

*Пример Математических сказок в обучении детей дошкольного возраста  
элементам математики:*

Количество

Ступеньки. Цель: Закрепить счет до 10

Однажды Петя возвращался из детского сада. В этот день он научился считать до десяти. Идет Петя и считает: «Один, два, ТРИ, четыре, пять, шесть, семь, ВОСЕМЬ, девять, ДЕСЯТЬ». Дошел он до своего дома, а его младшая сестра Валя уже дожидается у подъезда. — А я считать умею! — похвастался Петя.— В детском саду научился. Слушай! Стали они по ступенькам подниматься, а Петя громко считает: — Один, ДВА, три, четыре, ПЯТЬ... — Ну, что же ты остановился? — спрашивает Валя. — погоди, я забыл, какая дальше ступенька. Лучше начнем сначала. Стали снова наверх подниматься. — ОДИН,— говорит Петя,— два, три, ЧЕТЫРЕ, пять... Давай еще раз попробуем! — Не хочу! — говорит Валя. — Надоело! И пошла домой. А дома говорит маме: — Там Петя на лестнице ступеньки считает — один, два, три, четыре, пять, а дальше не помнит. — А дальше ШЕСТЬ,— сказала мама. Валя побежала обратно к Пете, а тот все ступеньки считает: — Один, два, три, четыре, пять... — Шесть! — подсказала Валя. — Шесть! — обрадовался Петя.— СЕМЬ, восемь, ДЕВЯТЬ, десять! Тут и лестница кончилась.

Девочка и Цифра 6. Цель: Познакомить детей с цифрой 6. Одна девочка никак не могла запомнить, как пишется цифра 6. Иногда она писала овал внизу, а хвостик вверху, а иногда, наоборот. —Почему ты опять вместо цифры 6 цифру 9написала? —сердилась мама. —У цифры 9 большая умная голова. Цифра 6 решила стать такой же умной и перевернулась,—засмеялась девочка. —Значит, твоя цифра 6 – цирковая акробатка, –удивилась мама. Ночью девочке приснился цирк. Вместо зверей там выступали цифры. Они кувыркались, показывали фокусы и жонглировали. Вдруг директор цирка объявил: «Выступают акробаты: девочка и цифра 6!» Девочка вышла на арену, и цифра 6 ловко поставила ее на голову. —Теперь ты должна посчитать

всех зрителей в зале, – сказала цифра 6. – Как я могу считать, стоя на голове? – сердито спросила девочка. – А как я могу считать до шести, если ты превращаешь меня в цифру 9? – заплакала цифра 6. – Извини, я больше не буду тебя переворачивать. Я привяжу тебе на хвостик шесть красивых бантика.

Цифра 7 и Семь цветов радуги. Цель: Познакомить детей с цифрой 7 . После дождика появилась в небе красавица радуга. Увидели два мальчика радугу и заспорили: – Самый красивый у радуги красный цвет, потому что у меня есть новый красный велосипед. Хорошо бы вся радуга была красная, – сказал один мальчик. – Нет, пусть вся радуга будет зеленая. У меня есть любимая зеленая машинка, – сказал второй мальчик. Долго они спорили, и каждый свой цвет считал самым лучшим. Расстроилась радуга, услышав этот спор. Она всегда думала, что людям нравятся все ее семь цветов. От расстройства радуга растаяла навсегда, и люди разучились радоваться. – Что делать? Это я радугу обидел, – грустно сказал один мальчик. – Не горюй. Давай попросим цифру 7 вернуть все семь цветов радуги, – предложил второй мальчик. Цифра 7, выслушав мальчиков, пошла к художнику и рассказала ему о том, что радуга пропала. – Я нарисую радугу, если мальчики помирятся. Художник рисовал картину целых семь дней недели. Когда картина была готова, на небе снова появилась радуга.

Кто помог Цифре 8? Цель: Познакомить детей с цифрой 8 – Ой-ей-ей! – плакала цифра 8, – я упала, ушибла бок и опаздываю на урок.

