

**Младший дошкольный возраст**

**Младший дошкольный возраст**

**Количество и счет**

Формирование представлений о количестве ограничено дочисловым периодом обучения. Дети учатся составлять группу из от­дельных однородных предметов и выделять из нее один предмет, правильно отвечать на вопрос «сколько?». Эта задача решается в основном в игровой и практической деятельности. Существует мно­жество игр, в которых дети учатся выделять один предмет и объеди­нять, составлять группу предметов, овладевают терминами «один», «много». Развивать умение видеть общий признак предметов груп­пы (все мячи — круглые, эти — все красные, эти — все большие и т. д.).

Формировать умение составлять группы из однородных предметов и выделять из них отдельные предметы; различать понятия много, один, по одному, ни одного; находить один и несколько одинаковых предметов в ок­ружающей обстановке; понимать вопрос «Сколько?»; при ответе пользоваться словами много, один, ни одного.

Формировать умение сравнивать две равные (неравные) группы предметов на основе взаимного сопоставления элементов (предметов). Познакомить с приемами последовательного наложения и приложения предметов одной группы к предметам другой. Развивать умение понимать вопросы «Поровну ли?», «Чего больше (меньше)?»; отвечать на вопросы, пользуясь предложениями типа: «Я на каждый кружок положил грибок. Кружков больше, а грибов меньше» или «Кружков столько же, сколько грибов»

**Игра «Кто найдет цветок для мотылька»**

Воспитатель раскладывает по комнате бумажные цветы. Их количество должно соответствовать количеству играющих де­тей. Потом раздает детям по одному мотыльку. Уточняет, сколь­ко мотыльков у каждого ребенка. Дети должны поблизости найти цветок и посадить на него своего мотылька. Воспита­тель проверяет, правильно ли выполнено задание. Уточняет, чего больше (меньше): цветов или мотыльков.

**Игра «Медведь и пчелы»**

Дети сидят на стульчиках — пчелы сидят в своих домиках-ульях. Воспитатель говорит: «Та­ня — пчелка, Ира — пчелка, Валя — пчелка, Света — пчелка. Сколько у нас пчелок?» «Много пчелок»,— отвечают дети. «Сере­жа будет медведем,— говорит воспитатель и спрашивает: — Сколь­ко медведей?» — «Медведь один». Пчелки летают по полянке. Как только медведь выходит из своей берлоги, пчелки разлетают­ся по своим домикам (садятся на стулья). «Вот пчелки вылетели на полянку: одна пчелка, еще одна пчелка, еще одна пчелка — много пчелок. Было много пчелок, пришел медведь — пчелки испу­гались, разлетелись по своим домикам. В этом домике одна пчелка, в этом домике одна пчелка и в этом домике одна пчелка. Сколько в каждом домике пчелок?» — «Одна».— «Не поймал медведь пчелок и пошел спать».

Игра повторяется несколько раз. Воспитатель фиксирует вни­мание детей на понятиях «один», «много».

Для этой игры можно изготовить шапочку медведю и пчелкам или использовать контур­ные изображения. После игры атрибуты убирают, обращая при этом внимание на то, где один предмет, а где много: «Вот одна ша­почка, еще одна, еще одна, а вместе много».

**Игра «Самолеты»**

Направлена на закрепление понятий «один», «много».

На стульчиках стоят маленькие самолетики двух-трех цветов.

Воспитатель. Вы все — летчики. Лена — летчица, Ко­ля — летчик, Ира — летчица. Сколько у нас летчиков? *Дети.* Много.

*Воспитатель.* Это аэродром. Там стоят самолеты. Сколько самолетов на аэродроме? Каждый из вас возьмет самолет. Сколь­ко самолетов взял Женя? Сколько самолетов взяла Ира? Полете­ли красные самолеты. Теперь полетели желтые самолеты. Полете­ли все самолеты. Сколько самолетов?

*Дети.* Много самолетов.

*Воспитатель.* На посадку заходят красные самолеты. (Дети с красными самолетами садятся на стульчики.)

