

**М. Садекова,**  
заведующая МДОУ № 114  
«Подсолнушек»,  
**Л. Молодцова,**  
ст. воспитатель,

**И.Корякина,**  
воспитатель,  
**И. Охулкова,**  
доцент НГПУ, кандидат  
педагогических наук,  
г. Нижний Новгород



# Играем в математику

**Математика — это скучно?! Педагоги и дети МДОУ № 114 хотят с вами поспорить**



**В** «Подсолнушке» дети не учатся математике, а играют в неё. В ДОУ создана комната математических игр, насыщенная разнообразными дидактическими, обучающими, развивающими, занимательными играми и пособиями математического содержания. Всё оборудование и игровые пособия, имеющиеся в кабинете, многофункциональны, они направлены не только на решение математических задач, но и на развитие психических процессов. Эти игровые пособия ценны тем, что позволяют осуществлять индивидуальный подход, позволяющий каждому ребёнку работать в своём темпе и объёме.

Для поддержания интереса на протяжении всего занятия используются электротехнические средства: «Робот», «Волшебная книга гномов», которые способствуют развитию у детей желания выполнить задание, найти свой ход решения и самостоятельно убедиться в правильности выполнения задания по средствам звукового или светового сигнала, а в случае ошибки ребёнок находится в поиске другого способа выполнения задания. Овладеть разными видами счёта, понятием о составе числа, развить навыки вычислительной деятельности ребёнку поможет необычно-

венная «Счётная лесенка» и «Волшебный лифт» (построенный по принципу «палочек Кюизенера»).

Для освоения временных представлений имеется красочное панно — календарь с часами, знаками зодиака, временами года, месяцами. С явным увлечением дети играют в шашки на специальном поле-ковре (в виде шахматной доски) большими деревянными фигурами. На лесной сказочной поляне ребёнок может упорядочить гномов, решая дивергентную задачу (построить сериационный ряд по разным признакам: увеличению количества пуговиц на жилетке Гнома, уменьшению количества углов на заплатке, увеличению насыщенности цвета на рубашке, по росту, по толщине, по длине бороды. Аналогичные игры имеются и в раздаточном варианте на каждого ребёнка: «Жирафы», «На зарядку по порядку», «Лисья семейка», «Наведи порядок на полке»...

План-карты и схемы, развешенные на стенах математической комнаты, позволяют ребёнку свободно ориентироваться в помещении и на территории детского сада, микрорайона, где он живёт.. Выбрать маршрут путешествия по островам «Сказок», «Математике», «Логике», также поможет замечательное «Поле Чудес».

Для развития самостоятельности мышления дошкольников нами была наработана система игр математического содержания. Специальные занятия



по математике, проводимые с детьми, представляют собой несколько игр, объединённых одним увлекательным сюжетом, одной игровой мотивировкой, проблемной ситуацией. Дети включаются в решение простых творческих задач: отгадать, отыскать, раскрыть секрет и т. п.

Предлагаем вашему вниманию несколько игр из данной серии: **«Цветные цифры»**.

**Задачи:** закрепление знаний о цифрах; развитие умения использовать эти знания в нестандартной ситуации; развитие внимания детей, быстроты реакции, сообразительности, умения удерживать информацию, развитие мышления в процессе выбора варианта решения – объединения признаки (цифра, цвет, величина).

**Материал:** конверты с двумя наборами цифр от 0 до 9, различающихся по цвету и размеру.

#### **Игровая ситуация.**

Детям предлагается выбрать понравившийся конверт и разложить на коврике два ряда цифр «навести порядок».

**Варианты заданий:** покажи маленькую цифру 8; покажи большую синюю цифру 6; обозначь количество пальцев на руке большой красной цифрой и назови её; посмотри на карточку с числовым примером (7+2) и дай ответ.

*(Задания должны формулироваться чётко, в случае отсутствия необходимой цифры ребёнок показывает ответ на пальцах.)*

#### **«Терем-теремок»**

**Задачи:** развивать смекалку, любознательность, интерес к математической деятельности; развивать творческие способности при решении проблемных ситуаций; упражнять в ориентировке в пространстве и на листе бумаги.

**Материал:** комплект теремков, различающихся внешним оформлением, комплект конвертов с набором мелких плоскостных игрушек: лягушонка, поросёнка, зайчонка, и на каждой игрушке сзади указан адрес (этаж – цифрой со стрелкой, идущей снизу вверх, и квартира – цифрой со стрелкой, идущей слева направо.)

#### **Игровая ситуация.**

Для зверюшек построили новый многоэтажный теремок. Гном-управдом выдал всем жильцам ордера на новые квартиры. Можно вселяться, но жильцы растерялись и не могут найти свои квартиры. Каждый ребёнок выбирает себе один из теремков, помогает жильцам найти своё жильё, ориентируясь на ордер (адрес). В игре предусмотрена возможность только самостоятельного выполнения задания, так как в разных комплектах игр у одинаковых зверей разные ордера.

