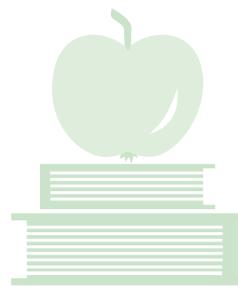


# Понимание через игру



## Авторские игры по математике для дошкольников

*Лариса Козина,*

*старший воспитатель, детский сад № 119, г. Ижевск, Удмуртия*

**Д**ети очень точно определяют степень собственного интереса к любой деятельности двумя полярными оценками: «нравится» или «не нравится». Как сделать так, чтобы детям нравилось узнавать новое, нравилось самим добиваться знаний, преодолевать трудности в решении сложных задач? Интерес детей к новому велик у четырёх–пятилетних детей, и просто удивительно: куда же он исчезает через пару лет? Как же сохранить «горящие глаза» детей? Этот извечный вопрос всегда побуждал неравнодушных педагогов к творческому поиску...

### ПОЭТАПНОСТЬ

Дошкольники очень любят играть, а особенно мальчишки 4–7 лет редко могут усидеть на месте, занимаясь каким-то скучным делом. Кстати, не секрет, что многие педагоги не любят нарушителей дисциплины. А мне

всегда казалось, что возмутители спокойствия – это те дети, которые заставляют нас искать, творить, находить что-то неординарное. Поэтому я благодарна тем «хулиганчикам», которые помогли мне создать новые игры и пособия в обучении, по-новому взглянуть на математику, на процесс познания её законов, логики, на методику научения детей свободному владению числами и цифрами, умению сравнивать числа, вычислять, доказывать своё мнение.

Все дидактические игры я предлагаю педагогам использовать поэтапно:

**«Ознакомительный»:** знакомство с новой темой, с новой игрой; объяснение правил; коллективная работа со всеми детьми, ведущая роль педагога.

**«Собственно игра»:** работа в подгруппах от 3 до 6 человек; педагог в ходе игры старается поощрять детей к громкой объяснительной речи, рассуждениям; уточняются правила игры.



**«Игра в парах»:** педагог предлагает каждому ребёнку найти себе пару, выбрать игру, взять пособие, определить место для игры; на этом этапе используются фишки, звёздочки, призы для фиксирования успешности игроков; роль педагога – опосредованное руководство.

**«Диагностический»:** итоговая индивидуальная игра-соревнование (для детей старшей и подготовительной группы).

Многие игры были сделаны в виде индивидуальных карточек. За определённое время дети успевали выполнить задания на 4–7 карточках. Результаты всегда фиксировались мной в тетради, таким образом, я отслеживала успешность каждого ребенка.

## ИГРЫ ПО ТЕМЕ «КОЛИЧЕСТВО И СЧЁТ»

### «ЦИФРОПАРК»

**Цель:** закреплять образ цифр, развивать воображение детей и умение управлять своим телом.

**Ход игры.** Игра проводится на ковре. Дети стоят по кругу. Из числа детей выбирается водящий. Он отходит в сторону, а каждый ребёнок изображает, то есть превращается, в цифру.

Приглашается водящий, расколдовывает детей, то есть пробует отгадать, кто какой цифрой стал. Если водящий угадывает, ребёнок изменяет позу, хлопает в ладоши. По окончании отгадывания выбирается новый водящий.

**Примечание.** Если дети затрудняются в изображении цифр, можно предложить им сначала рассмотреть подобные рисунки в книгах, журналах (В. Волина «Праздник числа», журнал «Весёлые картинки»).

**2-й вариант.** Из числа детей выбирается один проводник, зрители и «цифры». Проводник ведёт зрителей по Цифропарку, рассказывает про цифры, изображённые детьми. Можно использовать короткие стихи Г. Виеру, С. Маршака о цифрах.

Например, проводник подходит к ребёнку, который изобразил цифру 6 и говорит: «Эта цифра – акробатка, то шестёрка, то девятка». Перед цифрой четыре можно прочитать стихи:

*Вот четвёрки – силачи,*

*Выжимают кирпичи.*

*Поднимают гири*

*Пуда по четыре.*

Первую экскурсию по Цифропарку лучше провести взрослому. Если проводник ошибается в определении цифры, которую хотел показать ребёнок, или экскурсия получается неинтересной, его заменяют другим из числа зрителей.

### «БЕГИТЕ К ЦИФРЕ»

**Цель:** упражнять в запоминании и различении цифр, умении ориентироваться в пространстве, развивать слуховое и зрительное внимание детей.

**Оборудование:** карточки с изображением цифр, развешанные в разных местах комнаты.

**Ход игры.** Игра малой подвижности. Педагог или водящий называет одну из предложенных цифр, дети



находят её в помещении, бегут к ней. Если ребёнок ошибается, он выбывает из игры на некоторое время. Игра проводится до тех пор, пока не останется победитель.

Можно усложнить игру, предложив детям прохлопать возле цифры её любимое число (или протопать, или присесть столько же раз).

*Примечание.* На начальных этапах обучения лучше использовать 2–3 цифры, потом – до 6–7. Целесообразно использовать пары похожих в написании или в звучании цифр: 7 и 8, 1 и 7, 5 и 3, 6 и 9 и т.п.

*Примечание.* Эту игру хорошо использовать для снятия статического напряжения, вместо физминутки на занятиях и т.п.

## «ФОТОСАЛОН»

*Цель:* закреплять образы цифр, понимать их соответствие числу предметов, развивать память и внимание детей.

*Оборудование:* демонстрационный материал – карточки с изображением цифр; раздаточный материал: набор фишек (пуговиц или мелких игрушек), карточка размером 10х15 см или 15х20 см, монетки (или фишки).

