

Ханты-Мансийский автономный округ - Югра  
(Тюменская область)  
АДМИНИСТРАЦИЯ НИЖНЕВАРТОВСКОГО РАЙОНА  
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ВАХОВСКИЙ ДЕТСКИЙ САД «ЛЕСНАЯ СКАЗКА»  
ул. Таёжная, 18, с.п. Ваховск, Нижневартовский район, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра  
(Тюменская область), 628656  
Тел./факс: (3466) 28-80-97, [dsvah1988@mail.ru](mailto:dsvah1988@mail.ru)

ПРИКАЗ

07.11.2019 № 75

О подготовке и проведении заседания педагогического совета №2 «Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста через игровую деятельность»

В соответствии с годовым планом работы МБДОУ «Ваховский детский сад «Лесная сказка» на 2019-2020 учебный год,

Приказываю:

1. Подготовить и провести педагогический совет № 2 «Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста через игровую деятельность», 29.11.2019 года.
2. Утвердить повестку педагогического совета (Приложение 1)  
Ответственный: старший воспитатель Цупикова О.Н.
3. Старшему воспитателю подготовить справку по итогам тематического контроля «Развитие элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста через игровые технологии», актуальность поставленной проблемы, деловую игру «Педагогический пробег»  
Ответственный: старший воспитатель Цупикова О.Н.  
Срок: до 26.11.2019
4. Воспитателям Н.И. Докучаевой, Н.С. Рагулько подготовить доклады согласно повестки педсовета  
Ответственный: Н.И. Докучаева, Н.С. Рагулько  
Срок: до 26.11.2019
5. Ответственность за выполнение приказа оставляю за собой.

Исполняющий обязанности  
заведующего

О.Н. Цупикова

Повестка заседания педагогического совета № 2  
«Формирование элементарных математических представлений у детей  
дошкольного возраста через игровую деятельность»

№	Вопросы	Докладчик
1	Актуальность проблемы	Цупикова О.Н
2	Справка по итогам тематического контроля «Развитие элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста через игровые технологии»	Цупикова О.Н
3	Доклад «Игровые методы и приемы, как средство развития элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста»	Докучаева Н.И.
4	Современные требования к математическому развитию детей дошкольного возраста	Рагулько Н.С.
5	Деловая игра «Педагогический пробег»	Цупикова О.Н

**«Игровые методы и приемы,  
как средство развития  
элементарных математических  
представлений у детей  
дошкольного возраста»**

*Воспитатель: Н.И.Докучаева*



# На ООД по ФЭМП используются:

**Методы** (*словесный, наглядный, игровой*).

**Приемы** (рассказ, беседа, описание, указание и объяснение, вопросы детям, ответы детей, образец, показ реальных **предметов**, картин, дидактические игры и упражнения, подвижные игры).

**«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.**

**Игра - это огромное, окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.**

**Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»**

***В.А. Сухомлинский***



# Игровые персонажи



# Сюжетно-ролевые игры



# Игровые методы и приемы

- 1. Задачки-шутки;*
- 2. Логические концовки;*
- 3. Загадки занимательные;*
- 4. Задачи в стихотворной форме;*
- 5. Стихи-шутки;*
- 6. Пословицы и поговорки.*



# Игровой метод

Наиболее широко на занятиях в качестве  
игрового метода

используются **дидактические игры**

*(благодаря обучающей задаче в виде игровой  
формы дети непреднамеренно усваивают  
определенное познавательное содержание)*

**Все дидактические игры  
по формированию элементарных  
математических представлений  
разделены на несколько групп:**

- 1. Игры с цифрами и числами.*
- 2. Игры путешествие во времени.*
- 3. Игры на ориентировки в пространстве.*
- 4. Игры с геометрическими фигурами.*
- 5. Игры на логическое мышление.*

