

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение детский сад № 37  
муниципального образования Тимашевский район

*Занимательные  
математические игры с  
дошкольниками*

*Методические рекомендации для родителей старших  
дошкольников*

*Калиошко Т.Г., воспитатель*

2022г.

## Поисковая записка

Совершенствование работы по всестороннему развитию детей дошкольного возраста предполагает поиск новых путей во взаимосвязи детского сада и семьи, повышения педагогической культуры родителей. Это в полной мере относится и к обогащению содержания семейного воспитания.

Приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному математическому материалу поможет решить ряд педагогических задач. Прежде всего, следует направить внимание родителей на осознание необходимости повышения их роли во всестороннем развитии детей в период дошкольного детства.

Известно, что игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей способствует становлению, развитию интеллектуальных и личностных проявлений, самовыражению, самостоятельности. Эта развивающая функция в полной мере свойственна и занимательным математическим играм.

Игры математического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Достижение цели игры-составить фигуру, модель, дать ответ, найти фигуру-приводит к умственной активности, основанной на непосредственной заинтересованности ребёнка в получении результата. Всё это в дальнейшем способствует формированию готовности к школьному обучению.

Интерес к конечному результату, правильному ответу стимулирует активность, проявление нравственно-волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения качественного результата).

Данные методические рекомендации включают упражнения в решении занимательных задач, игры на составление фигур-силуэтов, головоломки, практические задачи, решение которых вырабатывает у ребят умение воспринимать умственные задачи, находить для них новые способы решения. Это ведёт к проявлению у детей творчества (придумывание новых вариантов логических задач, головоломок с палочками, фигур-силуэтов из специальных наборов «Танграм», «Колумбово яйцо» и др.).

Уважаемые родители! Задачи на смекалку, логические игры, головоломки очень нравятся детям. Они могут долго упражняться перекладывая фигуры, палочки или кубики с места на место. При этом замечено, что утомление и усталость у детей наступает гораздо позже, чем при решении математических задач. Поэтому воспитатели часто используют такие задания для самостоятельных занятий детей. Математические игры учат малышей обдумывать свои действия, планировать, проявлять настойчивость для достижения цели, а также применять творческий подход. Для организации занятий занимательной математикой в семье лучше сделать детский уголок, где малышам будут доступны разнообразные игры и пособия. Важно, чтобы дети могли их освоить и играть самостоятельно. Давно замечено, что в этом возрасте азы математики усваиваются гораздо легче именно в процессе игры.

Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач, игра зашпунена какая-либо хитрость, выдумка, забава. Найти, разгадать её невозможно без сосредоточенности, обдумывания.

Немаловажную роль занимает самостоятельная детская деятельность. В свободном использовании у детей дома должны быть занимательные игры такие как «Сделай сам», «Кубики для всех», «Уникуб», «Танграм» и многие другие.

Именно в самостоятельной деятельности ребёнок осознанно воспринимает игровую задачу, целенаправленно решает её, выбирает пути и способы достижения результата, разговаривает с родителями, высказывается по поводу игровых действий. В свободной деятельности ребёнок располагает временем для освоения новых игровых действий, самостоятелен в преодолении сопутствующих этому процессу трудностей. Он постепенно овладевает умением соотносить цель и результат, элементами самоконтроля, адекватной оценкой своих действий и результата. Только при постепенном успешном включении детей в полноценную, доступную возрасту интеллектуальную деятельность реализуются идеи о всестороннем развитии ребёнка.

Правила организации занятий.

Работать с развивающими математическими заданиями совсем нетрудно, родителям вполне по силам с этим справиться. Но чтобы ребенок получал от занятий максимальную пользу, необходимо придерживаться правил их организации:

Перед тем как приступить к заданию, необходимо дать рекомендации по его выполнению:

- Учитывать уровень развития и возрастные особенности ребенка.
- Например, концентрация внимания дошкольников ниже, чем у младших школьников. Они могут удерживать внимание, занимаясь интересующей деятельностью, на протяжении 30-50 минут. Если вдруг внимание малыша угасло, не нужно заставлять его заниматься дальше.
- Исходить из интересов ребенка.

- Не злоупотреблять подсказками.
- Если чадо не может найти решение задачи, не нужно каждый раз говорить правильные ответы, надо побуждать его к поиску и проявлению терпения. Чтобы удержать интерес ребенка, взрослый может предложить частичную подсказку. Как правило, дошкольнику не удастся выполнить все задания с первого раза, но это имеет позитивные стороны - если ребенок вынужден что-то делать несколько раз, происходит развитие волевой сферы.
- Не ограничиваться упражнениями одного типа, а использовать разнообразный материал.
- Это поможет разностороннему развитию. При организации занятий надо обращать внимание на тренировку пространственных временных отношений, навыков счета, воображения, логического мышления и др.
- Применять разные формы организации занятий: индивидуальная работа, игры в паре или командные соревнования.
- Исходить из постепенного усложнения заданий.
- Использовать средства наглядности, которые будут привлекать внимание ребенка: яркие картинки или фотографии, изображения любимых сказочных героев.
- Не скупиться на похвалу, если малыш ее заслужил.
- Поощрять самостоятельность.

