


Дидактические игры с математическим содержанием для воспитанников старшего возраста

При формировании элементарных математических представлений детей старшего дошкольного возраста широко используются дидактические игры математического содержания. С их помощью формируются, уточняются и закрепляются представления детей о числах, об отношениях между ними, о составе каждого из чисел, о геометрических фигурах, а также временные и пространственные представления.

Дидактическая игра должна сохранять свой характер, благодаря чему повышается работоспособность детей на занятии. Успешность усвоения и закрепления математических представлений в процессе игры зависит от правильного руководства воспитателем. Темп, продолжительность игры, оценка детских ответов, спокойная, деловая, доброжелательная реакция на ошибки детей, правильное использование математических терминов контролируются и направляются педагогом. Игры можно использовать не только в непосредственно образовательной деятельности, но и в повседневной жизни при организации игровой деятельности детей.

 **«Пройди к флажку»** игра направлена на развитие памяти, внимания. Перед началом игры воспитатель расставляет в разные места комнаты флажки. Буратино (другой сказочный герой) с помощью воспитателя даёт детям задание: «Дойди до окна, сделай три шага вправо». Когда дети ещё недостаточно уверенно могут изменять направление движения. То количество заданий можно увеличивать. Например: «Пройди вперёд пять шагов, поверни налево, сделай два шага, поверни направо. Там найдёшь флажок». Игру можно повторять несколько раз. Далее воспитанники сами могут давать задания своим товарищам.

✚ **«Отгадай, где что»** игра направлена на развитие умения детей ориентироваться в пространстве. Воспитатель предлагает дошкольникам посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, впереди, сзади них. Например, воспитатель обращается к разным детям с вопросом: «Что находится впереди тебя? Сзади тебя?» Один ребёнок заметит впереди себя стеллаж с книгами, другой – окно или дверь и так далее. Выслушав ответы нескольких детей можно предложить поменяться местами, изменить своё местоположение и снова задать этот же вопрос. Ребята. Которых спрашивает воспитатель, должны называть разные предметы, находящиеся с одной стороны и не повторять их. За правильный ответ воспитатель вручаем детям фишки. В конце игры можно подсчитать фишки и определить победителя.

✚ **«Найди игрушку»** игра направлена на развитие у детей умения изменять направления во время движения, ориентироваться в пространстве. В игре используются игрушки, спрятанные в разных местах комнаты, заранее подготовленное письмо. Воспитатель: «У нас в гостях был Карлсон и оставил для вас игрушки, которые спрятал по группе, но оставил письмо, в котором написал, как их можно найти». Далее воспитатель приглашает желающих помочь отыскать игрушки детей, которые выполняют задания Карлсона и находят все игрушки. В письме может быть от одного до четырёх заданий.

✚ **«Назови скорее»** способствует запоминанию последовательности дней недели, развитию внимания. Игра проводится с мячом. Дети становятся в круг. Ведущий бросает мяч и спрашивает: «Какой сегодня день недели? Какой будет после субботы? Какой был вчера? Какой стоит между средой и понедельником?» И так далее. Темп игры зависит от знаний детей и быстроты ответа. Желательно, чтобы в игре принимало участие наибольшее количество детей.

✚ **«Живая неделя»** направлена на закрепление представлений детей о последовательности дней недели. Игра проводится с семью детьми. Воспитатель предлагает им посчитаться по порядку. После чего обращается к ним: «Вы дни недели. Как вас зовут?». Дети по очереди называют дни недели. Затем воспитатель даёт задания «дням недели»: «Тот, кто стоит на пятом месте, должен подпрыгнуть (хлопнуть в ладоши, присесть, и так далее) и назвать себя».

✚ **«Путаница»** способствует закреплению знания цифр, развитию наблюдательности, памяти. В игре используются карточки с цифрами, которые можно расположить по порядку на доске. Игра заключается в том, что дети на время закрывают глаза, а воспитатель убирает или меняет местами цифры. Можно добавить цифру, которой не было вначале игры, можно оставить всё без изменения, но задать вопрос: «Что напутано?». Открыв глаза, дети должны определить, «что напутано», правильно поставить цифры. Когда играющие усвоят правила игры, можно пригласить ведущим ребёнка. Игру можно повторять несколько раз, менять темп игры. В начале года играем с цифрами до 5, в конце года от 0 до 10.

✚ **«Что изменилось»** способствует закреплению представлений о порядковом счёте, развитию пространственных ориентировок, а также развитию наблюдательности, памяти. Перед детьми на столе или на доске располагаем ряд игрушек или предметов. Воспитатель предлагает пересчитать их по порядку, а затем играющие закрывают глаза, а ведущий меняет местами 1-2 игрушки. Открыв глаза, дети должны определить, что изменилось, на котором по счёту месте находилась игрушка по порядку и на котором месте оказалась. Ведущий может направить внимание детей на определение местоположения одного предмета по отношению к другому. Открыв глаза ребёнок должен сказать, что изменилось. Какие предметы находились справа от игрушки, а какие - слева или между какими предметами находилась игрушка. Игра повторяется несколько раз. Количество перестановок и темп игры определяется знаниями, наблюдательностью и способностью детей быстро переключаться от одного задания на другое.

