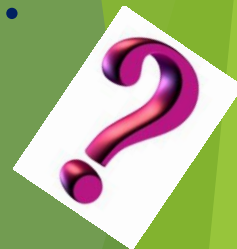


Математический планшет «ГЕОМЕТРИК»

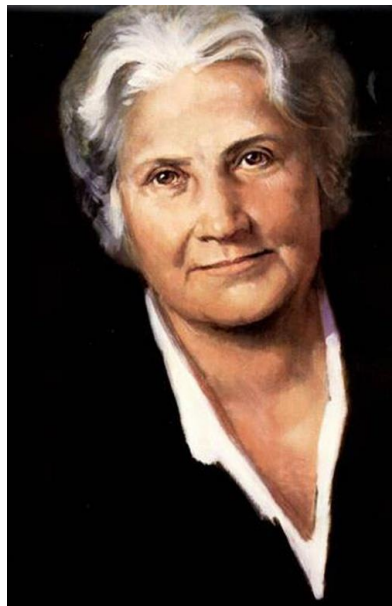
Подготовила:
Воспитатель Магомедова Ф.М

Откуда к нам пришел «Геометрик»? ?

Автор этой дидактической игры точно неизвестен. Ее считают и советской игрушкой, и игрушкой, созданной Вячеславом Воскобовичем, Марией Монтессори, египетским математиком Калемом Гаттегно .



**Вячеслав
Воскобович**



**Мария
Монтессори**

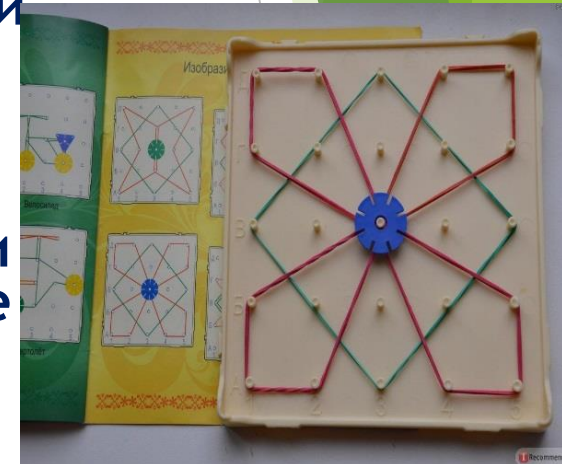


**Калем
Гаттегно**

Что такое «Геометрик»?

Математический планшет «Геометрик» - пособие для детей от 3 до 7 лет. В зависимости от возраста, индивидуальных особенностей детей будет меняться цель и решаемые в ходе игры задачи. Уникальность игры в ее многовариантности. Игру можно использовать в НОД, в индивидуальной и подгрупповой работе, и в самостоятельной деятельности по желанию детей

Геометрик представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено 25 штырьков (5 рядов и 5 столбцов). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения - от букв и цифр до сюжетных картинок. Можно дополнить линии геометрическими фигурами - и эти изображения станут еще более разнообразными и яркими.



Для чего нужен «ГЕОМЕТРИК» и в чем его польза?

- ▶ Развивает когнитивные способности ребенка: пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память.
- ▶ Способствует развитию мелкой моторики рук.
- ▶ Развивает фантазию и творческий потенциал ребенка.
- ▶ Способствует развитию речи во время работы со сказками, стихами, загадками.
- ▶ Формирует познавательные способности ребенка во время решения разного вида задач.
- ▶ Занятия на «Геометрике» расслабляют и снимают физическое и психологическое напряжение.



Благодаря данной игре у ребенка появляется возможность конструировать и рисовать с помощью игрового поля с "гвоздиками" и резинками, предоставляя огромный простор для самостоятельного "рисования".

Растягивая разноцветные резиночки между «гвоздиками» в разных направлениях, ребенок «нарисовать» самые разные изображения. Это могут быть не только геометрические фигуры, но и буквы, цифры, знакомые ребенку предметы несложной формы – кораблик, ракета, цветок, домик, снежинка, ёлка и т. п. Для облегчения можно предложить схемы, по которым дети легко и просто смогут справиться с заданием. Количество схем и сложность зависит от возраста и развития ребёнка



Варианты игр в дошкольном возрасте



Игра «Узор по образцу»

Цель:

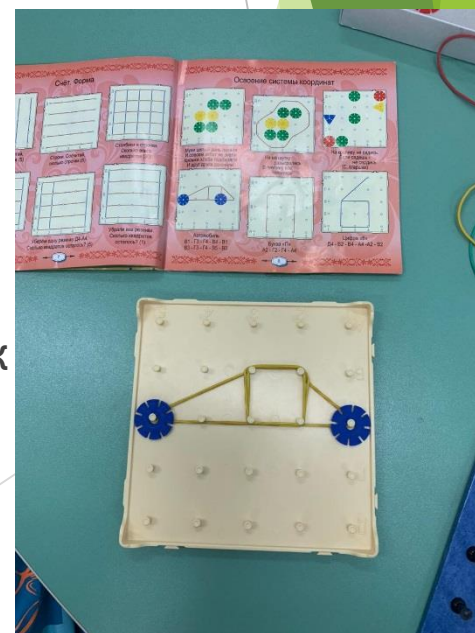
Познакомить детей с игровым материалом, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры:

Воспитатель дает ребёнку планше, а потом, взяв резиночки (небольшое количество), показывает, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резинок может быть не одна, а две, три, да еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать.

В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру. Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны «рисует» воспитатель, с другой - ребенок повторяет рисунок воспитателя.



Игра «Цифры играют в прятки»

Материал: математический планшет, схемы цифр.

Цель: закреплять знание цифр, продолжить учить работать со схемой, развивать моторику рук, творческого воображения, внимания ребенка.

