

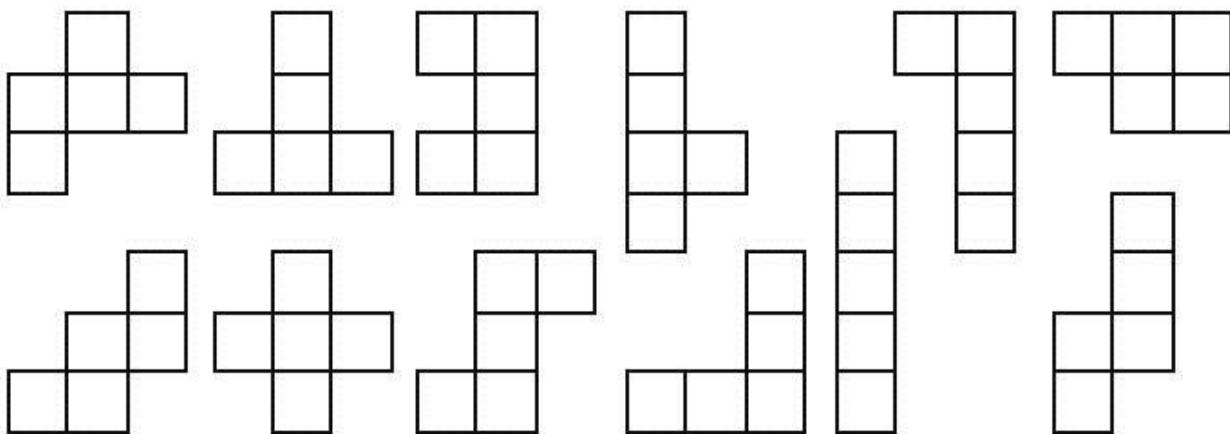
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №117 Тракторозаводского района Волгограда»

ЛОГИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ГОЛОВОЛОМКИ

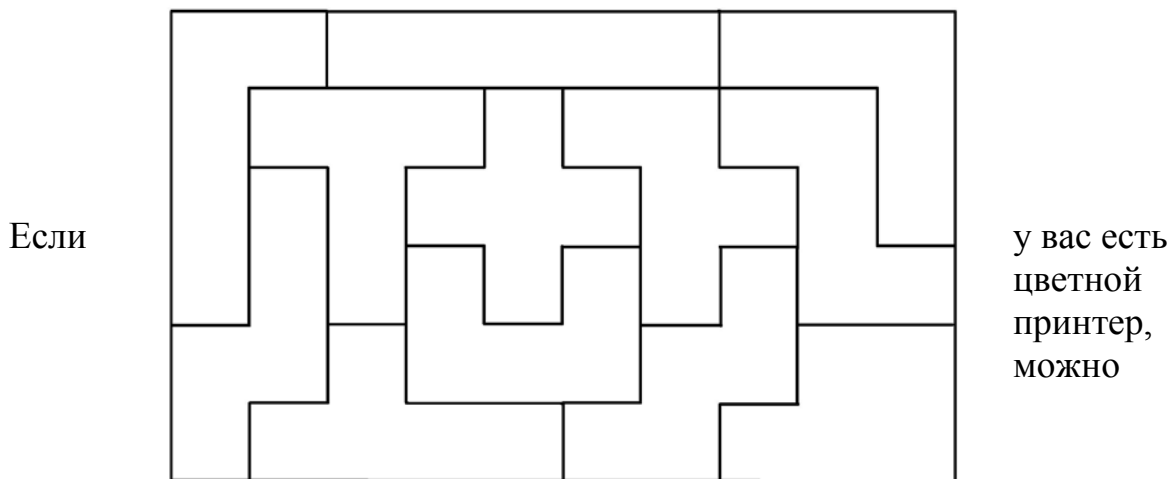


В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра зажигающая огонёк пытливости любознательности».