✚ **«Ручеёк»** игра направлена на закрепление знаний о составе числа из двух меньших в пределах 10, а также на развитие наблюдательности и внимания. Двое ведущих берутся за руки, образуя ворота, в руках у них цифра 8. Остальные расходятся по комнате, у каждого в руках цифра от 1 до 10. По сигналу взрослого: «Ручеёк в ворота!» дети должны разбиться на пары, образовав вместе заданное число (1 и 7, 2 и 6, 3 и 5, и так далее). Ручеёк проходит в ворота только при условии, если дети правильно составили число своей парой. Игра может повторяться несколько раз, при этом меняются ведущие (цифра в воротах) и цифры у детей.

✚ **«Исправь ошибку»** способствует упражнению в счёте. Закреплению умения обозначать различные количества предметов соответствующей цифрой. В игре могут быть использованы счётная лесенка, плоскостной счётный материал, геометрические фигуры разного цвета, счётные карточки, карточки с изображением различного количества предметов и цифры. Начиная игру, воспитатель размещает несколько групп предметов (4 пирамидки, 3 ёлочки, 5 флажков в стаканчике и так далее). Дети по сигналу взрослого расставляют соответствующие цифры рядом с каждой группой предметов. Затем воспитатель предлагает закрыть глаза и в это время меняет цифры местами или убирает какие-либо предметы. Открыв глаза, дети должны обнаружить ошибку и исправить её, объяснив свои действия. В начале года дети считают предметы и обозначают их цифрами в пределах 5, а затем в пределах 10. Количество и сложность заданий постепенно возрастает. Так сначала воспитатель допускает 1-2 «ошибки», меняя местами лишь цифры, с увеличением групп предметов до 7-8, количество ошибок также может увеличиваться. Может меняться количество предметов в группах, а цифра оставаться прежней. Можно оставить, не нарушая количество и не меняя цифры всё как есть, но задать вопрос: «Что изменилось?». Дети должны определить, что ничего не изменилось и объяснить свой ответ. Игру можно повторять несколько раз. По мере усвоения детьми знаний темп игры возрастает.

✚ **«В какой руке сколько»** способствует закреплению знаний состава числа из двух меньших чисел, формированию внимания, памяти. Материалом для игры могут служить мелкие игрушки, камешки, орехи, пуговицы и так далее, то есть то, что легко можно спрятать в руке. Воспитатель показывает предметы детям, вместе с ними пересчитывает их. Затем так, чтобы дети не видели перекладывает их в обе руки. Для того, чтобы темп игры не замедлялся, воспитатель просит детей сначала называть сколько предметов в правой руке, затем сколько в левой. Например: «Три и четыре, всего семь пуговиц». Дети стараются угадать нужный вариант. Перечисляют все возможные варианты, пока не назовут задуманный воспитателем вариант. Детям, которые называют один из вариантов состава числа правильно, но не тот, который задумал воспитатель, он отвечает: «Три и три вместе шесть, но у меня по-другому». Тот ребёнок, который верно назовёт задуманный вариант, становится ведущим. Так игра повторяется несколько раз.

✚ **«Кто знает, пусть дальше считает»** игра направлена на усвоения порядка следования чисел натурального ряда, упражнение в прямом и обратном счёте, развитие внимания, памяти. В игре используется мяч. Дети могут располагаться полукругом или стоять в кругу. Перед началом игры воспитатель договаривается с детьми, в каком порядке (обратном или прямом) они будут считать. Ведущий бросает ребёнку мяч и называет число. Тот, кто поймал, считает дальше до сигнала «стоп». Игра проводится в быстром темпе и повторяется много раз, чтобы у многих детей была возможность поучаствовать в игре. Задания, предлагаемые детям, зависят от знаний и умений детей на момент проведения игры. Каждый ребёнок получает индивидуальное задание.

✚ **«Не ошибись»** игра направлена на закрепление у детей представлений о количественных отношениях между числами, упражнение в нахождении последующего числа, предыдущего числа, на упражнение в счёте с помощью слуховых и зрительных анализаторов, выработку умения обозначать различные количества соответствующей цифрой. В игре используются звучащие предметы, счётный материал, цифры, числовые карточки. Перед началом игры воспитатель даёт детям задание: «Ребята, закройте глаза и внимательно слушайте, сколько раз я ударила в бубен. Посчитайте и покажите цифру, которая обозначает число ударов». Сосчитав удары, дети показывают цифру и объясняют, почему показали именно её (например: «Я показал цифру 4, так как услышал 4 удара» и так далее). В зависимости от знаний и умений детей воспитатель может использовать различные варианты игры: считать удары с открытыми или закрытыми глазами, показывать числовые карточки или цифры, отсчитывать столько же предметов (или на один больше/меньше) указанного числа. Игра повторяется несколько раз.

✚ **«Чудесный мешочек»** игра направлена на упражнение детей в счёте с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами. В «чудесном мешочке» находится счётный материал: мелкие игрушки, природный материал, 2-3 вида игрушек или предметов. Ведущий приглашает одного из детей и предлагает выбрать из мешочка столько предметов, сколько ударов в ладоши он услышит.