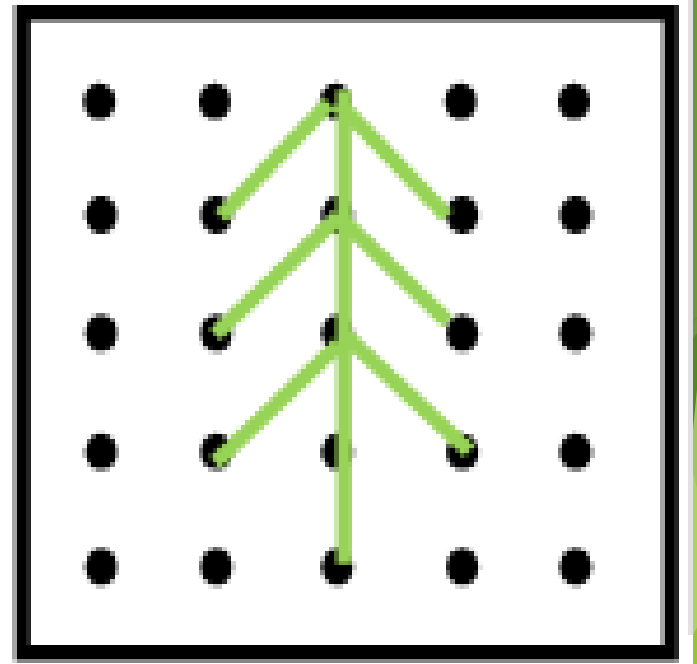
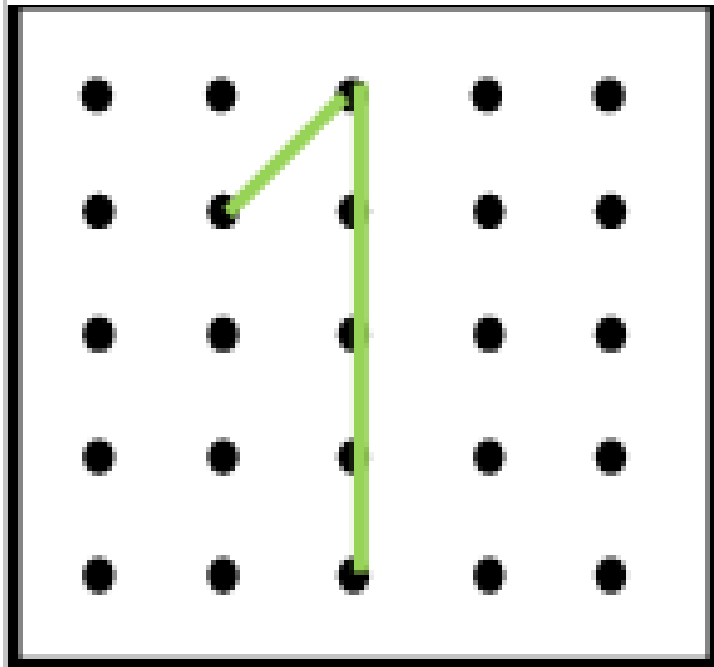
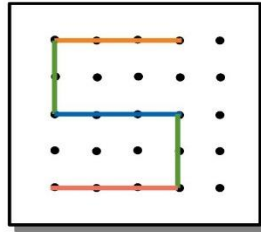
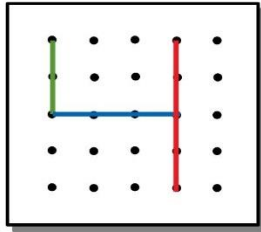
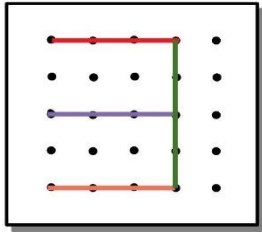
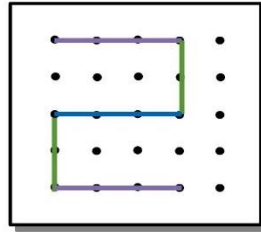
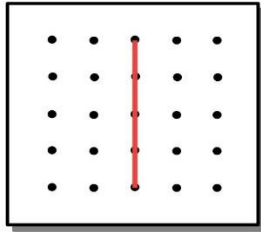
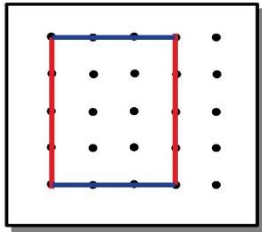
Описание игры: Детям предлагается вспомнить, какие цифры они знают. Задумать любую из цифр. Выложить ее на планшете одним цветом, а затем «спрятать», превратить с помощью резиночек и геометрических фигур во что-либо. По готовности ребёнок представляет всем получившееся изображение, а остальные участники разгадывают, какая цифра «спрятана».

Вариант: Аналогично можно прятать буквы. Игру можно сопровождать загадками или стихами про числа и буквы.

Уровень сложности: цифра рисуется одним цветом, а узор, за который она прячется другим, в этом случае отгадывать будет легче. Для того чтобы усложнить загадку, можно использовать один цвет, либо сочетать цвета так, чтобы спрятанная цифра не была явно видна.

Низкий: по образцу.

Средний: по схеме. **Высокий:** по замыслу.



Игра «Часть и целое»

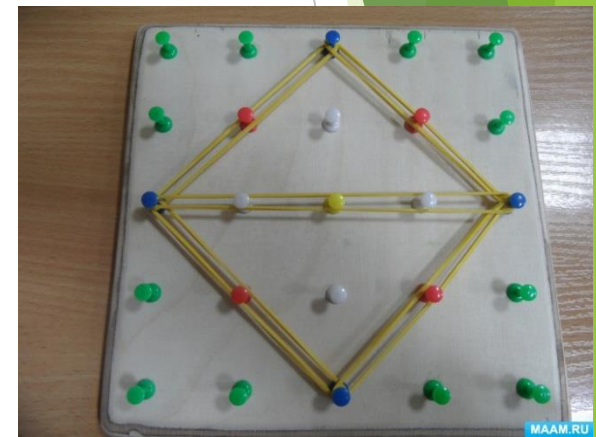
Цель:

развивать глазомер; формировать понятие о том, что предмет можно разделить на несколько равных частей; формировать умение называть части, полученные от деления, сравнивать целое и части, понимать, что целый предмет больше каждой своей части, а часть меньше целого.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры:

Воспитатель выкладывает на планшете большую фигуру, включающую несколько рядов гвоздиков, например трапецию, прямоугольник, треугольник. Затем предлагает ребенку поделить ее на равные части, проводя «линии» резиночками или разделить на максимальное количество частей (какое, посчитайте вместе) и назвать эти кусочки - геометрические фигуры.



Игра «Чудесные превращения»

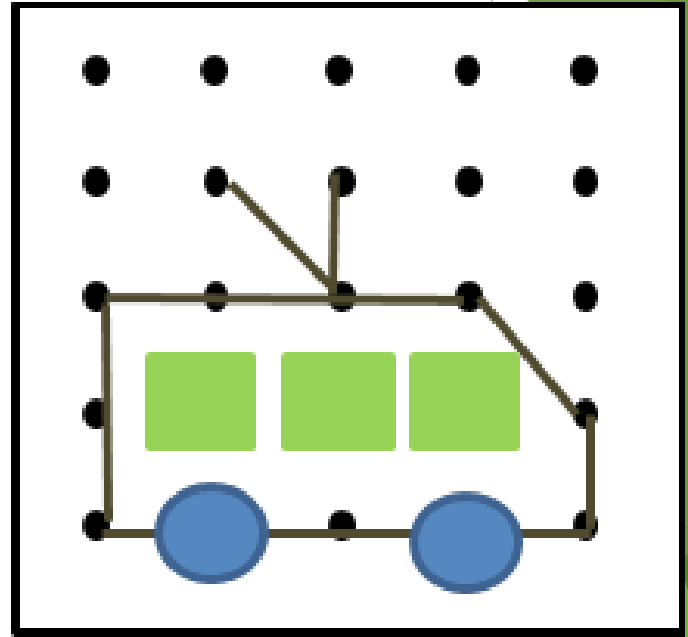
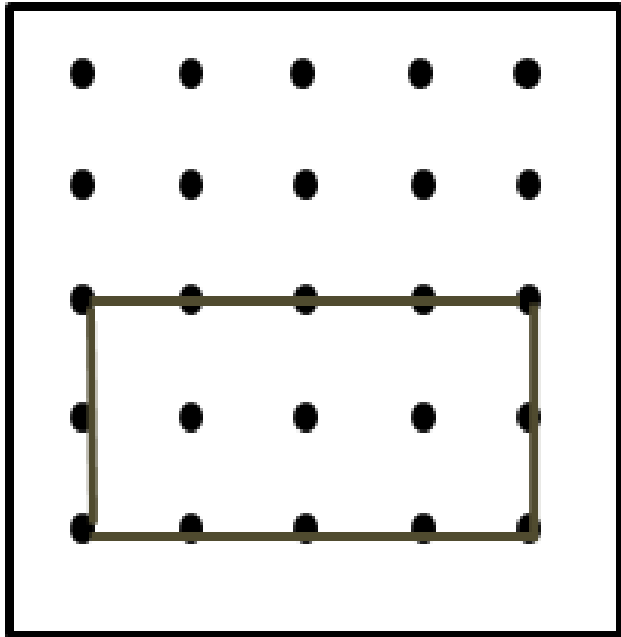
Материал: математический планшет, набор резиночек для творчества, геометрические фигуры.

