуждается только членами команды без привлечения взрослых и посторонних.

2. Побеждает команда, которая быстро и без ошибок справилась с заданием.

**Описание игры:** Педагог рассказывает детям историю про ёжика Топатунчика, сопровождая речь серией картинок.

— Пришло утро, встало солнышко и осветило комнату ёжика Топатунчика, но ёжик спал. Солнышко стало будить ёжика, но он не просыпался. Все ёжики уже давно вышли из своих домиков, но Топатунчик всё спал. Ёжики сделали зарядку, позавтракали. А ёжик Топатунчик всё ещё спал. Солнышко встало высоко на небе, и на улице началась такая жара, что все ёжики ушли в дом и стали плавать в бассейне, а ёжик всё спал. Наступил вечер, всё ёжики поужинали, умылись и легли спать в кровать. Тут ёжик проснулся, стал зевать и смотреть по сторонам: «Что, уже утро?» Ёжик вышел на улицу, но кругом было так темно, что ничего не было видно. «Почему так темно?» - подумал Топатунчик. Но ему никто не ответил – все спали. Так ёжик проспал весь день и не увидел его. Педагог предлагает детям вспомнить, сколько ёжик спал, и чего он не увидел: он проспал утро, день, вечер и проснулся только ночью. Дети делятся на 4 команды. Педагог сообщает, какая команда, и картинки какого времени суток она отбирает, например, команда 1 – отбирает картинки с изображением утренних режимных моментов, команда 2 – действия, которые мы осуществляем днем и т.д. После того, как картинки будут выбраны, необходимо рассказать, что в это время суток можно делать, при этом,

показать время на математических часах (утром, в 8 часов - делают зарядку и т.д.). В конце игры подводится итог.

- **«Времена года»**

**Задачи:** Закреплять понятия «часть», «целое». Уточнить представления детей о временах года, частях суток, месяцах. Упражнять в сравнении количества частей.

**Игровой материал:** Круг разделённый на 4 части.

**Задание:** Педагог предлагает детям составить круг из четырех частей

— Что еще можно разделить на четыре части? (Времена года - лето, осень, зима, весна или части суток - утро, день, вечер, ночь)

— Почему? Педагог обращает внимание детей на цифровое обозначение на каждой из долей - две цифры, разделенные чертой ( $1/2$ ,  $1/3$  ...).

— Цифра наверху, обозначает целое, а цифра внизу - обозначает, на сколько частей разделили целое. Педагог обращает внимание детей на ранее собранный круг из четырех частей.

— Расскажите все о нашем круге.

— На сколько частей мы разделили круг (целое)?

— Сколько частей мы для этого взяли?

— Что обозначают наши части?

— Представьте, что наш круг (целое) – это времена года.

— Какое сейчас время года?

— Найдите часть, обозначающую цифру один.

— Какое время года наступит после...? Найдите нужную цифру, которая стоит за 1? И т.д. Педагог сообщает, что каждое время года делится на три месяца. Предлагает детям проверить это, наложив на каждую четвертую часть ( $1/4$ ) три меньших части ( $1/12$ ). Взрослый просит посчитать все части, назвать месяцы. Тем самым, ребята убеждаются в том, что год состоит из 12 месяцев: на части, которая обозначает месяц, написано соответствующее обозначение.

- **«Режим дня»**

**Задачи:** Закреплять ориентировку во времени (части суток). Тренировать в умении соотносить режимные моменты со временем на часах. Закреплять умение определять время по часам.

**Игровой материал:** Карточки с распорядком дня.

**Задание:** Настольные часы со стрелками и 12 карточек. На часах есть часовые метки. Педагог демонстрирует часы и предлагает рассмотреть картинки с изображением режимных моментов.

— Расскажите, чем занимаются дети. Когда это происходит?

— Что вы делаете утром, днём, вечером?

— Поставьте на часах стрелки так, чтобы они показывали время, когда и чем вам надо заниматься. В конце игры подводится итог.

В дошкольном возрасте у детей начинают формироваться элементы **ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ**.

Так зачем логика маленькому ребенку, дошкольнику? Дело в том, что на каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте - в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логико - математического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логико-математического мышления, труднее будет даваться учеба - решение задач, выполнение упражнений потребуют больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребенка, ослабнет, а то и вовсе угаснет интерес к учению. В целях развития логико-математического мышления нужно предлагать старшему дошкольнику самостоятельно производить анализ, синтез, сравнение, классификацию, обобщение, строить умозаключения. Овладев логическими операциями, старший дошкольник станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение. Для более качественного и быстрого процесса обучения старшего дошкольника логическим операциям и нужны дидактические игры.

