Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

Павловский детский сад «Солнышко»

**Краткосрочный проект**

**«Игры с кубиками и точками»**

**к районному конкурсу «Математика вокруг нас».**

**Работу выполнила**

**воспитатель старшей разновозрастной**

**группы**

**Прокопьева Наталия Николаевна.**

**2016 год**

**1.Описание проекта.**

**Актуальность.**

В нашей группе появилось много настольных игр: игры - ходилки, игры-путешествия (игры с игровым полем, фишками и игровым кубиком). Суть игр – перемещение по полю с помощью фишек, причем по тому количеству ходов, которое определено выпавшему числу на верхней грани кубика. По ходу игры могут выдаваться и дополнительные задания, а также встречаться разные препятствия вроде «возврата на три клетки назад» или «перемещение на две клетки вперед». Настольные игры - ходилки требуют от детей соблюдения правил (дожидаться своей очереди, делать нужное количество ходов), а так же во время игры ребятам необходимо удержать в памяти количеств и очередность ходов, общий сюжет игры.

Дети с охотой берут игры, но быстро теряют интерес, так как подолгу и по несколько раз пересчитывают точки на кубике, путаются в определении количества ходов, игра теряет свою динамичность и превращается в скучное занятие.

**Цель проекта:** обогащение игрового опыта дошкольников через раскрытие развивающего потенциала игровых кубиков для формирования элементарных математических представлений.

**Задачи:** развивать у детей познавательные способности: умение считать, сравнивать количество и число, закрепить состав числа 7 из двух меньших, сравнивать предметы по высоте;

способствовать формированию умения рассуждать, делать свои умозаключения;

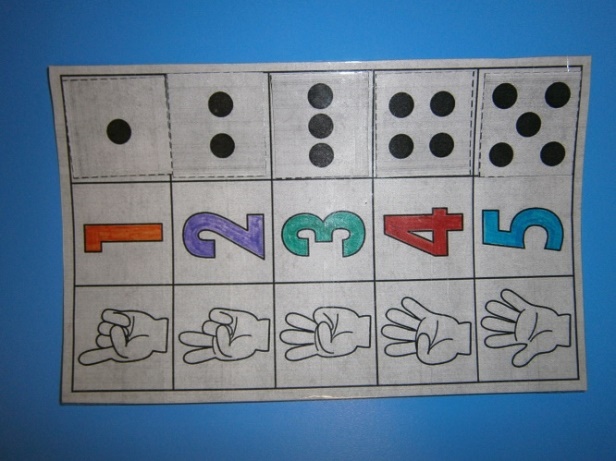
развивать память, внимание, мелкую моторику рук.

**Участники проекта:** дети старшей и подготовительной группы.

**Вид проекта:** познавательно – игровой.

**2.Подробное описание проекта – реальная практика.**

Работу с игровыми кубиками начала с того, что каждый ребенок получил свой кубик. Дети рассматривали и обследовали их, уточняли расположение, и количество точек на каждой грани. Для запоминания расположения и количества точек использовала картинку – подсказку, вместе с детьми придумали названия точкам (одна точка-нос, две- глаза, три- светофор, четыре-квадрат, пять – конверт).



На этом этапе ребята определяли самое меньшее и самое большое количество точек. Затем поиграли в игру «У кого больше?». Количество игроков неограниченно. Дети одновременно трясли кубики в ладошках, затем выбрасывали кубики и считали точки на верхней грани. Выигрывал тот, у кого выпало большее количество точек (максимальное количество- 6). Победителей игры может быть несколько. По такому же принципу поиграли в игру «У кого меньше?» (минимальное количество точек -1).

Оживленно и весело прошла игра «Перекаты». Дети разделились на пары, учитывая, симпатии друг к другу. Вместе мы определили расстояние ориентирами (старт и финиш). Игру можно организовать и на полу, и на столе. Дети перекатывали кубик, одновременно называя, количество точек на верхней грани.

Для того, чтобы разнообразить игры с кубиками, я использовала детали Лего конструктора. Одновременно каждый ребенок выбрасывает свой кубик, считает количество или называет число выпавших точек на верхней грани, затем берет **столько же** деталей. По окончанию игры дети строили башни (складывали детали вертикально), сравнивали башни по высоте, считали количество деталей. Победителями стали обладатели самых высоких башен .

Чтобы поддержать интерес у детей к игровым кубикам, предлагаю разгадать фокус «Сколько точек на невидимой грани кубика?», т.е на той грани , на котором лежит кубик. Главное условие: угадать число точек, не поднимая кубик. Угадавший надевает волшебный колпак и становится фокусником. В этой игре используем один игровой кубик. Секрет фокуса прост: сумма точек на противоположных гранях всегда равна 7.

Итогом реализации проекта стало проведение игры «Кто быстрее?». Принцип игры основан на принципе «Русского лото». Каждый ребенок сам заполнял карточку с крупной клеткой (для детей 5-ти лет были даны карточки с 12 –ю клетками, для 6-7 –ми летних с 30-ю клетками). Карточки дети заполняли точками, по памяти. Затем по очереди бросали кубик, закрывали выпавшее число маркерами на карточках. Эта игра хорошо тренирует внимание, а так же позволило мне увидеть, кто из детей запомнил расположение и количество точек, называет число точек, не пересчитывая.

