

**РЕАЛИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ**

ПРОГРАММА ДПОУ

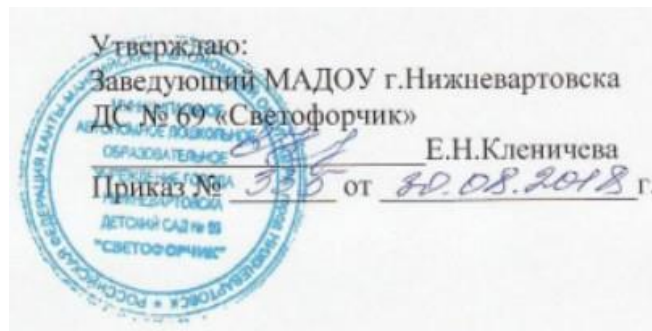
«ЭРУДИТ»





Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города
Нижевартовска детский сад №69 «Светофорчик»
(ул. Молодежная 12а, корпус 1)

Принято на педагогическом совете № 1
Протокол № 1 от 30.08.2018г.



Программа ДПОУ по развитию логико-математических способностей «Эрудит»

Составитель:
Охапкина Наталья Петровна
воспитатель высшей квалификационной категории

г. Нижевартовск

2018

1. Содержание

№ п/п	Наименование	страницы
1.	Содержание	2
2.	Паспорт программы	4
3.	Пояснительная записка	5
3.1.	Цели и задачи реализации Программы	5
3.2.	Планируемые результаты	6
3.3.	Объём образовательной нагрузки	6
4.	Содержание программы «Эрудит»	7
5.	Организационно-педагогические условия	13
5.1.	Учебный план	13
5.2.	Расписание занятий	15
5.3.	Календарный учебный график	16
5.4.	Программно-методическое обеспечение	21
5.5.	Материально-техническое обеспечение	21
6.	Мониторинг	22
7.	Список литературы	25
8.	Приложение	27
8.1.	Консультации	27
8.2.	Игры	31
8.3.	Загадки	39

2. Паспорт программы

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная программа дошкольного образования по развитию логико- математических способностей «Эрудит»
Основания для разработки программы	➤ Федеральный закон №273-ФЗ от 29.12.2012 года «Об образовании в Российской Федерации»; ➤ Положение администрации города Нижневартовска от 03.02.2014 №157 «Об утверждении Положения о формировании, рассмотрении и установлении тарифов на услуги и работы, предоставляемые и выполняемые муниципальными автономными учреждениями и муниципальными предприятиями города Нижневартовска» ➤ На основе методического пособия Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Никитин Б.П. Ступеньки творчества, игр, игр-головоломок, логических и математических игр ➤ Приказ «Об утверждении учебного плана, расписания занятий, учебно-методического комплекса по организации дополнительных образовательных платных услуг в 2017-2018 учебном году»
Заказчики Программы	➤ МАДОУ города Нижневартовска детского сада №69 «Светофорчик», родители (законные представители)
Составитель Программы	Воспитатель Охупкина Наталья Петровна
Цель программы	➤ Способствовать формированию и развитию логико-математических способностей у старших дошкольников, через систему развивающих игр, игр-головоломок, логических и математических игр.
Задачи программы	➤ Развивать у дошкольников с помощью развивающих игр логические приемы мышления (анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование). ➤ Формировать приёмы умственных операций, умение обдумывать и планировать свои действия, развивать у детей вариативное мышление, фантазию, творческие способности, уметь аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения ➤ Формировать представление о математическом понятии- алгоритм. ➤ Развивать мелкую моторику, тренировать память, познакомить с основами геометрии, сравнивать величины, форму, объем и цвет. ➤ Развивать разные интеллектуальные качества: внимание, зрительную память, уметь находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, уметь создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов, уметь находить ошибки и недостатки, пространственное представление и воображение. ➤ Способствовать развитию геометрического воображения, пространственных представлений, сенсорных умений, аналитического восприятия и др. ➤ Выработка умений детей целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильное отношение со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.

3. Пояснительная записка

Программа «Эрудит» разработана на основе методического пособия Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Никитин Б.П. Ступеньки творчества, игр, игр-головоломок, логических и математических игр.