Затем по сигналу воспитателя совершают посадку остальные группы самолетов. Во время игры педагог постоянно обращает внимание детей на количество самолетов: «Сколько самолетов в руках у Коли, Иры, Жени? Сколько самолетов летает? Сколько приземлилось? Сколько взлетело? Сколько садится?»

**Игра «Разноцветные фонарики».**

Воспитатель раздает каждому по разноцветному фонарику

При этом спрашивает у ре­бенка, сколько фонариков у него в руках, сколько фонариков у его соседа, какого цвета фонарики. Фонарики зажглись и пустились в пляс. «Сколько танцует фонариков?» — «Много».— «Сколько фонариков в руках у Кати, у Нины, у Веры?» — «Один, еще один».— «Наступило утро. В комнате стало светло. Погасли синие фонарики (дети присели), погасли желтые фонарики, красные и зеленые. Сколько фонариков у Риты? Сколько фонариков у Тани?» Дети отвечают. Опять наступает вечер, становится темно, зажигаются фонарики и пускаются в пляс. Игра повторяется. После игры дети складывают фонарики в коробку, называя, сколько фонари­ков в руках у Коли, Светы, Иры, сколько фонариков положили Таня, Валя, сколько всего фонариков в коробке.

Таким образом, воспитатель учит детей видеть не только мно­жество в целом, но и его составные части, каждая из которых от­личается определенным цветом предметов. Необходимо постоянно менять наглядный материал: это могут быть цветы, куклы, фонарики, листья, фигурки животных и т. д.

**Игра «Поезд»**

Упражняет в нахождении предметов окружаю­щей обстановки: одного и много. В разных местах комнаты рас­ставлены игрушки по темам «Зоопарк», «Дом посуды», «Дом иг­рушки». Дети, встав друг за другом, образуют паровоз и вагоны. Поезд готов к отправлению. Воспитатель спрашивает, сколько по­лучилось паровозов, сколько вагонов. Раздается сигнал — и поезд начинает движение. Подъехав к зоопарку, останавливается. Воспи­татель спрашивает: «Какие звери живут в зоопарке? Сколько их?» Дети называют: «Один мишка, один лев, много обезьян». Поезд вновь отправляется в путь. Следующая остановка около «Дома по­суды». Дети рассказывают, какая посуда продается, по сколько каких предметов посуды: «Много тарелок, много чашек, одна каст­рюля, один половник, одна ваза, один кувшин, много ложек, мно­го вилок». Третья остановка около «Дома игрушек». Игра продол­жается.

.**Игра «Бабочки и цветы»**

Установление равенства между двумя группами предметов

На полу на небольшом расстоянии друг от друга, один ряд под другим, лежат цветы. Их столько же, сколько детей в группе .

Воспитатель предлагает всем детям вообразить себя бабочками. Пусть несколько детей скажут о том, что они «бабочки**».** Сколько бабочек? Много.

Полетели «бабочки». Дети, размахивая руками-«крылышками**»,** «летают» по комнате. По сигналу: «Бабочки садятся на цветочки!» — каждый ребенок должен встать около цве­точка, лежащего на полу.

Педагог уточняет: на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка, на этом цветочке — бабочка.

— Чего больше, а чего меньше: цветочков или бабочек?

— Поровну, сколько цветочков, столько и бабочек. Отдохнули «бабочки» и снова полетели.

Игра повторяется 2—3 раза. Во время игры надо положить еще 1 —2 цветка, чтобы получилось не поровну. А потом спро­сить у детей, чего больше: цветочков или бабочек.

**Игра «Воробушки и автомобиль»**

Дети-«воробушки» сидят в своих «гнездышках» — обручах, лежащих на полу в 2 ряда на небольшом расстоянии друг от друга. В противоположном углу комнаты с рулем в руках сто­ит ребенок — он водитель автомобиля.

Воспитатель. Вы «воробушки». У каждого «воробуш­ка» свое гнездышко. Сколько гнездышек, столько «воро­бушков».

«Воробушки» вылетели из гнездышек, размахивая крылыш­ками, летают.

