

# ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ

Знакомство с удивительным миром математики начинается в дошкольном возрасте. Дети с интересом и желанием знакомятся с цифрами, учатся ими оперировать, сравнивают предметы по величине, изучают геометрические фигуры и осваивают навык ориентировки в пространстве и времени. Математика дает огромные возможности для развития мышления, логики и внимания.

Для успешного овладения знаниями по разделам формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) большая роль отводится дидактическим играм. Игра – ведущий вид деятельности детей, только в игре ребенок ненавязчиво усваивает и успешно закрепляет знания.

Каждая из игр по ФЭМП решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

Предлагаю вашему вниманию дидактические игры для детей 3-4 лет, в которые можно играть не только в детском саду, но и дома.

## «Кто ходит в гости по утрам»

Игра на составление множества из двух подмножеств, на закрепление понятия «один», «много», «ни одного»

**Необходимый инвентарь:** сюжетные игрушки, кружочки двух цветов: красного и желтого.

**Как играем:** «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро, тарам-парам, тарам-парам, на то оно и утро». Поиграйте с игрушками, скажите, что к нам утром пришли гости и их нужно угостить яблоками (кружочками). На тарелке лежат яблоки: сколько их? (Много.) А гостей? (Мало.) Раздайте сначала желтые яблоки и спросите: «Сколько еще яблок осталось?» (Много.) «Каких?» (Красных.) Раздайте и их тоже. «Сколько яблок на тарелке?» (Ни одного не осталось.) «Сколько яблок дали каждому гостю? (По одному.) «Сколько желтых, красных яблок?» (Много). «Сколько всего яблок?» (Яблоко много, среди них есть и красные, и желтые.)

**Закрепляем:** если вы на кухне моете яблоки, предложите разложить их в тарелки по цветам. Отметьте, что яблок много, но среди них есть много, например, яблок зеленых и желтых (множество яблок состоит из подмножества желтых и зеленых).

**Убирая игрушки в коробку, задавайте те же вопросы.**

**Внимание:** А что такое мало, как его определить? Посмейтесь с ребенком: если конфеты вкусные, мы говорим, что их мало. Получается, что «мало» — понятие относительное.

### «Один — много».

«Каких предметов много на кухне?» (Тарелок, ложек.) «А один предмет?» (Ваза, картина и т. д.) В ванной: одно зеркало, ванна, коврик, много тюбиков с шампунем, полотенце и т. д. На улице: много домов, листьев и т. д.

### Покупатель пуговиц

Игра учит пользоваться опосредованным множеством; развивает наглядно-образное мышление.

**Инвентарь:** пальто с петлями для пуговиц, пуговицы, кружочки или фишки.

**Как играем:** как купить нужное количество пуговиц, если ребенок еще не умеет считать? Очень просто! Обыграйте эту ситуацию: пусть малыш положит фишки на петельки пальто, затем соберет их и попросит «продавца» в магазине (взрослого): «Дайте мне столько же пуговиц, сколько у меня фишек». «Продавец» подкладывает каждую фишку к пуговице и считает, сколько пуговиц нужно продать. А «покупатель» дома должен проверить, хватило ли ему пуговиц, не ошибся ли он? Поменяйтесь ролями.

**Закрепляем:** на листе бумаги наклейте или нарисуйте две группы геометрических фигур — одну под другой. Отметьте, чего больше, меньше или поровну. Фантазируйте вместе с ребенком, придумывайте, чем могут быть фигурки, сравнивайте бабочек и цветочки, гусениц и листочки и т. п.

**Усложняем:** от каждой верхней фигуры проведите дорожку к нижней фигуре — это знак равенства (сам знак можно не называть).

### Пуговицы

Игра закрепляет умение сравнивать две группы предметов

**Инвентарь:** пуговицы разного цвета, размера и формы.

**Как играем:** у всех дома есть пуговицы. С их помощью можно придумать самые разные игры. Положить, например, вверх круглые пуговицы (они могут быть разного цвета и размера), а вниз под них — квадратные. Поровну ли их, каких больше, меньше? Или положить вверх красные круглые пуговицы, а вниз синие квадратные.

**Закрепляем:** считать можно листочки, камешки: на улице, на реке.

### «Где обедал воробей?»

Игра помогает ребенку понять, что величина — понятие относительное

**Инвентарь:** вырезанные из любых книжек, журналов слон, волк, медведь, заяц, еж, по масштабу они должны быть пропорциональны своему реальному размеру, пять квадратов — «клеток» для животных соответствующего разного размера.