Зачем логика маленькому ребёнку, дошкольнику? Дело в том, что на каждом возрастном этапе создаётся как бы определённый «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода к следующему этапу. Таким образом, ключевые компетентности, приобретённые в дошкольный период, будут служить фундаментом для дальнейшего развития способностей в школьном возрасте. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребёнку, не овладевшему приёмами логического мышления, труднее будет даваться учёба - решение задач, выполнение упражнений потребуют больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребёнка, угаснет интерес к учению.

В целях развития логического мышления нужно предлагать старшему дошкольнику самостоятельно производить анализ, синтез, сравнение, классификацию, обобщение, строить индуктивные и дедуктивные умозаключения.

Овладев логическими операциями, старший дошкольник станет более внимательным, научится мыслить ясно и чётко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учёбы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Логико-математические игры конструируются на основе современного взгляда на развитие математических способностей ребенка.

К ним относятся стремление ребенка получить результат: собрать, соединить, измерить, проявить инициативу и творчество; предвидеть результат; изменить ситуацию; активно не отвлекаясь, действовать практически и мысленно; оперировать образами; устанавливать связи и зависимости, фиксировать их графически.

Данные игры способствуют развитию внимания, памяти, речи, воображения и мышления ребёнка, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к обучению, активности в преобразовании игровой ситуации.

Услуга предоставляется по программе «Эрудит» разработанной на основе методического пособия «Развивающие игры в ДОУ», Т. М. Бондаренко, логических и математических игр, игр-головоломок.

3.1. Цели и задачи реализации программы

Цель: Способствовать формированию и развитию логико-математических способностей у старших дошкольников, через систему развивающих игр и игр-головоломок.

Задачи:

- Развивать у дошкольников с помощью развивающих игр логические приемы мышления (анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование).
- Формировать приёмы умственных операций, умение обдумывать и планировать свои действия, развивать у детей вариативное мышление, фантазию, творческие способности, уметь аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения
- Формировать представление о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации).
- Развивать мелкую моторику, тренировать память, познакомить с основами геометрии, сравнивать величины, форму, объем и цвет.

- Развивать разные интеллектуальные качества: внимание, зрительную память, уметь находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, уметь создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов, уметь находить ошибки и недостатки, пространственное представление и воображение.
- Способствовать развитию геометрического воображения, пространственных представлений, сенсорных умений, аналитического восприятия и др.
- Выработка умений детей целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильное отношение со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.

3.2. Планируемые результаты

В ходе реализации программы у детей будут:

- Сформированы приёмы умственных операций, развито у детей вариативное мышление, фантазия, творческие способности, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Сформированы представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации).
- Развита мелкая моторика, память, сравнение величины, формы, объема и цвета.
- Развита разные интеллектуальные качества: внимание, зрительная память; умение находить зависимости и закономерности; классифицировать и систематизировать материал; умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов; умение находить ошибки и недостатки; пространственное представление и воображение.
- Развито геометрическое воображение, пространственные представления, сенсорные умения, аналитическое восприятие и др. - Владеют волевыми усилиями, устанавливают правильное отношение со сверстниками и взрослыми.

Итоги предоставления дополнительной платной услуги «Эрудит» предоставляются на открытых занятиях, результативных участиях детей, в смотрах-конкурсах, викторинах и других мероприятиях

3.3. Объём образовательной нагрузки

Сроки реализации рабочей Программы дополнительной образовательной услуги «Эрудит» - 1 год.

Реализация работы осуществляется в соответствии с целями и задачами программы, которая включает в себя подготовку и повышение уровня готовности детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе. У воспитанников развивается образное и логическое мышление, умение воспринимать и отображать, сравнивать, обобщать, классифицировать, видоизменять и т. д.; развивается интерес к решению познавательных, творческих задач, к разнообразной интеллектуальной деятельности; проявляется исследовательская активность детей в самостоятельных математических играх, в процессе решения задач разных видов, стремление к развитию игры и поиску результата своеобразными, оригинальными действиями (по – своему, на уровне возрастных возможностей).