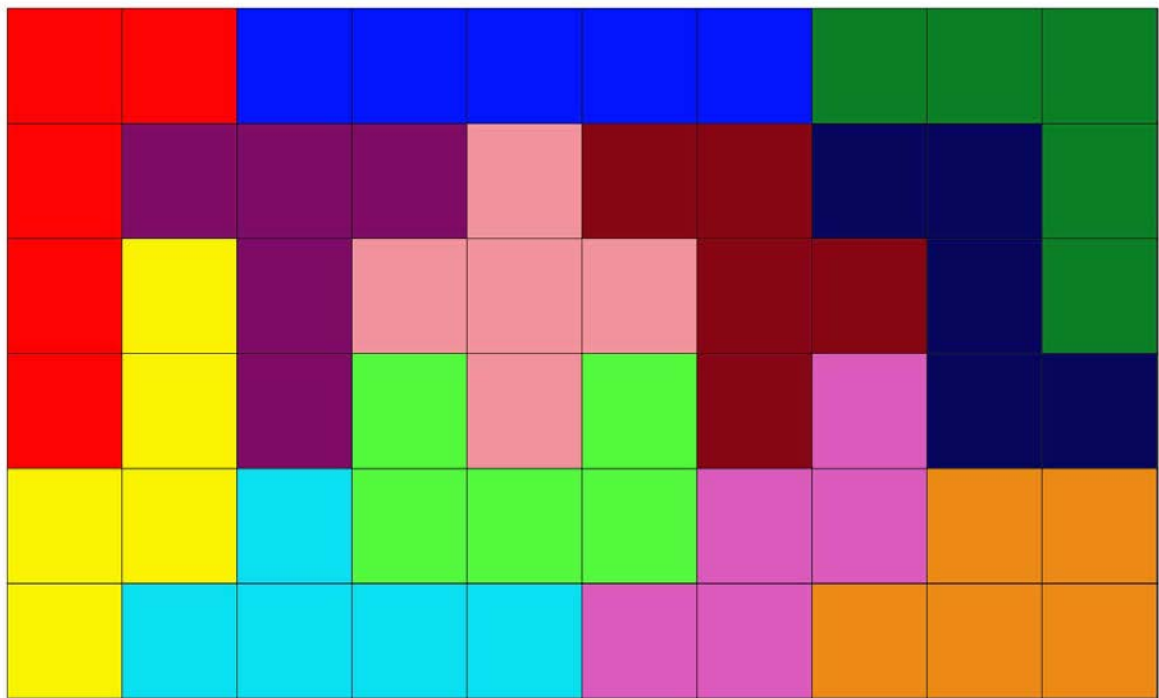
Пентамино — очень популярная логическая игра и головоломка одновременно. Элементы в игре — плоские фигуры, каждая из которых состоит из пяти одинаковых квадратов. Всего в игре участвует 12 элементов. Вот посмотрите на рисунок - так выглядят детальки пентамино. Сделать такую игру совсем просто.



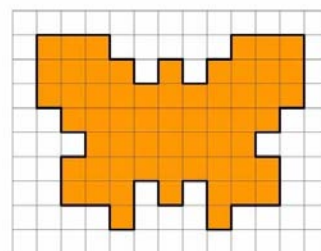
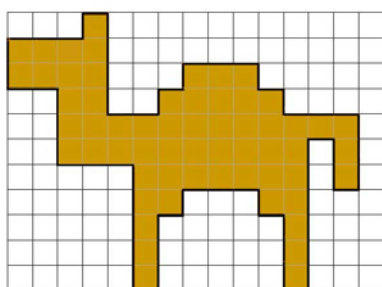
Распечатайте вот этот лист и наклейте его на картон, оставьте под прессом (книги, альбомы) до высыхания. Разрежьте детальки. Игра готова.

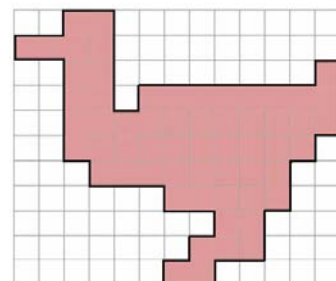
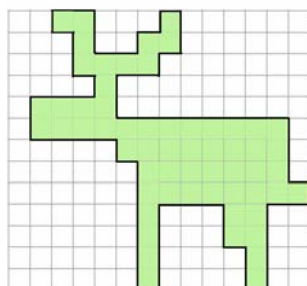
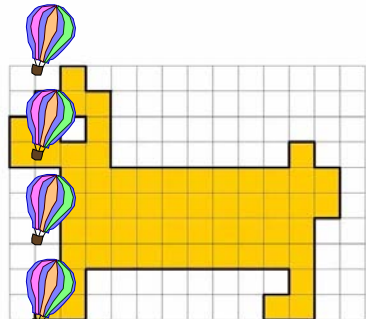
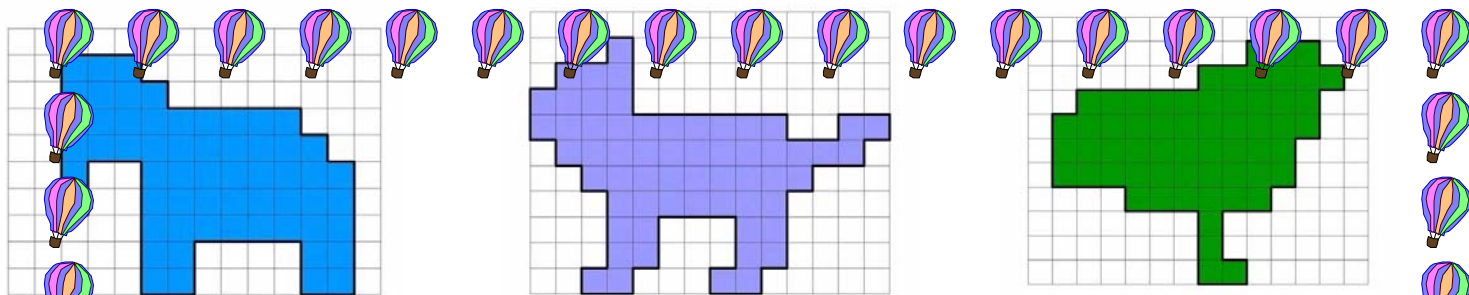


