**Консультация для педагогов, воспитателей «Математические игры для детей 4–5 лет»**

Большую роль в развитии интеллекта дошкольника играет **математика**. И одна из главных задач **воспитателя** — вызвать интерес ребёнка к этому предмету.

Тогда усвоение знаний будет успешным, что, несомненно, пригодится малышу в школьной жизни. Увлечь ребёнка **математикой поможет игра**.

Она в непринуждённой форме развивает познавательную деятельность малыша, даёт возможность ему развиваться как личность, учит управлять собой. Цели игрового занятия по **математике в ДОУ**, конкретные задачи и приёмы, актуальные для средней группы

Как показывает **педагогическая практика**, **воспитанники** детского сада проявляют повышенный интерес к **математическим занятиям тогда**, когда заинтригованы, удивлены чем-то необычным.

Поэтому при продумывании структуры занятий **педагог** должен обращать внимание на наличие в них элементов **занимательности** : сюрпризности, поиска, отгадывания. При таком подходе информация становится для малышей интересной, практически волшебной.

Это очень актуально для **воспитанников средней группы**, которые ещё не отделяют игровую деятельность от непосредственно образовательной.

**Занимательность** и увлекательность в любой **математический материал** привносят игровые элементы, которые могут заключаться в любой задачке, упражнении на логику, развлечении. Сама игра при этом должна выполнять конкретную обучающую задачу:

• заинтересовать ребёнка **математическим материалом**;

• углубить его **математические представления**;

• закрепить усвоенные знания, умения и навыки;

• учить применять полученные знания по ФЭМП в прочих видах деятельности, и в новой обстановке.

В целом игровые занятия по ФЭМП преследуют следующие развивающие цели:

• совершенствование у ребёнка мыслительных операций, памяти, внимания и **восприятия**;

• формирование умения строить элементарные умозаключения, обосновывать свои предположения;

• развитие усидчивости, умения владеть волевыми усилиями.

**Воспитательная** цель подобных игровых занятий — это развитие познавательного интереса к **математике**. При этом у малышей происходит совершенствование навыков социализации — в непринуждённой обстановке они учатся общаться друг с другом и **педагогом**.

Основным игровым приёмом на занятии по **математике** в средней группе является неожиданность преподнесения задания или упражнения от имени какого-нибудь сказочного персонажа или животного.

Ещё один ключевой приём — нестандартная постановка задачи: ребёнок должен что-то найти или о чем-то догадаться. Задача **педагога** — создать своего рода интригу, противоречивую ситуацию, требующую выдвижения и проверки разных гипотез.

Тогда дети станут экспериментировать, что они очень любят делать. Например, малыши должны догадаться, почему узкая, но высокая машинка, в которой сидят пассажиры-зверушки, не сможет проехать в широкие, но низкие ворота.

Так путём исследования постигается понятие высоты.

Подобные задания органично включаются в структуру занятия. Например, мамочка-белка не может сама разобраться, сколько грибочков и ягод ей нужно принести своим голодным деткам-бельчатам.

Занятие может даже полностью быть построено в виде сказки или путешествия какого-то героя. Например, дошкольникам предстоит добраться до замка злого Кощея Бессмертного. Для этого им предстоит пройти ряд испытаний. Одного из них — отмерить определённое число шагов вправо или влево *(в пределах пяти — согласно программы для средней группы)*.

Дошкольникам будет интересно не просто отмерять шаги вправо или влево, а направлять к замку страшного Кощея Бессмертного

Введение в содержание занятий мультипликационных и сказочных персонажей мотивирует малышей 4–5 лет к освоению **математических понятий**.

Эти герои приходят в гости к детям (игрушка либо картинка, принося с собой картинки-раскраски, геометрические фигуры, символические сувениры и пр. *(наглядности должно быть как можно больше)*.

На игровом **математическом** занятии особую функцию выполняет интеграция познавательной деятельности в прочие виды, а конкретно: музыкальную, двигательную (ведь, организованные **педагогом игры** вполне могут быть подвижными или музыкальными) и изобразительную.

Основные разновидности игровых **математических** занятий в средней группе ДОУ

Многообразие игрового **материала** по ФЭМП является основанием для его классификации. **Игры** различаются по содержанию, характеру мыслительных операций, нацеленности на развитие определённых умений и навыков.

В зависимости от вида предполагаемой деятельности можно выделить дидактические, подвижные и логические **игры по ФЭМП**.

Большое разнообразие дидактических игр — универсальное средство формирования **математических** представлений у малышей пятого года жизни. При этом предметные и словесные **игры** обычно проводятся непосредственно на образовательном занятии, настольно-печатные же уместно предлагать дошкольникам в свободное время.