Воспитатель. Из гаража выезжает машина. «Воробуш­ки» улетают в гнездышки.

Автомобиль возвращается в гараж. Воспитатель. Всем ли «воробушкам» хватило гнезды­шек? Чего больше? Чего меньше? Может быть, поровну? Дети отвечают на вопросы, и игра повторяется.

**Игра «Скорый поезд».**

Из стульев, поставленных в ряд, со­оружают поезд. Играющих может быть и столько же, сколько стульев-вагонов, и больше или меньше. Пассажиры ходят по пер­рону, готовятся к отъезду. Раздается гудок. Пассажиры занимают свои места. Воспитатель вместе с детьми выясняет, всем ли хвати­ло места, сравнивает, чего больше или меньше: вагонов или пас­сажиров. Определив, чего больше, меньше, поровну, дети отправ­ляются в путь. Поезд мчится до другой станции, остановка — пассажиры выходят. Игра начинается вновь.

Воспитатель может убирать, добавлять количество вагонов, чтобы каждый раз при сравнении была новая для детей ситуация. В подобных играх лучше, если предметов будет на один больше, чем играющих. Это позволит избежать конфликтных ситуаций и не огор­чит детей.

**Игра «Кот и мыши»**

Упражняет детей в установлении равен­ства-неравенства между двумя группами предметов.

Для игры под­готавливают норки для мышек — стульчики, которые стоят в два ряда, один ряд напротив другого. Дети-мышки размещаются в нор­ках. Кот спит. Мышки вышли из норок и отправились гулять. По сигналу: «Кот идет!» — все мышки прячутся в норки. Воспитатель спрашивает: «Сколько мышек? Сколько котов? Все ли мышки на­шли норки? Чего больше, меньше, поровну, столько, сколько?» (Дети отвечают на разные вопросы.) Кот снова спит, мышки опять выходят погулять. (Воспитатель меняет количество норок, убирает или добавляет один стульчик.) Если одну мышку кот поймал, срав­нивают, сколько норок и мышек. Кот отпускает мышку, она зани­мает свою норку; теперь норок столько же, сколько мышек, мышек столько же, сколько норок.

**Игра «Воробушки и автомобиль»**

Направлена на закрепление понятий «один» и «много», а также упражняет детей в установле­нии равенства-неравенства между двумя группами предметов. Дети-воробушки сидят в своих гнездышках — обручи, лежащие на полу в два ряда на небольшом расстоянии друг от друга. В про­тивоположном углу комнаты стоит автомобиль. Воспитатель го­ворит: «Вы — воробушки. У каждого свой домик, свое гнездышко. Столько гнездышек, сколько воробьев». Воробушки вылетели из домиков, летают, весело размахивая крыльями. Раздается гудок, из гаража выезжает автомобиль. Воробушки пугаются и улетают в свои гнездышки. Автомобиль возвращается в гараж. Воспитатель спрашивает: «Сколько воробьев? Сколько гнездышек? Чего больше? Чего меньше? Может быть, их поровну?» Дети отвечают на вопросы, и игра повторяется вновь.

**Игра «Рыбак и рыбки»**

Помогает закрепить понятия «один» и «много», способствует формированию навыка в установлении ра­венства-неравенства между двумя группами предметов.

Стулья стоят по кругу, их столько же, сколько детей. Стулья — это камешки на дне реки, за которыми будут прятаться рыбки. Один ребенок — рыбак. Он сидит на берегу с удочкой. Рыбки сво­бодно плавают. По сигналу: «Идет рыбак!» — рыбки уплывают и прячутся за камешки. Воспитатель говорит: «За этим камешком спряталась рыбка, и за этим камешком спряталась рыбка. Сколько камешков, столько и рыбок. Чего больше, чего меньше: рыбок или камешков?» После ответов детей игра повторяется.

**Игра «Птички»**

Формирует умение устанавливать равенство-неравенство между двумя группами предметов.