# Игры с цифрами и числами



# Игры с цифрами и числами



# Игры с цифрами и числами (рисование и лепка цифр)



# Логические блоки Дьенеша



# Игры путешествие во времени «Живая неделька», «Двенадцать месяцев»



# Игры путешествие во времени



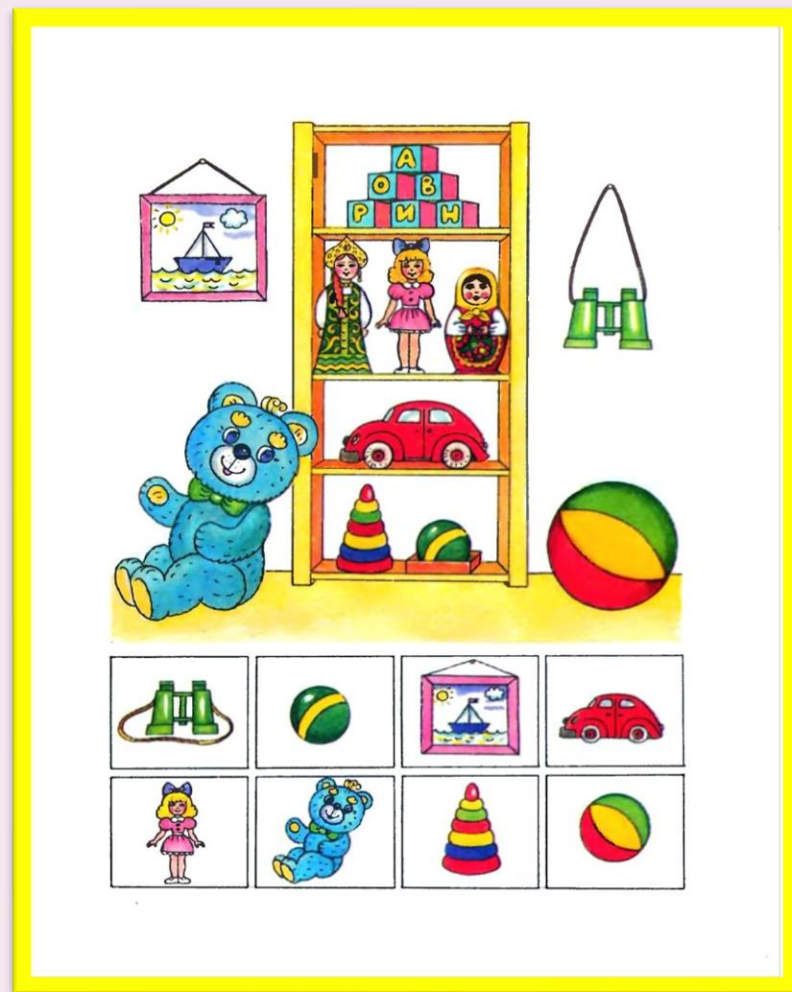
## Река времени

The graphic "Река времени" (River of Time) is a composite educational tool. It features a circular seasonal wheel with months and weather icons, a colorful alarm clock, a circular day-of-the-week wheel with numbers 1-7, and a timeline at the bottom with three boxes labeled "ВЧЕРА" (Yesterday), "СЕГОДНЯ" (Today), and "ЗАВТРА" (Tomorrow). Each box contains an icon representing the time period: a shopping cart for yesterday, a person sweeping for today, and a person with a umbrella for tomorrow.



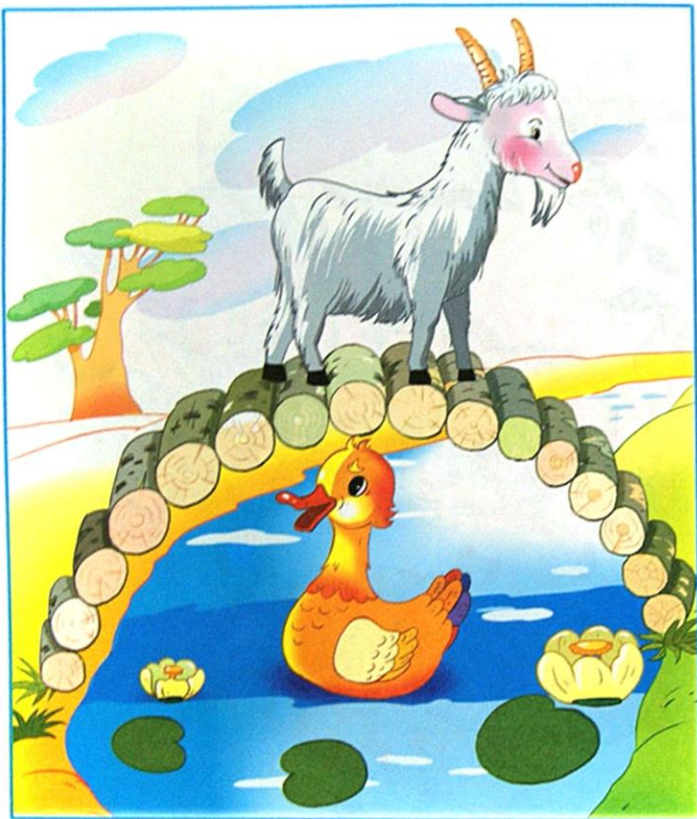


# Игры на ориентирование в пространстве



# Игры на ориентирование в пространстве

Кто стоит **на** мостике?  
Кто плавает **под** мостиком?