#### **Виды заданий по математике.**

К занимательным математическим заданиям относятся игры, загадки, шуточные задачи, головоломки, упражнения с геометрическими фигурами. Все они направлены на развитие быстроты реакции, логического и нестандартного мышления, находчивости, воображения.

Поскольку дошкольный возраст подразделяется на младший и старший, то и задания должны подбираться с учетом степени сложности. Младший дошкольный возраст охватывает возрастной период 3-4 года, а старший - 5-7 лет. Конечно, разбивка заданий по возрасту условная, так как все зависит от темпов развития отпрыска, именно на них и надо ориентироваться.

#### **Математические игры**

К математическим играм принадлежат задания, которые базируются на анализе логических отношений и закономерностей.

Чтобы найти ответ, необходимо проанализировать условия задачи, ознакомиться с ее содержанием и понять, что требуется сделать.

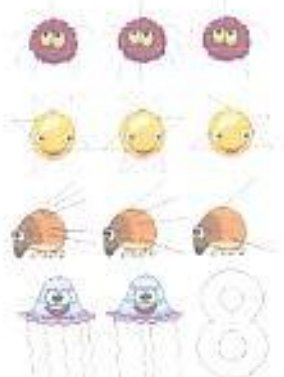
Поиски решения заключаются в применении мыслительных операций: анализа, синтеза, обобщения.

#### **Игры для младших дошкольников**

Игра «**Составь последовательность чисел**». Ребенку даются перемешанные карточки с цифрами от 1 до 5 или 10, а он должен разложить их в правильной последовательности.



**Задание «Сосчитай предметы».** Ребенок получает бланк с картинками, возле которых есть цифры. Надо сосчитать предметы на картинке и обвести соответствующую цифру.



**Задание «Божьи коровки».** Надо на тельце насекомого нарисовать указанное количество точек.

#### Игры для старших дошкольников

**Игра «Сравни число».** Взрослый предлагает ребенку назвать число, учитывая условия: оно должно быть больше 5, меньше 8. За каждый правильный ответ можно давать солнышко или флажок.

**Задание «Найди соответствие примерам».** На специальном бланке слева расположены серии картинок, а справа — примеры. Необходимо подобрать к картинке подходящий пример.

#### Математические задачи на смекалку

Головоломки рекомендуют предлагать детям старшего дошкольного возраста. Самыми распространенными являются геометрические задачи со счетными палочками. Их называют геометрическими, потому что в основе задания — составление, трансформация различных фигур.

Для выполнения задания надо подготовить счетные палочки и таблицы-схемы с изображениями фигур.

Нужно стараться выбирать задачи с разными условиями и способами решений, чтобы стимулировать поисковую активность малыша.



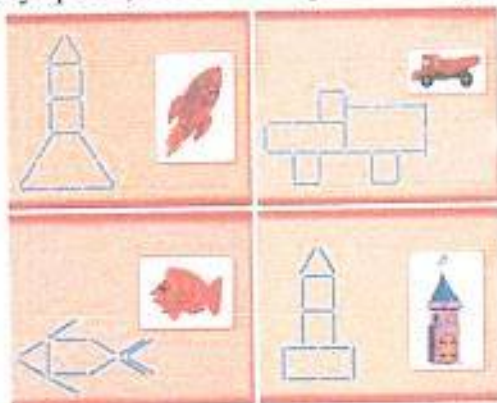
Задачи для дошкольников

**«Составление предметов по картинкам».** Перед ребенком кладется картинка с изображением какого-то предмета. Это может быть домик, скамейка, . Ребенок должен, ориентируясь на образец, сложить из палочек аналогичный предмет.

Впоследствии можно усложнить задание, попросив ребенка сложить показанную картинку, не имея перед глазами пример, то есть по памяти.

**«Преобразование фигуры».** Задание проводится в 2 этапа. Сначала взрослый показывает ребенку фигуру и просит составить из палочек такую же.

Инструкция второго этапа: надо определить, какие и сколько палочек следует убрать, чтобы получилась другая фигура.



**«Геометрические примеры».** Ребенку надо проанализировать представленные геометрические фигуры, представив, как будет выглядеть конечный результат и выбрать ответ.

**«Сосчитай фигуры».** Ребенку дается изображение сложной геометрической фигуры, состоящей из множества деталей, он должен сосчитать, сколько в фигуре треугольников, прямоугольников, квадратов.

Игры на воссоздание из геометрических фигур образных изображений

Игры с геометрическими фигурами на составление различных предметов, животных очень полезны для развития аналитического мышления, сенсорных умений. Для проведения занятий необходимо запастись набором фигур: круг, треугольник, прямоугольник или квадрат.

Игры для младших дошкольников

**«Составь картинку».** Ребенку дается стандартный набор фигур и простенькие картинки с изображением разных предметов. Ориентируясь на образец, ребенок должен сложить картинки.