Каждый ребенок-птичка делает себе домик, выкладывая шнур в виде круга. Гнездышки располагают в два ряда на небольшом расстоянии один от другого. Птички летают, радуются солнышку, поют свои песенки. Внезапно налетел ветер, погода испортилась, собирается дождь. Птички спрятались в домиках. Воспитатель: «В этом гнездышке — птичка, в этом гнездышке — птичка». Де­ти, рассматривая противоположный ряд, сравнивают гнездышки и птичек, устанавливают, чего больше, меньше, поровну.

Так же проводятся игры «Бабочки и цветы», «Жуки и стре­козы», «Лошадки» и т. д.

**Игра «Зайчики и волк»**

Для игры понадобятся обручи. Их количество должно со­ответствовать количеству детей.

Дети стоят в своих обручах, лежащих на полу в два ряда на небольшом расстоянии друг от друга. Воспитатель гово­рит ребятам о том, что они — «зайчики». У каждого своя «норка», свой домик. «Норок» столько, сколько «зайчиков». Выскочили «зайчики» из «норок» на травку поиграть. Разда­ется сигнал: «Волк идет!»

«Зайчики» пугаются и бегут прятаться в свои «норки». «Волк» возвращается в лес. Воспитатель спрашивает:

— Сколько зайчиков? Сколько норок? Чего больше (мень­ше)?

Дети отвечают, и игра повторяется.

**Форма**

Детей четвертого года жизни учат различать и называть круг, квадрат, треугольник.

Для ребенка, как, впрочем, и для взрослого, геометрические фигуры — это эталоны, пользуясь которыми он определяет форму предметов и их частей. Знакомство младших дошкольников с гео­метрическими фигурами надо рассматривать в плане сенсорного восприятия формы этих фигур, что в дальнейшем позволит исполь­зовать их как эталоны в познании формы окружающих предметов.

Детей учат сначала различать геометрические фигуры, а по­том уже называть их. А различать — значит находить среди дру­гих. Знакомя с геометрическими фигурами, их предъявляют по­парно (квадрат и круг; круг и треугольник)

Закреплять представления детей о геометрических фигурах, упражнять в их назывании можно в различных играх и игровых упражнениях. Обследовать форму этих фигур, используя зрение и осязание.

**Игра «Геометрическое лото».**

Для игры понадобятся карточ­ки, на которых в ряд изображены геометрические фигуры (одно­цветные контуры). На карточках — разный подбор фигур. На од­ной — круг, квадрат, треугольник; на другой — круг, квадрат, круг; на третьей — треугольник, треугольник, круг; на четвертой — квадрат, треугольник, круг и т. д. Кроме того, у каждого ребен­ка — набор геометрических фигур той же величины, что и контурные изображения на карточках (по две фигуры каждой формы разных цветов).

В начале занятия ребенок раскладывает все фигуры перед со­бой. Карточка лежит на столе перед ним. Воспитатель показы­вает фигуру, предлагает детям найти у себя такую же и разло­жить на карточках так, чтобы они совпали с нарисованными.

В зависимости от знаний и умений детей игру упрощают или усложняют (фигур может быть больше или меньше).

**Игра «Разложи в коробки».**

В игре дети учатся группировать геометрические фи­гуры, абстрагируясь от цвета и величины.

В этой игре используются короб­ки, на которых даны контурные изображения фигур, и различ­ные по цвету и величине круги, квадраты, треугольники .

Задание детям — навести порядок, разложить все фигуры по коробкам. Дети' вначале рассматривают коробки и определяют, в какую из них что нужно положить. Затем они раскладывают фи­гуры по коробкам, соотнося их форму с контурным изображением.

**Игра «Найди свой домик».**

Детям раздают геометрические фи­гуры, отличающиеся по цвету и величине. В трех обручах в раз­ных углах комнаты на полу лежат круг, квадрат и треугольник.

«В этом домике живут все круги,— говорит воспитатель,— в этом — все квадраты, а в этом — все треугольники». Когда все найдут свои домики, детям предлагается «погулять»: побегать по группе. По сигналу воспитателя (удар в бубен) все находят свой домик, сравнивая свою геометрическую фигуру с той, что нахо­дится в домике. Игра повторяется несколько раз, при этом воспи­татель каждый раз меняет домики местами.