Существует множество игр и упражнений, которые на это влияют, так как они оказывают действие на воображение и способствуют развитию нестандартного мышления у детей.

**В раздел «Игры на логическое мышление» я отнесла :**

❖ **«Кто я?»**

**Дидактическая задача:** Развитие логического мышления.

**Игровой материал:** Набор карточек , ободок держатель.

**Игровая задача и игровые действия:** узнать, догадаться с помощью вопросов, какой предмет закреплён в держателе.

**Правила игры:** Ведущий или сам игрок вставляет карточку в держатель не глядя и крепит на голове. Игрок поворачивает песочные часы и начинает задавать вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет».

Если игрок успевает отгадать свою карточку до того, как время кончится, он забирает карточку себе, если нет, тогда передаёт ход следующему игроку.

Побеждает игрок, которому удалось отгадать больше карточек, чем остальные.

**Описание игры:** Игрок задаёт вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». – Я съедобный? - Я фрукт? –Я круглый? – Я красный? И т.д.

❖ **«Я загадала...»**

**Дидактическая задача:** Развитие логического мышления.

**Игровая задача:** С помощью уточняющих вопросов выяснить название загаданного предмета.

**Правила игры:** Побеждает игрок, которому удалось отгадать загаданный предмет.

**Описание игры:** Воспитатель загадывает какой-либо предмет.

Предлагает ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название загаданного предмета.

- Этот предмет летает? (Да.)
- У него есть крылья? (Да.)
- Он высоко летает? (Да.)
- Он одушевленный? (Нет.)
- Он сделан из пластмассы? (Нет.)
- Из железа? (Да.)
- У него есть пропеллер? (Да.)
- Это вертолет? (Да.)

❖ **«Выбери нужное»**

**Дидактическая задача:** Развитие логического мышления.

**Игровые действия:** Детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции.

**Правила игры:** Исключить лишний предмет из предложенных позиций. Побеждает игрок, которому удалось исключить лишний предмет.

**Описание игры:** Воспитатель называет варианты:

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
- В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.
- Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.
- В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.
- Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.
- Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.
- У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень.
- Времена года: август, осень, суббота, каникулы.
- Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Очень часто использую **игры со счетными палочками**. Логические задачи с применением счетных палочек, направлены на развитие наблюдательности, логического мышления, развивают мелкую моторику рук ребенка, способствуют развитию творческих возможностей, позволяют конструировать тематические игровые фигуры по образцу и по собственному замыслу.

Задания со счётными палочками делятся на 3 степени сложности.

1. **Составление заданной фигуры из определенного количества палочек**
2. **Изменение заданной фигуры путем удаления определенного количества палочек**
3. **Преобразование заданной фигуры путем перекладывания определенного количества палочек**

Работать с палочками дети могут как под руководством воспитателя, так и самостоятельно, например игра «Фигурки из палочек».

Дети очень активны в восприятии **головоломок**. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. В том случае, когда занимательная задача

доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней, что и стимулирует мыслительную активность. Ребенку интересна конечная цель которая увлекает его. (сложить, найти нужную фигуру, преобразовать)

Каждая **головаломка** по - своему уникальна и позволяет выкладывать определенные фигуры:

1. Монгольская игра: экзотические животные.
2. Танграм: человек, животные, предметы.
3. Волшебный круг: корабли, животные, игрушки, человек, предметы домашнего обихода.
4. Головаломка Пифагора: разнообразные предметы.
5. Колумбово яйцо: птицы, человек, животные.

Детям интересны **загадки и задачи**. Их не следует решать как обычные задачи, используя то, или иное арифметическое действие. Для решения надо проявить находчивость, смекалку, понимание юмора. Они побуждают детей рассуждать, мыслить, находить ответ, используя уже имеющиеся знания. Мы используем их в процессе разговоров, бесед, наблюдений с детьми за какими-либо явлениями.