Цель: развитие творческих способностей, воображения, меткой моторики рук.

Описание игры: «Оживляем» геометрические фигуры: на поле изображается квадрат, прямоугольник или треугольник, линия прямая или ломаная, а затем с помощью резиночек и геометрических фигур картина «дорисовывается», например, прямоугольнику добавляются круглые колеса, квадратные окна и получается автобус.

Дети рассказывают, во что превратилась фигура.

Вариант: Дети играют в парах. По очереди дополняют картинку с помощью изображения одного элемента. Рассказывают, что изображено на картине, какие геометрические фигуры они использовали и сколько.



Игра «Сколько гвоздиков внутри»

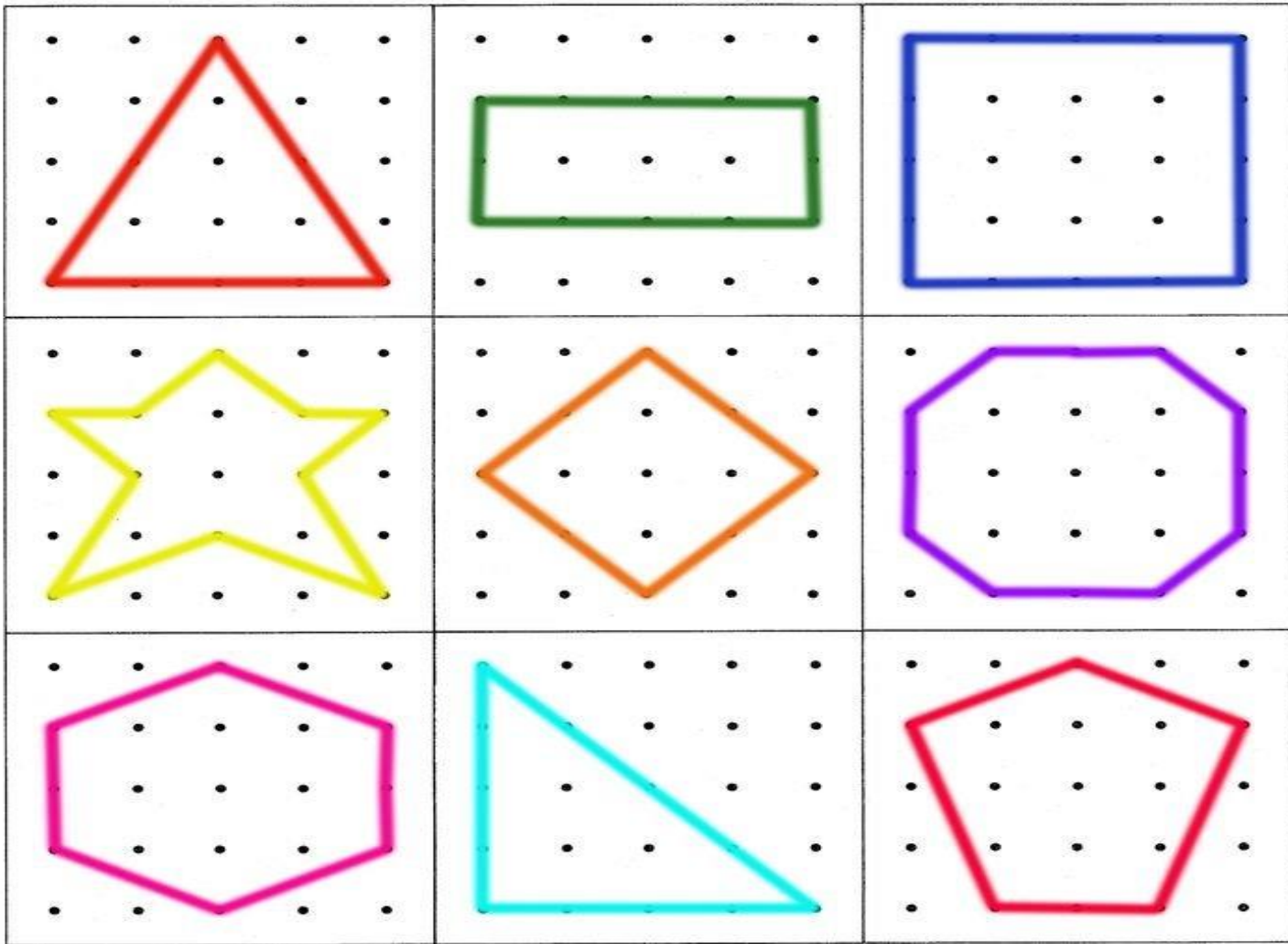
Цель:

упражнять в объединении, дополнении множеств, удалении из множества части или отдельных его частей.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры:

Воспитатель дает задание ребенку «нарисовать» резинками фигуру, внутри которой будет один гвоздик. Теперь такую фигуру, в которой будет два гвоздика. Теперь пусть ребенок придумает самые разные фигурки, внутри которых только один, не занятый резинками гвоздик. Другое задание: придумать фигуру, внутри которой ни одного гвоздика.



Игра «Загадки»

Цель: развивать умение создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения); анализировать форму предметов в целом и из отдельных частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, по представлению; развивать фантазию и речь.