**Игра «Найди пару».**

На столе лежат вырезанные из бумаги рукавички, на одной из которых изображены, например, круг и треугольник, на другой — круг и квадрат, на третьей — два тре­угольника и т. д. У каждого из детей тоже по одной рукавичке, они должны найти себе парную рукавичку, ориентируясь по ри­сунку (рис. 5). Эта игра полезна также и тем, что предполагает живое обще­ние детей, при котором активизируется речь.

**Игра «Что изменилось?».**

Воспитатель выставляет на доске или фланелеграфе круг, квадрат, треугольник в ряд и предлагает де­тям рассмотреть фигуры на доске и запомнить их расположение. Затем просит детей закрыть глаза, а сам в это время убирает одну из фигур. Открыв глаза, дети должны сказать, что изменилось. Игра повторяется несколько раз.

Подобные игры и упражнения можно подбирать и варьировать в зависимости от степени подготовленности детей данной группы.

**Игра «Найди предмет»**

Закрепляет название геометрических фигур, умение находить предмет нужной формы в окружающей обстановке. У детей по одной фигуре. Воспитатель дает задание разой­тись по комнате и найти какую-нибудь игрушку или пред­мет такой же формы. После чего ребенок объясняет, почему он ее принес.

**Игра «Узнай форму предмета»**

Дети сидят за общим столом.

У каждого ребенка карточка с геометрическими фигурами: круг, квадрат, треугольник. Воспитатель показывает малень­кий круг. Тот ребенок, у которого есть такая фигура, заби­рает маленький круг и кладет на свой.

Воспитатель показывает другую маленькую фигуру, и сно­ва тот, у кого есть эта фигура, забирает ее себе.

И так до тех пор, пока не будут закрыты фигуры в ряду. Кто первый закроет все фигуры, тот и победитель.

**Величина**

Дети четвертого года жизни учатся сравнивать предметы раз­личных и одинаковых размеров, пользоваться точными словами для обозначения результатов сравнения по разным признакам: длиннее - короче, одинаковые (равные по длине), шире - уже (равные по ширине), выше - ниже (равные по высоте), больше - меньше (рав­ные по величине).

Занятия с малышами нужно построить так, чтобы отдельные признаки предметов, на которые мы хотим обратить внимание, были значимы для детей. Во-первых, усваивать эти знания ребе­нок должен в процессе деятельности, действий с различными пред­метами: ведь источником знаний является непосредственное чув­ственное восприятие вещей. Следовательно, надо создавать такие ситуации, при которых отдельные признаки предметов (длина, ширина и т. д.) приобретают особую значимость.

Занятия рекомендуется начинать с интересной игры или привле­кательной для ребенка деятельности.

Вне занятий целесообразны игры с различными дидактическими игрушками: башенками, матрешками и т.д., игры со строительным материалом для упражнений детей в сравнении предметов по длине, ширине, высоте.

Сравнивать предметы контрастных и одинаковых размеров; при сравнении предметов соизмерять один предмет с другим по заданному признаку величины (длине, ширине, высоте, величине в целом), пользуясь приемами наложения и приложения; обозначать результат сравнения слоями: длинный — короткий, одинаковые (равные) по длине, широкий — узкий , одинаковые (равные) по ширине, высокий - низкий, одинаковые (равные) по высоте, большой — маленький, одинаковые (равные) по величине.

**Игра «Закрой двери в домиках».**

Для каждого ребенка выре­зают из бумаги (картона) домик с прямоугольной прорезью для двери. Ребенку дают две двери, одна из которых точно закрывает прорезь в домике, другая намного уже . В домиках живут зайчики, фигурки которых можно вырезать по трафарету из бумаги.

Зайчики гуляют по лесу, весело играют.

Вдругпоявляется волк (игрушка или игрушка-бибабо — ее вносит воспитатель). Испу­гавшись, зайчики прячутся в домики. Но двери еще открыты, и зайчики просят детей спасти их от волка — закрыть дверь так, чтобы волк не смог пролезть в нее. Дети точно подбирают нужную по ширине дверь.