Сегодня дети должны учить цифру 8. Если я не приду, они меня не выучат. – Давай мы поплывем на урок вместо тебя. Из двух овальных облаков дети могут сделать цифру 8, – сказали два облака. – Нет, вы слишком большие и не поместитесь в классе, – грустно возразила цифра 8. – Может, я полечу на паутинке в школу вместо тебя? Я похож на маленькую Восьмерку, и у меня восемь ножек, – пропищал паучок. – Нет, ты слишком маленький, и ветер может отнести твою паутинку совсем в другую сторону, – печально

ответила цифра 8. По дороге ехал мальчик на велосипеде. Он взял цифру 8 и отвез в школу.

Сказка о Нуле. Цель: Познакомить детей с цифрой 0

Жил-был на свете Ноль. Вначале он был маленьким-премаленьким, как маковое зернышко. Ноль никогда не отказывался от манной каши и вырос большим-пребольшим. Худые, угловатые цифры 1, 4, 7 завидовали Нулю. Ведь он был круглым, внушительным. - Быть ему главным, - пророчили все вокруг. А Ноль важничал и раздувался, как индюк. Поставили Нуль как-то впереди Двойки, да еще запятой отделили от нее, чтобы подчеркнуть его исключительность. И что же? Величина числа вдруг уменьшилась в десять раз! Поставили Нуль впереди других чисел – то же самое. Удивляются все. А кое-кто даже начал поговаривать, что у Нуля только внешность, а содержание никакого. Услышал это Ноль и загрустил... Но грусть беде не помощница, надо что-то делать. Ноль вытягивался, становился на цыпочки, приседал, ложился набок, а результат все тот же. С завистью поглядывал теперь Ноль на другие числа: хоть и неброские с виду, а каждая что-то значит. Некоторым даже удавалось вырасти в квадрат или в куб, и тогда они становились важными числами. Попробовал и Ноль подняться в квадрат, а потом и в куб, но ничего не получилось – он оставался самим собой. Бродил Ноль по белу свету, несчастный и обездоленный. Увидел он однажды, как цифры выстраиваются в ряд, и потянулся к ним: надоело одиночество. Ноль подошел незаметно и стал скромно позади всех. И о, чудо!!! Он сразу ощутил в себе силу, и все цифры приветливо посмотрели на него: ведь он в десять раз увеличил их силу”.

Величина: «Яблоко». Цель: Учить детей делить целое на части  
Стояла поздняя осень. С деревьев давно облетели листья, и только на верхушке дикой яблони еще висело одно – единственное яблоко. В эту осеннюю пору бежал по лесу Заяц и увидел яблоко. Но как его достать? Яблоко высоко висит – не допрыгнешь! - Кар – кар! Смотрит Заяц – на елке сидит Ворона и смеется. - Эй, Ворона! – крикнул Заяц. – Сорви-ка мне