Игры для старших дошкольников:

«Составь силуэт животного или насекомого». Для игры берется круг, который разделен линиями на более мелкие и неоднородные детали, разрезается. Затем из полученных частей круга дети пробуют составить картинку, причем конкретные инструкции им не даются — они должны действовать по своему замыслу.

«Предметы из кубиков». Глядя на изображение предмета, дошкольник из кубиков строит такой же.

Загадки, шуточные задачи, занимательные вопросы

Загадки, шуточные задачи и занимательные вопросы встречаются детьми с необыкновенным энтузиазмом. Они способны активизировать умственную деятельность ребенка, выработать навыки замечать главные и существенные свойства, отделяя их от второстепенных.

Задания, относящиеся к этой категории, отлично подходят для использования в начале занятия, чтобы подготовить чадо к интеллектуальной работе, провести умственную гимнастику.

Шуточные задачи способны создавать благоприятный эмоциональный фон, поднимать настроение. В качестве отдыха и переключения внимания задания можно использовать в середине занятия.

Математические загадки — это замысловатые вопросы или описания какого-то предмета, явления, которые ребенок должен отгадать. Поскольку загадки математические, то в них обязательно будут фигурировать цифры, надо будет производить вычислительные действия.

Шуточные задачи представляют собой игровые задания с математическим смыслом, для решения которых необходимо использовать смекалку и находчивость, а в некоторых случаях обладать чувством юмора. По ним рекомендуют заниматься со старшего дошкольного возраста.

Содержание задач необычное, так как наряду с главными признаками они включают второстепенные. Получается, что поиски ответа как бы замаскированы другими условиями.

Примеры шуточных задач

- Если аист стоит на одной ноге, то он весит 4 кг. Сколько будет весить аист, когда он стоит на 2 ногах?
- Что тяжелее: 1 кг бетона или 1 кг ваты?

Занимательные вопросы

Они представляют собой краткие вопросы с побуждением сосчитать что-то.

- Сколько ушей у трёх мышей?
- Ты, да я, да мы с тобой. Сколько нас?

Игры, математические развлечения

Игры и математические развлечения — отличный способ разнообразить формы работы. Если выбрать игру с двумя участниками, то интерес ребенка возрастет за счет духа соревнования.

Игры для младших дошкольников

**«Закончи рисунок».** Ребенку дается лист бумаги с изображенными на нем геометрическими фигурами. Задача — нарисовать небольшой рисунок, в основе которого нужная геометрическая фигура.

Например, из круга можно нарисовать снеговика или часы, из квадрата — телевизор, портфель.

Пример игры для старших дошкольников

**«Домики».** Для этой игры понадобится 20 изображений домиков с 10 окошками. По наличию штор на окошках можно судить о квартирах.

Суть игры состоит в том, чтобы сравнивать домики между собой: сколько надо вселить жителей, чтобы все квартиры полностью были заняты, сколько надо убрать из домика жителей, чтобы в нем было занято столько же квартир, как в пятом доме.

Универсальные игры

**«Нарисуй картинку по цифрам».** Чем старше ребенок, тем больше цифр может быть.

**«Отгадай число»** (для старших дошкольников)

Цель: Закрепление знаний числового ряда. Закрепление умения детей сравнивать числа.

По заданию ребенок должен назвать число меньше или больше какого-то числа, "соседей" числа. Какое число стоит между числами.



Например, вы берете картинку с числом 3, ребенок называет число 2, которой стоит до числа 3 и число 4, которое стоит после числа 3.

**«Геометрическая мозаика», «Составь картинку»** (Картинка из геометрических фигур)

Цель: Закрепление представлений о геометрических фигурах.

Задачи: Формировать умения раскладывать геометрические фигуры на группы по качественным признакам. Развивать внимания, логическое мышление, мелкую моторику. Воспитывать интерес к математическому развитию.





Предложите детям квадраты, треугольники, прямоугольники разного или одинакового цвета и предложите составить картинку, например «домик», или «ракету». Можно предложить собрать треугольники красного цвета и квадраты зеленого цвета,

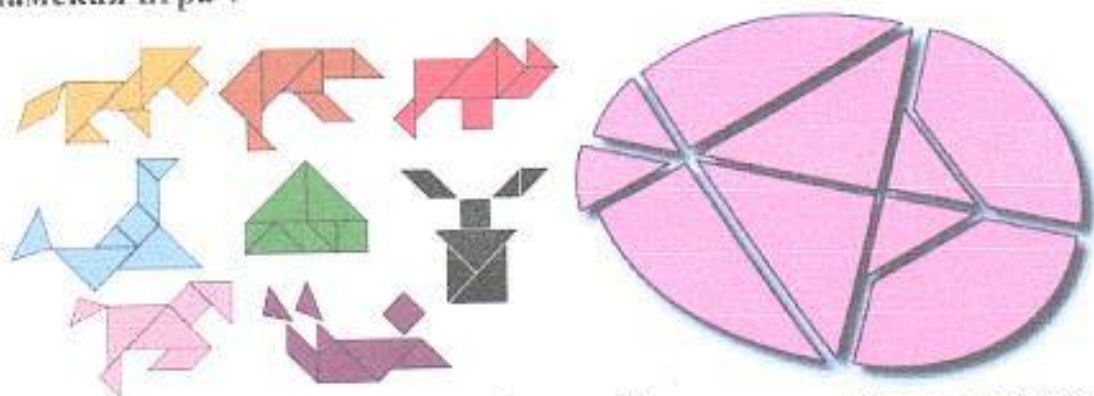
### "Числовой ряд"

Цель этого задания-закрепить знание последовательности чисел в натуральном ряду.