В процессе игры слова «широкий» и «узкий» не произносятся. Только в конце, когда все двери уже закрыты, педа­гог хвалит детей, что они подобрали нужную дверь, ту, что шире. «А если бы мы взяли другую дверь, что могло случиться? — спра­шивает педагог.— Она уже и не закрыла бы вход в домик, а волк смог бы догнать зайца». Можно предложить детям наложить две­ри одну на другую и еще раз посмотреть, какая шире, какая уже.

**Игра «Достань куклам конфет­ки».**

Сказочный персонаж, это может быть Карлсон, положил кук­лам конфетки на шкафы (один шкаф ниже, другой выше). Перед ребенком задача — достать конфетки. С низкого шкафа взять их легко, а с другого никак не достанешь. Почему? Так же как и в предыдущих заданиях, ребенок должен проанализировать условия задачи (шкаф высокий, поэтому достать конфетки нельзя) и най­ти средство для достижения цели (встать на стул, взять пал­ку и т. д.).

**Игра «Автомобили»**

На столе лежат длинные и короткие полоски одной ши­рины.

Воспитатель предлагает детям взять по одной полоске. Это «номера» машин. А ворота — гаражи. Пусть ребята предста­вят себе, что все они «машины», у каждой свой «номер». «Ма­шины» будут ездить по городу. Но как только ведущий ска­жет: «Машины, в гараж!» — каждый должен найти свой гараж и въехать в него. Для этого необходимо приложить «номер» своей машины к «номеру» на воротах. Если «номера» будут одинаковые по длине, можно въезжать.

В процессе игры «Автомобили» покажите ребятам иллюс­трацию. Задайте им вопросы, помогающие смысловому осо­знанию происходящего.

Игра повторяется 2 раза.

**Игра с пирамидкой «Найди такое же колечко»**

Дети садятся за стол. Воспитатель снимает кольца с одной пирамидки и раскладывает их на подоконнике, столах, шкафу... Затем раздает детям по одному кольцу от парной ба­шенки и предлагает найти такие же кольца.

Педагог наблюдает за ребятами, помогая им в затрудни­тельных случаях. Подобрав парное кольцо, дети садятся за стол и объясняют, где они его нашли.

Когда все рассядутся, воспитатель просит сначала дать ему пару самых больших колец. Те, у кого оказались са­мые большие кольца, нанизывают их на стержни обеих пирамидок.

В том же порядке нанизывают следующие пары колец. И так до тех пор, пока обе пирамидки не будут собраны.

**Игра «Ручеек»**

На полу — две длинные параллельные веревки. Расстоя­ние между веревками — 40 см.

Воспитатель предлагает детям представить, что это ручеек. Ребята должны перепрыгнуть через него, не замочив ног. Кто оступится, попадет в воду, тот больше прыгать не смо­жет, сядет на травку (на ковер) и будет сушить ножки на сол­нышке.

Дети подходят к ручейку и перепрыгивают через него.

Когда все ребята перепрыгнут, воспитатель продолжает: «Очень редко ручеек бывает такой ровный. На самом деле он изгибается — в одном месте становится шире *(раздвига­ет веревки),* а в другом — уже *(немного сдвигает их).* Вот ка­ким стал ручеек. Там, где узко, перескочить легко, а где ши­роко — трудно. А в этом месте ручеек стал мелкий, на дне видны камешки».Воспитатель рисует их мелом на полу и показывает, как по ним перебраться. Дети перебираются по камешкам.

«А теперь попробуем перебраться здесь, — воспитатель ука­зывает на широкое место в ручье. — Ручей глубокий, при­дется построить мост». Он ставит скамейку поперек ручья. Все дети по скамейке переходят ручей.

Заканчивая игру, воспитатель просит ребят рассказать, как они переходили через ручей в широком (или узком) месте. Если ребенок нашел оригинальное решение, обязательно поощрите его, расскажите об этом другим детям.

