

Дидактическая игра по ФЭМП
«Божьи коровки»
для детей старшего дошкольного.

Составил воспитатель:
Попова А.И.



Авторское пособие

«*Божьи коровки*»

Пояснительная записка

Большое значение в умственном воспитании **детей** имеет развитие элементарных [математических представлений](#). Цель игры по элементарной математике — формирование приемов умственной деятельности, творческого и вариативного мышления на основе привлечения внимания **детей** к количественным отношениям предметов.

В **старшем дошкольном возрасте** уровень умственного развития ребенка характеризуется значительным накоплением наглядно-чувственных представлений и простейших понятий. У ребенка активно развиваются наглядно-образное мышление, произвольное внимание, память, способность управлять своим поведением. Ему свойственно стремление выполнять более обобщенные и сложные по своему содержанию задания.

Данное дидактическое пособие «**Божьи коровки**» представлено для использования в работе с детьми **старшего дошкольного возраста**. Игра «**Божьи коровки**» по **ФЭМП** предназначена для закрепления знания состава числа из двух меньших, для подготовки к школе.

Детали **дидактического** пособия выполнены из картона с силуэтом «**божьих коровок**» в количестве десяти штук (туловища и крылышек, обклеенных самоклеящейся бумагой двух цветов: красного и черного. На поверхности каждой детали «**Божьей коровки**» изображена цифра от 1 до 10. А также крылышки с изображением точек и цифр.

Цель: закреплять счетные умения, продолжать учить соотносить два множества по количеству предметов.

Задачи:

1. Закрепление знания состава числа до 10 из двух меньших. 2. Упражнять сравнивать числа в пределах 10.

3. Упражнять увеличивать и уменьшать предложенные числа в пределах 10 на 1, 2.

4. Развивать внимание, память. Технику выполнения устного счета

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что **божьи коровки** растеряли свои крылышки и не могут летать. Нужно помочь **божьим коровкам найти свои крылышки**. У всех жучков есть домик с цифрой, именно столько точек будет на каждом жучке. Только вот незадача, каждому жучку нужно два крылышка, а на каждом крылышке разное количество точек или разные цифры, но в сумме или разности должно оказаться именно столько точек, сколько показывает цифра на домике. Например к домику №3 подбираем крылышки с одной и двумя точками. 1-й вариант игры (*лёгкий*) : одно крылышко уже находится возле домика, ребёнку предлагается подобрать второе 2-й вариант (*сложный*) : ребёнку надо подобрать оба крылышка.

Игровые задания: «*Подбери второе число*», «*Найди ошибку*» (состав числа, «*Кто быстрее (состав числа и сравнение)*»).

Пособие «**Божьи коровки**» развивает логическое мышление, зрительную, память, стимулирует развитие важнейших психических процессов,

Основные достоинства этого пособия заключаются в следующем:

- В игре «**Божьи коровки**» могут участвовать в выполнении заданий несколько **детей одновременно**);

- очень красочное, привлекательное и абсолютно безопасное;

- «**Божьи коровки**» можно использовать как часть какого – либо занятия или как самостоятельное занятие.

Преимущество данного пособия состоит в том, что оно является универсальным материалом для развития у **детей** закрепления знаний

счетных умений, состава числа логического мышления, а это является основой интеллектуального развития.