Составь числовой ряд, начиная с числа 3....4,5,6...

Или с числа 1...2...3...4..

Математические развлечения - разные задачи, игры- "Танграм", головоломка "Пифагор", "Колумбово яйцо", "Волшебный круг", "Вьетнамская игра".

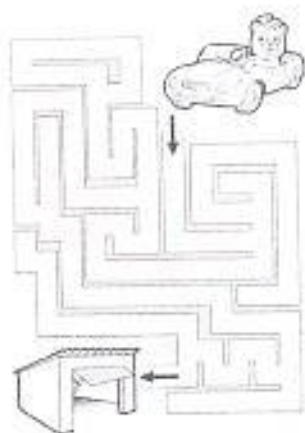


Вы можете изготовить их вместе с ребенком. Вы рисуете, ребенок-вырезает. Предлагает с помощью фигурок сложить собачку, лошадку, гномика и пр.

**Лабиринты**, для разгадывания которых требуется разрешить практическую задачу: помочь белке найти свое дупло, девочке - выйти из леса, накормить животных и тд.

Цель: Развивать у детей настойчивость и умение сосредоточиться, логическое мышление, ловкость.





Двигаться по лабиринту можно цветным карандашом, фломастером, ручкой, указкой.

### "Расставь кружки"

Цель: развивать логическое мышление, воображение, внимание, мелкую моторику рук. Кружки нужно расставить в определённом порядке, следуя заданию.

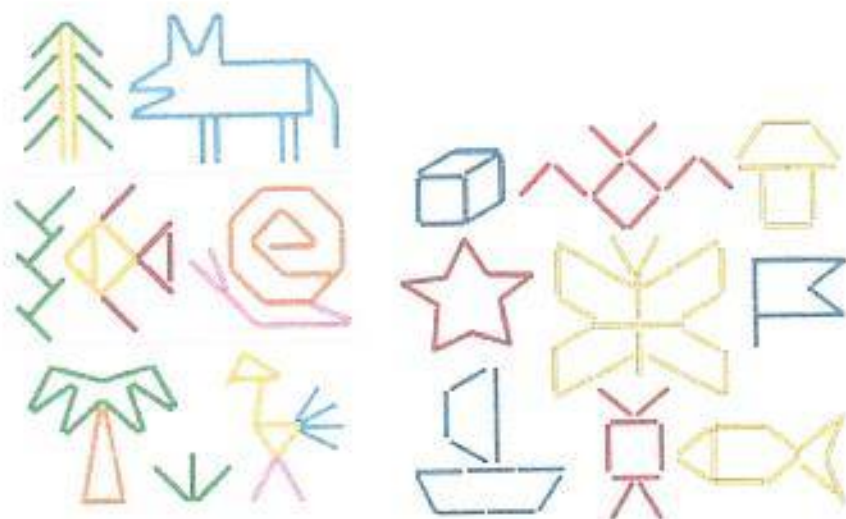
Например: расставь кружки так, чтобы синий кружок был справа от красного, а маленький жёлтый кружок был слева от синего и т. д.



### "Составь фигуру из палочек" (игры со счетными палочками)

Цель: Умение перекладывать палочки для составления геометрических фигур и изображений.

Задачи: Формировать умение добиваться нужного результата. Развивать логическое мышление, воображение, память. Воспитывать умение использовать полученные знания в самостоятельной деятельности.

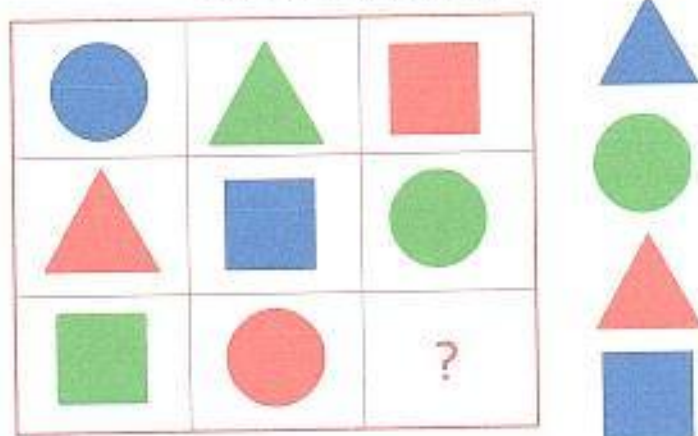


**Логические задачи на поиск недостающих фигур (Найди девятое)**

Из фигур выбрать ту, которую можно поместить вместо знака вопроса.

