

Начало читайте в №2, 2013.

## ИГРЫ ПО ТЕМЕ «СОСТАВ ЧИСЛА ИЗ ДВУХ МЕНЬШИХ»

### «ДОМИКИ»

**Цель:** познакомить детей с составом числа из двух меньших, помочь понять принцип деления числа, помочь запомнить пары для последующего вычисления.

**Оборудование.** Мной придумано пособие, которое представляет собой половину ватманского листа с изображением дома. На крыше – номер дома (число от 3 до 10). Для каждого числа есть свой домик. Количество этажей в доме определяется по формуле  $n - 1$ , то есть для дома №4 нужно 3 этажа.

На каждом этаже – по 2 окна-кармана с левой и правой стороны. Левая сторона заполнена нарисованными человечками: на первом этаже 1 человечек, на втором – 2 и т.д. Человечков можно также сделать аппликацией.

Правая сторона представляет собой пустые карманы, в которые можно вставлять других (плоскостных) человечков, вырезанных из картона.

**Ход игры.** В самом начале договариваемся о важном правиле: на каждом этаже живёт столько жильцов, какой номер дома указан на крыше. Далее дети сами определяют количество жильцов справа и расставляют их. Таким образом, получается, что каждый ребёнок разбирается в составе числа.

После расселения необходимо сделать проверку, правильно ли въехали в дом жильцы. В начале знакомства с темой необходимо расселять человечков вместе с детьми, обговаривая каждое действие, затем можно предложить индивидуальную работу.

Иногда мы называли это пособие «Гостиница», и дети заселяли несколько домов одновременно. Возможно также использование цифр вместо человечков, особенно на последних этапах знакомства с темой.

### «СОСТАВ СОСТАВ»

**Цель:** закрепить знание состава числа из двух меньших в пределах 10-ти, развивать память, внимание.

**Оборудование:** карточка с цифрами от 2 до 10; карточки с примерами по составу чисел вида  $3 + 1$ ; пособие «поезд», где на место паровоза вставляется результат, а вместо вагонов – примеры, с помощью которых можно получить данный результат.

**Ход игры.** Дети получают «поезд» и рассып карточек в двух вариантах. Далее по команде они выбирают себе результат или номер поезда (карточка с цифрой) и заполняют его вагонами (карточка с примерами), показывающими нужный состав числа.

Ребёнку, справившемуся с заданием, можно предложить другой номер поезда. Возможно, что некоторые дети смогут заполнить несколько вариантов.

### «ВОЛШЕБНЫЕ ОКОШКИ»

**Цель:** закрепить знание состава числа из двух меньших

**Оборудование:** двойная линейка с дополнительным приспособлением – «окошками». Такую линейку изготавливает предприятие в г. Можга, только на ней написаны буквы. Я же написала на каждой линейке цифры от 0 до 9.

**Ход игры.** При знакомстве нужно объяснить, что в каждое «окошко» выглядывает цифра. На эту цифру мы и обращаем внимание. Потом предлагаю в «окошечках» разместить пары цифр для числа 2. (Правильные ответы: 2 и 0, 0 и 2, 1 и 1). Таким же способом используем линейку для других чисел.

При игре я поощряю детей к нахождению различных пар, чтобы они не повторяли ответ соседа, свой предыдущий и т.п.

## «НАОБОРОТ»

**В** игру «Наоборот» можно играть с ребёнком, начиная с двух-трёх лет – и дома, и на прогулке.

Вы говорите слово, а малыш называет антоним (слово с противоположным значением). Например, вы говорите «верх», ребёнок – «низ», «твёрдый» – «мягкий» и т.д.

Если кроха уже хорошо освоил игру, старайтесь усложнять задания (иначе ему станет неинтересно). Например, подкиньте ему такие слова, как «горе» («радость»), «острый» («тупой»), «упасть» («подняться»), «спокойный» («вспыльчивый») и т.п.

Может и ребёнок давать вам какие-то слова. Только учтите, что он станет говорить «стол», «дом», «мама» и ждать, что вы ему скажете «наоборот». Он же ещё не знает, что не на всякое слово есть в языке то, которое «наоборот». Придётся ему объяснить. Ну, или выкручивайтесь, сочиняя антонимы-неологизмы!

А ещё малыши очень любят, когда взрослый ошибается и когда удаётся исправить его ошибку. В этом случае кроха чувствует себя сильным и умелым! Так что иногда специально ошибайтесь! Например, на слово «горькое» говорите «кислое» (вместо «сладкого»).

А можно поиграть и в такую игру – «Исправь ошибку». Причём ошибки должны допускать именно вы, а ребёнок – их исправлять! Вы говорите приблизительно так: «Однажды коричневая лиса пришла в гости к розовому журавлю», а малыш, глядя на картинку, поправляет: «Нет, рыжая лиса! К серому журавлю!» Детям это доставляет огромное удовольствие.