✓ **Загадки.**

*Два конца, два кольца, а посередине гвоздик. (Ножницы.)*

*Четыре братца под одной крышей живут. (Стол.)*

*Пять братцев в одном домике живут. (Варежка.)*

*Стоит Антошка на одной ножке. Где солнце станет, туда он и глянет. (Подсолнух.)*

*Нас 7 братьев, летами все равные, а именем разные. Отгадай, кто мы. (Дни недели.)*

*В году у дедушки 4 имени. Кто это? (Весна, лето, осень, зима.)*

✓ **Задачи.**

**Цель:** развитие внимание, логического мышления.

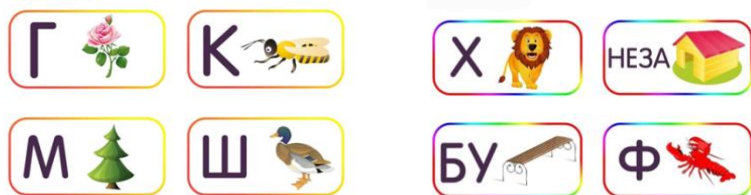
**Игровые действия:** воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки.

**Правила игры:** У кого больше фишек, тот и выиграл.

- Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое.)
- Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? (6)
- Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2 кг. Сколько будет весить курица, если будет, стоять на 2 ногах? (2 кг.)
- Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)
- Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый?
- (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

- У Марины было целое яблоко, две половинки и четыре четвертинки. Сколько было у нее яблок? (Три)
- Груша тяжелее, чем яблоко, а яблоко тяжелее персика. Что тяжелее: груша или персик? (Груша)
- На столе лежат два апельсина и четыре банана. Сколько овощей лежит на столе? (На столе лежат только фрукты)
- На столе - четыре груши. Одну из них разрезали пополам. Сколько груш на столе? (Четыре)
- ✓ **Ребусы** – вид загадок, в которых загаданные слова зашифрованы с помощью последовательности картинок, букв, цифр и других символов. Ребус учит нестандартно воспринимать графическое изображение, также тренирует зрительную память и правописание.

Угадай слово



Пробери себя

**А сейчас хочу представить вашему вниманию игры, сделанные своими руками:**

## 1. «КНИЖКА МАТЕМАТИЧЕСКИХ ИГР»

Это тематическая книжка с заданиями, которые спрятаны в цветные конверты. В ней собран материал по ФЭМП для детей старшего дошкольного возраста. Подобранные задания в этой книжке помогают закрепить и систематизировать изученный материал, а рассматривание папки в дальнейшем позволит быстро освежить в памяти пройденные темы. «Математическая книжка» изготовлена таким образом, что конверты с заданиями могут меняться по мере усвоения материала. В ней собраны задания по разделам:

- Задания с цифрами и числами.
- Задания с геометрическими фигурами.
- Задания на ориентировку в пространстве.
- Задания на путешествие во времени.
- Задания на логическое мышление.

## 2. «СОСТАВ ЧИСЛА»

**Дидактическая задача** заключается в том, что это пособие позволяет детям закрепить состав числа в игровой форме. В этом пособии концентрируется внимание, развивается память, наблюдательность, запоминание происходит быстрее и становится более прочным.

**Игровой материал:** карточки с цифрами от 1 до 10, карточки домики с окошками.

**Описание игры:** Воспитатель прикрывает цифру на крыше домика. Ребёнок считает предметы расположенные внизу домика и обозначает количество предметов соответствующей цифрой. Затем воспитатель открывает цифру на крыше домика и ребёнок сверяет её со своим ответом. Далее закрепляется состав числа выбранного домика. Когда все домики будут пройдены, можно приступать к самостоятельной работе. Прикрепляется цифра на крышу пустого домика и ребёнок производит состав выбранного числа.

### **3. «УМНАЯ КНИЖКА»**

Данное дидактическое пособие может использоваться как в индивидуальной работе с детьми, так и сам ребёнок может использовать его в самостоятельной деятельности.

**Дидактическая задача** данного пособия помогает формировать, развивать и закреплять :

- *Количество и счёт*
- *Величину*
- *Геометрические фигуры*
- *Пространственную ориентировку*
- *Временные представления*

**Описание игры:** Воспитатель выбирает раздел книги, по которому хочет закрепить с ребёнком пройденный материал. Например: раздел «ОРИЕНТИРОВКА ВО ВРЕМЕНИ». Воспитатель предлагает ребёнку: - Назови дни недели. - Обозначь количество дней недели цифрой. – Давай расставим дни недели по порядку. Если ребёнок ещё не умеет читать, то ребёнку предлагается набор, где дни недели обозначены цифрой.