Цель таких заданий-вызвать интерес к решению задачи путем зрительного и мыслительного анализа рядов фигур по горизонтали и вертикали.

Найди недостающую фигуру



**Кубики Никитина Б. П. «Ступеньки творчества, или развивающие игры»**

Цель: Способствование овладению детьми элементарному моделированию.

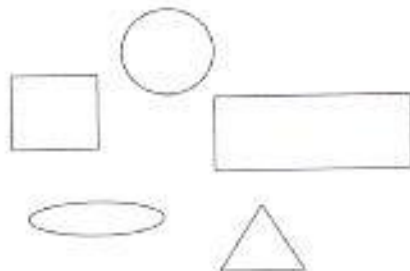
Задачи: Закрепление знания цветов, форм, развивать способность комбинирования предметов. Формирование умения классифицировать фигуры по форме, цвету. Воспитывать умение находить собственное решение.



Занимательные игры на развитие памяти

### Занимательная игра на развитие памяти "Фотография"

На стол раскладываются различные геометрические фигуры и малышу предлагается выполнить интересное задание. Ребёнок смотрит на расположение фигур секунд 10, а затем отворачивается. Расположение фигур на поверхности меняется. Малыш должен восстановить предыдущее расположение фигур.



Сколько ножек у божьей коровки? Сколько лапок у лягушки?



Сколько бабочек на рисунке? Сколько крылышек у бабочек на рисунке?



В лесу живёт три зайчонка. Сколько у них лап? Сколько у них хвостиков? Сколько у них ушей?



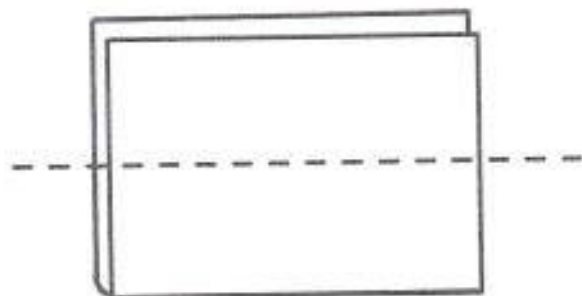
### 3. Занимательные задачки на внимательность и логику

3.1. На столе горело 5 свечей, 2 свечи погасло. Сколько свечей осталось?

3.2. У дуба выросло 4 толстые ветки, на каждой толстой ветке выросло ещё по 2 тонкие ветки. На каждой тонкой ветке висит по одному яблоку. Сколько всего яблок висит на дубе?

3.3. В пакете находится 4 яблока. Как раздать эти яблоки четырём девочкам, чтобы в пакете осталось одно яблоко?

3.4. Если взять лист бумаги, сложить пополам и разрезать, как показано на рисунке, сколько листочков бумаги получится?



3.5. Сколько концов у трёх палок? А у трех с половиной палок? У Лены было 3 ленты. Одну из них она разрезала пополам. Сколько лент стало у Лены?

#### 4. Занимательные загадки и задания на воображение и логику

4.1. Это длинный фрукт. Когда он не спелый, он зелёный. Если ты хочешь его съесть, ты должен снять с него шкурку. Назови его.



4.2. Она маленькая, красенькая и внутри неё есть косточка. Назови её. Это ягода или фрукт?



4.3. Она не круглая и не гладкая, но очень вкусная и сладкая. Назови её.



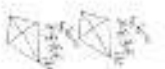








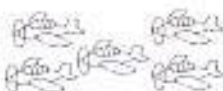

4.4. Найди на картинке фрукты и овощи. Назови их.



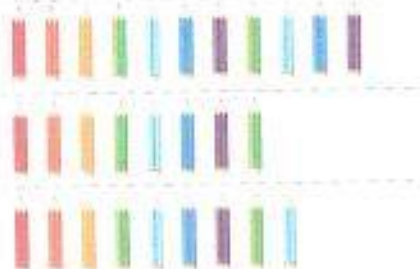
4.5. Найди на картинке животных и насекомых. Назови их.



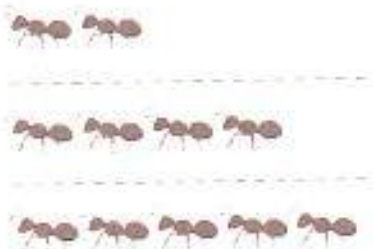
5.1. Сосчитай предметы на картинках. Соедини линией числа и картинки.

	6		3
	2		8
	4		10
	1		0
	7		5
	9		

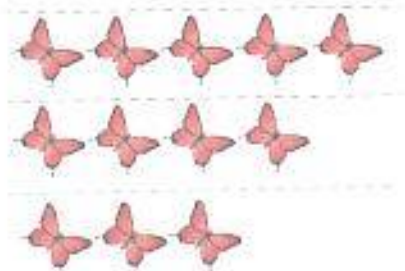
5.2. На какой строке нарисовано 8 карандашей?