распечатать вот этот шаблон. Кстати, на этой картинке одно из заданий - собрать из всех деталей прямоугольник без "дырочек". Это самая распространённая задача в пентамино — сложить из всех фигурок, без перекрытий и зазоров, прямоугольник. Поскольку каждая из 12 фигур включает в себя 5 квадратов, то прямоугольник должен быть площадью 60 единичных квадратов. Возможны прямоугольники 6×10 , 5×12 , 4×15 и 3×20 .



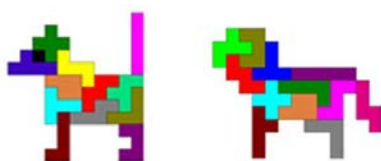
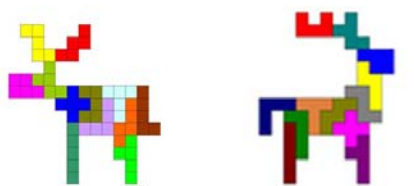
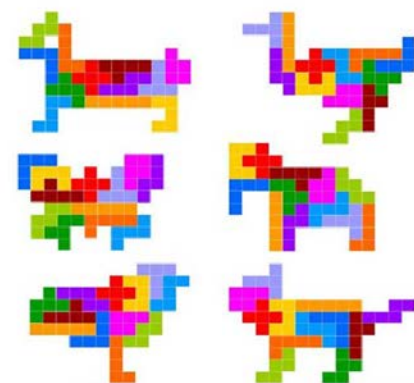
А это карточки задания для малышей. Посмотрите, какие интересные фигурки можно сложить из деталей головоломки.





Ну и
напо
следо

к, небольшая подсказка к
заданиям и еще парочку заданий просто так



Игра "Фигуры"