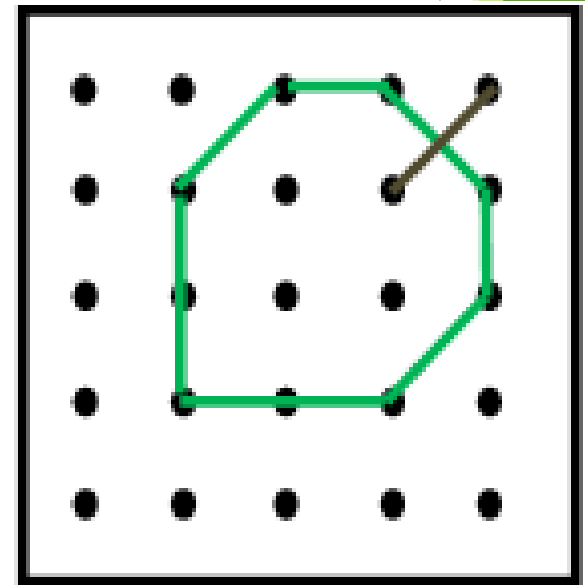
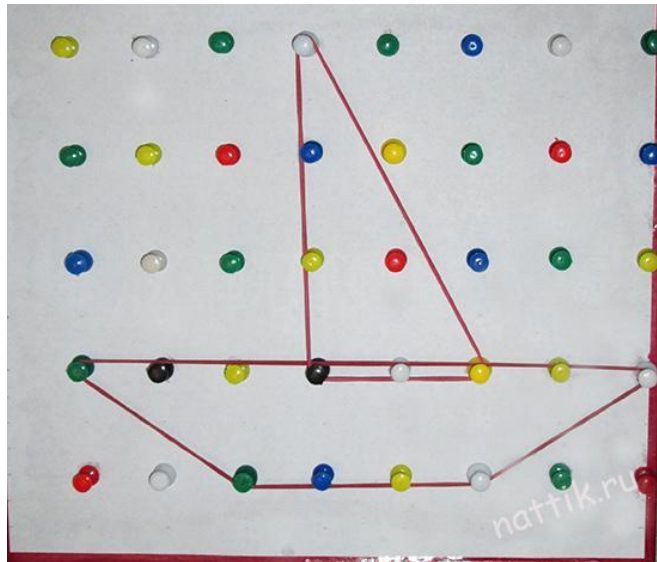
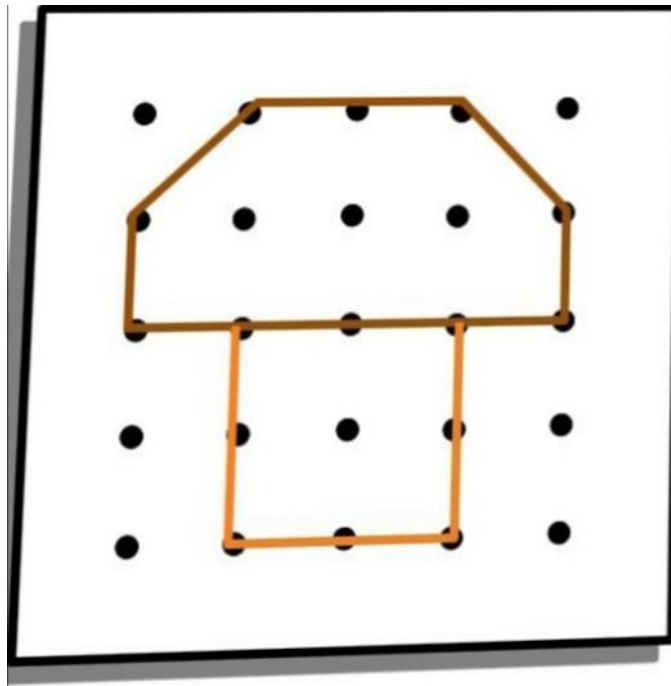
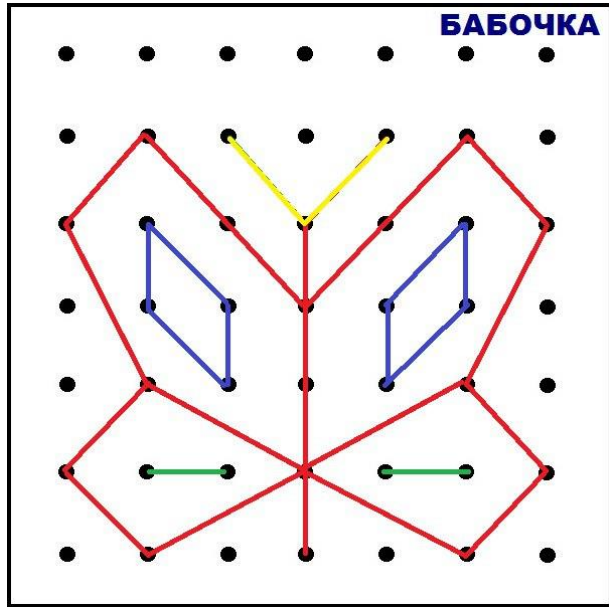
Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры:

Воспитатель загадывает загадки, а отгадки ребенок «рисует» резиночками на планшете.

Варианты загадок:

1. От ветра он не прячется, а, грудь, подставив, катится. (Парусник)
2. Под сосною у дорожки Кто стоит среди травы? Ножка есть, но нет сапожка, Шляпка есть - нет головы. (Гриб)
3. Летом вырастают, осенью опадают. (Листья)
4. Вставь в замочек, поверни. Дверь любую отопри
Ростом мал, но так могуч. Называется он... (ключ)!
5. Спал цветок и вдруг проснулся - Больше спать не захотел.
Шевельнулся, встрепенулся, Взвился вверх и улетел. (Бабочка)



«Занимательные задачи»

Всем известны задачи со счетными палочками. При работе с ними возникают некоторые неудобства, во-первых при выкладывании они сдвигаются, что нарушает форму фигуры, во-вторых существуют задачи, при решении которых, недостаточно длинны палочки, например, разделить квадрат на два треугольника.

С помощью математического планшета и резиночек для творчества эти проблемы легко решаются, у ребенка появляется возможность для развития творчества и мелкой моторики рук.

Материал: математический планшет, набор маленьких резиночек для творчества.

Цель: упражнять в умении составлять геометрические фигуры с помощью определенного количества резиночек, пользуясь приемом «пристроения». Уточнение представлений детей о геометрических фигурах; их элементарных свойствах (количество углов и сторон)

Описание игры. Воспитатель предлагает детям отсчитать 5 резиночек, проверить и положить их перед собой. Затем говорит: "Скажите, сколько потребуется резиночек, чтобы составить треугольник, для одной стороны используем одну резиночку. Сколько потребуется резиночек для составления двух таких треугольников? У вас только 5 резиночек, но из них надо составить тоже 2 треугольника. Подумайте, как это можно сделать, и составляйте". При обсуждении пользоваться выражением "пристроил к одному треугольнику другой снизу" (слева и т.д.)

Составить 2 равных треугольника с помощью 5 резиночек.

Составить 2 равных квадрата с помощью 7 палочек.

