**Дидактические игры по математике.**

Огромную роль в умственном развитии ребёнка играет математическое развитие. Математика обладает удивительным развивающим эффектом. Ее изучение способствует развитию памяти и речи, воображения и эмоций; формирует настойчивость, терпение и творческий потенциал личности.

Математика является одной из наиболее трудных учебных предметов. В ней заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста. И задача воспитателей дошкольных учреждений состоит не в передаче тех или иных математических знаний и навыков, а в приобщении детей к материалу, затрагивающему интеллектуальную и эмоциональную сферу ребёнка. Педагог в детском саду должен дать ребёнку почувствовать, что он сможет понять, усвоить частные понятия и общие закономерности. А главное, познать радость, когда преодолеваешь трудности.

Дидактические игры можно разделить на три группы: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

В играх с предметами дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Они ценны в том, что с их помощью дети знакомятся с признаками предметов: цветом, величиной, формой.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В словесных играх дети знакомятся с окружающим миром, углубляют приобретенные знания в новых связях, в новых обстоятельствах, также эти игры направлены на развитие речи и правильной ориентировке в пространстве.

Существует очень много видов настольно-печатных игр: парные картинки, лото, домино, мозаика, разрезные картинки и кубики. Задача таких игр – учить детей логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет, устанавливать сходства и различия предметов, научить сравнивать и выделять признаки предметов.

Также при формировании элементарных математических способностей у дошкольников можно использовать игры-головоломки, задачи-шутки и игры на плоскостное моделирование

Главной задачей всех игр должно быть развитие логического мышления, а именно умение устанавливать простейшие закономерности: порядок чередования фигур по цвету, форме и размеру.

1. **Игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко**.

**«Что слева (справа)»**

Дошкольники сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 4-7 игрушек. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них левая (правая) рука. Затем ребенку предлагается встать в центр ковра и назвать, какие игрушки расположены справа от него, а какие слева.

**«На ковре - самолете»**

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом ковре-самолете. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например: Олег, кто стоит у тебя слева? Ева, кто стоит сзади тебя? Никита, кто стоит перед тобой? Матвей, повернись налево. Алена, кто стоит слева от тебя? и т.д.

**« В магазине»**

В этой игре могут принимать участие двое детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (овощи, фрукты, одежда, обувь) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети сравнивают оба «магазина».

**Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).**

**«Отгадай - ка»**

Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, кто из детей находится слева и справа, сзади и впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает «приз». В конце игры считают количество полученных очков у каждого ребёнка.

**«Найди место»**

Воспитатель даёт играющим инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место. Например, Даниил, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Богдан, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

1. **Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.**

**«Что поменялось?»**

Перед детьми на столе в 2 ряда расположены игрушки, по 4 в

каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть, запомнить расположение игрушек. Предлагает закрыть глаза. Воспитатель убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез котенок, который был внизу между бычком и слоненком.

**«Засели домики»**

В этой игре дети используют полки для игрушек, в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Дети по очереди «заселяют» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: лягушка, мышка, зайка причём лягушка, – слева, а мышка – между лягушкой и зайкой и т.д.

**Игры на формирование умений ориентироваться в движении.**

**«Найди клад»**

Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем воспитатель даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

**«Интересная походка»**

Эту игру можно проводить с детьми на прогулке. Мы договариваемся, что сейчас будем ходить не как все люди, а по особенному. Например, один шаг вперёд, два шага вправо, или шаг назад, два шага вперёд.

1. **Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).**

**«Кто соседи»**

На столе расположены изображения различных предметов. Воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить, что нарисовано под ним, что находится вверху, справа от него, слева от заданного предмета, и т.п.

**«Играем в футбол»**

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и шарик Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают шарик в нужном направлении. Например, мяч в правом нижнем углу листа, мяч в левом верхнем углу, мяч в середине поля и т. Д

1. **Дидактические игры, упражнения на логическое мышление.**

**Задание 1**. "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат.) Объясни, почему. (Все остальные - круги) ".

**Задание 2**. "Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру)".

**Задание 3**. "Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.) Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга.) ".

**Задание 4**. "Вспомни, какого цвета был квадрат, который мы убрали? (Красного.) Открой коробочку "Дидактический набор". Найди красный квадрат. Какого цвета еще есть квадраты? Возьми столько квадратов, сколько кругов (см. упражнения 2, 3). Сколько квадратов? (Пять.) Можно сложить из них один большой квадрат? (Нет.) Добавь столько квадратов, сколько нужно. Сколько ты добавил квадратов? (Четыре.) Сколько их теперь? (Девять.)".

**Задание 5.** "Найди среди своих фигур похожую на яблоко". Взрослый по очереди предлагает рассмотреть каждое изображение яблока. Ребенок подбирает похожую фигуру, выбирая основание для сравнения: цвет, форма. "Какую фигурку можно назвать похожей на оба яблока? (Круги. Они похожи на яблоки формой)".

**Задание 6.** "Отложи направо все желтые фигуры. Какое число подходит к этой группе? Почему 2? (Две фигуры.) Какую другую группу можно подобрать к этому числу? (Треугольник синий и красный - их два; две красные фигуры, два круга; два квадрата - разбираются все варианты.)". Ребенок составляет группы, с помощью рамки-трафарета зарисовывает и закрашивает их, затем подписывает под каждой группой цифру 2. "Возьми все синие фигуры. Сколько их? (Одна.) Сколько здесь всего цветов? (Четыре.) Фигур? (Шесть.)"