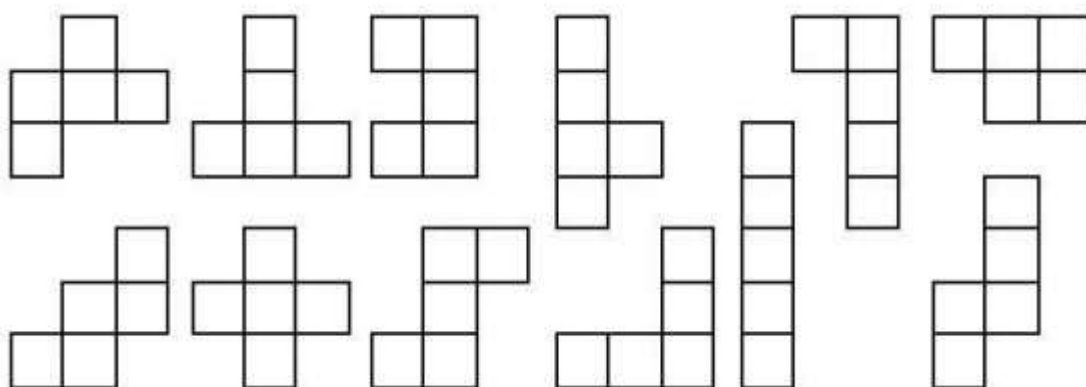


## Картотека логико–математических игр для дошкольников

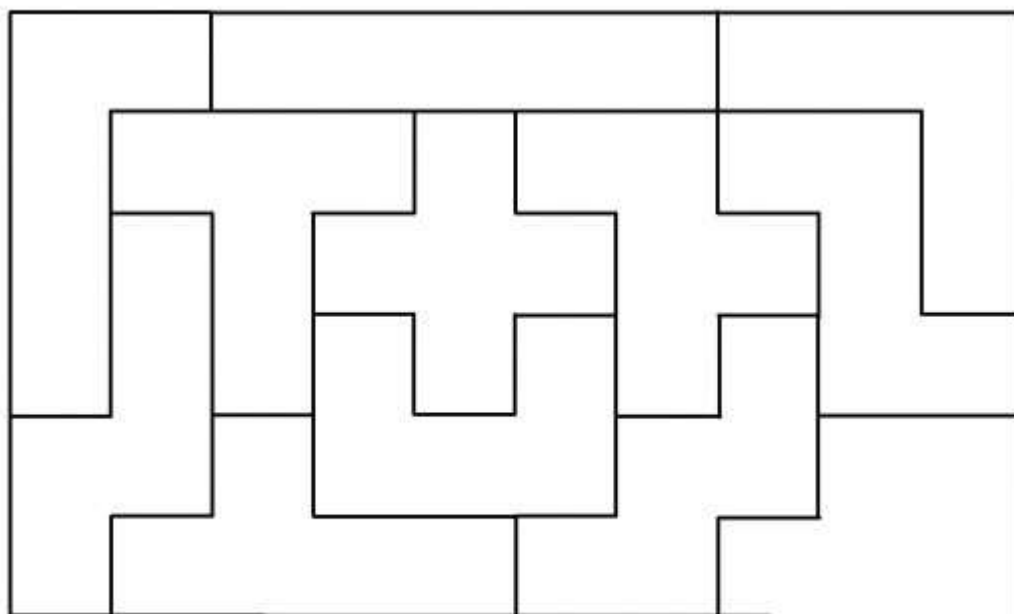
В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра зажигающая огонёк пытливости любознательности».

**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.

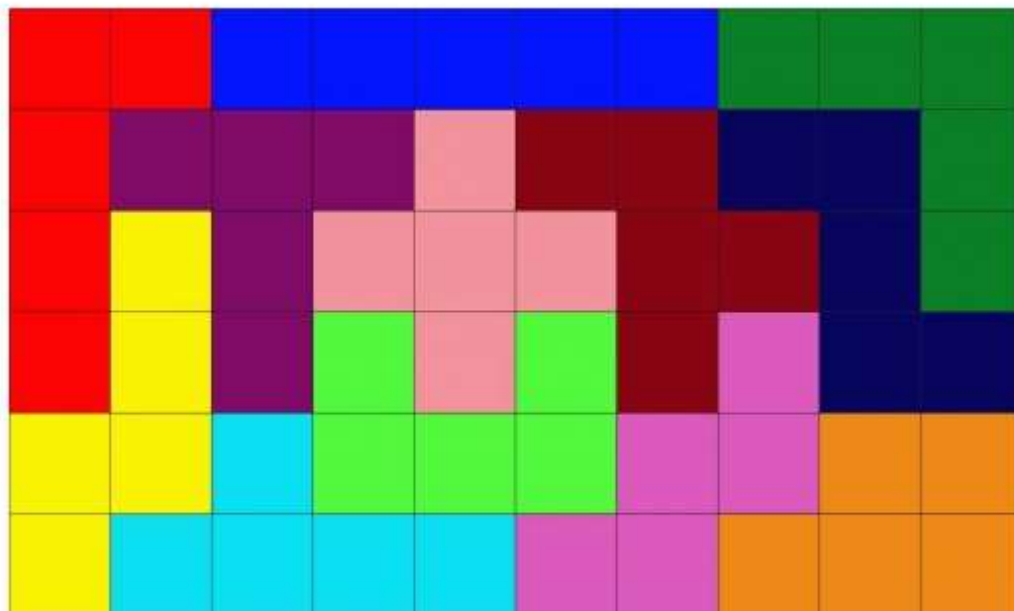
Вот посмотрите на рисунок - так выглядят детали пентамино. Сделать такую игру совсем просто.



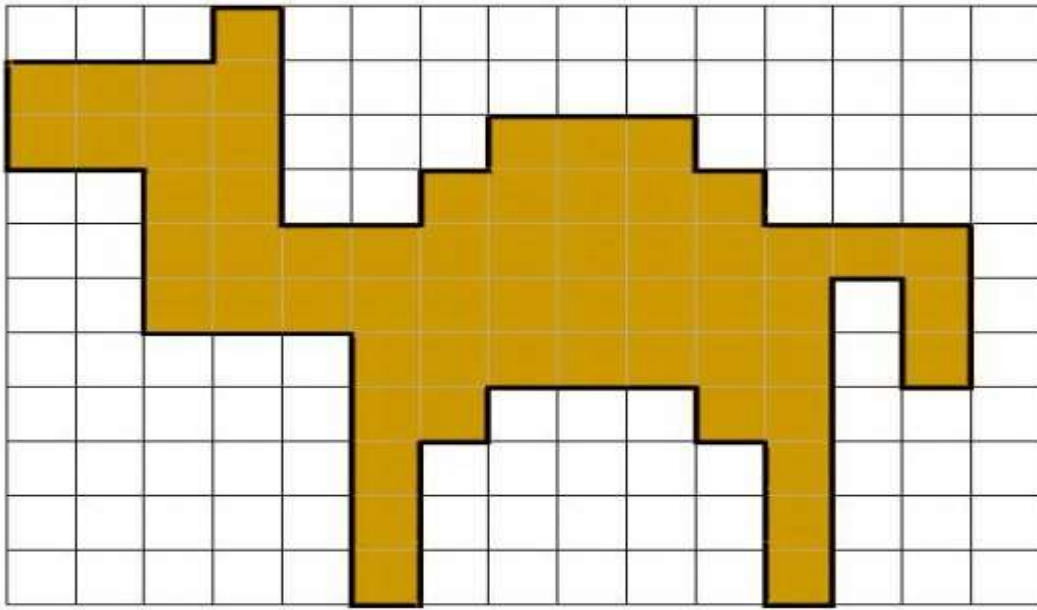
Распечатайте вот этот лист и наклейте его на картон. оставьте под прессом (книги, альбомы) до высыхания. Разрежьте детали. Игра готова.

