**Актуальность**

 Обучение ребенка математике – это долгий процесс, направленный на приложение огромных стараний не только наставником, но и учеником. Дидактические игры по математике для младших школьников призваны разнообразить обучающий процесс, поднять степень результативности усвоения и понимания математических основ.

 Дидактические игры проводятся с целью повышения уровня информированности ребенка об окружающем мире. Они вырабатывают наблюдательность, учат фиксировать и находить отличия между предметами, сравнивая их по разным характеристикам. В ходе игрового процесса дети учатся находить элементарные причинно – следственные связи.

 Ориентиры и требования к обновлению содержания школьного образования очерчивают ряд достаточно серьёзных требований к уровню организации познавательного развития школьников, частью которого является формирование элементарных математических представлений. В связи с этим возникла проблема, как обеспечить математическое развитие детей, отвечающее современным требованиям ФГОС. Принято считать, что математика – наука серьёзная, сухая, скучная, поэтому многие педагоги стараются «выдержать тон», организованная деятельность с детьми по формирование элементарных математических представлений обычно носит примитивный характер. Передо мной как перед воспитателем встал вопрос о том, как пробудить интерес у детей к математике. Работая с группой детей с ОВЗ, я отметила недостаточный уровень познавательной активности, незрелость мотивации к образовательной деятельности, сниженный уровень работоспособности и самостоятельности. Поэтому поиск и использование активных форм обучения является одним из необходимых средств повышения эффективности коррекционно-развивающего процесса в работе воспитателя.

 Чтобы увлечь ребенка, математический обучающий материал должен преподноситься ему в игровой форме. И как нельзя лучше в этом поможет настольная дидактическая игра: «Поймай рыбку».

 **Новизна и оригинальность** данной игры заключается в повышении познавательного интереса детей к формированию элементарных математических представлений через создание нетрадиционного математического пространства и использование игрового материала в активной двигательной деятельности.

 **Цель:** закрепление умений совершать арифметические действия в пределах 10.

 **Задачи:**

1) Тренировать детей в решении примеров в пределах 10;

2) Закреплять знания о составе числа;

3) Совершенствовать навыки счета в решении примеров;

4) Учить пользоваться математическими знаками;

5) Развивать математическую память и логическое мышление;

6) Способствовать развитию речи детей при ответе полным предложением;

7) Развивать усидчивость, желание довести начатое дело до конца.

 **Возрастная категория:**Данная игра будет полезна для обучающихся 1-2 классов.

 **Материал, используемый при создании игры:** Цветной картон, скотч, распечатанные цифры и примеры.

 **Порядок изготовления игры:** Данная игра выполнена своими руками. Нарисовала и вырезала рыбок из цветного картона, наклеила на них распечатанные примеры. На имитированные ведерки (стаканчики) приклеила вырезанную в форме круга цифру – 6,8,10.

 Оборудование: стаканчики с цифрами 6,8,10; рыбки с примерами.

 **Инструкция к применению дидактической игры:**

1 вариант игры: Детям раздаются макеты ведерок с цифрами. Ведущий достает из коробки рыбку с написанным на боку арифметическим действием и задает вопросы. Ответы должны быть построены соответственно заданному вопросу.

Например:

Вопрос: Это чья рыбка?

Ответ: Это моя рыбка.

Вопрос: Кому достанется эта рыбка?

Ответ: Эта рыбка достанется мне.

Вопрос: В чье ведро попадет эта рыбка?

Ответ: Эта рыбка попадет в мое ведро.

Вопрос: Эта рыбка из чьего ведра?

Ответ: Эта рыбка из моего ведра.

 Дети должны мысленно составить ответ на арифметическое действие на боку рыбки с номером на ведерке.

2 вариант игры: - Ребята, нужна ваша помощь. Срочно нужно помочь рыбаку разложить рыбки по ведеркам. Но в ведерки помещаются рыбки только на 6 кг, 8 кг и 10 кг. Смотрите не ошибитесь и будьте внимательны!

 Дети должны мысленно составить ответ на арифметическое действие на боку рыбки и положить рубку в ведерко с нужной цифрой. Решая пример детям необходимо полностью проговаривать пример и называть ответ. Побеждает тот, у кого к концу игры рыбок окажется больше.

 **Варианты применения:** Успешно использую данную дидактическую игру с обучающимися 1-2 классов, а также в индивидуальной и групповой работе.