



Математическая подготовка к обучению

Речь идет именно о подготовке, т.е. не о решении примеров и задач – этому мы научим в школе, а о той базе, которая позволит ребенку сделать это легко и с удовольствием.

1. Не старайтесь выделять математику в сознании ребенка, как отдельный предмет. Наоборот, уделите внимание тому, что математика – это часть реального мира. В магазине – считаем деньги и товары, в игре – ходы и баллы, в чтении – страницы, на кухне – граммы и килограммы. Математика – везде.
2. Учим ребенка видеть системы и связи. Главное тут – знание, что все не просто так, не само по себе. У всего есть причина и есть следствие. Было что-то раньше, до этого и потом.
3. Учим ребенка описывать своими словами то, что он видит и высказывать свою мысль вслух! «Расскажи, что здесь нарисовано? Как ты думаешь, почему это произошло?».



Очень полезные игры

«Кто я? Что я?»

Как многие словесные игры, эта затея развивает логику, эрудицию, обогащает знания и понимание законов окружающего мира. Кроме того, игра веселая, и ею можно занять любое число детей. Водящему предстоит угадать, в кого его «превратили» остальные игроки. Это не просто, если можно задавать только вопросы, предполагающие ответы «да», «нет» и «не знаю».

Для игры понадобится яркий фломастер и набор чистых наклеек, которые можно прилепить на лоб отгадчику.

Правила

- 1.** Отгадчиком становятся все по очереди, а предыдущий отгадчик загадку загадывает. Например, отгадчик у нас Петя, а Вася задумывает понятие «вулкан».
- 2.** Вася пишет слово «вулкан» большими буквами на наклейке, и, не показывая Пете, что написано, приклеивает эту наклейку Пете на лоб. Теперь все играющие видят, в кого временно превратился Петя. Задача Пети – отгадать, кем он стал.
- 3.** Для этого он обходит по кругу всех играющих, и каждому задает вопрос, на который можно ответить «да» или «нет»: Когда водящий отгадывает, он снимает со лба наклейку и убеждается в своей правоте. Теперь водит следующий участник, скажем, Танечка, а бывший вулкан загадывает новое понятие и приклеивает ей на лоб, например: «булочка».



Такое простое непростое лото

Дети растут, и многие игрушки и игры становятся ненужными. Во всяком случае, нам так кажется. Но мы не всегда правы... Например, с помощью детского лото дошкольник научится хитростям группировки предметов по разным принципам, и это умение – одно из базовых при освоении математики.



Инвентарь

Вот детское лото, простейшие вещи «по категориям»:

- Платье, юбка, брюки, шапка, шарф, свитер;
- Кукла, мячик, барабан, мишка, кубики, юла;
- Вилка, тарелка, чашка, нож, ложка, стакан;
- Топор, молоток, иголка, пила, отвертка, плоскогубцы;
- Диван, кресло, шкаф, кровать, стул, стол;
- Карандаш, пенал, ручка, ластик, линейка, тетрадь.

Ваш первоклассник посмотрит на такое лото, сморщив нос: для малышей! Однако, не торопитесь выбрасывать. Чтобы сделать лото для малышей полезным более старшим детям, нужно перестать видеть за картинками вещи - а видеть за ними слова.

Может быть, пару лет назад, когда это лото уже стало слишком простым для пятилетки, вы при помощи этих карточек играли с ним в «четвертый - лишний». Многие родители это делают.

Правила

Выкладывают, например, такой ряд: нож, топор, пила, вилка, - и нужно отбросить лишнее. Чтобы выполнить такое задание, детям требуется сгруппировать эти предметы по другому принципу - в данном случае, по признаку «инструмент, который отделяет что-то от чего-то», лишней окажется вилка.

В ряду: пенал, шапка, стакан, мячик, - лишним окажется мячик, потому что «в остальные вещи можно что-то положить». И так далее. Простор для фантазии в таком простом наборе небольшой, поэтому много не наиграешь. А вот с детьми постарше, как раз, можно.