Игра «Столбики»

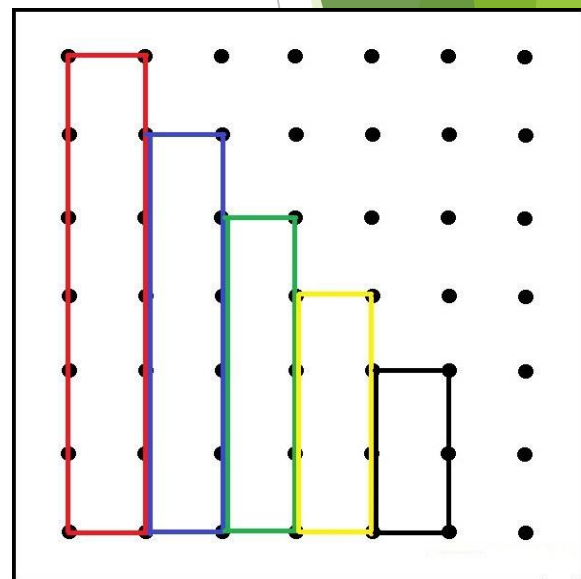
Цель:

совершенствовать умение сравнивать несколько предметов по высоте; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные выше и ниже.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.

Описание игры:

Воспитатель «рисует» линию определенной высоты, и предлагает ребенку рядом изобразить линию выше и ниже. Задать ребенку вопрос: какой столбик выше: желтый или розовый и т.д.



Полезные ссылки:

<https://www.maam.ru/detskijasad/matematiceskii-planshet-svoimi-rukami.html>

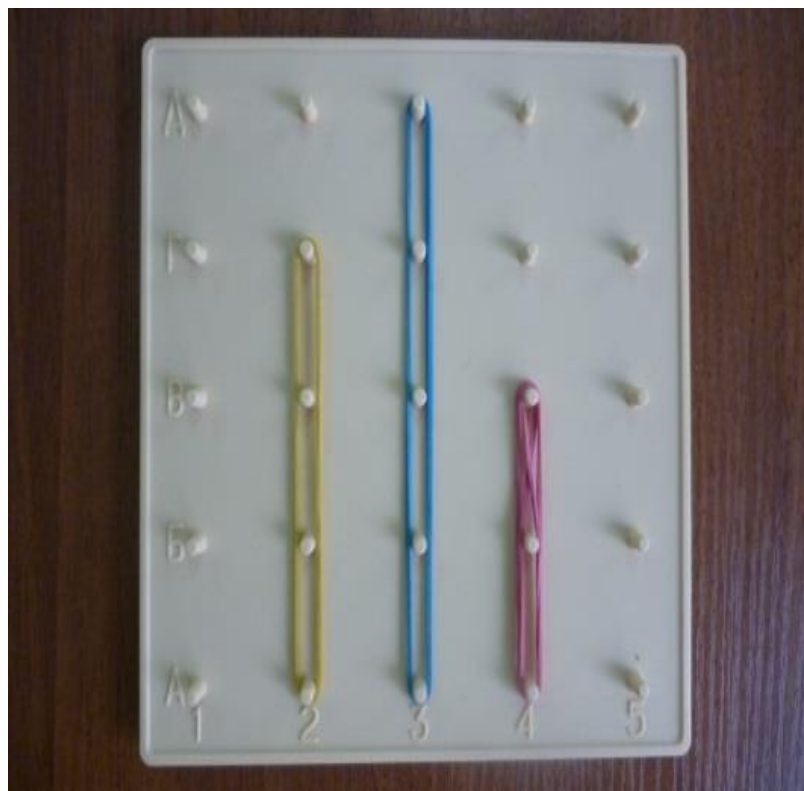
<https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2019/06/30/shemy-dlya-matematiceskogo-plansheta-igry-s>

<https://corvet-igra.ru/catalog/matem-planshet/>

Практическая часть. Задания.

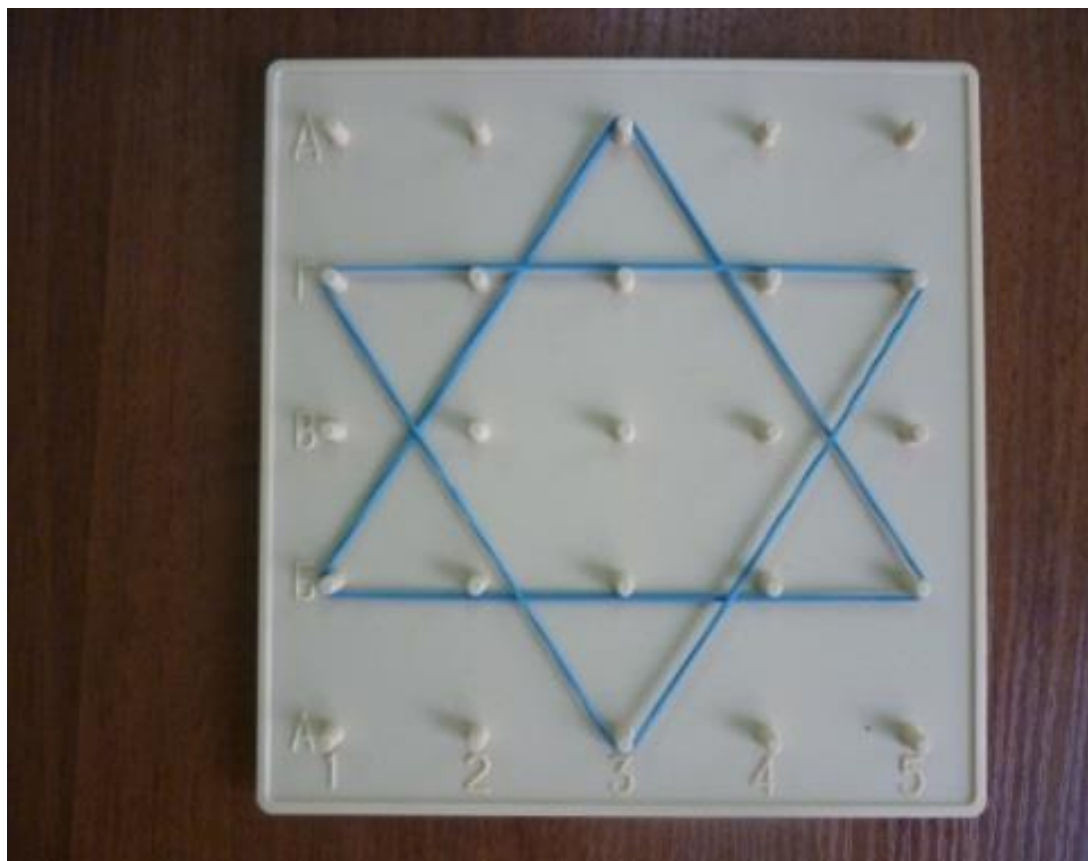
Задание 1.

На столе лежат 3 карандаша разной длины. Как удалить из середины самый длинный карандаш, не трогая его?



Задание 2.