5.3. На какой строке нарисовано 5 муравьев?



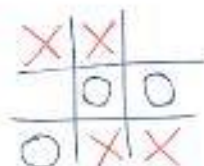
5.4. На какой строке нарисовано 4 бабочки?



А еще рекомендую создать игры своими руками..

Настольные игры весело и красочно разнообразят досуг каждой семьи. Не спешите покупать игры в магазинах, а попробуйте сделать их своими руками, это поможет Вам создать особый стиль игры. В этой статье мы рассмотрим: как сделать настольные игры своими руками.

### Крестики-нолики



Все знают эту игру со школьной скамьи. Однако Вы думали, что для неё нужна ручка и листик, а ведь её можно сделать из дерева, ткани, магнитов, камней, пуговиц и других фигурок. Просто пофантазируйте и создайте игровое поле, например, на холодильнике либо кусочки ткани в форме сердца.

### Кругосветное путешествие игра-ходилка

В этой игре может участвовать от 2х до 6ти человек. Вам понадобится «карта», кубик и фишки. Каждый игрок подкидывает цифровой кубик в свою очередь, ему выпадает число и он делает нужное количество шагов по карте. Побеждает тот, который доберётся до финиша первый, а загвоздка в том, что на карте попадаются числа, которые возвращают игрока на несколько шагов назад, либо продвигают его вперёд.



Основной процесс заключается в создании карты. Разложите 8 листов формата А4 в 2 ряда, оставьте промежутки по пол сантиметра, чтобы в дальнейшем можно было сложить карту. Поставьте груз на каждый лист, чтобы он не сдвинулся, затем склейте скотчем листы вдоль каждого ряда. Нарисуйте карандашом маршрут ходов и расположите остановки, например (1-60 или 1-90), между каждой остановкой делайте расстояние 2-3 см. Отметьте бонусные и штрафные шаги, направление укажите стрелочками. Заполните рисунками пустые места на карте. Цифровой кубик можно приобрести в канцелярском магазине либо сделать из картона. В качестве фишек используйте маленькие игрушки киндер сюрприза, пуговицы, маленькие печенки...

### Игра на развитие памяти

В этой игре участвуют от 2х до 10ти человек. Изготавливается 16 карточек. На каждых двух карточках находятся одинаковые изображения.



Один человек раскладывает карточки квадратом в хаотичном порядке рисунком вверх, в это же время человек который будет играть стоит спиной. Он поворачивается ровно на 5 секунд и пытается запомнить изображения. Его отворачивают и переворачивают карточки на другую сторону. Теперь он должен переворачивать карточки и находить пары в течение минуты. Выигрывает тот человек, который отгадал самое большое количество пар с одинаковыми рисунками. Карточки можно сделать из картона и нарисовать любые рисунки

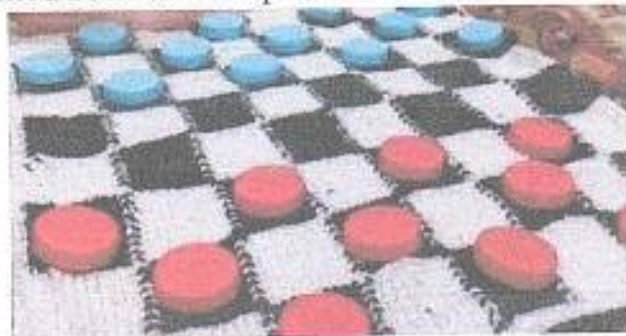
### Лабиринт

Для создания этой игры вам понадобится картонная коробка от конфет, коктейльные трубочки и маленький шарик, можно использовать бусинку. Продумайте и нарисуйте лабиринт. Приклейте коктейльные трубочки. Положите шарик и начинайте игру.



### Шашки

В качестве шашек можно использовать крышки, пуговицы, сшитые кружочки ткани, различные фигурки и даже пластилин. Фантазируйте и удивляйте всех своей креативностью!



### Шахматы

Создайте оригинальные шахматы, которые будут не ходить, а прыгать. Сделайте 16 белых и 16 чёрных прыгающих лягушек и нарисуйте звания. Подробный мастер-класс как сделать прыгающую лягушку из бумаги, описан в этой статье.

### Домино



Эта игра тренирует внимание, а играть в нее можно бесчисленное количество раз. Для создания базового комплекта нужно вырезать 28 картонных карточек, длина которых вдвое больше ширины. Каждую карточку разделите чертой пополам и разметьте точками, как в классическом домино.

Если вы делаете комплект для маленьких детей, вместо точек можно использовать картинки с животными, техникой, геометрическими фигурами, цветными блоками и т. д. Для набора из 28 карточек понадобится 7 разновидностей картинок, по 8 штук каждого вида. Чтобы ускорить работу, используйте наклейки или штампы.

- Возраст детей: 3+
  - Количество игроков: 2-4
  - Среднее время игры: 10-15 минут
- ... Пляшущие человечки

Счетные палочки, веточки или разрезанные пополам трубочки быстро превращаются в элементы игры. Из них ребенок будет складывать человечков, которые вы нарисуете на листе. Можно подготовить образцы заранее или рисовать их по ходу занятия.