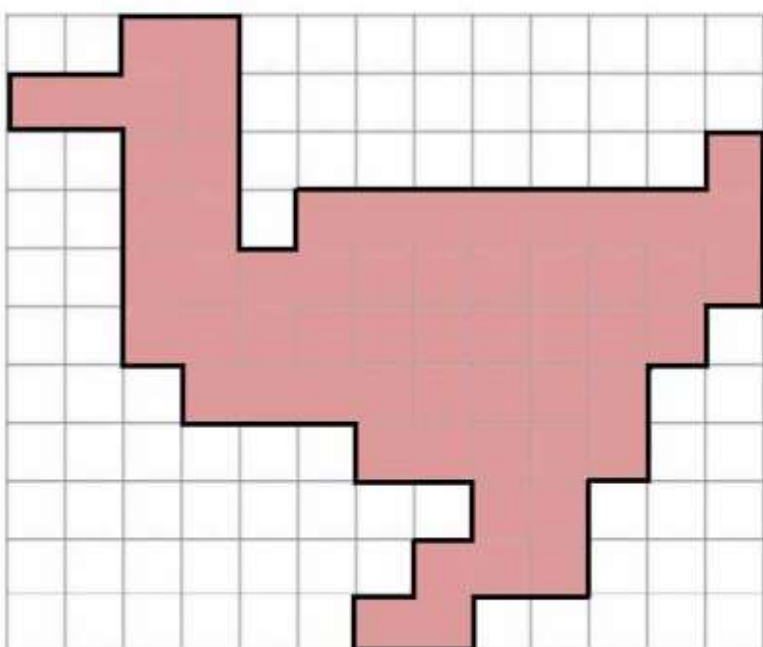
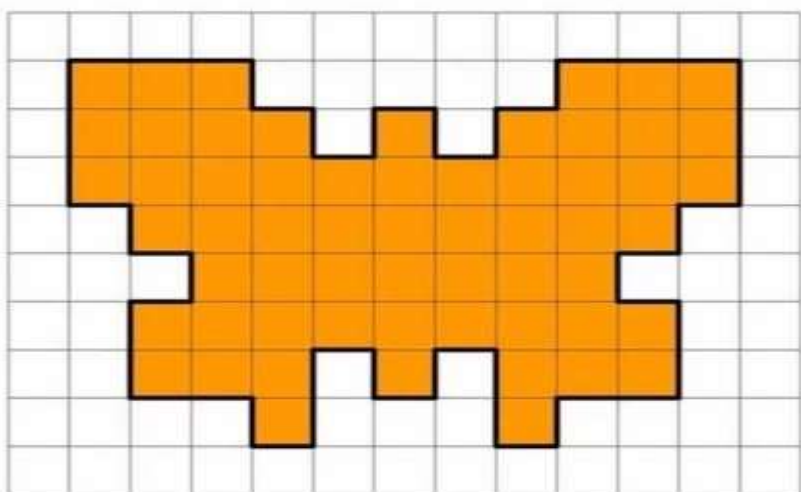


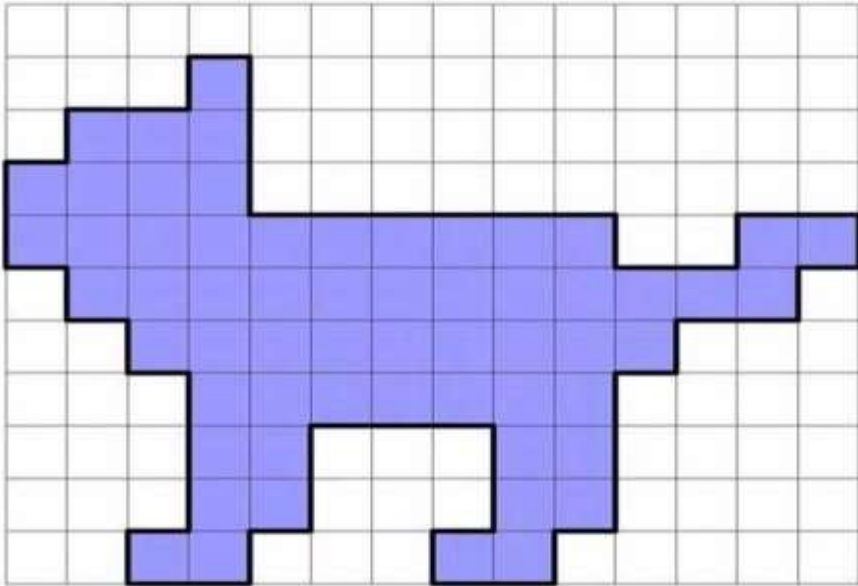
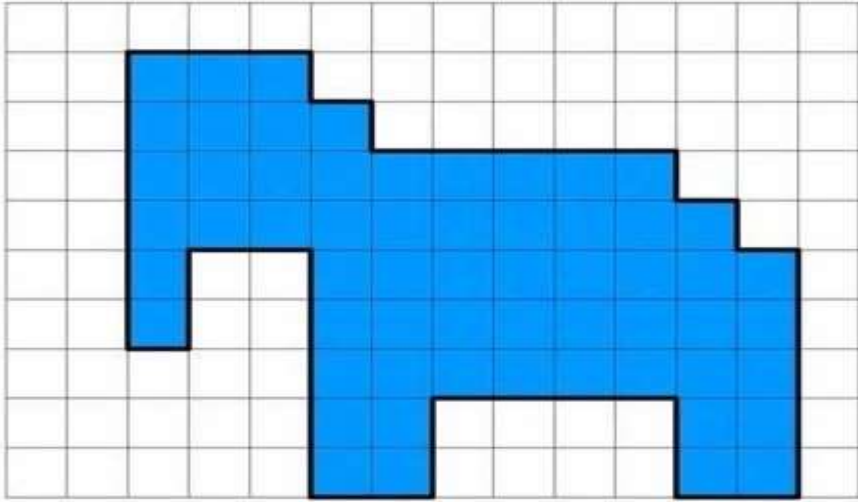
Если у вас есть цветной принтер, можно распечатать вот этот шаблон. Кстати, на этой картинке одно из заданий - собрать из всех деталей прямоугольник без "дырочек". Это самая распространённая задача в пентамино — сложить из всех фигурок, без перекрытий и зазоров, прямоугольник. Поскольку каждая из 12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