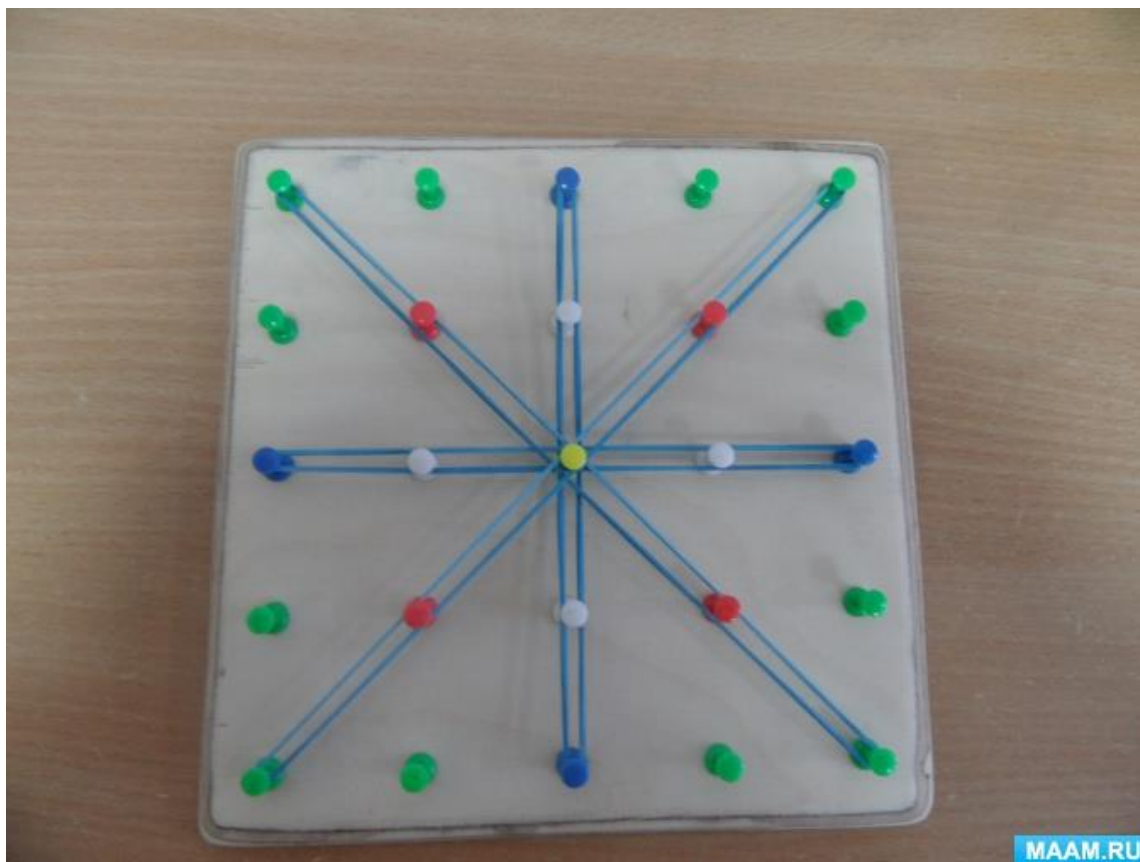
Как расположить 2 одинаковых треугольника, чтобы треугольников стало 8?



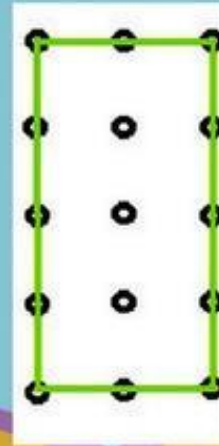
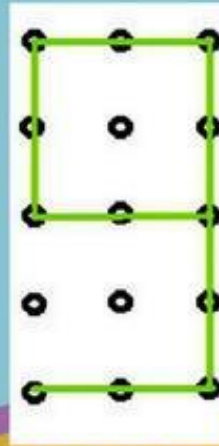
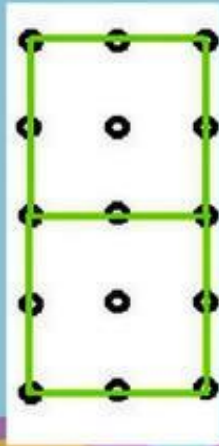
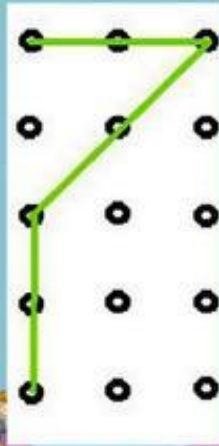
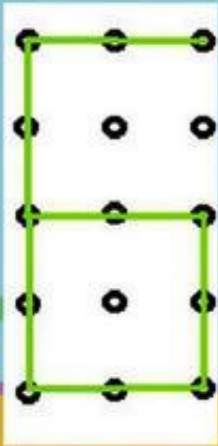
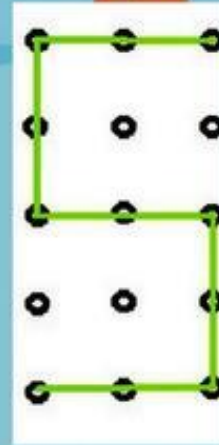
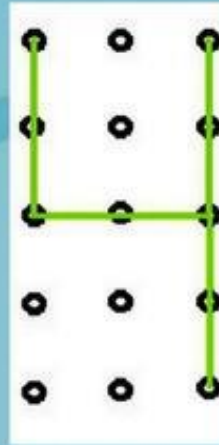
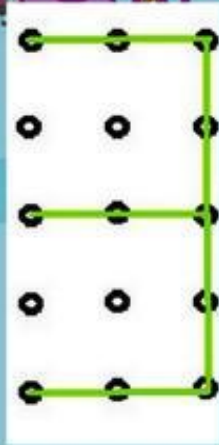
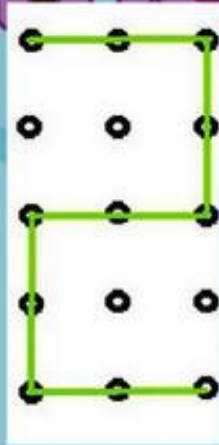
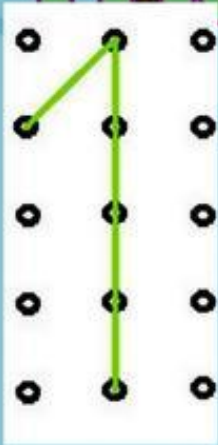
Задание 3. Отгадайте загадку и «нарисуйте» резиночками на планшете.

