**Игра как средство формирования математических представлений у дошкольников.**

Математика-это развитие памяти, внимания, что является важнейшей частью общего психического развития. Ее изучение способствует развитию речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности.

Игра это ведущий вид деятельности.

В процессе игры формируются важные качества личности ребёнка: самостоятельность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения.

Поэтому потребность в игре и желание играть у дошкольников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных учебных и воспитательных задач.

В работе по формированию элементарных математических представлений я пользуюсь дидактическими и сюжетно-ролевыми играми.

Место дидактической игры в структуре занятий по формированию элементарных математических представлений определяется возрастом детей, целью, назначением, содержанием занятия.

Её можно использовать в качестве учебного задания, упражнения, направленного на выполнение конкретной задачи формирования представлений.

Дидактическая игра уместна и в конце занятия с целью воспроизведения, закрепления ранее изученного.

Дидактические игры по формированию математических представлений делятся на следующие группы:

1. *Игры с цифрами и числами*.

Цель: обучение детей счету в прямом и обратном порядке.

Для формирования умения свободно оперировать числами в пределах 5(10) и сопровождать словами свои действия. можно использовать следующие дидактические игры: "Какой цифры не стало?", "Сколько?", "Исправь ошибку", "Назови соседей" и т.д.

Для развития у детей внимания, памяти, мышления целесообразно проводить такие дидактические игры, как: "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь табличку", "Составь цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" и т.д.

*Игры путешествие во времени*.

Цель: знакомство детей с днями недели.

игра "Живая неделя".

Для того чтобы дети лучше запоминали название дней недели, они обозначаются кружочками разного цвета и табличками. Наблюдение проводится несколько недель, обозначая кружочками каждый день. Это делается специально для того, чтобы дети смогли самостоятельно сделать вывод, что последовательность дней недели неизменна. Детям рассказывается о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник – первый день после окончания недели, вторник - второй день, среда – третий день, четверг - четвертый день, пятница - пятый.

Для игры дети вызываются к доске пересчитываются по порядку и получают кружочки разного цвета, обозначающие дни недели.

Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначающий первый день недели - понедельник и т.д.

Так в дальнейшем, можно использовать такие игры как "Назови скорее", "Дни недели", "Назови пропущенное слово", "Круглый год", "Двенадцать месяцев", эти игры помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

1. *Игры на ориентирование в пространстве*.

Цель: научить определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

игра «Найди игрушку»: выбирается ребенок и игрушка прячется по отношению к нему (за спину, справа, слева и т.д.) и ребенок должен определить местонахождение игрушки.

Потом задача усложняется: дается инструкция «надо встать перед столом воспитателя, пройти 3 шага вправо и т.д.» - дети выполняют задание, находят игрушку. Следующий шаг дается не описание местонахождения игрушки, а только схема- по схеме дети должны определить, где находится спрятанный предмет.

1. *Игры с геометрическими фигурами*.

Цель: закрепление знаний о форме геометрических фигур.

Игра "Лото" предлагаются картинки (по 3-4 шт. на каждого), дети отыскивают фигуру, подобную той, которая демонстрируется. Затем, предлагается детям  подложить табличку и назвать, что они нашли.

Игру как "Геометрическая мозаика" можно использовать на занятиях и в свободное время, с целью развития внимания и воображения у детей. Детям предлагается выполнить задание:

- составить изображения предмета из геометрических фигур (работа по готовому расчлененному образцу);

-работа по условию (собрать фигуру человека, девочка в платье);

-работа по собственному замыслу.

**5.** *Дидактические игры для развития логического мышления*.

Цель: формирование умения рассуждать, делать свои умозаключения.

игры как: «Найди нестандартную фигуру, чем отличаются?», «Мельница». Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряды фигур, знаков, на поиск чисел.

В таких упражнениях идет чередование предметов или геометрических фигур. Детям предлагается продолжить ряд или найти пропущенный элемент.

Также даются задания такого характера: продолжить цепочку, чередуя в определенной последовательности квадраты, большие и маленькие круги желтого и красного цвета. После того, как дети научатся выполнять такие упражнения, задания для них усложняются. Предлагается выполнить задание, в котором необходимо чередовать предметы, учитывать одновременно цвет и величину.

**Сюжетно-ролевые игры** развивают у детей: интерес и потребность в математических знаниях, выполнение действий в воображаемой ситуации, способ побуждения к творчеству и самостоятельности.

Сюжетно-ролевая игра вне занятия дает возможность детям использовать, закрепить и уточнить полученные представления.

В сюжетно-ролевую игру математические действия включаются именно тогда, когда по сюжету игры возникает необходимость этих операций. Так в сюжете дети пересчитывают предметы, игрушки, отсчитывают из большего количества предметов  меньшее количество, отсчитывают предметы по заданному числу, по цифре, по образцу.

Например, игра «Зоопарк», сотрудники зоосада должны привести животных из других зоопарков. Но они должны помнить, откуда и сколько животный каждый из них должен привести. После доставки животных каждый из них рассказывает директору, а он должен запомнить, откуда и каких, сколько животных привезли и в какую по счету клетку их поместили. По аналогии рабочие зоосада отсчитываются, в каких клетках, какое количество животных они кормили, купали, выводили гулять. Директор зоосада приглашает работников и уточняет еще раз содержание их работы. Он определяет количество животных для отлова, контролирует правильность выполнения распоряжения директора, стимулируя у детей умения рассказывать о выполнении ими счетных действий.

Я убедилась в том что дидактические и сюжетно-ролевые игры в работе с детьми по формированию элементарных математических представлений, помогают детям закрепить и расширить знания по математике.

Обучая детей стремлюсь к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.