**Как играем:** покажите ребенку картинки медведя, волка и зайца, выясните, кто из животных самый большой, кто маленький, какой поменьше и т. п. Их нужно посадить в клетки соответствующего размера.

- В зоопарк привезли слона. Ему нужно отвести самую большую клетку. Отметьте, что самым большим был медведь, а теперь стал слон. Затем в зоопарк привезли самого маленького животного — ежа. Обратите внимание на то, как изменилось соотношение величин: самым маленьким был заяц, теперь еж. Еще раз сравните, кто самый большой, кто поменьше и т. д.

### «Составь цветок»

**Цель игры:** научить составлять силуэт цветка из одинаковых по форме геометрических фигур, группируя их.

**Ход игры:** взрослый предлагает ребенку составить цветок для мамы или бабушки к празднику из геометрических фигур. При этом объясняет, что серединка цветка – круг, а лепестки – треугольники или круги. Ребенку предоставляется на выбор собрать цветок с треугольными или круглыми лепестками. Таким образом, можно закрепить названия геометрических фигур в игре, предлагая ребенку показать нужную фигуру.

### «Назови похожий предмет»

**Цель игры:** развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

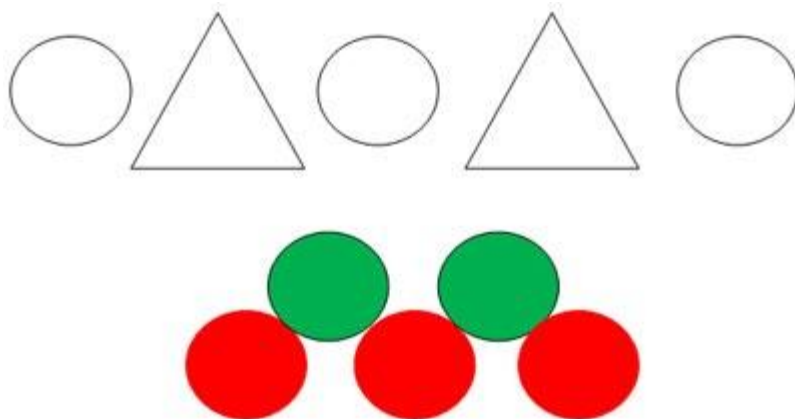
**Ход игры:** взрослый просит ребенка назвать предметы, похожие на разные геометрические фигуры, например, «Найди, что похоже на квадрат» или найди все круглые предметы. В такую игру легко можно играть в путешествии или по пути домой.

### «Собери бусы»

**Цель игры:** развивать восприятие цвета, размера; умение обобщать и концентрировать внимание; речь.

**Ход игры:** для последовательностей можно использовать конструктор «Лего», фигуры, вырезанные из бумаги, любые другие предметы.

Конечно, в этом возрасте последовательность должна быть очень простой, а задание для ребенка должно состоять в том, чтобы выложить один-два кирпичика в ее продолжение. Примеры последовательностей (ребенок должен продолжить логический ряд - дострой дорожку "правильными кирпичиками"):



### «Что стоит у нас в квартире»

**Цель игры:** развивать умение ориентироваться в пространстве; логическое мышление, творческое воображение; связную речь, самоконтроль, развитие зрительного внимания, наблюдательности и связной речи.

**Ход игры:** предварительно нужно рассмотреть последовательно интерьер комнаты, квартиры. Затем можно попросить ребенка рассказать, что находится в каждой комнате. Если он затрудняется или называет не все предметы, помогите ему наводящими вопросами.

### «На что похожа фигура?».

Попросите ребенка с помощью трафаретной линейки с геометрическими фигурами нарисовать любую фигуру, а потом «превратить» эту фигуру в какой-то предмет, дорисовав определённые элементы. Например, круги превращаются в снеговика или кошку, треугольники — в ёлочку, квадраты и прямоугольники — в машину.

В подобных заданиях дети не только закрепляют знания о геометрических фигурах, развивают умения анализировать форму и соотносить её с реальными предметами, но так же развивают фантазию, творческое воображение. Можно предложить им преобразовать фигуру в предмет которого нет на свете, или в вымышленного сказочного героя.

### «Пазлы»

Из плотного картона вырежьте крупные геометрические фигуры разного цвета. Разрежьте их на части. Пусть ваши фигуры будут необычными: с ручками, ножками, глазками. Можно собирать и играть.

