

Авторская дидактическая игра «Райдер и его команда»

Методические рекомендации

Разработала: Воспитатель Студенова Елена Викторовна

Обучение математике детей дошкольного возраста невозможно без использования дидактических игр. Актуальность дидактической игры как средства обучения детей в дошкольный период определяется рядом причин:

- Игровая деятельность была и остаётся ведущим видом деятельности ребёнка.
- Дидактическая игра способствует развитию у детей психических процессов.
- У детей недостаточно сформирована познавательная мотивация.
- Дидактическая игра во многом способствует преодолению трудностей.

Данная игра рассчитана для детей старшего дошкольного возраста. В игре закрепляются знания и умения о количественных представлениях.

Цель игры: дойти до Райдера, собрав не менее 10-ти эмблем, чтобы получить значок спасателя


Задачи:

1. Совершенствовать навыки счета в пределах 10
2. Закреплять навыки в порядковом счете в пределах 10
3. Закреплять представление о том, что результат счета не зависит от величины, цвета предметов, расстояния между ними и направления (счет в пределах 10).
4. Совершенствовать навыки счета в пределах 10 с помощью различных анализаторов (на осязание, счет и воспроизведение определенного количества движений).
5. Закреплять умение сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10 и понимать отношения между ними, правильно отвечать на вопросы «Сколько?», «Какое число больше?», «Какое число меньше?», «На сколько число... больше числа...», «На сколько число... меньше числа...»
6. Закреплять представления о равенстве групп предметов, умение составлять группы предметов по заданному числу, видеть общее количество предметов и называть его одним числом.
7. Совершенствовать умение составлять числа из единиц (в пределах 10).
8. Закреплять представление о том, что предмет можно разделить на две и четыре равные части, учить называть части, сравнивать целое и часть на основе круга и квадрата
9. Закреплять знания о цифрах в пределах 10.

Описание: игра представляет собой игровое поле с дорожками. В игре принимают участие от 1 до 5 игроков. Каждый ход игроки кидают 2 кубика (границы с шестью точками заклеены) и перемещают корзинки (фишки) по игровой дорожке на столько шагов, сколько очков (в сумме) выпадает на кубиках. Передвигаясь по игровому полю, игроки попадают на станции к героям мультфильма (собакам). Также есть промежуточные станции (задания по карточкам). Выполняя правильно задание, игрок получает эмблему. Попадая на красный след – игрок делает шаг назад, на белый – шаг вперед, на фиолетовый – выполняет задание ведущего. Если игрок не собрал на финише 10 эмблем, то Райдер даёт дополнительное задание.

Чтобы детям было интересно героев и задания можно менять местами.


Примерные задания героев:

 **Рокки.** Необходимо составить группу из болтов и гаек определённого количества.

В этом задании дети упражняются в образовании группы предметов. Закрепляют представления о равенстве групп предметов, умение составлять группы предметов по заданному числу. Развивают мелкую моторику.

 **Скай.** Необходимо посадить цветы.

В этом задании закрепляются умения определять место цветка и отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?». Закрепляются знания о цвете.

 **Крепыш.** Необходимо собрать инструменты для работы.

Дети закрепляют умение составлять группы предметов по заданному числу, видеть общее количество предметов и называть его одним числом.

✚ **Маршал.** Надо собрать «ведёрки» (крышки) по образцу.

Здесь закрепляются знания о порядковом счёте, умение соотносить количество «ведёрок» с цифрой на карточке, развивается мелкая моторика, счёт в пределах 10. Дети закрепляют знания о цифрах в пределах 10.

✚ **Эверест.** Собрать цепочку из снежинок.

Дети закрепляют представления о равенстве групп предметов, умение составлять группы предметов по заданному числу, видеть общее количество предметов и называть его одним числом. Совершенствуют умение составлять числа из единиц (в пределах 10). Развивается мелкая моторика.

Закрепляются умения раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее число в пределах 10

✚ **Зума.** Собрать цепочку из цифр.

На задании закрепляются навыки счета от заданного числа в пределах 10, знания о цифрах. Дети закрепляют навыки в назывании «соседей» числа.

✚ **Гонщик Чейз.** Надо собрать ведра с краской.

Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда, умение увеличивать (уменьшать) число на 1 в пределах 10. Закреплять умение сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10 и понимать отношения между ними, правильно отвечать на вопросы «Сколько?», «Какое число больше?», «Какое число меньше?», «На сколько число... больше числа...», «На сколько число... меньше числа...»

✚ **Зик Райдер.** Даёт дополнительные задания если игрок не собрал на финише 10 эмблем: счет и отсчет предметов на слух, на ощупь (в пределах 10), «Чудесный мешочек» (геометрические фигуры), составление и решение задач, деление на две и четыре равные части, называть части, сравнивать целое и часть на основе круга и квадрата и пр.

ЖЕЛАЮ УСПЕХОВ!