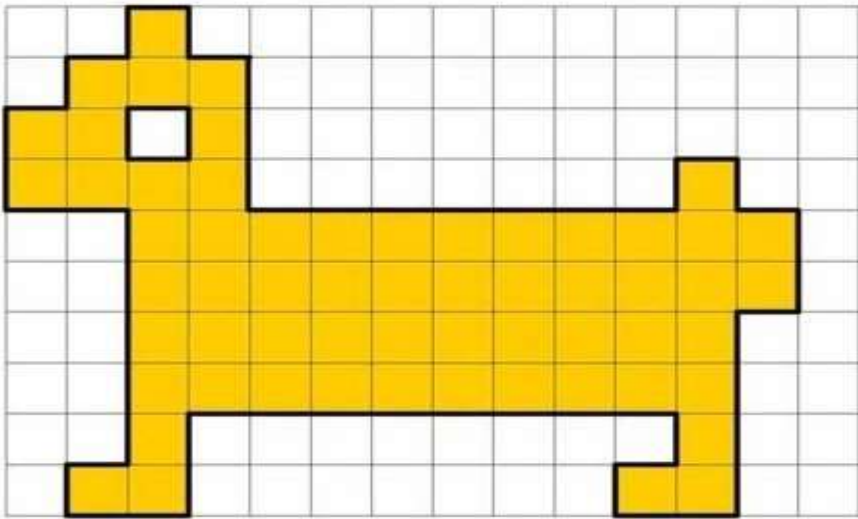
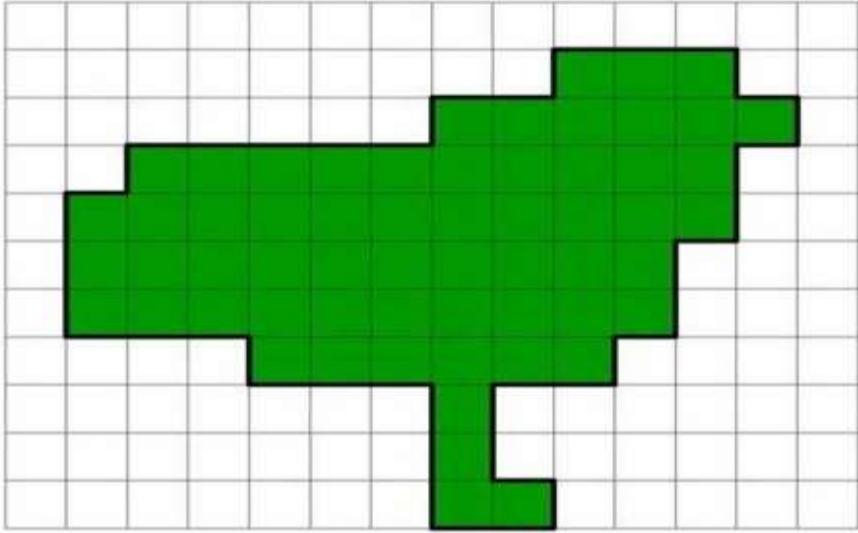


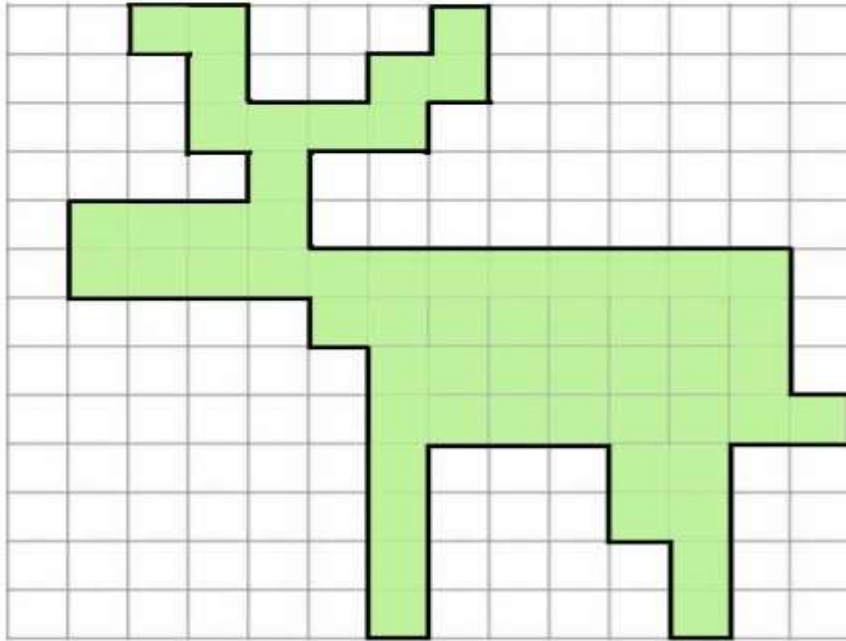
А это карточки задания для малышей. Посмотрите, какие интересные фигурки можно сложить из деталей головоломки.



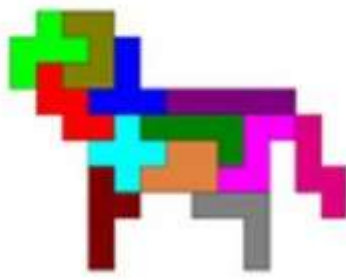
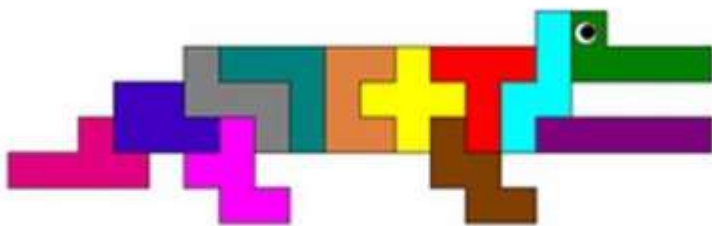
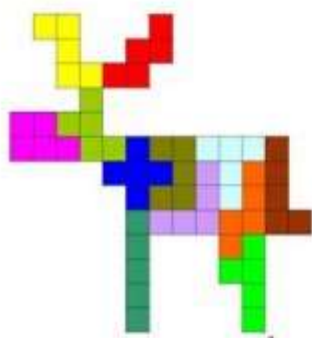
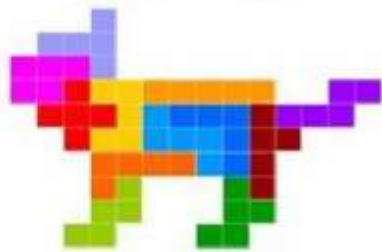
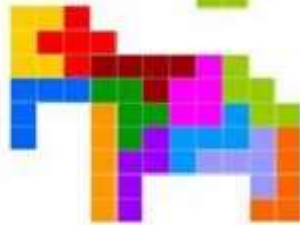
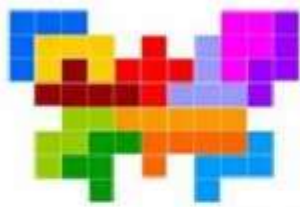
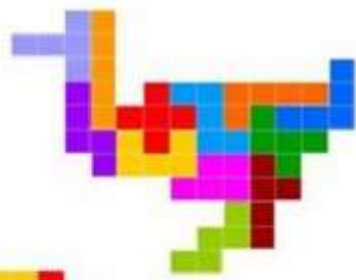
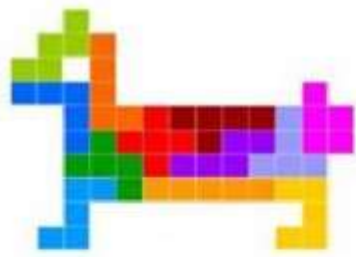








Ну и напоследок, небольшая подсказка к заданиям и еще парочку заданий просто так.