Попробуйте, пользуясь карточками, на которых изображены вещи, группировать не сами вещи, а слова, которые их обозначают.

1. Самый простой вариант игры: водящий раскидывает все карточки, кроме двух-трех, на любое количество групп. Второй игрок должен угадать принцип, которым руководствовался водящий, и правильно добавить последние карточки в группы.

Начать можно прямо так, раскидав карточки по первой букве названия:

1. Б (брюки, барабан);
2. В (вилка);
3. И (иголка);
4. К (кукла, кубики, кресло, кровать, карандаш);
5. Л (ложка, ластик, линейка);
6. М (мячик);
7. Н (нож);
8. О (отвертка);
9. П (пила, плоскогубцы, пенал);
10. Р (ручка);

11. С (свитер, стакан, стул, стол);
12. Т (тарелка, топор, тетрадь);
13. Ч (чашка);
14. Ш (шапка, шарф, шкаф);
15. Ю (юбка, юла).

Останутся слова диван, платье и молоток. Платье должно быть подложено четвертым в группу на «П», молоток - вторым к мячику, а диван должен образовать отдельную новую группу.

2. Когда ребенок поймет общий принцип игры, можно использовать самые разные признаки слов для выделения групп:

- Род (мужской, женский, средний) - в этом случае слова «кубики», «брюки» и «плоскогубцы» откладываются в сторону, что дает дополнительную подсказку;
- Количество слогов (в этом списке - от 1 (нож) до 4 (плоскогубцы);
- Количество букв ;
- Наличие-отсутствие одной из букв (например, Р);
- Слово начинается на гласную или согласную (первую группу составят отвертка, иголка, юбка и юла);
- И так далее...

3. Очень интересный вопрос с двойными названиями. Да, то, что изображено на картинке, можно назвать двойко (юла или волчок, брюки или штаны, свитер или пуловер, ластик или резинка, и так далее). Это не минус игры, а ее большой плюс, - то, что ее усложняет, то, что расширяет словарный запас ребенка и вводит творческий элемент в те задания, которые он придумывает сам.

Отгадывающему же разрешается определенное количество раз (например, трижды) спросить у водящего, показывая на картинку: «Это что?» - и услышать тот вариант названия, который использовал водящий для своей классификации. Пусть вас не смущает, что игры с лото получились лингвистические, связи в мозгу образуются самые подходящие!



Почему я не кастрюля?

Хорошая игра на развитие дисциплины мышления и формулировок.

Водящий делает утверждение в адрес второго игрока:

- **Ты** - (и некий класс объектов, например:) **кастрюля**.

Ответ предполагается:

- Нет, **я не кастрюля**.

- Почему?

И далее должно быть сформулировано хотя бы одно "почему".

Правила:

1. Ответ должен касаться игрока, а не класса, и быть сформулирован **КАК ОТРИЦАНИЕ**, например:

"**потому что кастрюля - это посуда**" - НЕПРАВИЛЬНАЯ формулировка, это ПРО КАСТРЮЛЮ!

"**потому что Я - не посуда**" - правильно

2. Ответ должен базироваться на одном, неважно, существенном или нет, но общем для всех объектов данного класса признаке или свойстве, например:

"**потому что я не железная**" - НЕПРАВИЛЬНО, кастрюли бывают и не железные

"**потому что я не вся твердая**" - правильно, мягких кастрюль не бывает :)



3. Ответ должен отражать действительность совершенно точно, например:

"потому что в меня нельзя налить суп" - НЕПРАВИЛЬНО, в ребенка можно налить довольно много супа :)

"потому что во мне нельзя готовить еду" - верно.

Игроки через раз меняются ролями.

Можно начать с простого:

я не слон, потому что у меня нет хобота,

я не диван, потому что я не мебель (*"потому что на мне нельзя лежать!"* - не прокатит, лежать на ребенке можно ,

я не самолет, потому что я не летаю,

я не лягушка, потому что...

получается очень веселая чушь и чрезвычайно полезная:

помимо поиска верных обобщений, требует уметь гибко

подстраивать инструменты мышления под заданную

логическую модель...

Удачи!