

**МАОУ «Рябининская СОШ» структурное подразделение
детский сад «Рябинка»**

Мастер-класс для родителей и детей «Занимательная математика»

**Составила воспитатель
подготовительной группы
Гоношилова Т.В.**

Задачи: Познакомить **родителей** с организацией и проведением **занимательных математических игр с детьми дома**.

Ход мастер-класса :

Достигнуть успеха в воспитании и обучении ребёнка можно только в тесном сотрудничестве семьи и детского сада. Поэтому приглашаем вас на наш **мастер – класс «Давайте поиграем!»**. Где предложим Вам **занимательный материал по математике**, покажем, как организовать игры, которые можете использовать дома в часы досуга с детьми.

«Поиграй со мной!» - как часто мы слышим эту просьбу от своих **детей**. И сколько радости они получают, когда мы, преодолевая усталость и отодвигая домашние дела, соглашаемся побыть больным или пассажиром.

В игре можно развивать внимание, память, мышление, воображение малыша, т. е. те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни.

Уважаемые мамы и папы! **Математика – это точная наука**. И чтобы ваши занятия по обучению ребёнка **математике** не превратились в школьные уроки, предлагаю вам отправиться в мир **математики с помощи игры**. Предлагаем вам **занимательные игры**, которые помогут вам дать элементарные представления о **математике**.

Давайте отправимся в мир **математики на поезде**.

- Пассажиры возьмите свои билеты и займите свои места согласно указанной цифре на билетах.

Садитесь поудобнее, мы отправляемся в путь. А пока мы с вами едем, чтобы не было скучно, поиграем в игру *«Волшебный мешочек»*.

Нащупайте предмет и, не доставая, определите какой он формы. Достаньте предмет, проверьте, правильно ли вы угадали?

Ответьте на вопросы:

-Что это за предмет? Какого цвета? А если выжать из него сок, какой он будет по вкусу: сладкий, кислый, горький?

Пока мы с вами играли в игру, наш поезд прибыл на **математическую полянку**. Игра с мячом *«Отвечай быстро»*

- Сколько пальцев на одной руке?
- Сколько углов у квадрата?
- Сколько углов у треугольника?
- Сколько углов у круга?
- Сколько огней у светофора?
- Сколько ушей у зайца?
- Сколько у кота лап?

- Сколько лапок у птицы?

Следующая игра «Найди предмет по форме»

Родители раздают детям геометрические фигуры – квадрат, прямоугольник, круг, треугольник, овал. В комнате расставлены игрушки различной формы (*круглой, квадратной, треугольной и т. д.*) Найдите такой же предмет или игрушку такой же формы, как его фигура.

- Кто нашёл предмет такой формы? (*показывают круг*)

- Как она называется? (*Мячик, он круглый*)

Так же показываем другие геометрические формы.

Отправляемся на следующий остров страны **Математики**. Садимся на воображаемую лодку и гребём вёслами (*под музыку*).

Остров Дни недели.

Физкультминутка «Дни недели»

В понедельник я купался, (*изображаем плавание*)

А во вторник – рисовал, (*изображаем рисование*)

В среду долго умывался, (*изображаем умывание*)

А в четверг в футбол играл, (*бег на месте*)

В пятницу прыгал, бегал, (*прыгаем на месте*)

Очень долго танцевал, (*кружимся*)

А в субботу, воскресенье (*хлопаем в ладоши*)

Целый день я отдыхал (*салятся на корточки, руки под щеку – засыпают*)

Повторили дни недели, поиграем в игру

«Дни недели»

А сейчас я вам буду показывать карточки с цифрами, а вы будете называть день недели.

- Какой это день недели? Почему четверг? (Потому что он четвертый день недели).

Дома вместе с детьми сделайте карточки из картона, вместо цифр можно нарисовать точки, снежинки и т.д. В эту игру можно играть всей семьей – один показывает карточку, а другие называют день недели. За правильный ответ можно дать жетон или конфетку.

- Вы отлично справились с моим заданием. Отправляемся дальше!