яблоко! Ворона перелетела с елки на яблоню и сорвала яблоко. Только в клюве его не удержала – упало оно вниз. - Спасибо тебе, Ворона! – сказал Заяц, и хотел было яблоко поднять, а оно, как живое, вдруг зашипело... и побежало. Что такое? Испугался Заяц, потом понял: яблоко упало прямо на Ежа, который, свернувшись клубочком, спал под яблоней. Еж спросонок вскочил и бросился бежать, а яблоко за колючки зацепилось. - Стой, стой! – кричит Заяц. - Куда мое яблоко потащил? Остановился Ежик и говорит: «Это мое яблоко. Оно упало, а я - его поймал» Заяц подскочил к Ежу: - Сейчас же отдай мое яблоко! Я его нашел! К ним Ворона подлетела. - Напрасно спорите, - говорит, - это мое яблоко, я его себе сорвала. Никто друг друга не слышит, каждый кричит: - Мое яблоко! Крик, шум на весь лес. Уже драка начинается: Ворона Ежа в нос клюнула, Еж Зайца иголками уколол, а Заяц Ворону лапой лягнул. Вот тут-то Медведь и появился. Да как рявкнет: Что такое? Что за шум? Все к нему: - Ты, Михаил Иванович, в лесу самый большой, самый умный. Рассуди нас по справедливости. Кому это яблоко присудишь, так тому и быть. И рассказали Медведю все, как было. Медведь подумал, подумал, почесал за ухом и спросил: - Кто яблоко нашел? - Я! – сказал Заяц. - А кто яблоко сорвал? - Как раз я! – каркнула Ворона. - Хорошо. А кто его поймал? - Я поймал! – пискнул Еж. - Вот что, - рассудил Медведь, - все вы правы, и потому каждый из вас должен яблоко получить... - Но тут только одно яблоко! – сказали Еж, Заяц, и Ворона. Правильно, так Медведь и сказал: - Разделите это яблоко на равные части, и пусть каждый возьмет себе по кусочку. И все хором воскликнули: - Как же мы раньше не догадались! Ежик взял яблоко и разделил его на четыре равные части. Один кусочек дал Зайцу: - Это тебе, Заяц, ты первый яблоко увидел. Второй кусочек Вороне отдал: - Это тебе, Ворона, Ты яблоко сорвала. Третий кусочек себе в рот положил: - Это мне, потому что я поймал яблоко. Четвертый кусочек перед Медведем положил: - А это тебе, Михаил Иванович! - Мне-то за что? – удивился Медведь. - А за то, что ты нас всех помирил и уму-разуму научил!

Каждый съел свой кусочек яблока, и все были довольны, потому что Медведь рассудил справедливо, никого не обидел.

Форма «Как родилась линия». В стране Геометрия жила-была маленькая точка. Это была очень красивая красная точка. Однажды она подумала: —

Как мне хочется иметь много друзей! Отправляюсь-ка путешествовать и поищу себе подружек. Только вышла красная точка за калитку, как на встречу ей тоже точка идёт, только зелёная. Подходит зелёная точка к красной и спрашивает, её куда та идёт. — Иду искать друзей. Вставай со мной рядом и идём вместе путешествовать. Через некоторое время встречаются они синюю точку. Идут по дороге друзья — точки, и с каждым днём их становится всё больше и больше. И наконец, их стало так много, что выстроились они в один ряд, плечом к плечу и получилась линия. Когда точки идут прямо, получается линия прямая. Когда неровно, криво, — получается кривая линия.

Перспективное планирование занятий с развивающими играми

В.В. Воскобовича. «4<sup>x</sup> цветный квадрат», «геоконт», «прозрачный квадрат» «конструктор цифр», (старшая группа).

СЕНТЯБРЬ: 1. Игры с «2-х цветным квадратом».

- а) Вспомнить по схемам складывание предметов;
- б) Составление сказок, придумывание новых фигур;
- в) Самостоятельные игры с волшебным квадратом.

ОКТЯБРЬ: 1. Знакомство с «4-х цветным квадратом».

- а) Конструирование фигур как с «2-х цветным квадратом» (сложить и различие);
- б) Знакомство с гномом Двином, выполнение заданий (складывание красного квадрата, синего треугольника).

2. Знакомство с игрой «Геоконт».

- а) Паук Юк знакомит детей с волшебными чудесными полянками, паутинками;

б) Сплети паутину треугольной формы.

НОЯБРЬ: 1. Продолжение работы с «4-х цветным квадратом»

Конструирование фигур 1-6 по схеме;

а) Закрашивание бесцветных фигур по схеме 1-2.

2. Продолжение работы с «Геоконтом».

а) Выкладывание разного вида треугольников

ДЕКАБРЬ: 1. «4-х цветный квадрат».

а) Конструирование фигур по схеме 1-6 с другим цветом (сделать дополнительные схемы);

б) Закрашивание бесцветных фигур в соответствии с предложенными схемами.