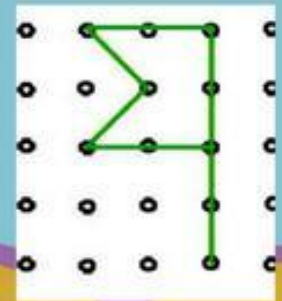
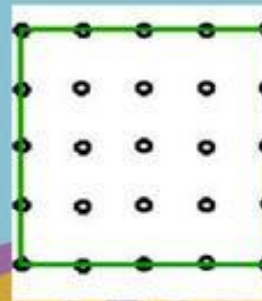
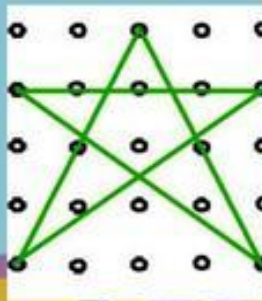
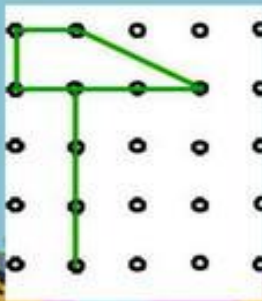
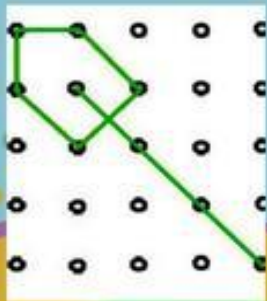
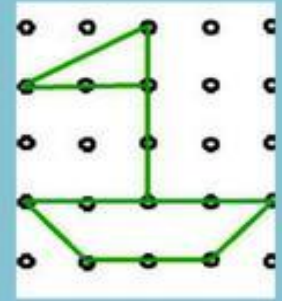
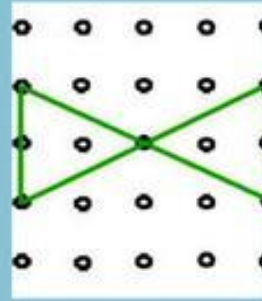
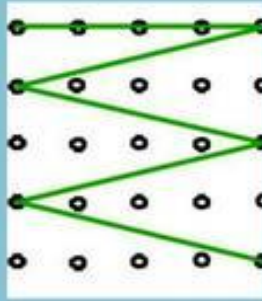
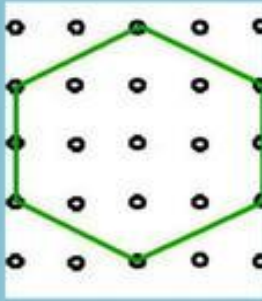
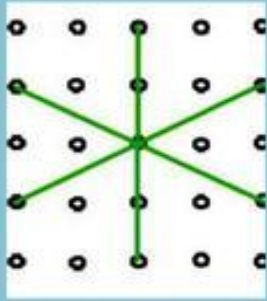
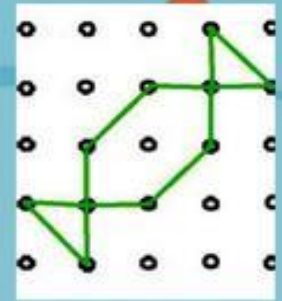
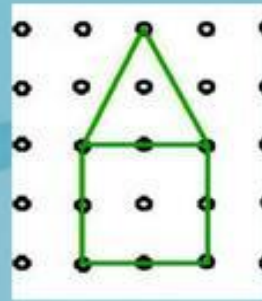
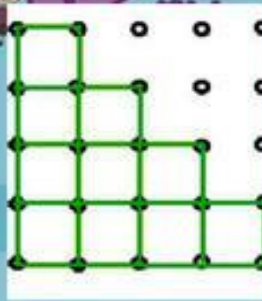
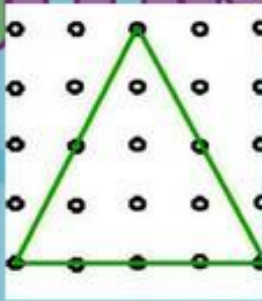
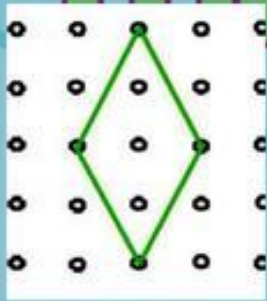
Что за звездочки резные
на пальто и на платке?

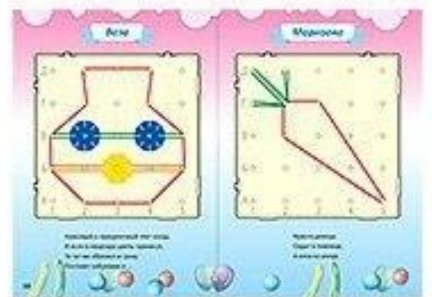
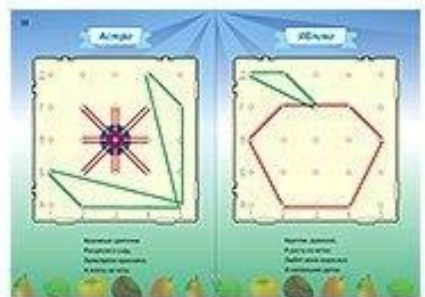
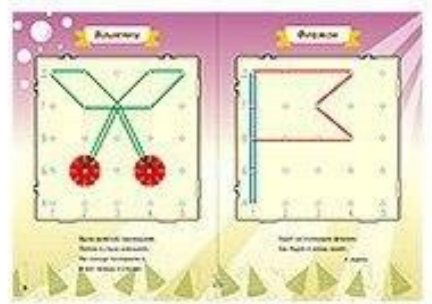
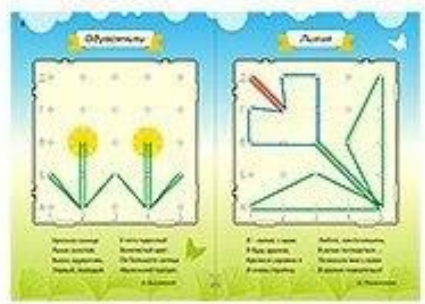
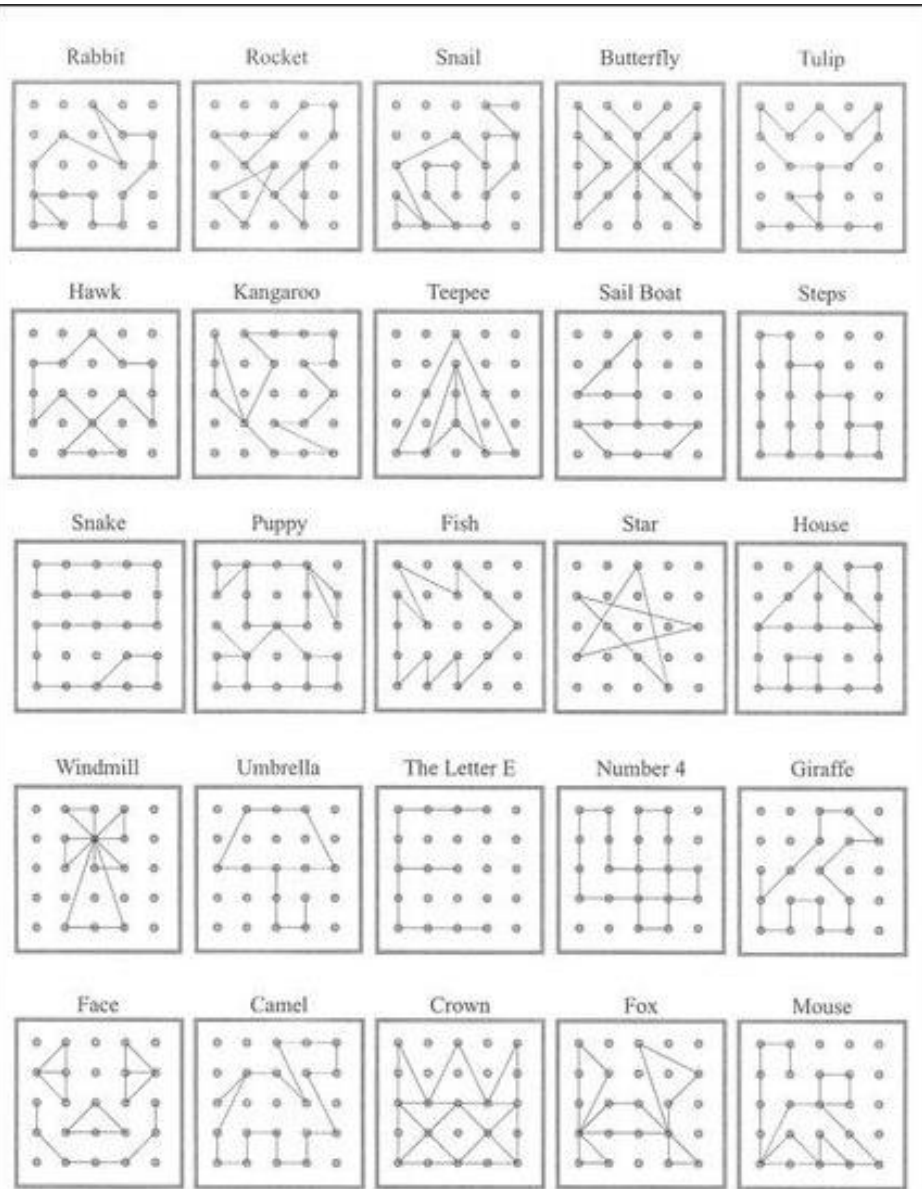
Все сквозные, вырезные,
А возьмешь - вода в руке.