**Игра «Пузырь»**

Дети с воспитателем образуют круг. Все вместе говорят: «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся».

Затем начинают отходить назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Лопни, пузырь!»

По сигналу дети отпускают руки и, приседая на корточки, говорят: «Хлоп».

После чего ребята снова берутся за руки и двигаются к центру круга, произнося: «Ш-ш-ш». Пузырь сдувается.

Попробуйте вместе с детьми прокомментировать происхо­дящее: «Пузырь сначала раздулся, увеличился, а затем лоп­нул, уменьшился».

Игра повторяется 2—3 раза.

В индивидуальной работе при закреплении имеющихся пред­ставлений о высоте хорошо применять строительный материал, различные конструкторы, из которых собирают дома разной высоты, башни и т. д.

Для закрепления представлений о величине пред­метов можно использовать различные игрушки, картинки. Напри­мер, сравнить длину ушей у разных животных (заяц и волк), дли­ну хвостов (лиса и медведь), длину клювов (журавль и гусь), дли­ну шеи (жираф и кот). Или из вагонов детской железной дороги составить короткий и длинный поезда, из кубиков выложить широ­кую и узкую дорожки (одну—для машин, другую — для пешехо­дов) и **т.** д.

**Ориентировка в пространстве**

Как уже было сказано, младший дошкольник ориентируется на основе так называемой чувственной системы отсчета, т. е. по сторонам собственного тела. Поэтому предлагается учить детей различать левую и правую руки, направления от себя: вперед (впе­реди), назад (позади), вверху, внизу. Развиваются пространствен­ные представления у детей четвертого года жизни в основном во время режимных моментов, в подвижных играх, на всех занятиях.

В начале учебного года надо проверить, знают ли малыши названия частей своего тела, лица. Только после этого можно учить их определять направление, ориентируясь от себя. Например, впе­ред— значит лицом ко мне, сзади—значит за спиной и т.д.

Детей надо знакомить с названиями обеих рук (одновременно) и различными их функциями. Например, на занятиях рисованием ребенка учат *левой* рукой придерживать лист бумаги, чтобы он не скользил по столу, а *правой* держать карандаш. На занятиях ап­пликацией он учится *правой* рукой держать кисточку, намазывать то, что наклеивает, а *левой* придерживать, промокать тряпочкой. На физкультурных, музыкальных занятиях детей учат ориенти­роваться от себя: «Пошли вперед, повернулись назад. Оля, встань впереди. Сережа, встань позади Оли».

Усвоить направления *вперед, назад, налево, направо*помогают игры с использованием стрелок-указателей. На прогулке воспита­тель незаметно прячет игрушку и говорит малышам, что найти ее поможет стрелка, острый конец которой показывает, куда нужно идти.

Развивать умение ориентироваться в расположении частей своего тела и в соответствии с ними различать пространственные направления от себя: вверху — внизу, впереди — сзади (позади), справа — слева; различать правую и левую руки.

**Игры с подвесным шариком** способствуют усвоению понятий ***верх*** и ***вниз.*** В шарике, состоящем из двух половинок, зажимает­ся лента. Его подвешивают на перекладину выше роста ребенка. Педагог предлагает детям качнуть шарик, затем незаметно для них поднимает шарик выше. Дети тянутся руками, но не могут достать. Воспитатель объясняет: «Шарик высоко — не достать, а сейчас я опущу его вниз, чтобы можно было качнуть». Как только дети на­чинают раскачивать шарик, педагог вновь поднимает его и спраши­вает: «Где же шарик, почему вы с ним не играете?» Затем уточ­няет: «Шарик вверху, а сейчас будет снова внизу».

Для закрепления пространственных направлений можно ис­пользовать еще одну

**Игра — «Где звенит колокольчик?».**

Дети становятся полукругом, закрывают глаза. Воспитатель ходит по кругу, останавливаясь поочередно у каждого ребенка, и звенит ко­локольчиком то слева, то справа от него, то вверху, то внизу. Ребе­нок определяет, с какой стороны раздается звук. Открыв глаза, он сначала может показать направление руками, а затем назвать его.