Программа рассчитана на два занятия в неделю, продолжительность одного занятия – 30 минут. Занятия проводятся вне основной образовательной деятельности. Количество детей – 2 группы по 8 человек

4. Содержание программы «Эрудит»

№п/п	Тема	Цель
СЕНТЯБРЬ		
1.	«Давайте познакомимся»	Учить детей называть весь объем свойств у предмета.
ОКТАБРЬ		
2	«Угадай-ка»	Развитие умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).
3	«Найди клад»	Развитие умений выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.
4	«Помоги муравьишкам»	Развитие устойчивой связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства.
5	«Загадки Паучка-добрячка»	Развивать умение классифицировать предметы по четырём свойствам.
6	«Мозаика цифр»	Развивать умение выбирать блоки по заданным свойствам. Закрепить навыки вычислительной деятельности.
7	«Помоги фигурам выбраться из леса»	Развивать логическое мышление, умения рассуждать.
8	«Найди пару»	Развивать умения детей определять свойства предметов используя знаки-символы с отрицанием свойств
9	«Автотрасса »	Учить самостоятельно составлять алгоритм простейших действий.
НОЯБРЬ		
10	«Сочинение сказки»	Учить детей рассуждать о своих действиях.
11	«Шнур Малыш»	а) Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. б) Развитие психических процессов внимания, мышления, памяти, воображения и мелкой моторики рук
12	«Алгоритмы»	Обучать сравнению чисел, введение понятия алгоритма сортировки чисел по возрастанию (убыванию)
13	«Кораблик»	Учить измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с

		числом; Упражнять в счете, моделирование по замыслу
14	Цифроцирк.	а)продолжать знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа; б)развивать внимание, память, логическое мышление, воображение, речь
15	«Строим мост через реку»	Учить моделировать по условию; измерять с помощью условной мерки; находить соответствующие цвета с числом. Упражнять в счете.
16	«Лабиринты цифр»	а)освоение математических представлений у детей: обозначение количества цифрой; независимость количества от формы и расположения предметов; умение находить и исправлять ошибки; представлять целое по фрагментам; б)развитие внимания, памяти, мышления
17	«Угощаем тортом»	Учить делить целое на равные части; показывать и называть части: одна вторая, одна четвертая, две четверти, половина. Закреплять понятие «части меньше целого, целое больше части»
ДЕКАБРЬ		
18	«Чудо – цветик»	а) знакомство с соотношением целого и числа; б)развитие сенсорики, памяти, внимания, логического мышления; в)развитие творческих способностей.
19	«Прозрачный квадрат»	а)учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть;б)развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей
20	«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»	а) развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке, количественном и порядковом счёте, составе числа; б) совершенствование интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи; в) тренировка мелкой моторики рук; г)развитие умения решать логико –

		математические задачи.
21	«Логоформочки»	а) формирование сенсорных и творческих способностей, умения составлять эталонные и геометрические фигуры из частей, обводить их и дорисовывать различные изображения; б)-развитие интеллекта и мелкой моторики рук.
22	«Счетовозик»	а) закреплять умение детей считать предметы по порядку, соотносить цифру и количество, составлять числа второго десятка, решать простые арифметические примеры; б)-развивать способность ориентироваться на плоскости, процессы внимания, памяти, мелкую моторику.
23	«Уникуб»	Развивать логическое, аналитическое мышления, способность к решению поисковых задач, развивать память и внимания, повышается умственный потенциал ребенка (У-13,14,15,16). Умение выкладывать по карте-схеме, используя три цвета.
24	«Сложи квадрат»	Продолжать учить складывать квадрат из нескольких частей различной формы (СК-22,23,24)
25	«Гусеница»	Развивать внимание, зрительную память, пространственные представления, конструктивные способности, логическое и творческое мышление.
ЯНВАРЬ		
26	«Чудесные дворцы»	Учить детей моделировать по условию; измерять с помощью условной мерки; находить соответствующие цвета с числом
27	«Грузовой поезд»	Развивать внимание, зрительную память, пространственные представления, конструктивные способности, логическое и творческое мышление.
28	«Сказочный домик»	Развивать внимание, зрительную память, пространственные представления, конструктивные способности, логическое и творческое мышление.
29	«Пятиэтажный дом»	Развивать внимание, зрительную память, пространственные представления, конструктивные способности, логическое и творческое мышление.
30	«Грузовик»	Развивать внимание, зрительную память,