Такие игры развивают целостное восприятие предмета, умение составлять целое из частей.

### «Геометрический планшет» М. Монтессори или по-другому игра «Геоконт»

**Игра дает возможность для:**

1. практически неограниченного силуэтного конструирования на плоскости;
2. учит работать с координатной сеткой;
3. тренирует мелкую моторику кисти и пальцев рук;
4. развивает воображение и логику.

### **Что нужно:**

- деревянная доска,
- кнопки,
- канцелярские резинки.

### **Как делать?**

На доске нужно разметить карандашом сетку. Сначала наметить углы, далее сделать отступы примерно по полтора сантиметра (или просто разметить на равные квадраты). Количество зависит от размера доски. У вас получатся вертикальные и горизонтальные линии или квадраты.

Теперь, в точки нужно вбить кнопки (некоторые вбивают гвоздики или вкручивают шурупы). При помощи разноцветных резинок можно строить на планшете разные фигуры, зацепив резинку за кнопку (гвоздик) и, растянув её до следующей кнопки, сделать фигуру.

### **«Игры с палочками»**

Удовлетворить естественные потребности детей в познании и изучении окружающего мира, их неуёмную любознательность помогут игры-исследования, такие как игры со счётными палочками.

Предложите детям составить из палочек, какую либо геометрическую фигуру, потом превратить её в другую например: превратить домик в флажок и т.д. Можно предложить детям карточки – схемы, на которых изображены предметы, дети строят по ним, потом видоизменяют конструкцию по заданию педагога и самостоятельно проверяют результат. Этот приём с самопроверкой очень важен, так дети учатся самоконтролю, развивают внимание, умение действовать в соответствии с предложенной ситуацией.

### **«Геометрия в стихах»**

Устное народное творчество и произведения детских писателей помогут быстрее и легче усваивать программу по развитию геометрических представлений. В загадках математического содержания анализируется предмет с количественной, пространственной и временной точек зрения, подмечаются простейшие математические отношения, что позволяет представить их более рельефно.

Загадка может служить исходным материалом для знакомства с некоторыми геометрическими понятиями:

Шесть квадратов подружились  
И в него навек сложились

(куб)

Кубик в краску окуни,  
Приложи и подними.  
Вася десять раз так сделал –  
Отпечатались они.

*(квадраты)*

Ножек четыре,  
Шляпка одна.  
Нужен, коль станет  
Обедать семья. *(стол)*

Есть спина,  
А не лежит никогда.  
Есть четыре ноги,  
А не ходят и три.  
Сам всегда стоит,  
А всем сидеть велит. *(стул)*

Пять братцев –  
Всем одно имя. *(Пальцы)*  
Пять мешочков шерстяных –  
Греются братишки в них.  
*(перчатки)*

На самом перекрёстке  
Висит колдун трёхглазый,  
Но никогда не смотрит  
Двумя глазами сразу. *(светофор)*

Две новые кленовые Подошвы  
двухметровые.

На них поставил две ноги,  
И по большим снегам беги.

*(лыжи)*

Проживают в трудной книжке  
Остроумные братишки.  
Десять их, но братья эти  
Сосчитают всё на свете. *(цифры)*

Гребешок на голове,  
Две ноги и шпоры две. Он в один и  
тот же час  
Рано утром будит нас. *(петух)*

А ну-ка, ребятки,  
Кто угадает:  
На десятерых братцев  
Двух шуб хватает?  
*(варежки)*

У него четыре лапки,  
Лапки – цап - царапки.  
Пара чутких ушей.  
Он гроза для мышей. *(кот)*

*Хотелось бы напомнить Вам, уважаемые родители, о необходимости поддерживать инициативу ребенка и находить 10-15 минут ежедневно для совместной игровой деятельности. Необходимо постоянно оценивать успехи ребенка, а при неудачах одобрять его усилия и стремления. Важно привить ребёнку веру в свои силы. Хвалите его, ни в коем случае не ругайте за допущенные ошибки, а только показывайте, как их исправить, как улучшить результат, поощряйте поиск решения. Дети эмоционально отзывчивы, поэтому если Вы сейчас не настроены на игру, то лучше отложите занятие. Игровое общение должно быть интересным для всех участников игры.*

Материал подготовила:  
воспитатель II младшей группы МДОУ №28 «Хрусталик»  
Н.А. Пугалова