Какая птичка летит **над** деревом,  
какая сидит **на** дереве, а какая **под** деревом?



# Игры с геометрическими фигурами



# Игры с геометрическими фигурами



# Игры с геометрическими фигурами



# Игры с геометрическими фигурами



# Игры на логическое мышление



# Игры на логическое мышление





**Спасибо за внимание!**

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Ваховский детский сад «Лесная сказка»

## «Игровые методы и приемы, как средство развития элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста»



**Воспитатель:** Докучаева Н.И.

2019 учебный год

## «Игровые методы и приемы, как средство развития элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста»

**Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.**

**Игра** - это огромное, окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

**Игра** – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

**В.А. Сухомлинский**

**Математика** занимает важную роль в умственном воспитании детей, в развитии мышления и интеллекта. В дошкольном возрасте мышление ребенка входит в новую фазу развития, а именно: увеличивается круг представлений детей и идет перестройка умственной деятельности.

**Математика для дошкольников** позволяет одновременно решить сразу несколько задач, главные из которых – это привить детям основы логического мышления и научить простому счету. Особый интерес представляет поле математической деятельности, поскольку в математике заложены огромные возможности для развития восприятия, мыслительных операций (сравнение, абстрагирование, символизация, внимания, памяти).

На занятиях по математике воспитателями используются различные методы (*словесный, наглядный, игровой*) и приемы (рассказ, беседа, описание, указание и объяснение, вопросы детям, ответы детей, образец, показ реальных предметов, картин, дидактические игры и упражнения, подвижные игры).

Комплексное использование всех методов и приемов, форм обучения поможет решить одну из главных задач - осуществить математическую подготовку дошкольников и вывести развитие их мышление на уровень, достаточный для успешного усвоения математики в школе. При организации и проведении занятий по математике необходимо всегда помнить о возрасте детей и индивидуальных особенностях каждого ребенка

Процесс формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста будет более эффективен при использовании на занятиях игровых методов и приемов.

Обучение математике дошкольников невозможно без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного материала определяется с учётом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания. Применяется занимательный материал для того, чтобы активизировать умственную деятельность, заинтересовать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой

обстановке. Ребёнок занимается в силу своего внутреннего влечения по собственному желанию, а значит, учится усваивать **материал** легко и основательно.

**Игровая** форма является понятной и интересной детям. С каждым занятием дети всё больше втягиваются в обучающий процесс, но при этом занятия остаются **игрой**, сохраняя свою притягательность.

Интерес детей дошкольного возраста проявляется к **игровым персонажам**. С этой целью в занятия можно ввести знакомые детям по мультфильмам **игровые персонажи**, т. к. они являются элементом **субкультуры детей**. Помогая героям выполнять задания (которые они приносят с собой детям в виде небольших сувениров, картинок-раскрасок, геометрических фигур, разнообразных эмблем, медалей, дети удовлетворяют потребность в личностной заинтересованности и осознании собственной значимости. Присутствие **игровых персонажей** на занятии побуждает детей к **математической деятельности**, преодолению интеллектуальных трудностей.

Использование дидактических игр и упражнений по формированию **математических представлений**

Для формирования у дошкольников **математических представлений** широко используются **занимательные** по форме и содержанию разнообразные дидактические игры. Они отличаются от типичных учебных заданий и упражнений необычностью постановки задачи (найти, догадаться, неожиданностью преподнесения ее от имени какого-либо литературного сказочного героя.

Все виды дидактических игр (*предметные, настольно-печатные, словесные и др.*) являются эффективным **средством и методом формирования элементарных математических представлений у детей всех возрастных групп**. **Предметные** и словесные игры проводятся на занятиях по математике **и вне их**, настольно-печатные, как правило, в свободное от занятий время. Все они выполняют основные функции обучения - образовательную, воспитательную и **развивающую**.