2. «Геоконт» - чудесная Поляна.

а) Выкладывание квадратов, использование 2-х резинок, квадраты большие и маленькие.

2. Знакомство с «Конструктором цифр».

а) Знакомство со сказочными персонажами – попугаями Эником и Беником;

б) Знакомство со схемой выкладывания цифр;

в) Выкладывание цифр 1, 2.

3. Знакомство с «Прозрачным квадратом».

а) У малыша Гео есть волшебные летающие льдинки. Он хочет выбрать все льдинки с квадратами (сколько их?);

б) Пластинки с треугольниками, сколько их? Раскладывание на группы: большие и маленькие.

ЯНВАРЬ: 1. «4-х цветный квадрат».

а) Придумывание новых одноцветных фигур;

б) Зарисовывание схем.

2. «Геоконт».

а) Выкладывание прямоугольников;

3. «Конструктор цифр».

а) Цифры 1, 2, 3.

#### 4.«Прозрачный квадрат».

- а) Составь ряд по образцу из «Нетаящих льдинок», найди лишнюю;
- б) Выбрать из общего количества пластинки, наложить друг на друга так, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры;
- в) Складывание квадрата из разных геометрических фигур способом наложения.

#### ФЕВРАЛЬ: 1. «4-х цветный квадрат».

- а) Знакомство с шутком Дваном;
- б) Складывание фигур по схемам 8-12.

#### 2. «Геоконт».

- а) Выкладывание четырехугольников различной конфигурации (прямоугольник, квадрат, трапеция);
- б) Использование этих фигур в самостоятельных играх, конструкторах.

#### 3. «Конструктор цифр».

- а) Конструирование цифр 1, 2, 3, 4;
- б) Сколько нужно палочек, чтобы выложить определенную цифру?

#### 4. «Прозрачный квадрат».

- а) Сложить девять квадратов из всех пластинок;
- б) Найди в альбоме фигурки, собранные из одних и тех же пластин;
- в) Собери лошадку ОШ, жирафа АФ, носорога РОГ (сколько пластинок понадобилось, какие геометрические фигуры использовали).

#### МАРТ: 1. «4-х цветный квадрат».

- а) Злой волшебник многоугольники и сделал их бесцветными – помогаем шуту Трину вернуть цвет;
- б) Шут Дион сложил квадрат и вернул ему красный цвет. Просит детей сделать другие квадраты: одноцветные, двуцветные, трехцветные.

#### 2. «Геоконт» - выкладывание 5-6-угольников.

- а) Составление предметов из разных геометрических фигур (домик, ракета);
- б) Составление цифр из резинок 1,2,3,4.

#### 3. «Конструктор цифр».

а) Цифра потерялась (предлагаем ряд цифр, найти и выложить какой не хватает);

б) Работа со схемой (закрашивание выложенной цифры).

4. «Прозрачный квадрат».

а) Выкладывание по схемам со сказочным сюжетом (голова Ва-Ва, свечка Вы и т.д.);

б) Придумать свои варианты конструирования хорошо знакомых фигур.

АПРЕЛЬ: 1. 4-х цветный квадрат.

а) Шут Дван придумал другую забаву: сложить фигуры в которых нет, например, красного (зеленого, синего и др.) цвета;

б) Дети, вспоминая сказку должны сложить «лодочку», башмачок, ежика, мишку.

2. «Геоконт».

а) Конструирование 8-9-угольников;

б) Конструирование по образцу предметных форм (мебель, одежда, посуда);

в) Построить квадраты всех размеров, от самого маленького до самого большого.

3. «Конструктор цифр».

а) Разучивание считалки «Эники - беники ели вареники очень веселые веники». Соотношение со схемой конструктора цифр.

4. «Прозрачный квадрат».