- Следующий остров совсем близко. Чтобы на него попасть, мы пройдем по узкой дорожке. Вставайте друг за другом и идите за мной.

Мы оказались на острове Геометрических фигур. Рассаживайтесь поудобнее.

Первое задание: Мы будем превращать обычные палочки в разные фигуры.

- Возьмите 4 палочки и выложите из них квадрат.

Теперь возьмите ещё одну палочку и положите её в середину квадрата так, чтобы у вас получилось два треугольника.

- Возьмите 6 палочек и выложите из них прямоугольник. Снова возьмите ещё одну палочку и положите её так, чтобы у вас получилось два квадрата.

Жители острова **математики** очень любят рисовать. Давайте и мы с вами нарисуем для них рисунки.

Второе задание: У вас на столе лежат листочки и **фломастеры**. Слушайте и **внимательно выполняйте мои задания:**

В середине листа нарисуйте домик;

В правом верхнем углу - тучку;

В левом нижнем углу – одну ёлочку;

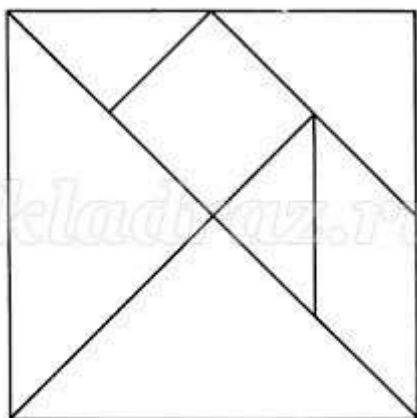
В левом верхнем углу – солнышко, у которого 5 лучиков;

В правом нижнем углу – цветочек.

Молодцы! Все справились с заданием.

Ну, а сейчас мы с вами оказались на острове

«Самоделкино». Где познакомимся с игрой «**Танграм**» и изготовим ее своими руками.



История происхождения Две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился сын. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным, однако будущий властелин не хотел учиться. Император призвал к себе трё х мудрецов: математика, художника и философа, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начало математики, научился смотреть на мир глазами художника, стал бы терпеливым как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали игру «*Ши – Чао – Тю*» - квадрат разрезанный на 7 частей. Позднее игру – головоломку завезли в Америку китайские моряки, а из Америки она уже попала в Европу, где получила название «**Танграм**» (*тан – китаец, грам – буква*).

Танграм – в переводе с китайского языка обозначает «*семь дощечек мастерства*», а ещё её называют

картонной головоломкой.

Эта головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (*изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода и т. д.*). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура.

Педагогическое значение игры "**Танграм**"

Игра способствует развитию у детей умения **играть** по правилам и выполнять инструкции, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей.

Правила игры

- В каждую собранную фигуру должны входить все семь элементов.
- При составлении фигур элементы не должны налегать друг на друга.
- Элементы фигур должны примыкать один к другому.
- Начинать нужно с того, чтобы найти место самого большого треугольника.

Применение танграма

Танграм может применяться на занятиях математики. Для начала можно составить изображения из двух-трех элементов. Например, из треугольников составить квадрат, трапецию. Ребенку можно предложить посчитать все детальки, сравнить их по размеру, найти среди них треугольники.

Потом можно просто прикладывать детали друг к другу и смотреть, что получится: грибок, домик, елочка, бантик, конфетка и т. д.

- «Найди отличия» («Чем отличаются фигуры? – Формой, цветом, величиной»);
- «Выбери по цвету» («Фигуры какого цвета ты выберешь себе?»);
- «Раздели фигуры на группы»;
- «Найди похожие фигуры»;
- «Что на что похоже?».

Использовать "**Танграм**" можно в развитии речи. Дети слушая сказку, составляют сюжетную картину по образцу, используя весь набор конструктора

В результате упражнений и заданий к этой игре ребёнок В результате упражнений и заданий к этой игре ребёнок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель. Кроме того, для малышей **игра «Танграм»** станет ещё и пальчиковым тренажером.

Вот и закончилось наше путешествие в страну **математики**. Вот так вы можете поиграть с детьми. Я думаю, ваши дети будут довольны.