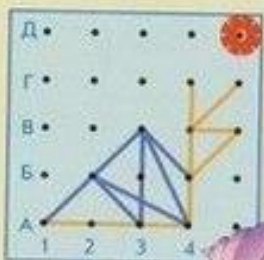


mamere.ru

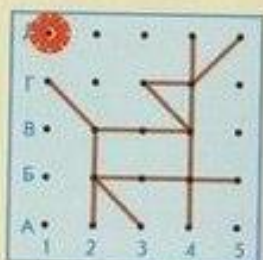




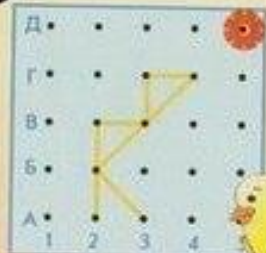




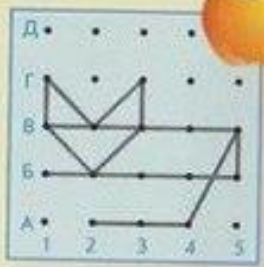
А улитка - далеко.



А телянок озабочен тем, Что яблоко мало.

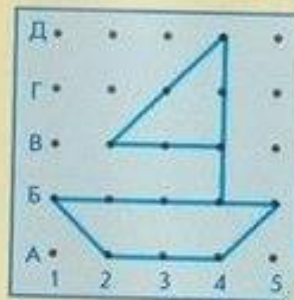


А цыпленок - тем, Что очень велико и тяжело.

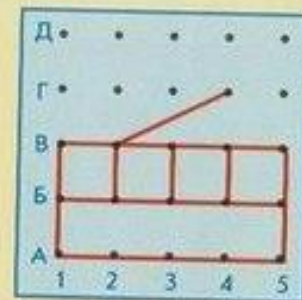


А котенку всё равно: Кислое - зачем оно?

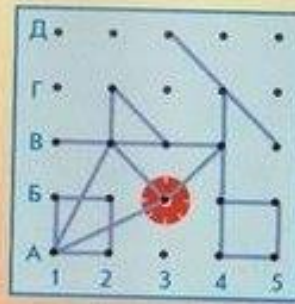
Транспорт.



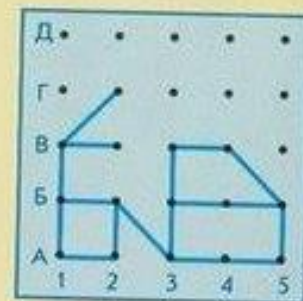
Парусная лодка



Троллейбус



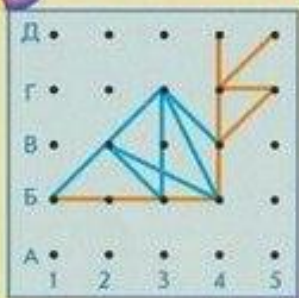
Велосипед



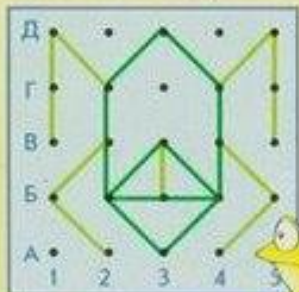
Мотороллер



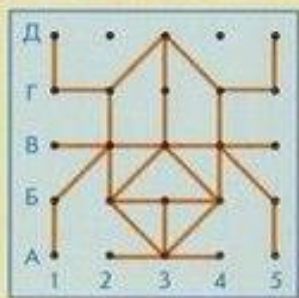
Иллюстрируем стихи.



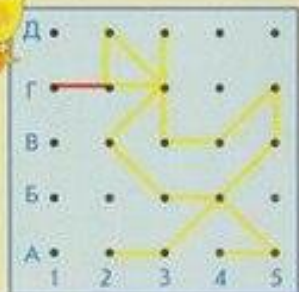
Повстречал улитку жук:
- Ты не бойся, я твой друг!
Что наставила рога
На меня, как на врага?



Лягушонок "квак-квак",
А утенок "кряк-кряк".

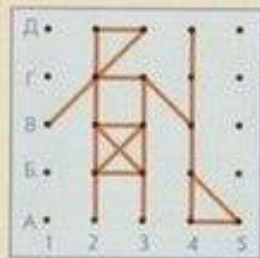


Коль друзей встречать рогами,
Станут все они врагами.

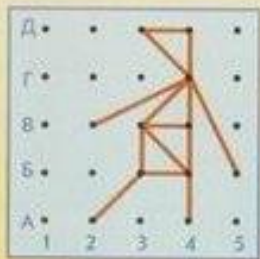


Все сказали, все спросили
Хорошо поговорили.

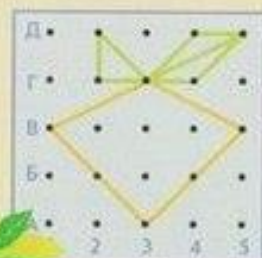
Иллюстрируем сказку "РЕПКА"



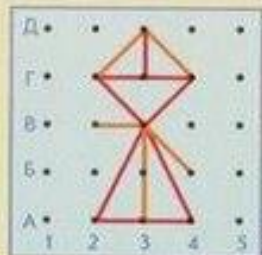
Посадил дед репку.



Пошел Дед репку рвать.
Тянет - потянет,
Вытянуть не может.



Выросла репка
Большая - пребольшая.



Позвал Дед Бабку.
Бабка за Дедку,
Дедка за репку,
Тянут - потянут,
Вытянуть не могут.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!