а) Коллективная игра «Вертикальное домино»;

б) Выкладывание фигур из 3 пластинок: самолет, птица; из 4 пластинок: жираф, лошадка, гусь, собака; из 6 пластинок: собака, олень.

МАЙ: Итоговое занятие. Викторина «Сказочные лабиринты игры», стр. 29.

Диагностика уровня знания детей.

Вячеслав Вадимович Воскобович - автор уникальных развивающих игр и пособий для детей. В прошлом инженер-физик, живет в Санкт-Петербурге.



Им разработано более 40 развивающих игр и пособий, таких как «Геокоонт», «Игровой квадрат», «Логоформочки», «Чудо-крестики» и т.д.

Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя все новые и новые возможности. Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых перечисляются различные сказки с интеллектуальными задачами, вопросами и иллюстрированными рисунками.

Игры В.Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начиная играть с ребенком (не более 10 минут): придерживайтесь следующих правил:

- делайте перерывы между игрой;
- запаситесь терпением, играя со своими детьми;
- не критикуйте ребенка в случае неудачи,
- всегда радуйтесь их победам;
- хвалите.

Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.

В таких играх дети через практику постигают теорию. Так же автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр, например, «Волшебная восьмерка» и букв - «Конструктор букв»; обучению чтению, например - универсальное пособие «Складушки».

Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет (хотя можно и до 99 лет).

Особенности развивающих игр Воскобовича:

- Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

- Играя только с одной игрой, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомится с цифрами или буквами; цветом или формой; счетом и т.д.).
- Методика предлагает систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.

Непосредственно игры и игровые пособия:

«Геоконт». С помощью этой игры мы вводим детей в мир геометрии, развивая у них мелкую моторику рук, изучают цвета, величину и форму. Также ребенок учится моделировать. Это прекрасный вариант времяпровождения ребенка с родителями.

«Квадрат Воскобовича» (двухцветный). Замечательный, легко трансформируемый квадрат, из которого можно создавать разнообразные объемные и плоские фигуры. Они обеспечены схемами или можно придумывать собственные образы. «Квадрат Воскобовича» можно всегда носить с собой и при возникновении возможности поиграть с малышом. «Квадрат Воскобовича» является эффективной игрой, которая формирует у ребенка абстрактное мышление, умение ориентироваться в пространстве, развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание и другие психические процессы.

«Чудо – Соты». Многофункциональное пособие для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде сборных многоугольников, которые отличаются друг от друга по цвету и разнообразием составных частей.

На начальном уровне ребенку предлагают собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задание усложняются. Малыш должен, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. «Чудо – Соты» развивают умения сравнивать и анализировать, формируют понятия целое и

части. В ходе игры у ребенка развиваются воображение, фантазия, моторики рук, он учится использовать схемы для решения поставленных задач.

«Чудо-цветик». Игра из трех типов заданий. Собираение - детали нужно разместить в нишах головоломки – из деталей складываются фигурки по схемам, задания на усвоение дроби, понятия часть – целое. Встретив в фиолетовом лесу девочку Дольку, малыш Гео помогает ей разгадать загадку о волшебных цветах. С помощью игры и сказочного сюжета ребенок решает логически задачи, осуществляет творческие замыслы, осваивает принцип образования числа, учит анализировать, сравнивать.

«Шнур-малыш». «Шнур-малыш» и «Шнур-затейник» – замечательные игры для тренировки мелкой моторики руки. Ребенку необходимо научиться управляться со шнурком так, чтобы он его слушался. Кроме того, детям постарше с его помощью будет легко научиться ориентироваться в пространстве, выполняя так называемые графические диктанты. Просто покажите ребенку приемы работы со шнурком: шнур может огибать «кнопку», закручиваться вокруг «кнопки», нырять и выныривать, и у вас появятся разноцветные изображения на поле.

А после того, как малыш научится работать со шнурком по схемам и указанию, он сможет придумывать и свои узоры. В данной игре развиваются математическое развитие, интеллект, проводится подготовка к обучению чтению.