## ТРИЗ – игра «Волшебный поясок»

Это версия известной во всем мире игры «ДА-НЕТКА» для детей 4-8 лет.

Маленькие дети еще не умеют правильно строить предложения и задавать вопросы. Помочь справиться с этим сможет игра "Волшебный поясок", созданная для детей в возрасте от 4 до 8 лет. Занимаясь с этой игрой, малыш при помощи родителей и педагогов научится передавать свои мысли таким образом, чтобы окружающие понимали его. Кроме того эта игра станет отличным помощником для общего интеллектуального развития - малыш станет более наблюдательным, научится сравнивать различные предметы и понятия, приводить доводы и отстаивать свои аргументы.

В игровой комплект входит поясок с десятью кармашками, 50 тематических карточек и методические рекомендации, которые научат правильно работать с этим игровым пособием.



Подробное описание:

Состав игры.

Игровое поле – пояс с десятью кармашками.

Пять комплектов тематических картинок (“Геометрические фигуры”, “Часы”, “Грибы”, “Животные”, “Транспорт”).

Две прищепки, выполняющие функции меток (для сужения поля поиска).

Фишки.

Подготовка к игре.

Нарезать и разложить картинки по комплектам.

На обратной стороне каждой картинке наклеить небольшой квадратик липучки.

Маленький совет. При самостоятельной игре детей в “Волшебный поясок” могут возникать конфликты между ведущим и играющими. Например, дети отгадали задуманное, а ведущий утверждает, что он загадал другой предмет. Как быть? Выход очень прост. Ведущий перед началом игры просит детей закрыть глаза и на обороте задуманной картинке прикрепляет

фишку (именно для этого мы наклеиваем на обороте карточек липучки). Когда остальные участники отгадают предмет, они могут в том убедиться, перевернув картинку.

Права всех сторон соблюдены, и это очень важно, так как в следующей игре ведущий станет игроком и наоборот.

Правила игры.

Ведущий задумывает один из предметов, изображенных на карточке. Другой участник (или участники) должен отгадать задуманный предмет, задавая вопросы, на которые ведущий может отвечать только “Да” или “Нет”.

Дополнительно правило: поясok можно делить меткой (прищепкой) на две части, сужая поле поиска и облегчая поиск задуманного предмета. Например, дети могут задать такой вопрос: “Картинка находится слева от метки”?

Игры с волшебным пояском.

“Волшебный поясok” можно использовать для систематизации знаний в любой области: математике, ознакомлении с окружающим миром, экологии и т.д. Вот, например, как можно играть с волшебным пояском, используя комплект “Геометрические фигуры”.

Фигуры расставляем в пояске в любом порядке. Задумываем фигуру (пусть это будет круг). Ребенок, предположим, устанавливает метку посередине пояска.

И задает вопросы:

- Эта фигура находится справа от метки? – Нет.

- Это плоскостная фигура? – Да.

- Это маленькая фигура? – Нет.

- Это круг? – Да.

Если в “пояске” используется комплект картинок “Часы”, нужно отгадать, какие именно часы задуманы.

- Эти часы находятся слева от метки?

- Они показывают половину какого-либо часа? – Нет.

- Она показывают какой-либо час ровно? – Да.

- Это часы, показывающие ровно семь!

Теперь попробуем поиграть с комплектом картинок “Транспорт”, не пользуясь прищепкой-меткой:

- Это наземный вид транспорта? – Нет.

- Это воздушный вид транспорта? – Да.

- Винт расположен горизонтально? – Да.

- Это – самолет!

Часто дети неточно формулируют вопрос. Например: “Винт расположен горизонтально или вертикально?”. Тогда ведущий не дает ответа на такой вопрос. Он говорит: “Вопрос неточен. Повтори попытку”. Если опять неудача, предлагает варианты вопросов.

### ***Варианты игр с волшебным пояском.***

#### ***“Окрошка”.***

В пояс вкладываются картинки различной тематики: грибы, животные, транспорт.

Тогда вопросы могут звучать так:

- Это гриб? – Нет.

- Это транспорт? – Да.

Затем уточняющие вопросы:

- Это наземный транспорт? – Да.

- Он перевозит грузы (специализация)? – Да.

- Это – грузовая машина!

#### **Возможны также следующие варианты “Окрошки”.**

##### ***“Угадай по части” (по подсистеме).***

Пример вопроса:

- У этого предмета есть руль? – Да.

Ребенок догадывается, что речь идет о транспорте.

Или:

- У него есть шапочка? – Да.

- Это – гриб!

##### ***“Угадай по функции”.***

В этой игре можно задавать только такие вопросы, которые обозначают, что делают с предметом или что предмет делает. Например:

- Его можно есть? – Нет.

- На нем можно ездить? – Да.

- Можно перевозить грузы? – Да.

- Это – грузовая машина!

##### ***“Кто где живет?”***

В этой игре можно задавать вопросы, помогающие угадать предмет по надсистеме:

- Этот предмет живет в лесу?

- Его дом – аэродром?

А затем уточняющие вопросы, сужающие поле поиска:

- Это животное?

- Это самолет?

### **Не только “ДА-НЕТки”.**

“Сколько”.

Нужно придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слова “Сколько”. Например: “Сколько в пояске грибов?”, “Сколько ядовитых?”, “Сколько съедобных?”, “Сколько грибов с красной шапочкой?”, “Сколько животных?” и др.

За каждый придуманный вопрос – фишка. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

“Молчанка”.

В этой игре также угадываем задуманный предмет, но играем молча, используя невербальные формы общения (жесты, мимику). И вопрос, и ответ – молча. В пояске может быть 3-5 картинок.

“Шестерка слуг”.

Есть у меня шестерка слуг,

Проворных, удалых,

И все, что вижу я вокруг,

Все знаю я от них,

Они по зову моему являются в нужде,

Зовут их Как и Почему, Кто, Что,

Когда и Где.

(С. Маршак)

В этой игре выигрывает тот, кто, рассматривая поясок с картинками, сумеет придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов “Как”, “Почему”, “Кто”, “Что”, “Когда” и “Где”.

За каждый вопрос – фишка.

