**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**города Новосибирска**

**«Детский сад № 81«Дошкольная академия»**

**Настольная, дидактическая игра**

**«Лего-ходилка»**

****

**Автор: воспитатель**

**Галина Константиновна Малашенкова**

**Новосибирск 2020г.**

**Актуальность** темы обусловлена тем, что дети дошкольного возраста проявляют спонтанный интерес к математическим категориям: количество, форма, цвет, величина, пространство, которые помогают им лучше ориентироваться в вещах и ситуациях, упорядочивать и связывать их друг с другом, способствуют формированию понятий.

Однако знакомство с содержанием этих понятий и формированием элементарных математических представлений не всегда систематично, и зачастую, дети просто заучивают весь материал. В связи с этим меня заинтересовала проблема: как обеспечить математическое развитие детей дошкольного возраста, заинтересовать их внимание, отвечающее современным требованиям.

Цель: формировать у детей интерес к математике, с помощью интересных настольно-печатных игр по математике, способствовать развитию у детей внимания, сообразительности.

Задачи:

* Проанализировать психолого-педагогическую литературу по данной проблеме.
* Исследовать эффективность использования игровых приемов в процессе формирования элементарных математических представлений у дошкольников.
* Разработать картотеку настольно-печатных игр по формированию элементарных математических представлений.
* Пополнить математический уголок.

В работе с детьми особое место занимают развивающие настольно-печатные е игры. Игра, увлекающая детей, их не перегружает ни умственно, ни физически. В игре формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные способности. В настоящее время разработано очень много современных и интересных игр. Они позволяют формировать у детей принципиально новые знания. Основной их целью является подготовка мышления ребенка к дальнейшей работе в школе. Содержание игрового материала привлекает детей своим красочным оформлением, разнообразием.

В дидактических настольно-печатных играх можно использовать сказочный сюжет и знакомить детей с образованием всех чисел, путем сравнивания равных и неравных групп предметов. Сравнивая две группы предметов, располагать их то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки. Это делается для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на - нижней. Используя настольно-печатные игры, мы учим детей преобразовывать равенство в неравенство и наоборот – неравенство в равенство. Такое разнообразие настольно-печатных игр, используемых на непосредственно образовательной деятельности, и в свободное время помогает детям усвоить программный материал. Усложнение и вариантность приемов работы, смена пособий и ситуаций стимулируют проявление детьми самостоятельности, активизируют их мышление. Для поддержания интереса к занятиям педагог постоянно вносит в них элементы игры (поиск, угадывание) и соревнования.

Предлагаю вашему внимания настольную игру «Лего-ходилка».

**Цель игры:** формирование элементарных математических представлений.

**Задачи:**

* Формирование знаний порядкового и обратного счета;
* Умение решать простые арифметические задачи;
* Удерживать в памяти сделанные ходы;
* Развивать внимание, усидчивость; воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

**Правила игры:**

Играют от двух до четырех человек.

Игроки выбирают своего лего-героя.

Каждый по очереди, бросая кубик, делает ход.

И с помощью лего-кубиков выстраивает свою башню.

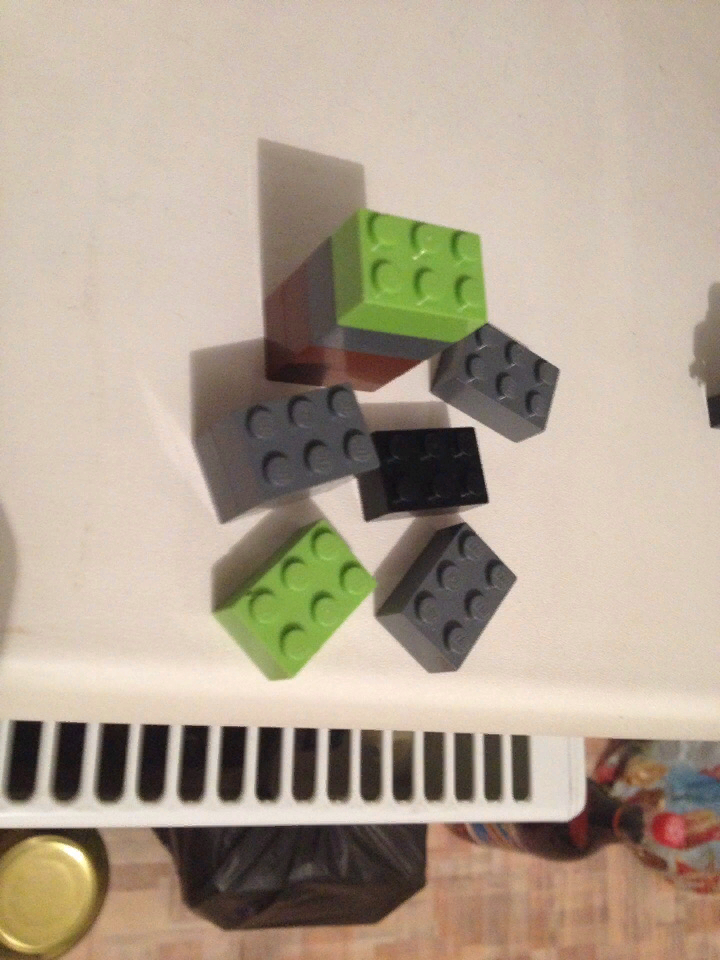
При этом необходимо учитывать, сколько нужно прибавить или убрать лего-кубиков. Это указано на игровом поле.

Ходы делают с помощью брошенного кубика. Игра заканчивается, когда игроки дойдут до финиша**.**

**Для игры нам понадобиться:**

****

**Игровое поле**

** **

**Лего-кубики Лего-герои**

**Как усложнять игру: Добавить дополнительные действия.**

** -** **сделай еще два хода**

** - сделай еще один ход**

** - пропусти ход**

** - сделай еще два хода**

** - пропусти ход**