Также при формировании **элементарных представлений у дошкольников можно использовать**: игры на плоскостное моделирование, игры головоломки, задачи-шутки, кроссворды, ребусы, **развивающие игры**

В детских садах применяются дидактические игры для уточнения и закрепления **представлений детей** о последовательности чисел, об отношениях между ними, о составе каждого числа и т. д. При обучении началам **математики** педагоги широко используют игры, в которых у **детей формируются новые математические знания, умения и навыки** (например, игры типа «лото», «домино» и др.). **Дошкольники** совершают большое число действий, учатся реализовывать их в разных условиях, на разных объектах, тем самым повышается прочность и осознанность усвоения знаний.

Дидактические игры по формированию **математических представлений** условно делятся на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествие во времени

3. Игры на ориентирование в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами
5. Игры на логическое мышление

**К первой группе игр** относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, детей знакомят с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнения равных и неравных групп предметов. Сравняются две группы предметов, расположенные то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки. Это делается для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на - нижней.

Играя в такие дидактические игры как «Какой цифры не стало?», «Сколько?», «Путаница?», «Исправь ошибку», «Убираем цифры», «Назови соседей», дети учатся 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 многие другие используются на занятиях в свободное время, с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

#### **Лепка цифр**

Как показывает практика, не все дети легко запоминают образ цифр. Здесь на помощь приходит прием моделирования цифр из пластилина и ее украшение. Аналогично из пластилиновых жгутиков можно моделировать и геометрические фигуры. Такой прием развивает мелкую моторику, тактильные ощущения. Его лучше включать в конце занятия, поскольку он может затянуться по времени.

**Игра «Сложи из треугольников»** также пользуется у детей успехом. В основе этой игры лежит работа с детьми по образцу конфеты, сложенной из треугольников.

**Игра «Дополни картинку треугольниками»**, например, чтобы получилась конфетка, рыбка и др.

**Пальчиковые игры** с математическим содержанием обычно находят применение после заданий на карточках.

**Игры с разноцветными прищепками** стимулируют созревание клеток коры головного мозга путем механического сдавливания подушек пальцев. Кроме того, из них можно сделать какой-либо предмет: цветок, елочку, ежика, солнышко и т.д.

**Игры с монетками.** Известно, что медь положительно влияет на весь организм в целом. Выполняя данные упражнения, мы не только развиваем мелкую мускулатуру руки, но и закрепляем графический образ цифры.

**Количественный счет.** Здесь используется прием счета предметов на картине.

**Порядковый счет.** В процессе работы я отметила, что порядковый счет детям дается сложнее, поэтому сочетаю его с практической работой через

подвижную игру. Например, такой. Первой, второй, третьей, четвертой по счету встанет... (на физкультурных занятиях)

Эти упражнения способствуют закреплению порядкового счета, правильному употреблению порядковых числительных в зависимости от рода существительного.

**Игра «Прятки».** Этот прием способствует обучению понимать речевую инструкцию, опираясь на смысл предлогов за, на, под и других. Это игра в прятки. Персонажи мультфильмов спрятали в нашей группе коробочки с цифрами. Давайте их найдем. Я буду вам подсказывать. Я даю словесную инструкцию, а дети находят и обязательно проговаривают, где нашли предметы. Так же на занятии по математике хорошо использовать **игры и упражнения с блоками Дьенеша**.

Игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Развивают у детей мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие способности и познавательные процессы (восприятие, память, внимание и воображение). Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.). Блоки Дьенеша предназначены для детей от трех лет.

**Вторая группа математических игр** (*игры - путешествие во времени*) служит для знакомства детей с **днями недели**, месяцами. Объясняется, что каждый день недели имеет свое название. Детям рассказывается 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 игры: «Живая неделя», «Назови скорее», «Дни недели», «Назови пропущенное слово», «Круглый год», «Двенадцать месяцев» - которые помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

**В третью группу входят** игры на ориентирование в пространстве. **Пространственные представления детей** постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Задачей педагога является научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и **определять** свое место по заданному условию. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением **определять** словом положение того или иного **предмета** по отношению к другому. Например, справа от куклы стоит заяц, слева от куклы - пирамида и т. д. Выбирается ребенок и игрушка прячется по отношению к нему (*за спину, справа, слева и т. д.*). Это вызывает интерес у детей и организывает их на занятие. Для того, чтобы заинтересовать детей, чтобы результат был лучше, используются **предметные** игры с появлением какого-либо сказочного героя.

