**Уважаемые родители!**

**Лучший способ увлечь детей темой математического занятия** - **это игра. Предлагаем Вашему вниманию игровые упражнения. Дома Вы можете с удовольствием в них поиграть.**

**Игра «Что изменилось?»**

Цель: Закреплять название геометрических фигур, развивать память.

Ход: Раскладываются шаблоны геометрических фигур, дети закрывают глаза, взрослый меняет фигуры местами и спрашивает:

«Что изменилось?».

 **Игра «Какая цифра пропущена?»**

Цель: Закреплять цифры от 0 до 15; порядковый счёт. Развивать внимание.

Ход: Взрослый выставляет карточки с цифрами, но не все. Например: 1 2 4 5 6 8 10 12 14 - Какие цифры пропущены?

Ребёнок отвечает, и ставит недостающие цифры.

Для детей 6-7 лет хорошо эту игру проводить на слух,

без наглядного материала.

**Игра «Покажи такую цифру, сколько звуков услышишь»**

Цель: Упражнять в счёте на слух.

Ход: На столе разложены цифры от 1 до 15. Взрослый за ширмой ударяет молоточком по барабану или металлофону.

Задание 1: Показать такую цифру, которая совпадает с тем, сколько звуков услышит ребёнок.

Задание 2: Показать цифру на один-два больше или меньше.

**Игра «Чудесный мешочек»**

Цель: Закреплять название геометрических фигур, умение определять их на ощупь.

Ход: У взрослого мешочек с геометрическими фигурами. Ребёнок находит на ощупь геометрическую фигуру, называет её, достаёт и рассказывает всё об этой фигуре.

Например: « - Это квадрат. У него четыре угла, четыре стороны, он синего цвета».

**Игра «Что, где?»**

Цель: Упражнять детей в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе, развивать умение, ориентироваться в пространстве.

Ход: Игра проводится в центре помещения. Взрослый объясняет правила игры.

« - Я буду называть предметы, находящиеся в этой комнате, а ты в своём ответе должен использовать следующие слова: «слева», «справа», «впереди», «позади». Взрослый бросает мяч ребёнку и спрашивает: « - Где стол?». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает:

« - Впереди меня» - и бросает мяч взрослому.

**Игра «Назови скорей»**

Цель: Закреплять название дней недели.

Ход: Взрослый бросает мяч ребёнку и спрашивает: « - Какой день недели перед четвергом?». Ребёнок, поймавший мяч,

отвечает: « - Среда».

«- Какой день недели был вчера?»

«- Назови день недели после вторника».

«- Назови день недели между средой и пятницей».

**Игра «Обратный счёт»**

Цель: Упражнять в обратном счёте.

Ход: Взрослый называет число, например, 10 и отдаёт мяч ребёнку. Тот называет число меньше 10, 9 и передаёт мяч взрослому и т. д.

Задания могут быть разными. Например: « - Посчитайте от 7 до 4; от 6 до 2» и т. д.

**Игра «Назови соседей»**

Цель: Учить называть числа «соседей».

Ход: Взрослый называет любое число до 15, например, 7. Бросает мяч ребёнку, тот ловит мяч и называет «соседей» числа, 6 и 8, возвращая мяч взрослому.

**Игра «Разложи по порядку»**

Цель**:** Упражнять в сравнении предметов по длине и ширине.

Материал: Набор палочек по 10 штук разной длины и толщины.

Ход:Взрослый предлагает ребёнку разложить перед собой палочки и спрашивает: « - Сколько палочек? Чем они отличаются? Поскольку палочек разного размера? Как ты будешь выбирать нужную по порядку палочку, чтобы разложить от самой толстой до самой тонкой? Необходимо помнить, что брать нужно сразу нужную палочку, примеривать и прикладывать нельзя!»

После того как задание выполнено, ребёнок называет сравниваемую толщину палочек в порядке их расположения (самая толстая, толще), указывает, сколько по счёту всего и какая по счёту самая длинная (самая короткая).

Затем ребёнок раскладывает палочки в ряд по порядку от самой длинной до самой короткой и определяет, где теперь оказалась самая тонкая и самая толстая.

**Игра «Сколько?»**

Цель: Развитие мышления.

Ход: Взрослый предлагает детям ответить на вопросы:

- Сколько хвостов у семи ослов?

- Сколько носов у двух псов?

- Сколько пальчиков у одного мальчика?

- Сколько ушей у пяти малышей?

- Сколько ушек и трёх старушек?

- Сколько спинок у трёх свинок?

- Сколько хвостиков у двух котиков?

- Сколько рогов у двух быков?

- Сколько домишек у ста муравьишек?

- Каким гребнем голову не причешешь?

- Как можно принести воду в решете?

- Сколько задних лап у двух зайчат?

- Сколько животиков у пяти бегемотиков?

- Ты да я, да мы с тобой, сколько нас всего?

**«Решить простейшие задачи»**

Содержание:

1.Во дворе гуляли курица и три цыплёнка. Один цыплёнок заблудился. Сколько осталось цыплят? А если два цыплёнка побегут пить воду, то, сколько цыплят останется около курицы?

