**Игровое пособие**

**для развития математических способностей**

**у детей старшего дошкольного возраста**

**«Умные мухоморы»**



**Описание алгоритма изготовления пособия:** цветной картон, белый картон, распечатанные на принтере примеры и цифры, клей, ножницы.

Игра состоит из 10 грибов мухоморов (на ножках грибов цифры от 1 до 10, фишек, карточек с цифрами от 1-9 и арифметических примеров в пределах 10).

**Цель:** развитие у детей логического мышления, внимания и обучение счётной деятельности.

**Задачи:**

-учить решать элементарные арифметические задачи;

-обучать устанавливать равенства (неравенства);

-упражнять детей в соотношении числа (цифры) и количества.

**Варианты использования пособия «Умные мухоморы»:**

**№1 Дидактическая игра «Собери мухомор»**

**Задачи:** стимулировать развитие мышления детей через активизацию счётной деятельности. Развивать мелкую моторику. Продолжать учить соотносить цифру с числом (количеством).

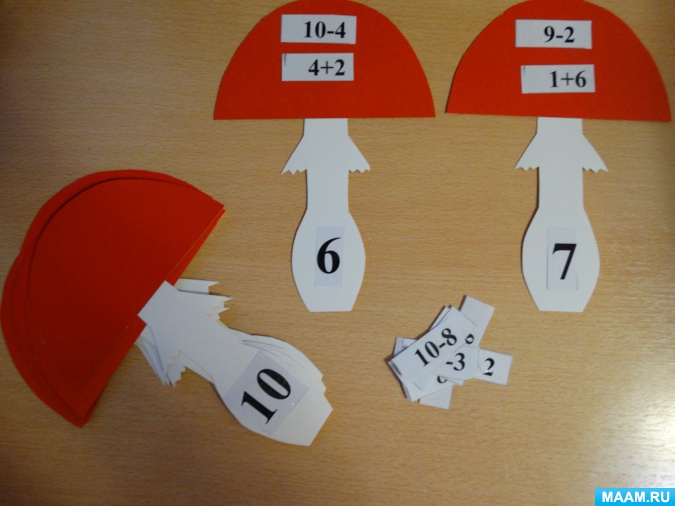
**Ход игры.**Ребёнку необходимо правильно собрать мухоморы, т. е. добавить на шляпку гриба фишки (точки, в соответствии с цифрой, изображенной на ножке гриба. Задание считается правильно выполненным, если количество точек на шляпке совпадает с цифрой на ножке.



**№2 Дидактическая игра «Реши задачку»**

**Задачи:**способствовать развитию у детей аналитико-синтезирующей мыслительной деятельности путём решения арифметических задач. Совершенствовать навыки счета в пределах 10, упражнять в счете и отсчете предметов в пределах 10. Совершенствовать знания о составе изученных чисел.

**Ход игры**. Ребёнку необходимо правильно собрать мухоморы, т. е. подобрать к шляпке гриба пример с ответом в соответствии цифры на ножке гриба. Задание считается правильно выполненным, если правильно решён арифметический пример.



**№3 Дидактическая игра «Равно — неравно»**

**Задачи:**развивать мышление детей путём установления равенств и неравенств.

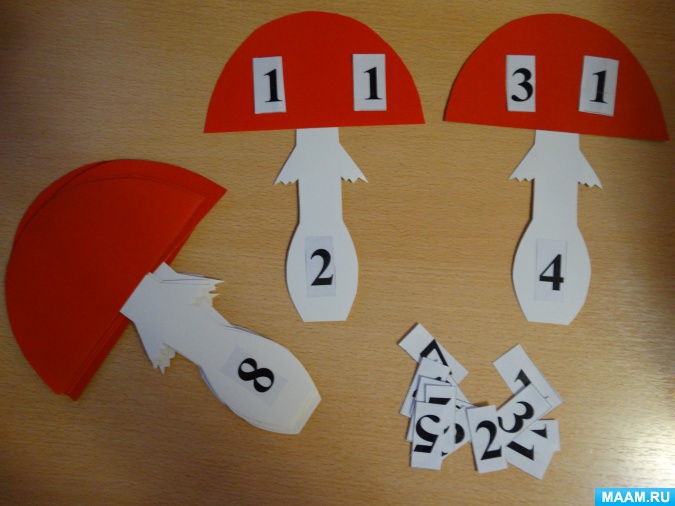
**Ход игры**. Воспитатель хаотично расставляет фишки к шляпкам мухомора. Зачастую цифры на ножках не совпадают с количеством точек на шляпках. Ребёнку необходимо добиться совпадения цифры и количества точек. Для этого он убирает лишние точки на шляпке, а недостающие точки добавляет. Задание считается правильно выполненным, если количество точек на шляпке совпадёт с цифрой на ножке.



**№4 Дидактическая игра «Составь число»**

**Задачи:** закреплять представления о составе чисел из двух меньших чисел в пределах 10.

**Ход игры.**Ребёнку необходимо правильно собрать мухоморы, т. е. подобрать на шляпку мухомора числа, чтоб в сумме получилось число, которое изображено на ножке гриба. Задание считается правильно выполненным, если сумма двух чисел на шляпке совпадёт с цифрой на ножке.



**Примечание:** к игре можно приобщить несколько детей.