**Формирование элементарных математических представлений дошкольников в повседневной жизни.**

Каждый родитель хочет видеть в своем ребенке гармонично развитую личность. А какое великое наслаждение вы испытываете, когда ваш ребенок делает успехи в спорте, учебе и т.д. Но для этого мало дать ребенку только хорошо организованную материальную базу. Детям необходимо постоянное участие взрослого в его мире познаний. Помогите своему ребенку пройти дорогами «Почему?», «Зачем?», «Как?», «Откуда?» и т.д.

В данной консультации я предлагаю вам лишь один раздел многоступенчатой работы – ФЭМП.    Этот раздел сможет помочь вашим детям без лишних эмоциональных расстройств и затруднений успешно выполнять математические и логические задачи.

Используя ненавязчивые игровые приемы, вы сможете добиться много. Начинаем с самого простого: ваш ребенок проснулся утром, а вы задаете ему вопросы:

-Тебе нравится сегодняшнее утро?

-А какие части суток ты еще знаешь?

-Когда я тебя забираю из садика?

Во время умывания поиграйте с ребенком в игру «Волшебные цвета». Предложите ему рассказать о цветных зубных щетках. Эта щетка синяя, она папина. А эта – красная- мамина, а эта- зеленая – моя. Обратите внимание на размеры зубных щеток – какая щетка самая длинная (короткая )? Чья она? Пусть ребенок самостоятельно сравнит их методом наложения. Еще обратите внимание на длину ворса, здесь тоже можно сравнить, используя при этом только глазомер. Зубы почистили, а теперь попросите ребенка поставить зубные щетки в порядке возрастания ( убывания) длины.

Пользуясь полотенцем, вдруг вы замечаете, что на полотенцесушителе висят три разных по длине, цвету, ширине, толщине полотенца.

- Маша, а ты знаешь, какое из этих полотенец твое?

- А эти полотенца чьи? Какого они цвета?

- А мое полотенце лучше твоего, т.к. оно длиннее и шире. Хочешь это проверить? (методом наложения) и т.д.. Во время одевания закрепляйте с ребенком порядок очередности надевания на себя  той или иной вещи.

А за приемом пищи вы закрепите знание левой и правой руки, месторасположение ложки, вилки, ножа.

Ориентировка в пространстве включает в себя еще многое: название сторон вы закрепили, теперь закрепите месторасположения стула: за столом, чашка стоит на столе, на блюдце , ложка для супа лежит справа от тарелки, а чайная- на блюдце. Супница находится в центре стола; хлебница- в верхнем правом углу, а сахарница стоит – в левом верхнем; салфетка лежит в левом нижнем углу и т.д.

Еще можно провести небольшую игру «Чего не хватает на столе?» (предварительно не положив вилку нож и др.). Это развивает наблюдательность, логическое мышление, находчивость. Актуальна в этом случае и игра « Что бывает раньше?». Предлагается несколько картинок с изображением режимных моментов (утро- подъем, идет зарядка; день- дети на прогулке, вечер- раздевание перед сном, ночь- спят). Эти картинки нужно расположить в нужной последовательности.

Далее вы выходите из квартиры. Вспомните вместе с ребенком номер квартиры, домашний адрес, номер телефона. Закрепите с ребенком на каком этаже вы живете, сколько всего этажей в вашем доме. Можно посчитать ступеньки, спускаясь вниз; количество дверей на лестничной площадке, а цифры можно закрепить номерами на дверях квартир.

Вот вы и вышли на улицу. Спросите у ребенка:

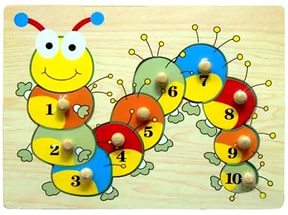
-В какую сторону нужно идти, чтобы попасть в детский сад?

-Сколько дорог нужно перейти? По пути в детский сад уточните время года. Закрепите все времена года, их количество.

Ребенку должно быть всегда интересно с вами.

Детям очень нравятся несложные логические задачи. Они с удовольствием их решают. Например, «На дороге сидят птицы , их 4 , прилетели еще 2. Сколько стало птиц?». Или загадки- шутки можно увидеть проходя мимо. « На дороге сидело 5 воробьев, вы спугнули 2. Сколько воробьев осталось сидеть на дороге?» ( нисколько, т.к. воробьи испугались и улетели). Конечно, необходимо много времени, чтобы так полно провести с ребенком утро, день или вечер. Но если вы будете выполнять хотя бы часть из этих советов , я уверенна в вашем успехе.

Желаю Вам успехов!



**Информационный ресурс nsportal**