**3. Ежедневный фотоотчет о реализации проекта**

**День первый.**

«Точка удивления». Дети находят большой кубик, в котором находятся маленькие игровые кубики (игральные кости).

****

**** Каждый ребенок получил свой кубик, мы считали точки, уточняли расположение точек, учились бросать кубик, сравнивали у кого больше точек. Никто не остался равнодушен к предложению, потрясти кубик в ладошках!

****

**День второй.**

«Перекаты» превратились в настоящие гонки!

****

**День третий.**

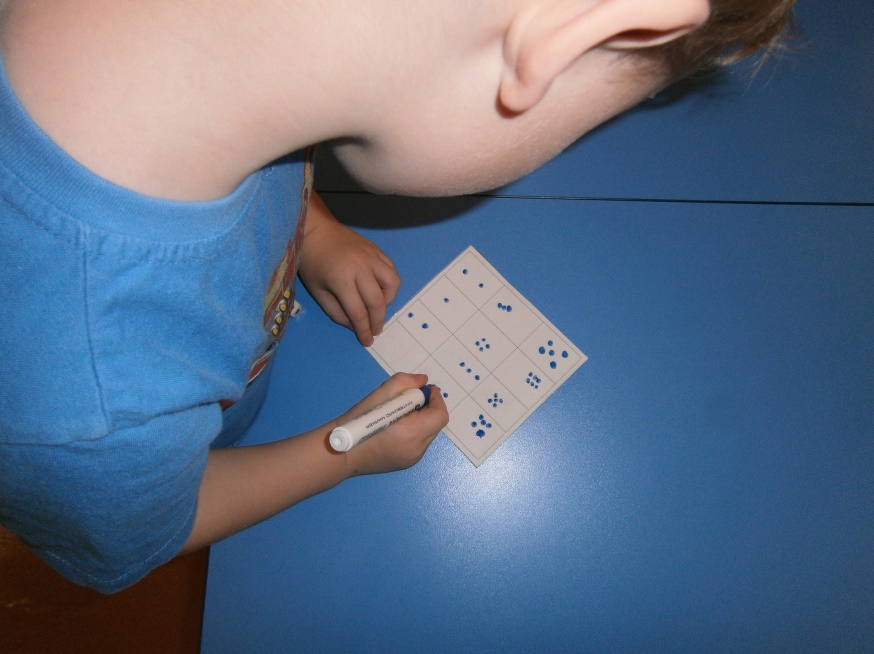
Сегодня ребята строили башни. Количество деталей для строительства определяли игровыми кубиками. Башни сравнивали по высоте.

****

**Четвертый день.**

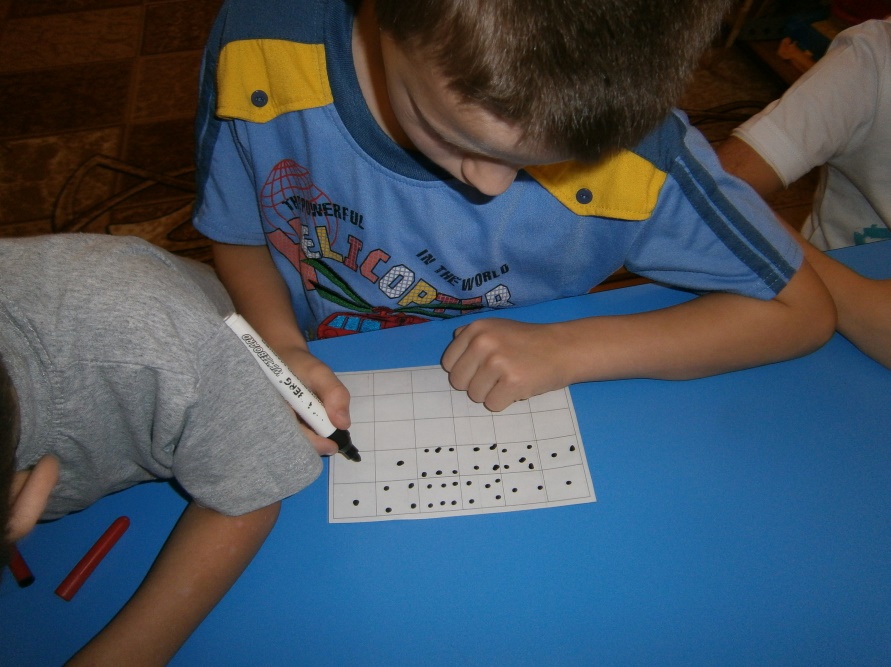
Оказывается, быть фокусником может каждый, главное разгадать секрет фокуса. И совсем не обязательно пытаться подсмотреть невидимую грань кубика.

****

**Пятый день.**

Готовим игровые карточки для новой игры. В игре «Кто быстрее?» побеждает самый внимательный.

****

****

****

**4.Результаты проекта.**

Игровые кубики — это отличный материал для формирования ЭМП у дошкольников. Существует огромное количество игр и упражнений с кубиками. Представленный проект позволил детям получить новый игровой опыт. Игры для реализации проекта я подбирала, учитывая потребности и возможности детей, постепенно их усложняя. В результате, проведенных мероприятий по реализации проекта:

- больше половины группы детей (примерно 70 %) запомнили расположение точек, называют число точек , не пересчитывая их;

-дети закрепили навыки счета;

-рассуждая вслух, разгадывая фокус, самостоятельно, без подсказки, ребята сумели установить закономерность состава числа 7.