Существует множество игр, упражнений, способствующих **развитию** пространственного ориентирования у **детей**: «Найди похожую», «Расскажи про свой узор», «Мастерская ковров», «Художник», «Путешествие по комнате» и многие другие игры. Играя в рассмотренные игры, дети учатся употреблять слова для обозначения положения **предметов**.

**Четвертая группа:** Игры и упражнения с геометрическими фигурами и их моделями (*блоками*) являются основными **методами ознакомления детей с формой предметов**.

Для детей младшего и среднего дошкольного возрастов в основном используется три группы дидактических игр и упражнений:

- на усвоение особенностей геометрических фигур. Например, «*Назови геометрическую фигуру*», «*Домино фигур*», «*Угадай, что это?*», «*Чудесный мешочек*»;

- сопоставление формы **предметов** с геометрическими образцами. Например, «*Найди предмет такой же формы*», «*Что лежит в мешочке*», «*Геометрическое лото*», «*Найди то, что я тебе покажу*», «*Магазин*», «*Поручения*»;

- анализ сложной формы: «*Выкладывание орнамента*», «*Из каких фигур состоит предмет*», «*Разрезанные картинки*», «*Склеим чайник*», «*Составь целое из частей*», «*Изменилось ли?*».

В старшей и подготовительной к школе группе можно провести игры и упражнения со следующим содержанием:

- ознакомление с разновидностями геометрических фигур;
- овладение последовательным обследованием формы **предметов** с применением системы геометрических образцов (найди такой же узор, найди по описанию, кто больше увидит, у кого такая же игрушка, найди на ощупь);

- аналитическое восприятие сложной формы и воссоздание ее из **элементов** («*Мы составляем петрушку*», «*Мастер с молотком*», «*Выложи из цветной мозаики*», «*Придумай сам*» и др.);

- **развивающие игры**: «*Фабрика*», «*Обручи*», «*Дерево*» и др. (А. А. Столяр).

Особый интерес у **детей** вызывают игры и упражнения на создание **предметов** сложной формы из знакомых геометрических фигур: объемных и плоскостных. Например, игра «*Фигуры из цветной мозаики*».

Ценность таких игр-упражнений в том, что у **детей** формируется внутренний план деятельности, план **представлений**. Ребенок может **предусматривать** будущие изменения ситуации, наглядно **представлять** разные преобразования и смену объектов. При этом, как отмечают психологи, у старших **дошкольников** познавательная активность сопровождается часто проговариванием вслух. Важно, чтобы воспитатель правильно организовывал эту активность на выделение существенных признаков и отношений в данной деятельности.

**Пятая группа:** в дошкольном возрасте у **детей** начинают формироваться **элементы** логического мышления, т. е. формируется умение рассуждать, делать свои умозаключения. Существует множество дидактических игр и упражнений, которые влияют на **развитие** творческих способностей

у детей, так как они оказывают действие на воображение и способствуют **развитию** нестандартного мышления у детей. Это такие игры как «Найди нестандартную фигуру, чем отличаются?», «Мельница», и другие. Они направлены на тренировку мышления при выполнении действий.

#### Сюжетно-ролевые игры в математике

Наряду с дидактическими в детских садах используются увлекательные игры «в кого-нибудь» или «во что-нибудь»: в строителей, космонавтов, моряков, поваров; в больницу, магазин, парикмахерскую, школу, завод и т. д. Этим сюжетно-ролевым играм свойственна свободная, активная, по личной инициативе ребенка **предпринимаемая деятельность**, насыщенная положительными эмоциями. В сюжетно-ролевой игре знания детей не только уточняются и расширяются, но и в силу их неоднократного, практически-действенного воспроизведения преобразовываются, качественно изменяются, приобретают сознательный и обобщенный характер. Отражая в играх деятельность взрослых, в которой ребенок практически еще не может участвовать, он действительно воспроизводит наиболее для него интересные, запечатлевающиеся трудовые процессы взрослых.

Игра, по **определению психолога А. В. Запорожца**, дает возможность воссоздать в активной наглядно-действенной форме более широкие сферы действительности, далеко выходящие за **пределы** личной практики ребенка.