**Игра «Куда пойдешь, то и найдешь»**

В комнате спрятаны игрушки. Воспитатель дает задание детям: «Иди вперед. Остановись. Направо пойдешь — машин найдешь, налево пойдешь — зайчика найдешь. Куда пойдешь?»

Ребенок показывает и называет направление. Идет в это направлении и берет игрушку.

Игра повторяется несколько раз с различными детьми

**Игра «Угадай, что загадали»**

*Первый вариант.* Игрушки необходимо расположить вокруг (впереди, слева, справа, сзади) вызванного ребенка.

Воспитатель говорит, что он загадал одну из них и над отгадать — какую. Для этого педагог предлагает определение «Она перед тобой (за тобой, сбоку от тебя)».

Ребенок называет игрушку, находящуюся в указанном на правлении.

При повторном проведении игры надо поменять местам игрушки или заменить их другими.

*Второй вариант.* Расположить игрушки вокруг воспитателя. Загадывать игрушку будет ребенок.

Если дети не испытывают трудностей, следует попробовать внести дополнительные понятия: слева, справа.

**Игра «Скажи, куда мы положили»**

*Первый вариант.* Один из детей закрывает глаза. Осталь­ные прячут игрушку (предмет) на стол, под стол, на шкаф... По сигналу ребенок открывает глаза и начинает искать иг­рушку. Найдя ее, он объясняет, где она находилась.

*Второй вариант.* Играющие договариваются, что будут под­сказывать, куда положили предмет. Например: «Мяч под... мяч за...» и т.д. Ребенок должен искать в направлении, ука­занном остальными детьми.

После того как он найдет предмет, меняется ведущий.

**Игра «Куда спряталась мышка»**

Воспитатель начинает игру с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится. Кто это?

*(Мышка)*

Кнам в гости прибежала мышка, она хочет с вами поигра**ть.** Закройте глазки, а мышка в это время от вас спрячется». Ставит ее под стол, на шкаф... Дети, открыв глаза, ищут мышку найдя ее, ребята говорят, где она находилась, используя слова: наверху, внизу, на. Игра повторяется 2—3 раза.

**Ориентировка во времени**

Детей в этом возрасте учат различать и называть день, ночь, утро, вечер. Время суток малыши различают по изменению своей деятельности и деятельности взрослых, окружающих их.

Точный распорядок дня в детском саду: одно и то же время для завтрака, обеда, ужина, занятий, прогулки — создает реаль­ные условия для формирования у ребенка представлений о частях суток. Воспитатель говорит: «Сейчас утро. Мы сделали гимнасти­ку, умылись, теперь будем завтракать».

Важную роль в формировании временных представлений игра­ет использование иллюстраций, картин, фотографий, передающих конкретное время. Рассматривая картинки, малыши отвечают на вопросы: когда это бывает? Когда это делают дети? Что дети де­лают утром, вечером? Педагог может дать им задание, подобрать картинки, на которых действие происходит утром, днем, вечером.

Постепенно слова, обозначающие временные отрезки суток, наполняются для детей конкретным содержанием, и они легко и правильно начинают использовать слова «утро», «день», «вечер», «ночь» и т. д.

Формировать умение ориентироваться в контрастных частях суток: день — ночь, утро ~ вечер.

***Игра «Назови пропущенное слово»***

Дети образуют полукруг. Воспитатель катит кому-нибудь из детей мяч. Начинает предложение, пропуская названия частей суток:

— Мы завтракаем утром, а обедаем... Дети называют пропущенное слово.

— Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой...

— Днем ты обедаешь, а ужинаешь...

Эту игру можно повторно провести в свободное от заня­тий время.

Литература:

Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста / Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко. – М.: Просвещение, 1989.- 127 с.

Математика для дошкольников. / Т.И. Ерофеева, Л.Н.Павлова.- М.: Просвещение, 1992.-191с.

Математика в детском саду. Младший дошкольный возраст /В.П.Новикова.- М.: Мозаика – Синтез , 2007.-104с.