Далее предлагается следующий раздел книги, например «ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ». Ребёнок закрывает глаза и определяет прикреплённую фигуру.

В разделе «КОЛИЧЕСТВО И СЧЁТ» ребёнку предлагается, количество предметов на карточке обозначить соответствующей цифрой и наоборот.

Так же можно закрепить с детьми разделы «СРАВНИ ЧИСЛА» или «ПРЯМОЙ И ОБРАТНЫЙ СЧЁТ».

### **4. «НАЙДИ СОСЕДА»**

После того, как дети научились считать до 10 и обратно, могут сопоставлять цифры количеству предметов, они с легкостью смогут определять соседей чисел.

Дидактическая игра «**Найди соседа**» поможет закрепить пройденный материал .

**Цель данной игры:**

Закреплять умение называть предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10.

### **Задачи:**

- учить находить, называть рядом стоящие числа

- развивать мышление, память

- воспитывать усидчивость, умение выполнять задание до конца.

**Содержание игры:** Для начала, воспитатель предлагает ребёнку повторить счёт и ребёнок закрывает пустые окошки вагончиков цифрами. Далее предлагает выбрать вагончик с кем бы он хотел поиграть. После того как ребёнок выбрал вагончик, воспитатель закрывает одно окошко цифрой и просит ребёнка закрыть соседние окошки, найти соседей. Ребёнок выбирает нужную карточку с цифрой и закрывает окошки вагончика. Например, вопросы могут быть : «Какое число стоит между числами 4 и 6?», или «Какое число будет следующим в ряду 5, 6...?» Воспитатель выясняет, какое число предыдущее, а какое последующее.

Второй вариант в этой игре может быть «Сравни числа»

### **5. «ХУДОЖНИК»**

Эта игра создавалась для развития ориентировки в пространстве.

Воспитатель предлагает ребёнку стать художником и нарисовать картину. Вместе можно продумать её сюжет, это может быть город, комната, зоопарк, ферма, лесная поляна и т.д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины и поясняет с помощью слов (**вверху, внизу, справа, слева, от, за, перед, между, около, рядом и т.д.** ), где он его расположит. Например: **в центре** можно расположить домик, **вверху** на крыше дома **справа** – трубу. Из трубы **вверх** идёт дым. **Внизу перед** домиком сидит кот. **Справа от** домика растёт дерево. **На** дереве сидит жёлтая птичка. **Над** домиком летит зелёная птичка и т.д.

### **6. «НАКОРМИ ПТИЧКУ»**

Это пособие я использую в индивидуальной работе с детьми для закрепления счета, при решении арифметических задач.

**Например:** Ребенок должен решить пример и отсчитать нужное количество зернышек.

Также, ребёнок может использовать пособие самостоятельно. Выбирает карточку с примером, а птичка ему помогает в решении.

Для старшего возраста линеечку с зёрнышками меняем на линейку с цифрами.

Тут мы уже можем формировать знания у детей о «прямом и обратном счете», закрепить понятия «соседи числа», решение арифметических примеров на сложение и вычитание в пределах первого десятка.

**Другой вариант игры:** игроки по очереди бросают кубик и птичка съедает столько зёрнышек, сколько выпало на кубике. Побеждает тот, чья птичка съест зёрнышки первой. Можно давать фишки тому, у кого птичка съедает

зёрнышки первой и потом эти фишки сосчитать. У кого больше фишек, тот и выиграл.

## 7. «ЦВЕТНОЙ КОВРИК»

**Дидактическая задача:** Развиваем цветовосприятие, ориентировку в пространстве, счёт, логическое мышление.

**Игровой материал:** Коврик с цветными квадратами. Цветные ладошки. Фишки за правильный ответ.

**Игровая задача и игровые действия:** Ребёнок должен дать правильный ответ на вопрос ведущего. Выигрывает игрок с большим количеством фишек.

**Правила игры:** Быстро и правильно справиться с заданием. За правильный ответ игрок получает фишку.

**Описание игры:** Ведущий задаёт вопрос игроку.

### 1 вариант игры

1. Сколько жёлтых квадратов в нижнем ряду?
2. Сколько зелёных квадратов во втором ряду снизу?
3. Сколько красных квадратов в пятом ряду слева?

### 2 вариант игры

Разложить цветные ладошки на цветные квадраты.