Среди дидактических игр по **математике** для средней группы можно выделить следующие группы:

• **игры**, развивающие умение сопоставлять количество и число (к примеру, *«Чайный сервиз»*, *«Помоги черепашке найти свой остров»* и пр.);

• игровые пособия на усвоение знаний геометрических фигур (*«Домино фигур»*, *«Теремок»*, *«Чудесный мешочек»*, *«Монгольская игра»*, *«Составь из треугольников»* и др.);

• пособия, знакомящие с понятием времени (например, *«Сначала и потом»*);

• **игры**, закрепляющие представления о направлениях (справа, слева, расположении предметов в пространстве (*«Березка»*, *«Лабиринты»*, *«Аквариум»* и др.);

• пособия, развивающие внимание, умение **внимательно** рассматривать предметы», находить сходство и различия (*«Найди отличия»*, *«Весёлые мышата»*, *«Тени сказочных героев»* и др.).

Рассмотрим подробно некоторые из указанных игр.

*«Помоги черепашке найти свой остров»*. У каждой черепашки, которая плавает в море, есть свой домик — необитаемый остров, где она может отдохнуть и полежать на солнышке. Номер острова соответствует числу пятнышек на панцире.

Задача малышей — поместить каждую черепашку в свой домик.

Такое игровое пособие уместно использовать для индивидуальной работы с **воспитанниками** средней группы в свободное время, а также вполне можно включать в коллективную работу на занятии: карточки вывешиваются на доске, и несколько дошкольников поочередно подходят и выполняют действия.

Подвижные **игры**.

**Математические** знания в средней группе также успешно усваиваются, если процесс познания неразрывно связан с двигательной активностью дошкольника. Например, используя блоки Дьенеша, **педагог** может организовать игру *«Найди свой домик»*.

Каждый **воспитанник получает фигуру***(определенной формы, цвета, размера и толщины)*. Включается музыка, и дети начинают танцевать. По окончании музыкальной композиции все должны распределиться по *«домикам»* — подбежать к столу, на котором лежит треугольник, квадрат, круг или прямоугольник.

Затем принцип **игры** меняется — нужно уже распределиться по цвету фигуры *(желтый, красный и синий)* либо по размеру *(большая либо маленькая фигура)*.

Используя блоки Дьенеша, можно организовать с **воспитанниками** средней группы увлекательную подвижную игру

Ещё одна подвижная **математическая игра –***«Давай подвигаемся»*. **Воспитатель** бьёт в бубен определённое число раз. Дети **внимательно считают удары**, а затем делают столько же движений (они оговариваются заранее — малыши хлопают в ладоши, прыгают на месте и пр.)

Игра *«Отгадай-ка»* помогает **воспитанникам** средней группы запомнить различные геометрические фигуры. Малыши образуют круг, в центре которого стоит **воспитатель с мячиком**. Он показывает фигуру (например, красный круг, а дети должны сказать, на что она похожа *(яблоко, помидор и пр.)*. Отвечает тот ребёнок, к которому **педагог покатит мяч**.

*«Бабочки и цветы»*. На полу разложены картонные цветы *(согласно количеству дошкольников)*. **Педагог сообщает детям**, что они превращаются в бабочек *(дети машут воображаемыми крылышками)*. Под музыкальное сопровождение бабочки летают по комнате.

Таким образом, данная игра закрепляет у **воспитанников** средней группы умение сравнивать группы предметов между собой.

Логические **игры**.

Освоение **математики**, прежде всего, связано с развитием логического мышления. И на помощь малышам опять-таки придут **игры**. Приведём ряд примеров.

*«Что получится?»*. Игровое пособие представляет собой логические картинки, которые подготавливают **воспитанников** средней группы к действиям сложения и вычитания, которые им предстоит осваивать в более старшем возрасте.

Игра подготавливает малышей к сложению и вычитанию

Логическая игра может быть словесной *(без использования наглядности)*. Например, дети должны закончить фразу:

1. Если два больше одного, то один… *(меньше двух)*.

2. Если Саша вышел из дома раньше Сережи, то Сережа … *(вышел позже Саши)*.

3. Если река глубже ручейка, то ручеек … *(мельче реки)*.

4. Если правая рука справа, то левая … *(слева)*.

5. Если стол выше стула, то стул … *(ниже стола)*.

*«Догадайся, что я вижу»*. **Воспитатель** выбирает в групповой комнате определённый предмет круглой *(или квадратной, треугольной)* формы и предлагает ребятам отгадать его. При этом малышам даются подсказки: например, он *(предмет)* прямоугольный, большой, зелёный *.*