В игре ребенок с помощью своих движений и действий с игрушками активно воссоздает труд и быт окружающих взрослых, события их жизни, отношения между ними и т. д. Тем самым складываются необходимые условия для осознания ребенком этих новых областей действительности, а вместе с тем и для **развития** соответствующих способностей.

**Дошкольники** в сюжете и содержании игр, а также в **игровых** действиях отражают знакомую им область действительности: быт семьи, детского сада, события общественной жизни, различные виды труда взрослых. В таких играх иногда создаются ситуации, в которых, выполняя взятую на себя роль, ребенок может производить разнообразные счетные и измерительные действия. Например, в игре «Магазин» он пересчитывает **предметы**, записывает свои подсчеты, измеряет ткань, ленты, веревочки и др.; в игре «Транспорт» устанавливает маршруты и рейсы поездов, самолетов, автобусов и т. д.

Для того чтобы ребенок мог **развернуть сюжет игры**, смоделировать ту или иную ситуацию, он должен понять ее смысл, мотивы, задачи и нормы отношений, существующие между людьми. Самостоятельно сделать это ребенок не может. Лишь подготовленное педагогом ознакомление с доступных детей **дошкольного возраста** видами труда раскрывает им смысл трудовых взаимоотношений взрослых, значение выполняемых ими действий. На этой основе возникает игра, и ребенок, реализуя взятую роль, начинает глубже вникать в смысл, понимать мотивы и задачи деятельности людей, а также значение своей роли и своих действий.

Что касается количественных отношений, то самостоятельно, **непосредственно** воспринять действия взрослого с числом, счетом, измерением **дошкольник также не может**. Область количественных



отношений как бы выпадает из поля его зрения. Он в своем опыте обычно не сталкивается с необходимостью практического использования этих отношений, и потому они не отражаются в его играх. Выделить в деятельности взрослых количественные отношения и способы их **определения** ребенок может только с помощью воспитателя.

**Математическое** содержание включается в сказки как необходимые моменты сюжета, от которых зависит его дальнейшее **развертывание**. (Например, нужно отмерить **определенное** количество шагов или мерок в ту или иную сторону; чтобы добраться до замка Кощея Бессмертного, необходимо правильно *«прочитать»* письмо, в котором **представлен план пути**, и т. д.)

Далее, **математическое** содержание может выступать в качестве особого рода противоречивых ситуаций, требующих действенного обследования, выдвижения и проверки гипотез. Условием решения такого рода задач является организованное с помощью сказки детское экспериментирование. Например, нужно догадаться, почему узкая машинка со зверушками-путешественниками не может проехать в широкие, но низкие ворота. В процессе экспериментирования дети обнаруживают и выделяют как особую размерность понятие высоты.

Сказка позволяет сделать **математическое содержание материалом** сюжетно-ролевой игры, обусловив тем самым его творческое освоение. Так, например, **материалом** могут стать количественные отношения (белка-мама никак не может разобраться, сколько грибов и ягод нужно принести голодным бельчатам). Вместе с белкой дети открывают, что и бельчат, и грибы можно посчитать палочками.

**Математическое** содержание может выступать как некое правило действий героев сказки. Например, в сказочной игре-путешествии можно выбраться из лабиринта только в том случае, если действовать в строгом соответствии с **математическим содержанием** (карта-план, в котором указаны ориентиры и направление движения, цифрами указан порядок прохождения участков пути, с помощью мерок измеряется длина тех или иных отрезков пути).

Благодаря сюжетно-ролевым играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей **дошкольного возраста**. Изначально их увлекают только **игровые действия**, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у **дошкольников** пробуждается интерес и к самому **предмету обучения**. В игре ребенок получает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие **развитию восприятия**, внимания, памяти, мышления, **развитию творческих способностей**, направлены на **умственное развитие дошкольника в целом**.

**Занимательные** вопросы и задачи-шутки на занятиях по **математике**

На занятиях по **математике** дети очень активны в восприятии задач-шутки, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Когда **занимательная** задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать. При этом дети пользуются двумя видами поисковых проблем:

практическими (*действия в подборе, перекладывании*) и мыслительными (*обдумывании хода, предугадывании результата*). В ходе поиска дети проявляют догадку, т. е. как бы внезапно приходят к правильному решению. На самом деле они находят путь, способ решения. **Занимательные задачи с математическим смыслом побуждают детей дошкольного возраста** применять находчивость, смекалку, чувства юмора, приобщают детей к активной умственной деятельности.