Из палочек легко получаются и другие фигуры – домики, машины, животные, растения. У детей могут быть собственные идеи, что и как можно построить.

- Возраст детей: 3+
  - Количество игроков: 2
  - Среднее время игры: 10-20 минут
- Советы по созданию самодельных игр

1. Начинающим игрокам проще копировать существующие игры. Когда у вас накопится опыт, вы сможете менять внешний вид поля, добавлять задания и персонажей, придумывать новые сюжеты. Опытные любители настолок создают авторские игры.
2. Готовые игры имеют расширения и дополнения. Их можно создавать и самостоятельно. Например, к популярной игре «Билет на поезд» нередко добавляют собственноручно нарисованные карты.
3. Есть сайты, на которых можно скачать шаблоны настольных игр для детей бесплатно. Там предлагают и самые простые игры, и сложные –

чтобы нарисовать их вручную, пришлось бы потратить не одну неделю. С распечатанными шаблонами вы сможете приступить к игре уже через полчаса.

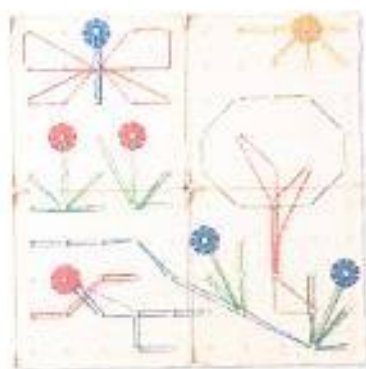
4. Используйте подручные материалы. Так, игровых персонажей легко собрать из конструктора или сложить из бумаги в технике оригами.

За настольными играми можно сидеть часами, но родители хорошо знают, что детям вскоре захочется побегать и попрыгать. Как только настанет это время, загляните в статью Кидпассажа о подвижных играх для детей. Вы узнаете о том, как ребенок может потратить энергию, не разнеся весь дом.

Как сделать настольную игру для детей своими руками

Почувствуйте себя создателем собственных игр вместе со своими детьми! Делать домашние настольные игры для детей своими руками не так сложно и очень увлекательно. Причем привлекает и сам процесс изготовления, и сам процесс игры в дальнейшем. Самодельная настольная игра всегда особо любима детьми. Мы искренне рекомендуем вам попробовать эту деятельность! Она сближает семью (привлекайте пап и дедушек), развивает креативность и дарит удивительное время, проведенное вместе.

А еще вы можете сделать дома математический планшет. Что такое математический планшет?



Математический планшет или «Геометрик» (геоборд) представляет собой доску со штырьками, расположенными на игровом поле равноудаленно друг от друга по горизонтали и вертикали, за которые можно цеплять резинки. Игровой материал позволяет ребенку сконструировать на плоскости множество различных изображений (буквы, цифры, геометрические фигуры, узоры, различные предметы, животных). Начинать заниматься можно с 1,5 — 2-х лет, но даже младшему школьнику будет интересно играть с геобордом.

Польза математического планшета:

1. Развивает когнитивные способности ребенка: пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память.
2. Способствует развитию мелкой моторики рук.
3. Развивает фантазию и творческий потенциал ребенка.
4. Способствует развитию речи во время работы со сказками, стихами, загадками.

5. Формирует познавательные способности ребенка во время решения разного вида задач.
6. Помогает ребенку на собственном чувственном опыте понять базовые термины геометрии: фигура, периметр, площадь.
7. Помогает в изучении различных школьных предметов — математике, информатике, на уроках русского языка и литературы, географии, биологии.
8. Занятия на «Геометрике» расслабляют и снимают физическое и психологическое напряжение.

Математический планшет прост в использовании и изготовлении. Это игрушка, которая делается за считанные минуты, а использовать ее можно долгие годы.

Как сделать математический планшет



- Определитесь с размером «Геометрика», исходя из возраста ребенка:
- От 1,5 до 2 лет. Игровое поле размером 3X3 с расстоянием между кнопками 3-5 см.
  - От 2 до 3 лет. Игровое поле размером 5X5 с расстоянием между кнопками 5 см.
  - От 3 и до 8 лет. Любого размера с расстоянием между кнопками 5 см.

Необходимые материалы:

- пенокартон ;
- клей ПВА универсальный;
- бумага в клеточку;
- силовые кнопки канцелярские ;
- банковские резинки
- кисть;
- скотч;
- лак для декупажа (по желанию).

1. Из бумаги в клеточку вырежьте квадрат, исходя из размеров планшета (+ поля по периметру игрового поля).
2. Вырежьте квадрат из пенокартона равный размеру квадрату из бумаги. Вы можете изготовить математический планшет из двух слоев пенокартона, склеив их вместе клеем ПВА.