*Ход игры.* Педагог предлагает детям стать фотографами, то есть на своей карточке-фотопластинке изображать фишками или мелкими игрушками цифры, которые придут в «Фотосалон». За быструю и правильную фотографию можно заработать монетки (фишки).

В конце игры можно подвести итоги, кто набрал больше всех фишек

или, например, подвести итоги конкурса «Лучший фотограф города».

## «НАЙДИ СЕБЕ МЕСТО»

*Цель:* упражнять детей в умении различать цифры, определять их соответствие числу.

*Оборудование:* обручи 2–5, в каждом из них карточка с цифрой. Общая сумма должна равняться количеству детей в группе.

*Ход игры.* Игра требует большого пространства или проводится на ковре. Обручи разложены по комнате. Дети свободно двигаются по комнате, а по сигналу – каждый находит себе место в одном из обручей. Количество детей в обруче после сигнала должно соответствовать цифре внутри него. Педагог или водящий проверяет правильность размещения детей.

Если есть дети, которые не нашли себе место, нужно проговорить с ними варианты размещения их внутри обруча. После этого игра продолжается: дети свободно двигаются по комнате, а педагог или водящий меняет расположение цифр в обручах.

Усложнить игру можно, если количество детей больше, чем сумма чисел в обручах.

## «НАЙДИ ПОРТРЕТ ЧИСЛА»

*Цель:* закрепить умение считать предметы и устанавливать соответствие их количества определённой цифре.

*Оборудование:* фланелеграф, наборное полотно с картинками или



счётная лесенка с игрушками, карточки с цифрами.

**Ход игры.** Педагог размещает определённое число предметов или картинок на демонстрационном материале, один из играющих подходит к столу с цифрами и показывает остальным детям соответствующую цифру и спрашивает их: «Похоже?».

Зрители оценивают правильность ответа, а отвечающий может получить фишку или аплодисменты зрителей.

Для усложнения можно просить ребёнка доказать правильность своего ответа. После этого игра продолжается.

## «КРИВЫЕ ЗЕРКАЛА»

**Цель:** закреплять умение считать, ориентироваться в цифрах, учить находить предыдущее и последующее число.

**Оборудование:** демонстрационные карточки с цифрами и счётные линейки для каждого ребёнка. Вместо линеек можно использовать карточки произвольного размера и мелкие игрушки, геометрические фигуры или пуговицы.

**Ход игры.** Педагог показывает цифру, а дети на своих местах выкладывают на карточке или показывают на счётной линейке число на 1 больше или меньше.

Например, педагог показал цифру 8, правильным ответом будет считаться 7 или 9 игрушек. За правильный ответ можно выдавать фишки, тогда в конце игры целесообразно подвести итог, поощрить победителей.

Для усложнения можно заранее договориться, какое число нужно показывать детям – меньше или больше.

## ИГРЫ ПО ТЕМЕ «СРАВНЕНИЕ МНОЖЕСТВ»

### «БОЛЬШЕ-МЕНЬШЕ»

**Цель:** закреплять умения детей сравнивать два множества.

**Оборудование:** набор карточек размером 6х10 см или 4х6 см с числовыми фигурами (или цифрами) для каждой пары играющих.

**Ход игры.** Каждый ребёнок выбирает себе друга для игры. Дети берут набор карточек и делят его пополам между собой, переворачивают обратной стороной вверх. Каждый кладёт свою часть возле себя, и начинается игра.

Игроки переворачивают по одной карточке лицевой стороной вверх и сравнивают два числа между собой. Тот, чья карточка оказалась с большим числом, забирает себе обе, кладёт их под все свои остальные карточки.

После игроки сравнивают следующую пару карточек. Если оказалось, что на обеих карточках число одинаковое, играющие «спорят», то есть поверх них кладут ещё по одной карточке и сравнивают верхние. Все 4 карточки забирает себе тот, чья карточка окажется с большим числом.

Игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не заберёт все карточки из набора.

**Примечание.** На математическом занятии целесообразно проводить



только обучение этой игре. Далее дети могут играть самостоятельно в свободное время. Детям с более высоким уровнем развития лучше предлагать карточки с цифрами.

## «ЖИВОЙ ЗНАК»

**Цель:** упражнять в сравнении множеств с помощью математического знака.

**Оборудование:** 2 больших обруча разного цвета.

**Ход игры.** Игра проводится на ковре, где располагаются обручи. Выбирается водящий – математический знак «больше-меньше».

Дети свободно двигаются по комнате. По сигналу встают в обручи.

Водящий считает количество детей в обоих обручах и встаёт между образовавшимися множествами как математический знак, раскрывая выпрямленные перед собой руки в сторону большего количества. Хорошо, если водящий проговорит свой выбор, а остальные игроки признают его правильность.

Выбирается новый водящий, игра продолжается.

## «ДВА МНОЖЕСТВА»

**Цель:** упражнять детей в сравнении двух множеств с помощью математического знака и чтении выражений сравнения

**Оборудование:** 2 стола, на каждом из них игрушки.

**Ход игры.** Выбираются два ребёнка, которые, сидя за столами, должны показывать число предметов. Осталь-

ные игроки – математический знак «больше-меньше».

Дети-водящие выставляют число игрушек на край стола, а один из игроков, по предложению водящих, встаёт между столами-множествами как математический знак, раскрыв выпрямленные руки в сторону большего множества. Остальные дети читают получившееся изображение.

## 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.** 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.

### «СОСТАВЬ СОСТАВ»

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

**Оборудование:** карточки 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 россыпь карточек в двух вариантах. Далее по команде они выбирают себе результат или номер поезда (карточки с цифрой) и заполняют его вагонами (карточки 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 игры:** 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 «окошечко» 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.