Это достаточно азартная игра и ее хорошо использовать на различного рода КВН, с гостями, во время празднования дня рождения и т.д. Для проведения игры лучше разделится на команды.

“Чем больше, тем лучше”.

В этой игре в пояске только одна картинка. Можно придумывать самые разнообразные вопросы.

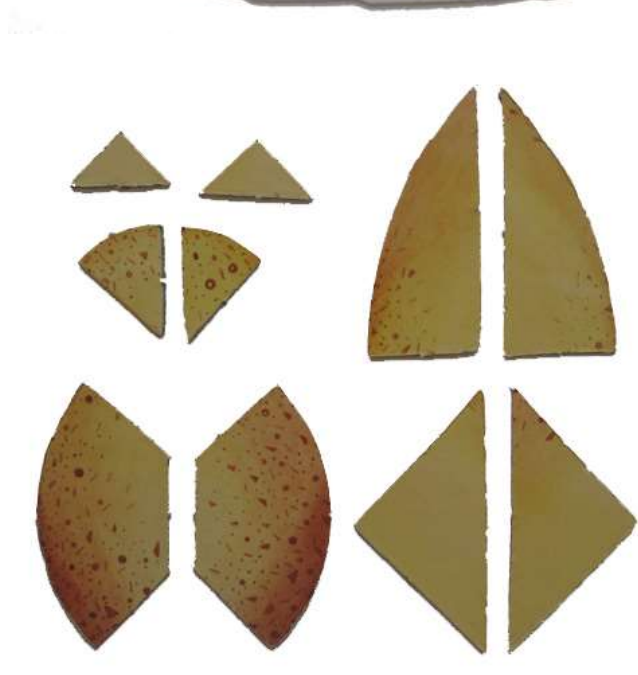
Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов к картинке.

Мы надеемся, что “Волшебный поясок” будет “модным” в семье, станет частью предмета развивающей среды в детском саду, на уроке в начальной школе и принесет массу удовольствия детям и взрослым.

**Математическая игра-конструктор «Колумбово яйцо»** предназначена для детей 3-8 лет. В нее можно играть, составляя из частей Колумбова Яйца забавные фигурки всевозможных предметов, птиц и зверей. При этом нужно придерживаться простых правил.

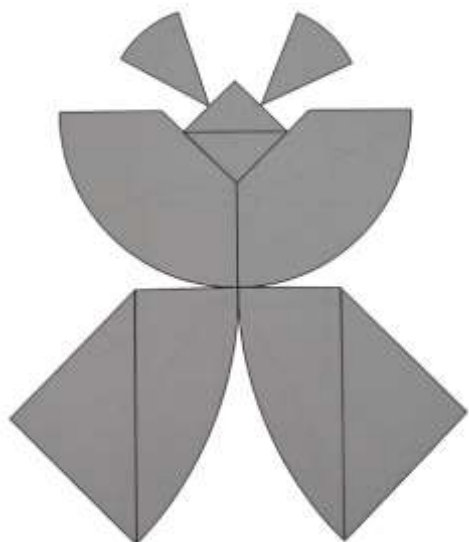
1. части конструктора должны соединяться таким образом, чтобы они не перекрывали друг друга.
2. в составленной фигурке должны быть использованы все части конструктора.

Игра имеет четыре уровня сложности.