Нами были разработаны такие задания, которые позволяют проверить себя самостоятельно, не дожидаясь вмешательства взрослого. Мы предлагаем следующие виды самоконтроля: «Робот», «Волшебные очки», «Окошечко», «Вредители».

**Задачи:** упражнять в действиях вычисления (+1,-1); развивать логическое мышление, мелкую моторику руки ребёнка и координацию движений и внимание детей формировать умение контролировать себя: выполнять задание до конца, находить и исправлять ошибки; узнавать буквы в нестандартной ситуации.

**Материалы:** комплекты плоскостных овощей и фруктов с карманами (в них заплатки с цифрами), набор картинок (с одной стороны – буква, с другой стороны – изображение вредителя).

#### **Игровая ситуация.**

Дети рассматривают все картинки, называя их одним словом (растения). Предлагается разложить одинаковые растения в корзинки. Но как это сделать? Ответы детей (по цвету, по форме, по вкусу, фрукты, ягоды, овощи). Все растения оказались испорчены вредителями. Чтобы узнать, кто испортил все растения, нужно закрыть дырочки, каждую заплатку нужно подобрать правильно (соответствие числовой пример с ответом  $7+1=8$ ), когда все заплатки закрыты, можно перевернуть их примерами вниз и получится буква.

Название какого вредителя начинается с этой буквы? Дети находят картинку с такой буквой, переворачивают её и видят нарисованного вредителя, который прогрыз дырки в данном овоще (фрукте, ягоде).



#### **Методическая ценность игр**

1. Способствуют поддержанию интереса к математике.
2. Развивают логическое мышление, способность увидеть интеллектуальную задачу и её решить.
3. Не дают ребёнку способ выполнения задания в готовом виде, вынуждая находить его самостоятельно, в случае затруднения предлагают шаги помощи.
4. В каждой игре есть возможность самостоятельной проверки правильности выполнения задания и регулирования последующих действий – самоконтроль.
5. Дают возможность использования имеющихся математических знаний в нестандартной ситуации.
6. Ребёнок ставится в условие самостоятельного формулирования способа выполнения действия, доказательства своей точки зрения. ●



## ● ● ● В ПОМОЩЬ ВОСПИТАТЕЛЮ



### Электронная игра «Путешествие в сказку»

Задачи: закрепление вычислительных навыков (последовательное прибавление и вычитание 1 и 2). Например:  $17+2-1-1+2-1$  и т.д.; уточнение названий сказок, их героев.

**Материалы:** 15 карт-схем с изображением сказочных сюжетов и героев, состоящих из 5 вариантов, отличающихся цветом рамки, с вычислительными заданиями, электротехническое средство для самоконтроля «Робот».

**Игровая ситуация.** Из 6 героев, изображённых на каждой карте, только один совершает «подвиг» по сюжету сказки. Выбрать нужного персонажа

поможет результат числовой цепочки, который нужно соотнести с номером героя.

— Ребята, вы узнали этих героев? Из каких они сказок? По имеющимся картинкам предлагаются вопросы. Как узнать ответ? (*Правильно вычислить.*) Кто победит дракона? (*Красный вариант.*) Кто сорвёт волшебное яблоко? (*Синий вариант.*) Кто спасёт принцессу? (*Жёлтый вариант.*) Кто откроет ворота сказочного королевства? (*Белый вариант.*) Кто добудет перо Жар-птицы? (*Зелёный вариант.*) Правильность ответа дети проверяют самостоятельно. Если ответ верный, «Робот» весело мигает разноцветными лампочками. ●

### «Снежная мануфактура»

22 октября в Особняке Барышникова прошла премьера «Снежной мануфактуры» — оригинального проекта креативного агентства Bell'Arte. «Снежная мануфактура» — это специально разработанная интерактивная игра для детей разного возраста и темперамента.

Дети остались в восторге от активных игр, творческих мастер-классов и гастрономических экспериментов, которые проводились на разных площадках, рассредоточенных по залам исторического особняка. А игрушечный город, населённый Снежными Зайцами, бесконечно производил снег и завораживал гостей своей сказочной жизнью.

Вместе с маленькими гостями играли и веселились актёры: Гриша Добрыгин, Юлия Пересильд, Юлия Снегирь, Клава Коршунова, Инна Гомес, Алиса Хазанова, Артем Семакин, Лена Николаева, Оля Смирнова, Даша Чаруша, Таня Космачёва и кинорежиссёр Саша Баршак. Молодые звёзды стали в этот вечер весёлыми работниками «Снежной мануфактуры» и взяли на себя заботу о детях. ●