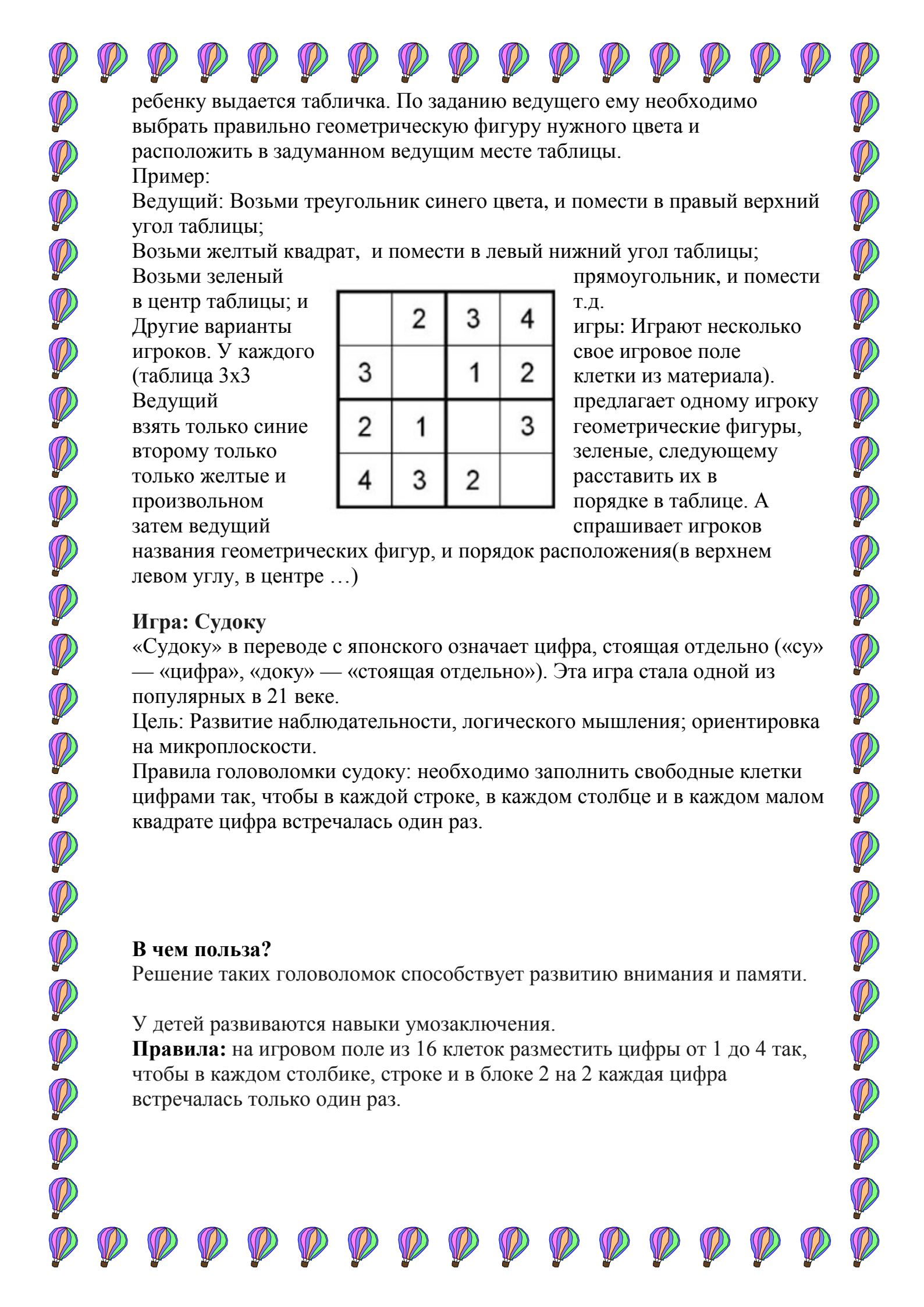
Цель:
логического
ориентации
Материал:
любого

разного

"Геометрические

формирование
мышления,
на листе, на клетках.
таблица 3x3 клетки из
материала, набор
геометрических фигур
(треугольник, квадрат,
прямоугольник)
цвета. Ход игры:





ребенку выдается табличка. По заданию ведущего ему необходимо выбрать правильно геометрическую фигуру нужного цвета и расположить в задуманном ведущим месте таблицы.

Пример:

Ведущий: Возьми треугольник синего цвета, и помести в правый верхний угол таблицы;

Возьми желтый квадрат, и помести в левый нижний угол таблицы;

Возьми зеленый

в центр таблицы; и
Другие варианты

игроков. У каждого

(таблица 3x3

Ведущий

взять только синие

второму только

только желтые и

произвольном

затем ведущий

названия геометрических фигур, и порядок расположения(в верхнем левом углу, в центре ...)

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 2 | 3 | 4 |
| 3 | | 1 | 2 |
| 2 | 1 | | 3 |
| 4 | 3 | 2 | |

прямоугольник, и помести
т.д.

игры: Играют несколько

свое игровое поле

клетки из материала).

предлагает одному игроку

геометрические фигуры,

зеленые, следующему

расставить их в

порядке в таблице. А

спрашивает игроков

Игра: Судоку

«Судоку» в переводе с японского означает цифра, стоящая отдельно («су» — «цифра», «доку» — «стоящая отдельно»). Эта игра стала одной из популярных в 21 веке.

Цель: Развитие наблюдательности, логического мышления; ориентировка на микроплоскости.

Правила головоломки судоку: необходимо заполнить свободные клетки цифрами так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом малом квадрате цифра встречалась один раз.

В чем польза?

Решение таких головоломок способствует развитию внимания и памяти.

У детей развиваются навыки умозаключения.

Правила: на игровом поле из 16 клеток разместить цифры от 1 до 4 так, чтобы в каждом столбике, строке и в блоке 2 на 2 каждая цифра встречалась только один раз.