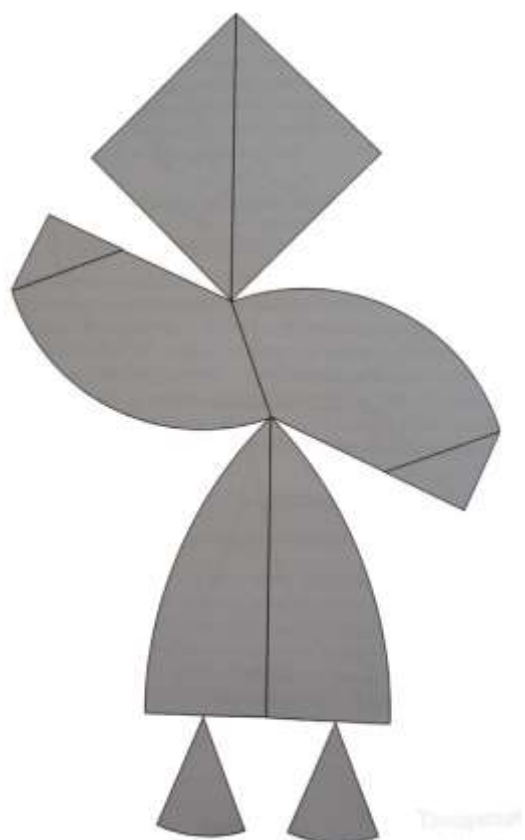


**Первый уровень сложности**

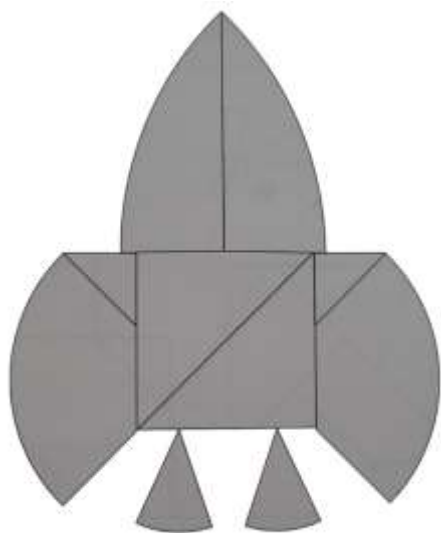
Бабочка



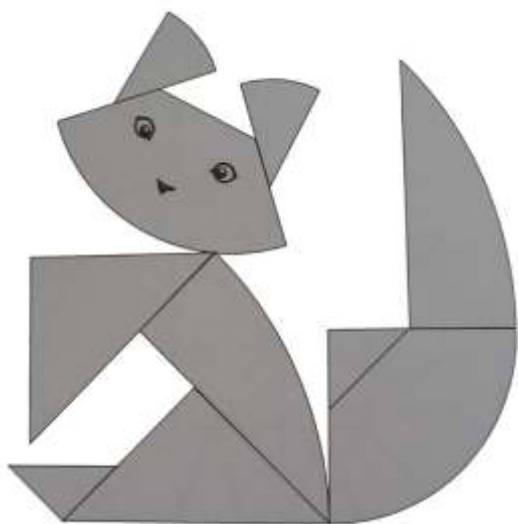
Танцующий казак



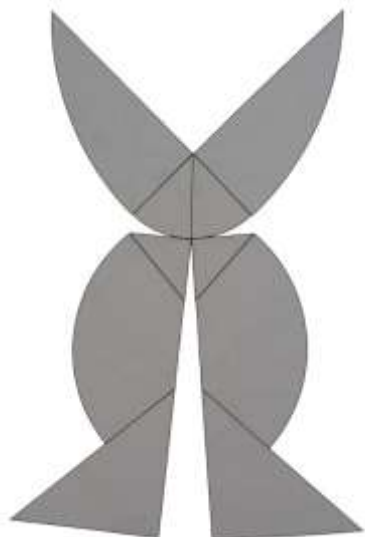
Ракета



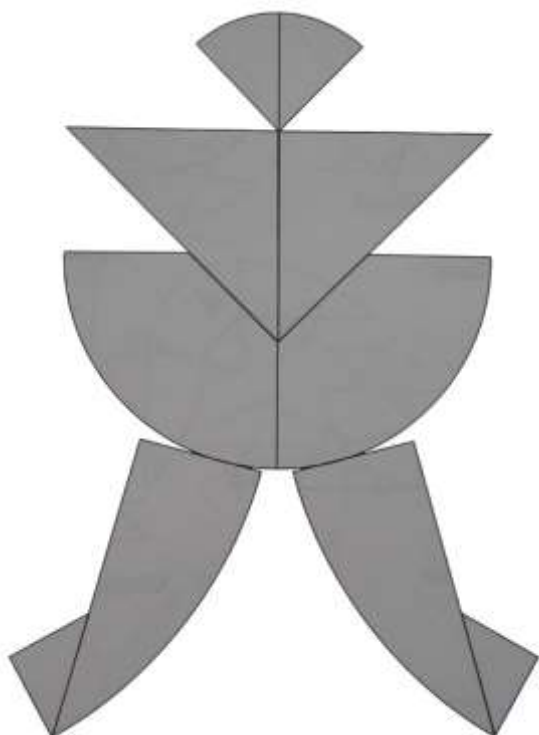
Белочка



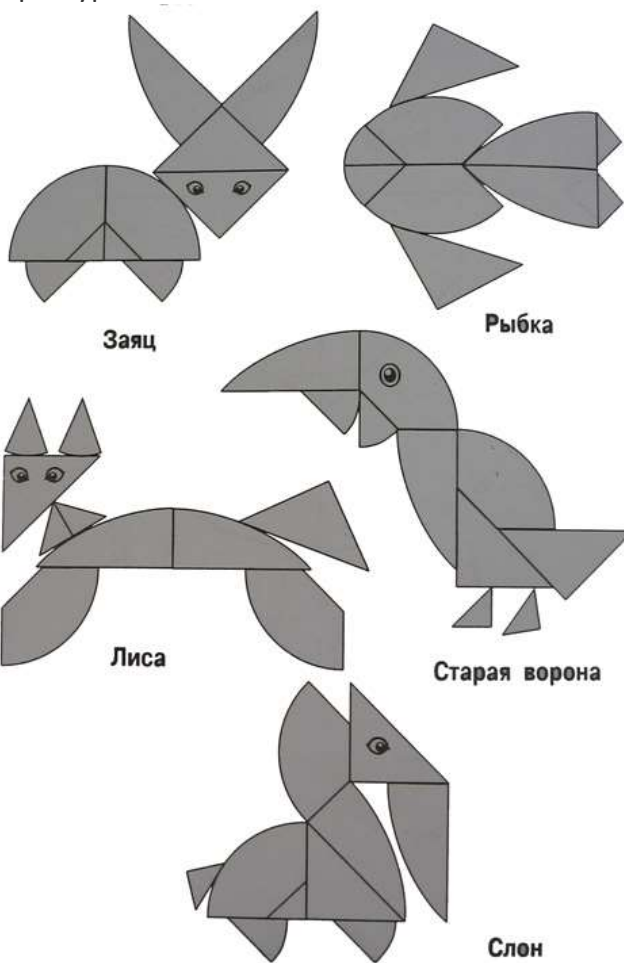
Ножницы



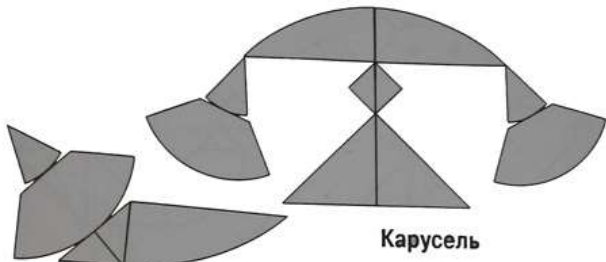
## Кукла



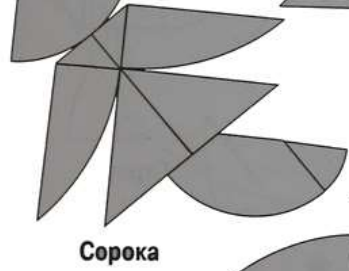
## Второй уровень сложности



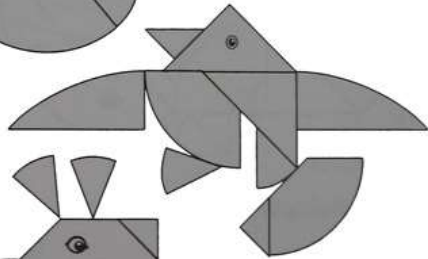




Карусель



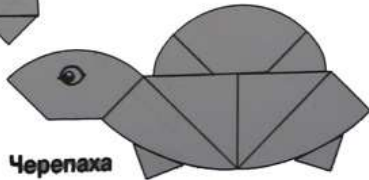
Сорока



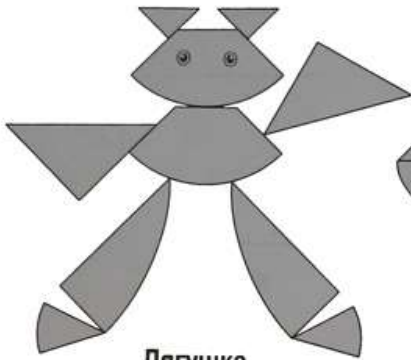
Воробышек



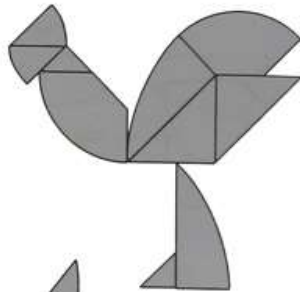
Собака



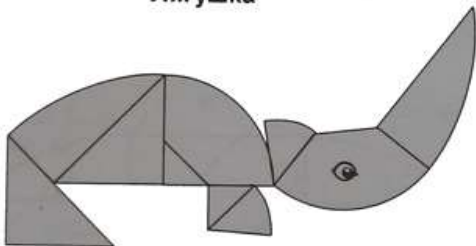
Черепаха



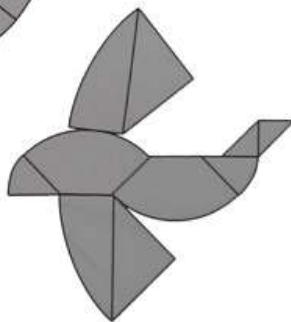
Лягушка



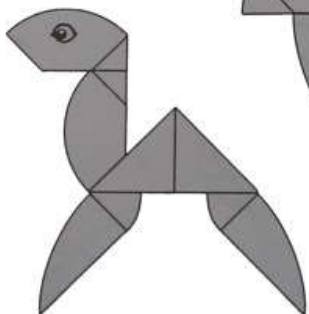
Страус



Носорог



Самолет



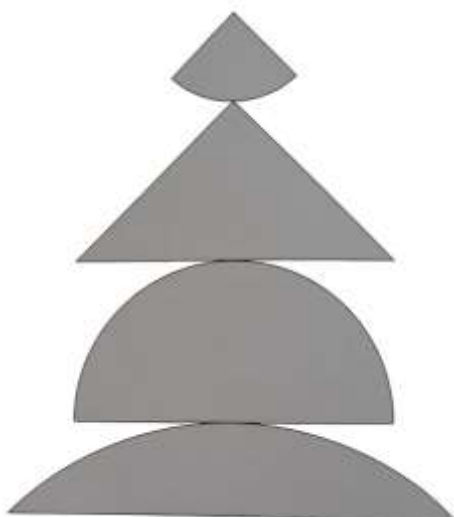
Одногорбый верблюд

Третий уровень сложности

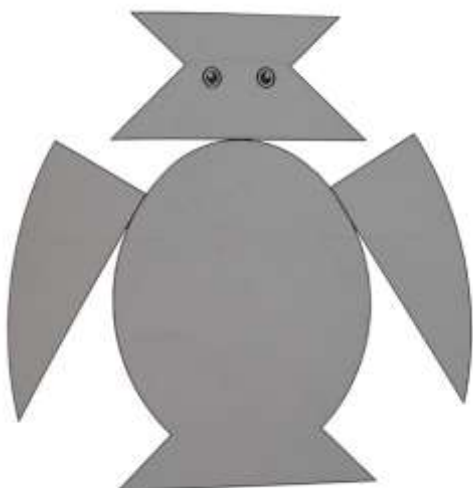
Жук



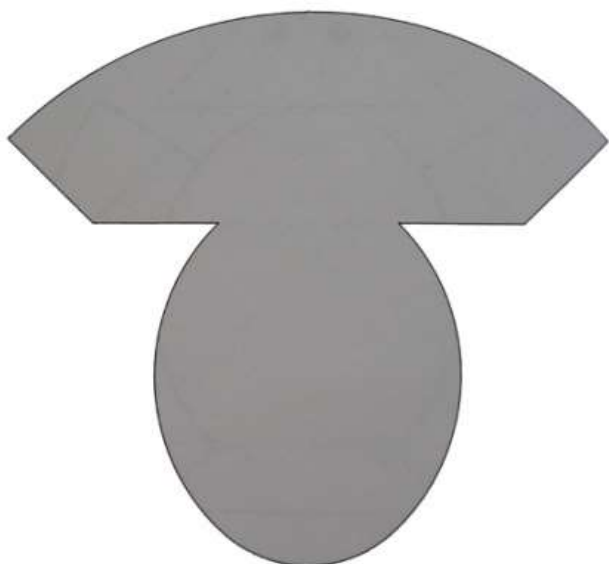
Ёлка



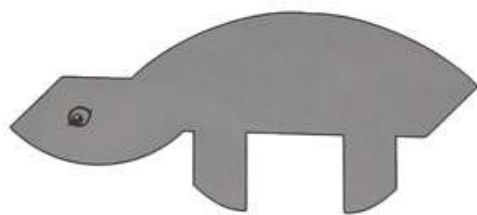
Сова



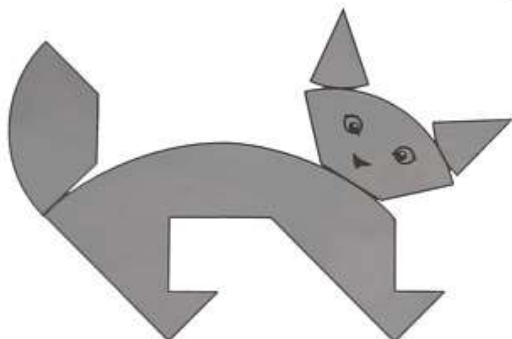
Грибок



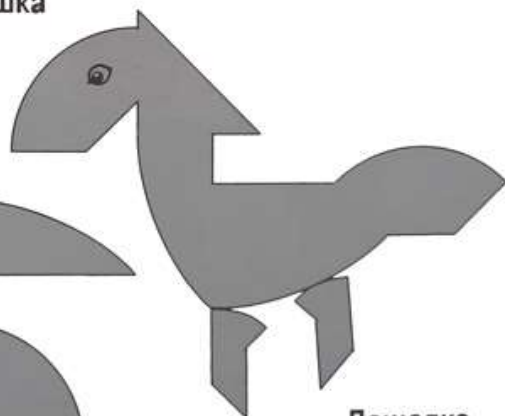
Четвертый уровень сложности



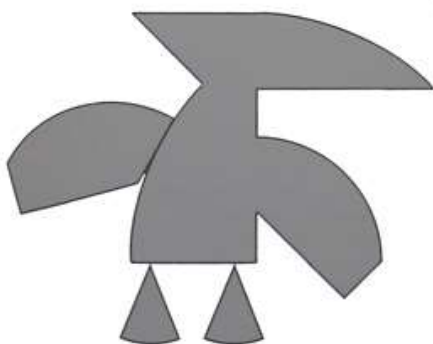
Ящерица



Кошка



Лошадка

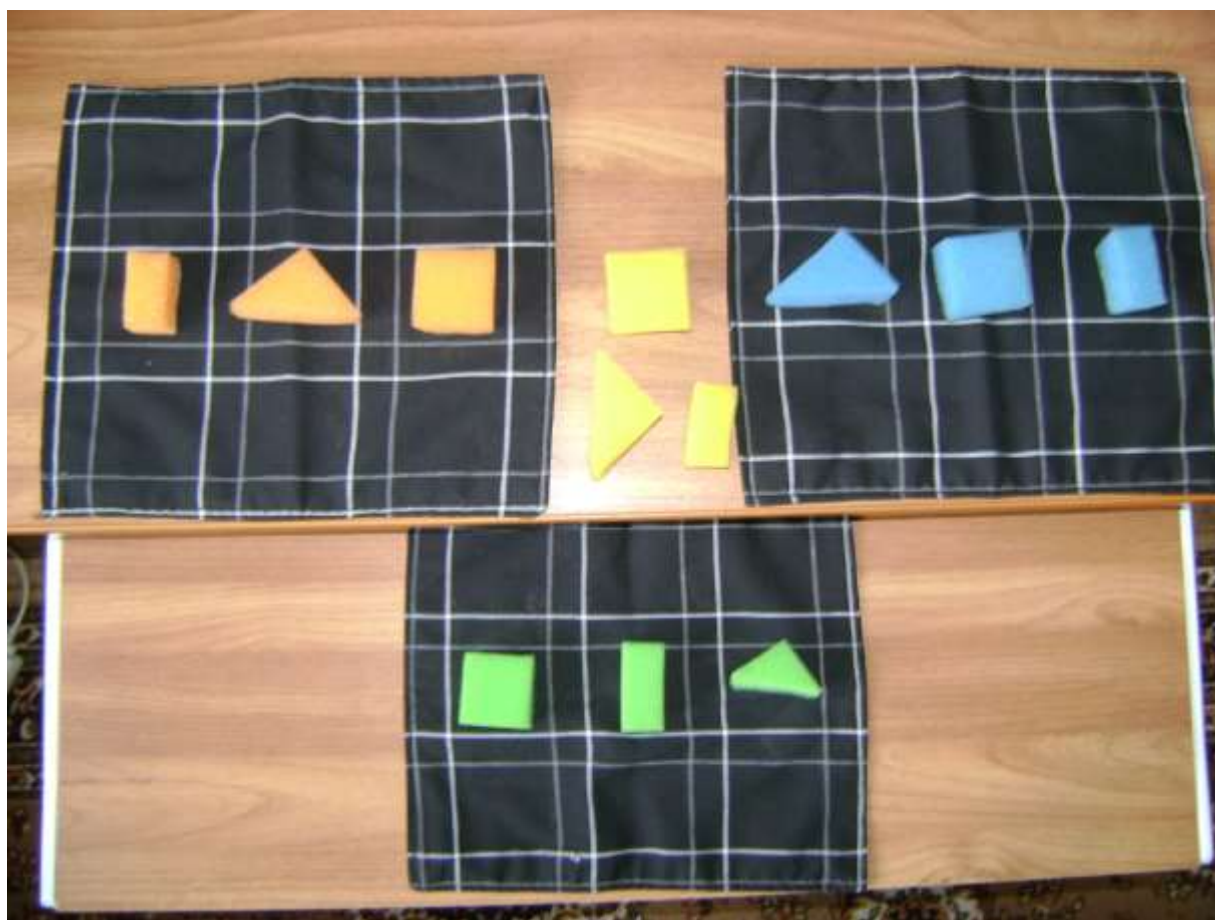


Птица

## Игра "Геометрические фигуры"

**Цель:** формирование логического мышления, ориентации на листе, на клетках.

**материал:** таблица 3x3 клетки из материала, набор параллельных геометрических фигур (треугольник, квадрат, прямоугольник) разного 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 прямоугольник и помести в центр таблицы; и т.д.

**Другие варианты игры**

Играют несколько игроков. У каждого свое игровое поле (таблица 3x3 клетки из материала).