3. Приклейте квадрат из бумаги поверх пенокартона, выдавив пузырьки воздуха. Нанесите разметку для установки кнопок. Сверху покройте финишным лаком (по желанию).
4. Для надежной фиксации намажьте штырек кнопки клеем и установите на планшет. Подождите когда высохнет.
5. Обклейте скотчем края планшета.

### Игры и задачи для математического планшета

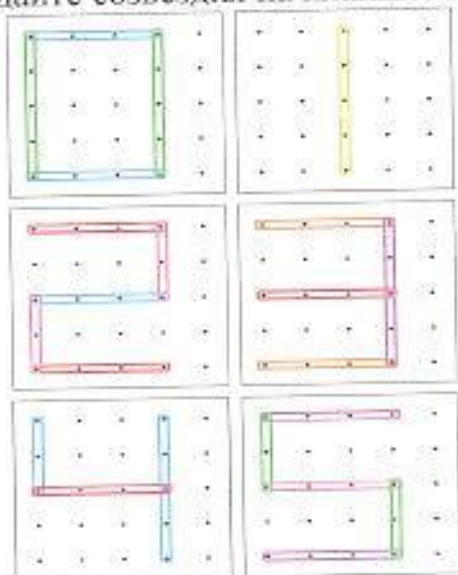
С детьми 3-5 лет:

- «Рисуйте» на планшете схематичные изображения разных предметов, а ребенку предлагайте угадывать, что вы изобразили. Со временем вы сможете «загадывать» изображения по очереди.
- Давайте ребенку задание, что именно нужно изобразить на планшете. Начинать с самых простых заданий – кубик, домик, снежинка, цветок, и усложняйте их по мере развития навыков конструирования у вашего малыша. Можно усложнить игру и загадать ребенку загадку, ответ на которую он и должен «нарисовать» с помощью резиночек.
- «Нарисуйте» несложный узор из нескольких фигур или элементов и предложите ребенку продолжить последовательность или выложить узор на оставшейся поверхности по образцу.
- Изучаем понятия «большой-маленький». Изобразите на математическом планшете маленький домик, елочку, снежинку, и предложите ребенку рядом изобразить большой домик, елочку, снежинку и т.д.
- Изучаем понятия «часть и целое». Выложите большую фигуру, включающую несколько рядов гвоздиков, например, трапецию, прямоугольник, треугольник. Теперь предложите ребенку поделить ее на равные части, проводя «линии» резиночками» или разделить на максимальное количество частей (какое, посчитайте вместе) и назвать эти кусочки — геометрические фигуры.
- «Самая длинная змейка». Делая ход по очереди (1 ход – 1 резинка-звено), постарайтесь сделать самую длинную змейку одного цвета.
- «Дорисуй». У игроков равное количество резиночек. Начинать «рисовать» какой-то предмет, используя по одной резиночке за один ход. Каждый следующий элемент должен составлять какой-то узнаваемый осмысленный рисунок. Проигрывает тот, кто не сможет придумать следующий ход. Например, у вас может получиться такая цепочка превращений: полоска-крестик-снежинка-цветок и т.д. Или квадрат-домик-окошко в домике-заборчик-крыльцо и т.д. Старайтесь не акцентировать внимание ребенка на проигрыше, лучше обращайтесь его внимание на то, как одни и те же элементы становятся частями совершенно разных рисунков, как изменяется первоначальный замысел в зависимости от действий другого игрока.
- Конструирование фигур по образцу (схеме). Важно научить ребенка «читать» схему и воспроизводить картинки по уже готовой схеме (например, выкладывать резиночками цифры и буквы).

- Изучаем счет. Подпишите к колечкам цифры от одного до десяти. Попросите ребенка соединить последовательно цифры резиночками. Таким же образом можно составлять слова из букв.

С детьми 6-8 лет:

- Сочиняем сказку в картинках. Ребенок «рисует» резиночками на планшете картинки-иллюстрации к сценам из сказки. Возможна коллективная работа по сказкам (придумывание новых поворотов событий для знакомых сказок, дополнение их интересными эпизодами).
- Работа с загадками (в парах) – загадывание загадки и выкладывание отгадки. Для этого вида игры возьмите любую книгу с загадками, отберите те, отгадки которых вы сможете провязать резинками на планшете, затем, отберите некоторое количество таких загадок, на отдельном листике нарисуйте все отгадки.
- Знакомимся с понятием «система координат». Можно пронумеровать ряды и столбцы штырьков: от 1 до 5 и от А до Д. Соответственно, точки поля имеют координаты А1, Б3, Г2 и так далее.
- Проводим слуховые диктанты. Вы задаете ребенку координаты, а он по ним создает изображение. Смотрим что получилось.
- При помощи «Геометрика» можно играть в морской бой. Взрослый рисует на бумаге, а ребёнок — на планшете. Подпишите верхний горизонтальный ряд гвоздиков буквами, а левый вертикальный ряд – цифрами. Получится система координат: А1, Б4 и т.д.
- Изучаем созвездия. С помощью атласа звездного неба ( в Лабиринте) воссоздайте созвездия на планшете.



Играйте со своими детьми дома в занимательные математические игры и получайте от этого удовольствие