

Как организовать игры детей дома с использованием занимательного математического материала

Игра - это «*волшебная палочка*», с помощью которой можно научить ребенка читать, считать, решать задачи, писать, а главное думать, рассуждать, изобретать и доказывать. Игра как один из наиболее естественных видов деятельности **детей** способствует самовыражению, развитию самостоятельности.

Любая **математическая задача на смекалку**, для какого бы возраста она не предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку, в форме **занимательного сюжета**, игровых заданий и т.д. Умственная задача; составит фигуру или видоизменит ее найти путь решения, отгадать число - реализуется средствами **игры в игровых действиях**.

Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечениях, будь то шахматы или самая элементарная головоломка. Например, необходимость постановки вопроса; «*Как с помощью двух палочек сложить на столе квадрат?*» - заставляет ребенка задуматься и в поисках ответа втянуться в игру воображения.

Многообразие **занимательного материала игр**, задач, головоломок - дает основание для их классификации. Можно условно разделить на 3 основные группы: развлечение; **математические игры и задачи**; развивающие (*дидактические*) **игры и упражнение**. Математические развлечения включают в себе: головоломки, ребусы, лабиринты, **игры** на пространственное преобразование и т. д. Они интересны по содержанию, **занимательны** по форме отличаются необычностью решения. Например, головоломки могут быть арифметическими (угадывание чисел, геометрическим (**разрезание бумаги**, буквенными (*кроссворды, шарады*) и т. д.

Рассмотрим другие виды **занимательного материала**, например, **математические игры**. Это **игры**, в которых смоделированы математические

построения, отношения, закономерность. Элемент **занимательности** облегчает процесс обучения. Например, вы играете с ребенком в мяч, во время броска называете простой арифметический пример: $3+1$, ребенок должен дать ответ и бросить вам мяч. Поймав мяч, продолжаете пример к $4+2$ и так далее. Другая игра, «*отгадай число*» по вашему желанию ребенок должен быстро назвать число (*числа*) меньше 8, но больше 6, больше 5, но меньше 9 и так далее. Или например, такие **игры** посчитай предметы и в нужных клеточках нарисуй столько же точек или нужную цифру. Покрась квадрат одним цветом. Сколько их? Треугольники другим? Чего больше, чего меньше? Насколько? Как узнал? И т. д.

Разновидностью **математических** игр и задач являются логические **игры**, задачи, упражнения. Они направлены на тренировку мышления при выполнении логических операций и действий: ну «*Найди недостающую фигуру*», «*Чем отличаются?*», «*Вычислительная машина*» и другие.

Дети очень любят решать всевозможные задачи. И тут важно придерживаться определенной системы. Вначале они придумывают и решают задачи с опорой на сюжет. Мама купила 10 яиц, а 2 взяла для омлета. Сколько яиц осталось?

Правомерен переход от таких задач к стихотворным задачам. Дети очень активны в восприятии задач-шуток головоломок, логических упражнений. Например, задач-шуток

Ежик по лесу шел,
На обед грибы нашел.
Два под березой,
Один у осины,
Сколько их будет в плетеной корзине? (3)

Задач-шутки - это **занимательные игровые задачи с математическим** содержанием. Для решения их надо в большей мере проявить находчивость, смекалку, понимание юмора. Назначение таких задач состоит в приобщении **детей** к активной умственной деятельности, выработке умения выделять

главные существенные свойства замаскированные внешними несущественными данными.

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

У трех братьев по 1 сестре.

Сколько всего **детей в семье?** (*Четыре*) и т. д.

Составить 2 равных треугольника из 5 палочек.

У **детей стимулируется математическая** активность Ребенку интересна конечная цель; сложить, найти нужную фигуру, преобразовать.

Из всего многообразия **занимательного математического материала** в дошкольном возрасте наибольшее применение находят развивающие (*дидактические*) **игры**. Основное назначение их - обеспечить упражняемость **детей в различении**, выделении, названии множеств предметов, геометрических фигур, направлений и т. д. В дидактических играх есть возможность формировать знания, знакомить **детей** со способами действий. Каждая из игр решает конкретную задачу совершенствования **математических** (*количественных, пространственных, временных*) представлений **детей**.

Показ родителям образцов дидактических игр по **математике** «*Найди пропущенное число*», «*Подбери и назови*», «*Испорченный телефон*», «*Вычислительные машины*» и другие.

Особое место среди **математических развлечений**, игр занимают **игры** на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур. Наборы фигур при этом подбираются не произвольно, а представляют собой части разрезанной определенным образом фигуры: квадрата, прямоугольника, круга или овала. Разрезанный квадрат – «*Танграм*», игра-головоломка «*Пифагор*», овал «*Колумбово яйцо*», «*Пантамино*» и другие (*показ игр*). **Игры** интересны детям и взрослым. **Детей** увлекает результат – составить увиденное на образце или задуманное. Они включаются в активную практическую деятельность по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта.

Как обучить детей дома играть в эти игры? Успешность освоения игры зависит от уровня сенсорного развития детей, они должны знать не только названия геометрических фигур, но и их свойства, Отличительные признаки, владеть способами обследования форм зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещать их с целью получения новой фигуры. У детей должно быть развито умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы.

Последовательные этапы освоения игры «Танграм».

1 этап - ознакомление с набором фигур к игре, преобразование их с целью составления из 2-3 имеющихся новой (*составить 4-х угольник из большого и среднего треугольника*); составить 2 фигуры (*показ образцов фигур и как они составляются с помощью других фигур*).

2 этап - составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам (фигурой силуэтом называют предметное плоское изображение, составленное у частей **игры**, 2 этап работы с ребенком является наиболее дня усвоения им в дальнейшем более сложных способов составление фигур. Показ родителям составление фигур - силуэтов зайчика, домика...

На этом этапе важно обучить детей анализу предъявляемого образца к словесному выражению способа соединения и пространственного расположения частей.

Постепенно дети учатся проявлять творчество придумывать новые варианты логических задач, головоломок, фигур-силуэтов.

Приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к **занимательному математическому материалу** поможет вашим детям логически мыслить, хорошо подготовиться к школе, Дети научатся сосредоточенно думать, длительно мысленно работать, быть **внимательными**, у них сформируются другие качества личности.

Дорогие родители, творческих Вам успехов в совместных играх с детьми!