Ведущий предлагает одному игроку взять только синие геометрические фигуры, второму только зеленые, следующему только желтые и расставить их в произвольном порядке в таблице. А затем ведущий спрашивает игроков названия геометрических фигур, и порядок расположения (в верхнем левом углу, в центре ...)

## Настольно-печатная дидактическая игра "Математическое домино"

**Краткое описание:** игра для детей 5 – 7 лет на формирование элементарных математических представлений, развитие логического мышления.

**Цель и задачи:** развитие умения понимать значение действий сложения и вычитания, и математических знаков «+», «-» в пределах десяти; развитие логического мышления, зрительного восприятия.

**Актуальность и значимость:** игра может быть использована логопедами, дефектологами, родителями в коррекционной работе с детьми.

**Оборудование:** игра выполнена с помощью ПК (персонального компьютера), состоит из разрезных карточек домино.

**Практическое применение:** индивидуальные занятия, фронтальные коррекционные занятия (в качестве демонстрации задания или непосредственно игры «по очереди»).

### Методика работы:

1. Индивидуально: ребёнок берет карточки домино и выстраивает логическую цепочку.
2. Фронтально: используется в качестве демонстрации задания при помощи магнитной доски и магнитов; дети на своих местах работают устно и фронтально.

Обучение детей старшего дошкольного возраста элементарным математическим представлениям является непростой задачей. Чтобы увлечь ребенка, математический обучающий материал должен преподноситься ему в игровой форме. И как нельзя лучше в этом помогут дидактические игры, которые позволят в легкой игровой форме познакомить детей с цифрами, числами, основами счета, арифметическими действиями.