1. Сколько ладошек красного цвета?
2. Сколько ладошек жёлтого цвета?
3. Сколько ладошек в первом ряду смотрит вправо?
4. Сколько ладошек в третьем ряду снизу смотрят влево?
5. На каких квадратах ладошки смотрят вниз?
6. На каких квадратах и в каком ряду ладошки смотрят вправо?
7. На нас смотрит ладошка красного цвета в голубом квадрате, если сделать 2 шага влево и 2 шага вверх, где мы окажемся?

Задай маршрут движения товарищу.

## 8. «ДОМИКИ»

Данный раздаточный материал позволяет закрепить геометрические фигуры, их цвет, и место их положения. Учит ориентироваться на плоскости, находить верхнюю и нижнюю полоску; центр, верх, низ, справа, слева. Учит располагать предметы в указанном направлении: сверху вниз, слева на право, находить правый угол, нижний угол, использовать в речи слова над, под, в середине.

Дети учатся воспроизводить узор под диктовку и описывать его, передвигать фигуру в указанном направлении; закреплять знание цифр и умение детей раскладывать цифры в указанном направлении.

### Например:

В среднюю клетку поместите квадрат (или цифру 3).

В верхний левый угол поместите круг (или цифру 2).

Под квадратом поместите треугольник (или цифру 6).

Или под цифрой 6 поместите цифру 9.

Также эти домики могут использоваться для заданий «СРАВНИ ЧИСЛА», или «НАЗОВИ СОСЕДЕЙ ЧИСЛА», или «КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ» дети выбирают одну фигуру и под диктовку воспитателя передвигают её в указанном направлении, можно усложнить, если взять две фигуры. Также, маршрут могут задавать сами дети.

## 9. «ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ КОВРИК»

Данный раздаточный материал нами используется для изучения и закрепления геометрических фигур, также ориентировке на листе бумаги.

Развивает зрительное восприятие, мыслительные операции, внимание, память.

### Варианты заданий:

**1 вариант.** Воспитатель говорит, что у него есть волшебные коврики, но они со временем повредились и на нём образовались дыры. Спрашивает, на что похожи эти дыры? Дети отвечают, что похожи на геометрические фигуры. На какие? (треугольник, квадрат, овал, круг, трапеция, ромб, прямоугольник). Воспитатель просит детей помочь починить коврики – поставить заплатки подходящие по форме. Когда дети починят коврики, можно сосчитать фигуры, назвать их, определить цвет, назвать фигуры, у которых есть углы, сколько их? Назвать фигуры, у которых нет углов, сколько их?

**2 вариант.** Воспитатель даёт инструкции: закройте фигуру, которая находится в правом верхнем углу, в левом нижнем углу, в середине, между квадратом и прямоугольником.

**3 вариант.** Закройте все четырёхугольники или фигуры у которых нет углов.

**4 вариант.** Дать ребёнку лист бумаги и после того, как ребёнок запомнит расположение фигур на коврике, нужно повторить их расположение на чистом листе бумаги.

Дидактический материал, используемый мною, имеет эмоциональный отклик у детей и помогает успешно реализовывать поставленные цели и задачи, развивая не только математические способности, но и мелкую моторику рук, познавательные процессы, логическое мышление.

В процессе своего опыта, я убедилась, что занимательный материал, игры, упражнения, проведение занятий является хорошим средством воспитания у детей уже в дошкольном возрасте **интереса** к математике и к логике. Результативность работы с детьми математикой налицо: детям нравится играть в игры, головоломки, со счетными палочками. Если у ребят появляются трудности при решении задач, то веселые задачи и задачи-шутки помогают им решать их быстрее и увлеченно. Они быстрее запомнили цифры, заучивая веселые стихи, считалки, загадки.

Занимательный математический материал доступен для ребят в течении всего дня.

Целенаправленная и систематическая работа с детьми по использованию игрового занимательного материала показала, что дети успешно овладели основами математики. Дети стали более самостоятельны, наблюдательны, находчивы, сообразительны.

Таким образом, **развитие математических способностей через игровую деятельность** – интересное и увлекательное занятие. Игра, увлекающая детей, их не перегружает ни умственно, ни физически, интерес детей к игре постепенно переходит не только в интерес к учению, но и к тому, что изучается, т.е. интерес к математике. Поддерживаемый же интерес к изучению математики с самого раннего возраста снимает многие из трудностей, возникающих на пути усвоения математических знаний.