2. Около утки было семь утят. Сколько останется утят, если один будет плавать в корыте? Сколько останется утят, если два утёнка убегут клевать листочки?

3. На улице гуляло пять гусят. Сколько останется гусят, если один гусёнок спрячется? Сколько останется гусят, если два гусёнка убегут клевать траву?

4. Вытаскивают репку дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка. Сколько их всего? Если кошка побежит за мышкой, а Жучка - за кошкой, то кто будет тянуть репку? Сколько их?

Дед - первый, мышка - последняя. Если уйдёт дед и убежит мышка, то сколько останется? Кто будет первый? Кто - последний? Если кошка побежит за мышкой, то сколько останется? Кто будет первый? Кто - последний?

Можно составить и другие задачи.

 **Игры с геометрическими фигурами:**

 ****

**Игра «Чудесный мешочек»**

Эта игра позволяет обследовать геометрическую форму предметов, упражняться в различении форм. В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребёнок обследует их, ощупывает и называет фигуру, которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий даёт задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребёнок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет необходимую.

**Игра «Кто больше увидит?»**

На столе в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Ребёнок рассматривает и запоминает их. Взрослый считает до трёх и закрывает фигуры. Ребёнку предлагается назвать как можно больше фигур, размещенных на столе. Продолжая игру, взрослый меняет количество фигур.

**Игра «Посмотри вокруг»**

Помогает закрепить представления о геометрических фигурах, учит находить предметы определенной формы. Взрослый предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов, не имеющих углов и т.д. За каждый правильный ответ, ребёнок получает фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги.

**Игра «Найди такой же»**

Перед ребёнком лежат карточки, на которых изображены различные геометрические фигуры. Взрослый называет на своей карточке фигуру. Ребёнок, найдя такую же карточку, поднимает её.

**Игра «Найди свой домик»**

Ребёнок должен к модели домика с изображением фигуры (учитывая параметры: цвет и величину) собрать как можно больше разных предметов.

Например, в этом домике живут – большие, синие, круглые предметы.

  ****

 **Игры с цифрами и числами:**

**Игра «Путаница»**

В игре цифры раскладывают на столе. В тот момент, когда ребёнок закрывает глаза, цифры меняют местами. Ребёнок находит эти изменения и возвращает цифры на свои места.

**Игра «Какой цифры не стало?»**

В игре убираются 2-3 цифры. Ребёнок не только замечает изменения, но и говорит, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Её место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

**Игра «Убираем цифры»**

На столе разложены цифры первого десятка. Взрослый загадывает загадки про числа. Ребёнок, догадавшийся, о какой цифре идёт речь, убирает её из числового ряда. Загадки могут быть самые разнообразные.

Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6; перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 5 раз); убрать цифру, которая определяет «Сколько ушей у двух мышей» и т.д.

**Игры «Что изменилось?» и «Исправь ошибку»**

Способствуют закреплению умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Несколько групп предметов разместить на столе, рядом разложить цифры. Взрослый просит ребёнка закрыть глаза, а сам меняет местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Ребёнок, открыв глаза, обнаруживает ошибку и исправляет её разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляет или убирает предметы, т. е. изменяет количество предметов в группах.

**Игра «Чудесный мешочек»**

Игра помогает упражнять в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами. В чудесном мешочке находятся: счётный материал, два-три вида мелких игрушек. Взрослый просит отсчитать столько предметов, сколько тот услышит ударов молоточка, бубна или столько предметов, сколько кружков на карточке.

**Игры на ориентировку во времени:**

**Игры «Наш день» и «Когда это бывает?»**

На столе лежат карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток, распорядку дня. Взрослый предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например вечер. Ребёнок, должен показать карточку и рассказать, почему он считает, что это вечер.

**Игры на ориентировки в пространстве:**

**Игра «Что изменилось? »**

На столе лежит несколько предметов. Ребёнок запоминает, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывает глаза, в это время взрослый меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, ребёнок рассказывает об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял, справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

**Игра «Найди похожую»**

Ребёнок отыскивает картинку с указанными взрослым предметами, затем рассказывает о расположении этих предметов: « - Первым слева стоит слон, а за ним-мартышка, последним мишка» или « - В середине-большой чайник, справа от него-голубая чашка, слева-розовая чашка».

**Игра «Расскажи про свой узор»**

У ребёнка картинка (коврик) с узором. Он должен рассказать, как располагаются элементы узора: « - В правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - прямоугольник,

в середине - треугольник».

**Игра «Найди игрушку»**

« - Ночью, когда ты спал - говорит взрослый, к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал, как их можно найти». Распечатывает конверт и читает задание.

Например: « - Надо встать перед столом, сделать 5 шагов вперёд, повернуться направо и пойти прямо». Подходит к окну, приседает и за шторой находит игрушку.

**Игра «Путешествие по комнате»**

Буратино с помощью взрослого даёт детям задания: « - Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребёнок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то взрослый помогает найти спрятанный там фант.

 

**Желаем Вам удачи!**