Представленная игра позволит вам и вашему ребенку запомнить новую информацию и с помощью наглядности закрепить изучаемый материал.

### Вариант I

Представленные карточки домино распечатываются и разрезаются.



Перед вами на игровом поле расположены карточки домино, на одних половинках которых

написаны различные числа, а на других - арифметические действия на сложение. Расставить карточки нужно так, чтобы с каждым арифметическим действием - оказалось подходящее по смыслу число. Для этого, конечно же нужно правильно решить все примеры, найти половинку с ответом и подставить ее рядом.

### Вариант II

Представленные карточки домино распечатываются и разрезаются.



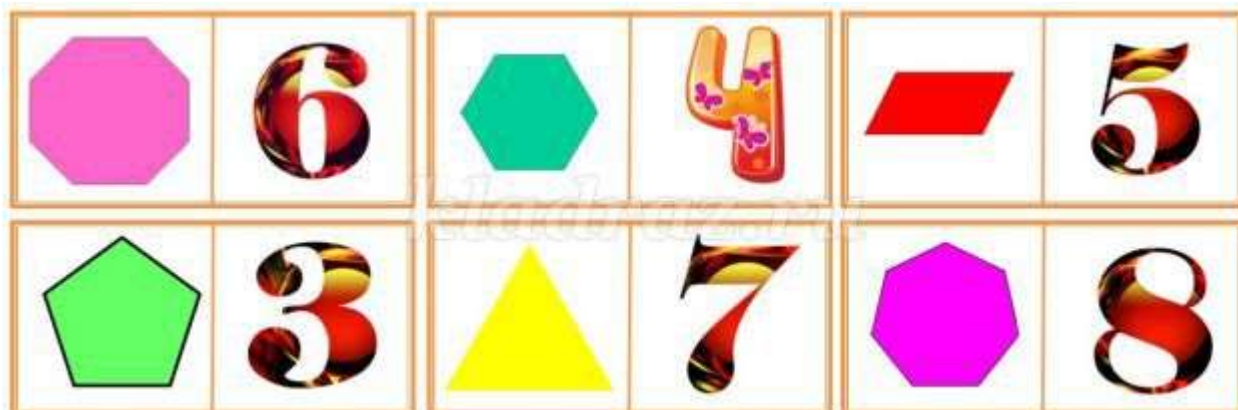
Перед вами на игровом поле расположены карточки домино, на одних половинках которых написаны различные числа, а на других - арифметические действия на вычитание. Расставить карточки нужно так, чтобы с каждым арифметическим действием - оказалось подходящее по смыслу число. Для этого, конечно же нужно правильно решить все примеры, найти половинку с ответом и подставить ее рядом.

Как вариант, можно использовать карточки домино сочетая арифметические действия сложения и вычитания.

### Вариант III

Представленные цветные карточки домино распечатываются и разрезаются.

Данный вариант игры в домино поможет вам проверить, как хорошо ваш ребенок умеет считать и знаком ли он с геометрическими фигурами.



Перед вами на игровом поле расположены карточки домино, на одних половинках которых написаны различные числа, а на других - геометрические фигуры. Расставить карточки нужно так, чтобы с каждой геометрической фигурой - оказалось подходящее по смыслу число. Для этого нужно посчитать количество углов у каждой геометрической фигуры.