Задачи-шутки - **занимательные игровые задачи с математическим смыслом**. Для решения их необходимо проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание лишь косвенно напоминают **математическую задачу**.

**Задачи-шутки для детей 6-7 лет:**

Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (*Двое.*)

У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?

Как с помощью только одной палочки образовать на столе треугольник? (*Положить ее на угол стола.*)

Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? (*шесть.*)

На столе лежат в ряд три палочки. Как сделать **среднюю крайней**, не трогая, ее? (*Переложить крайнюю.*)

Как с помощью двух палочек образовать на столе квадрат? (*Положить их в угол стола.*)

Надо разделить 5 яблок между 5 девочками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине. (*Одна должна взять яблоко вместе с корзиной.*)

**Логические концовки.**

Если два больше одного, то один. (*меньше двух.*)

Если Саша вышел из дома раньше Сережи, то Сережа. (*вышел позже Саши.*)

Если река глубже ручейка, то ручеек. (*мельче реки.*)

Если правая рука справа, то левая. (*слева.*)

Если стол выше стула, то стул. (*ниже стола.*)

**Загадки занимательные.**

Загадки имеют большое значение при **развитии мышления, воображения дошкольников**. При знакомстве с числами можно **предлагать** детям разгадывать такие загадки, в которых упоминаются те или иные числительные. братьев друг за другом ходят, друг друга не находят. (*Месяцы.*)

Пять мальчиков, пять чуланчиков, разошлись мальчики в темные чуланчики. (*Пальцы в перчатке.*)

Чтоб не мерзнуть пять ребят в печке вязаной сидят. (*Рукавица.*)

Четыре ноги, а ходить не может. (*стол*)

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

Что становится легче, когда его надувают? (*Шарик.*)

На четырех ногах стою, ходить вовсе не могу. (*Стол.*)

Имеет четыре зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. Что это? (*Вилка.*)

### **Задачи в стихотворной форме.**

Ежик по лесу шел. на обед грибы нашел: два под березой, один у осины. Сколько их будет в плетеной корзине?

Под кустом у реки жили майские жуки. Дочка, сын, отец и мать. Кто их может сосчитать?

Подарил утятам ежик восемь кожаных сапожек Кто ответит из ребят, сколько было всех утят?

#### **Стихи-шутки:**

Плачет Ира, не унять, очень грустно Ире: стульев было ровно пять, а теперь четыре. Начал младший брат считать: «Раз, два, три, четыре, пять.» «*Не реви!*», - сказал малыш, - «*Ведь на пятом ты сидишь!*»

Для закрепления навыков обратного счета также можно использовать считалки. Например: Девять, восемь, семь, шесть, Пять, четыре, три, два, один, В прятки мы играть хотим. Надо только нам узнать, Кто из нас пойдет искать.

Формированию **элементарных математических представлений** могут помочь пословицы и поговорки. Помогут пословицы и при изучении **временных представлений**.

Декабрь год кончает, зиму начинает.

Семеро одного не ждут.

Семь раз отмерь, один отрежь.

Во время занятий по формированию у **детей 6-7 лет элементарных математических представлений** задачи-шутки могут быть предложены детям в самом начале занятия в качестве небольшой умственной гимнастики. Назначение их в данном случае состоит в создании у **детей** положительного эмоционального состояния, интереса к **предстоящей** деятельности на занятии, активности.

Такие задачи делают счет наиболее интересным для ребят. Они и сами не замечают, как в игре осваивают необходимые навыки счета. А практика показывает, что знания и умения, приобретенные в **игровой деятельности**, более прочные, устойчивые, осознанные и вызывают интерес к действиям с числами.

### **Заключение**

Использование игр позволяет ребенку подойти к открытию нового и закреплению уже изученного. Незаметно для себя, в процессе игры, **дошкольники считают**, складывают, вычитают, решают разного рода логические задачи, формирующие **определенные логические операции**.

Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных **детей дошкольного возраста**. В начале их увлекают только **игровые действия**, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у **детей** пробуждается интерес и к самому **предмету обучения**.

Без учебного процесса на занятиях **математикой**, конечно, не обойтись. Но в наших силах сделать его веселым и увлекательным.