

Консультация для родителей

«Математические игры»



Для усвоения порядкового, количественного счета интересны следующие игры: «Путаница».

Цифры раскладываются на столе. Когда ребенок закрывает глаза, цифры меняются местами. Ребенок находит изменения и возвращает цифры на свои места.

В игре, «Какой цифры не стало», убирается одна-две цифры. Ребенок не только замечает изменения, но и говорит, где и какая цифра стоит и

почему.

«Убираем цифры». Перед ребенком на столе разложены цифры по порядку от 1 до 10. Про каждую цифру загадывается загадка. Ребенок, догадавшись о какой цифре идет речь, убирает ее из числового ряда. Например, Убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4. Которая показывает число на 1 больше 7, сколько раз я хлопну в ладоши, которая встречается в названии сказки о Белоснежке, и т.д.

Игра «Чудесный мешочек» направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами.

В «Чудесном мешочке» находится счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ребенку необходимо отсчитать столько предметов, сколько он услышит хлопков в ладоши.

Игра «Считай - не ошибись» направлена на упражнение в прямом и обратном счете. Перед началом игры играющие договариваются, в каком порядке будут считать. Взрослый называет цифру, ребенок продолжает считать дальше.

Игра «Которой игрушки не стало».

Взрослый выставляет несколько разнообразных игрушек. Ребенок запоминает, где какая игрушка стоит. Закрывает глаза, взрослый убирает игрушку. Ребенок открывает глаза и определяет, какой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа.

Упражнять детей в умении производить арифметические действия поможет игра «Цепочка примеров».

Для закрепления представлений детей о знакомых им геометрических фигурах и телах рекомендуется осуществлять в следующих играх: *Игра «Чудесный мешочек»*. В мешочке находятся модели геометрических фигур и тел, ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру или тело, которые он хочет показать. Другой вариант, взрослый дает задание, найти в «мешочке» какую-то конкретную фигуру.

Игра «Посмотри вокруг». Взрослый предлагает найти, назвать предметы круглой, квадратной, прямоугольной формы.

Игра «Геометрическая мозаика». Взрослый предлагает из набора геометрических фигур составить фигуру по образцу или по собственному замыслу.

В процессе обучения ориентировке в пространстве следует использовать игры: *Игра «Путешествие по комнате»*. Взрослый дает ребенку разные задания. «Дойти до окна, сделай три шага вправо, поверни налево и т.д.» Ребенок выполняет задание, если оно успешно, то взрослый помогает найти спрятанный там фант.

Игра «Расскажи про свой узор». У ребенка картинка «коврик» с узором из геометрических фигур. Ребенок рассказывает, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу- круг, в левом верхнем углу- красный квадрат и т.д.

Игра «Точка-путешественница». Для игры понадобятся квадрат, разделенный на 9 маленьких квадратов и фишка. Точка – в левом нижнем углу, затем она переместилась на клеточку вверх, на клеточку вправо и т.д.

Задачи-шутки – это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Их не следует решать, как обычные задачи, используя арифметические действия. Для их решения надо проявить находчивость, смекалку, понимание юмора. Они побуждают детей рассуждать, мыслить, находить ответ, используя уже имеющиеся знания.

Например: - Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)

- В комнате 4 угла. В каждом углу сидит кошка. Напротив каждой кошки – 3 кошки. Сколько кошек в комнате? (4)

-В вазе 3 тюльпана и 7 нарциссов. Сколько тюльпанов в вазе? (3)

-Бабушка вязала внукам шарфы и варежки. Всего она связала 3 шарфа и 6 варежек. Сколько внуков у бабушки? (3)

-Сколько орехов в пустом стакане? (Нисколько)

- У животного 2 правые ноги, 2 левые, 2 ноги спереди, 2 ноги сзади.

Сколько ног у животного? (4)

-На столе лежало 4 яблока, одно из них разрезали пополам. Сколько яблок на столе? (4)