

## **«Игры по математике дома»**

Обучающие игры не формируют новых знаний, с их помощью вы родители, можете помочь закрепить, уточнить знания детей, Через обучающий игры, дети учатся различать геометрические фигуры («Домино», «Что на что похоже»); ориентироваться в пространстве и времени («Когда это бывает?», «Когда и где?»); группировать предметы по нескольким признакам («Что лишнее?»). в ходе игры им приходится мысленно «расчленять» видимый предмет на части, объединять их в единое целое, по части находить целое, выделять структуру предметов, их пространственные особенности, соотношение частей. Дети познают свойства объектов, устанавливают связи между предметами, явлениями, понятиями, таким образом они усваивают технологию сравнения, обобщения, Организовать и провести игры вы можете и дома, и по дороге в детский сад, и в вагоне электрички, и даже во время хозяйственных дел. Например: во время поездки на дачу. Дорога занимает 30-40 минут, иногда больше. Ребёнку скучно, он постоянно вертится, встает с места, мешая окружающим. А сколько игр можно вспомнить за это время! Например: «Назови предметы вокруг на овальной (круглой, квадратной) формы», не ответил - отдай фант или получи штрафную фишку. После ответа ребёнок предлагает задание родителям. Родители должны выполнять задание быстро и четко. Надо помнить, что родители являются такими же участниками игры, как и ребенок. Поэтому должны выполнять все требования. Если этого не произойдет, игра быстро угаснет.

Другой пример. Мама готовит обед, а ребенку хочется поиграть. Можно предложить ему назвать слово, противоположное по смыслу сказанному: высокий - низкий, сладкий - горький ... за каждый правильный ответ игроки получают фант. Это может быть любой предмет, находящийся под руками (пуговицы, карандаши). После игры посчитайте количество фантов у каждого, Выигравшим считается тот, кто набрал наибольшее их число. Обучающие игры бывают разными; с предметами и игрушками, настольно-печатные, словесные. Дети очень любят народные игры, особенно словесные: «Съедобное - несъедобное», «Черное - белое»; любимыми становятся и авторские игры: «Добавь слово», «Отгадай предмет», «Скажи наоборот», «Когда что бывает?» и др. можно предложить организовать и провести с детьми следующие игры:

### **Математика для малышей в игре**

Вырежьте из плотной бумаги комплекты фигурок животных или игрушек, например, кукол, матрешек. Все фигурки в комплекте должны быть разного размера и цвета. На листе бумаги нарисуйте домики, тоже разных размеров.

### **Мишки идут на прогулку**

Попросите ребенка найти самого большого мишку и положить его первым. (подчеркните интонацией это понятие: «первая»), затем найдите

самого маленького. И, наконец построим по росту всех остальных. Если ребенок затрудняется, предложите приложить одну фигурку К другой. Когда все фигурки будут выстроены по росту, придумайте с малышом имена каждому персонажу. Затем спрашивайте: "кто у нас второй?" "Филя". Кто У нас последний, шестой?" - "Мотя".

### **Найти домик для каждого мишки**

Смысл игры тот же - расставить предметы по росту и поупражняться в порядковом счете. Сначала расставляем по росту фигурки, а затем подбираем по размеру домики для них.

### **Ищем игрушку**

Возьмите любую игрушку, например, медвежонка, расскажите, что он ищет матрешку, которая стоит перед синей (после зеленой, между желтой и красной, справа от синей, слева от фиолетовой). Освоение понятий «перед», «после», «между», «справа», «слева» поможет вашему ребенку ориентироваться в окружающем мире.

### **Ищем игрушку 2**

К этой игре стоит заранее подготовиться - положите изображения матрешек на большой лист бумаги и обведите их. Сначала можно сделать рисунки в один ряд, а когда малыш легко будет справляться с этим заданием, расположите контуры на листе "в рассыпную". Расскажите малышу, что у каждой матрешки есть свое место, покажите контуры матрешек. Но однажды после прогулки матрешки перепутали свои места. Предложите ребенку помочь им. Эта игра хорошо развивает глазомер, вырабатывает привычку доводить начатое дело до конца.

### **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 договариваются, в каком порядке (прямо или обратном) будут считать. Затем бросают мяч и называют число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра проходит в быстром темпе.

### **Найди игрушку**

Ребенок-водящий выходит из комнаты. В это время прячут игрушку. Затем ребенку объясняют, где можно её найти: "Надо встать перед столом, и пройти 3 шага вперед, два налево и т.д. ". Дети выполняют задание, находят игрушку. Когда дети хорошо станут ориентироваться, задания можно усложнить - давать не описание местонахождения игрушки, а схему. По схеме дети должны определить, где находится спрятаны предмет.

### **Знакомимся с цифрами.**

Для игры понадобятся счетные карточки с картинками. цифры (на карточках или любые другие), фишки. Играть лучше всего вдвоем. Разложите все карточки картинками вверх. Цифры сложите в коробку. По очереди доставайте цифры из коробки. Задача - найти карточек с соответствующим цифре количеством предметов. На найденную карточку ставится фишка. цифра убирается обратно в коробку.

Когда закончится игра, посчитайте, у кого больше фишек. Сделать это лучше так - выложите фишки в два ряда и сравните, чей ряд длиннее.

#### **Угадайка.**

Для этой игры можно использовать коробочки из-под йогурта или пластмассовые чашечки. На каждой чашечке напишите или наклейте цифры. Подберите какую-нибудь игрушку, которая поместится в чашку.

В эту игру играют вдвоем. Поставьте чашки вверх дном. Один игрок отворачивается, а второй в это время прячет игрушку в одну из чашек.

Первый игрок должен угадать под какой чашкой спрятана игрушка, а второй должен давать ему подсказки. Например: игрушка спрятана под чашкой с цифрой 5. Игрок спрашивает: "Под второй?". - "Нет, больше".

#### **У кого больше.**

В эту игру можно играть вдвоем и втроем. Для игры понадобится кубик с точками. В качестве счетного материала можно использовать пуговицы, шишки, орехи и т.д.

Положите в вазу или коробку пуговицы (орехи). Теперь по очереди бросайте кубик. Какое число выпадет, столько и берут из вазы предметов. Когда ваза опустеет - подсчитайте, у кого больше.