		пространственные представления, конструктивные способности, логическое и творческое мышление.
31	«Кораблик»	Учить детей измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с числом;
32	«Город чувств»	Развивать и гармонизировать эмоциональную сферу, умение анализировать. Закрепить понятия об основных чувствах человека (зрение, слух, вкус, обоняние, осязание).
ФЕВРАЛЬ		
33	«Число-головоломка»	Учить детей выполнять арифметические действия с палочками Кюизенера
34	«Найди дом для палочки»	Совершенствовать умение детей соотносить цветные числа с цифрами.
35	«Кто где живет»	Закреплять умение выявлять наличие нескольких признаков цвета и величины. Учить детей выбирать палочки по словесному указанию взрослого. Учить устанавливать соответствие между цветом и числом.
36	«Равно - не равно» «Больше-меньше»	Учить сравнивать предметы по размеру. Д/И, упражнения «Весы», «Магазин», «Вагончики». Самостоятельное творчество.
37	«Равно - не равно» «Больше-меньше»	Закреплять знание сравнивать предметы по размеру. Д/И, упражнения «Вагончики». Самостоятельное творчество.
38	«На сколько больше, на сколько меньше»	Познакомить с понятием «лишний», «не хватает». Д/И, упражнения «Лесенка», «Календарик»
39	«Забор»	Учить детей строить ряд в соответствии с заданным алгоритмом; переносить модели из горизонтальной плоскости в вертикальную. Упражнять в счете.
40	«Умные загадки»	Развивать логическое мышление, внимание, память, творческие способности.
МАРТ		
41	«Ваза для цветов»	Учить детей придумывать дизайн ваз для цветов разной величины; соотносить размер вазы с воображаемым цветком.

		Развивать воображение.
42	Сложение.	Познакомить с арифметическим действием «сложение» Д/И, упражнения. Найти палочку равную....(фиолетовая + розовая)
43	Вычитание.	Познакомить с арифметическим действием «вычитание» Д/И, упражнения. Подобрать третью палочку так, чтобы вместе с фиолетовой они были = вишневой по длине
44	«Сериация по размеру»	Развивать умение находить место в числовом ряду, развивать внимание. Д\и, Упражнения. «Лесенка» «Найди такую же».
45	«Ножницы»	Закрепить знания детей о составе числа из единиц и двух меньших чисел. Д\и , Упражнения. Выкладывание цифр из палочек. «Кто здесь живет?»
46	«Бегун»	Закрепить знания детей о составе числа из единиц и двух меньших чисел. Д\и , Упражнения. Выкладывание цифр из палочек «Магазин»
47	«Придумай загадку»	Закрепить знания детей о составе числа из единиц и двух меньших. Д\и, Упражнения. Выкладывание цифр из палочек. Составь число из палочек определенного цвета
48	«Проверим смекалку»	Закрепить знания детей о составе числа из единиц и двух меньших чисел. Д\и , Упражнения. «Составь число» «Поезд»
АПРЕЛЬ		
49	«Задачи – загадки»	Формировать и развивать у детей простейшие логические структуры мышления математического представления
50	«Выставка цветов»	Учить моделировать цветок по рисунку; сравнивать предметы по величине, соотносить их с изображением; находить сходство и различия в изображаемых предметах
51	«Рисуем узор»	Учить ориентироваться на плоскости по координатам. Развивать логическое мышление, внимание

52	«Житейские истории»	Продолжать учить читать схемы. Развивать графические навыки, воображение, навыки моделирования.
53	«Цветочный луг»	Учить моделировать по словесной инструкции; соотносить величину предметов. Упражнять в ориентировке на плоскости.
54	«Проверим смекалку»	Развивать воображение, память, логическое мышление, речь детей.
55	«Лабиринты»	Учить читать блоки по знакам, ориентироваться по схеме, развивать внимание, наблюдательность, память.
56	«Умные загадки»	Развивать логическое мышление, внимание, память, творческие способности.

МАЙ

57	«Кукольные домики»	Развивать внимание и зрительную память ребёнка, графические навыки. Учить анализировать, открывать зависимость, логику изменения фигур.
58	«Хитрые предметы»	Развивать у детей цветоощущение и сообразительность при решении проблемы частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений
59	«Время»	Учить детей определять время при соответствующем расположении стрелок на часах. Развивать внимание, память.
60	«Пифагор»- «Танграм»	Учить составлять геометрические фигуры, пользуясь приемом перестроения к одной фигуре, взятой за основу, другой
61	«Логические задачи на поиск недостающих фигур».	Учить путём зрительного и мыслительного анализа рядов фигур по горизонтали выбрать недостающую фигуру.
62	Игры на создание новых образов.	Развивать умение воссоздавать силуэты, учить анализировать элементарную контурную схем, развивать операцию конкретизации и абстракции. « Волшебный круг»
63	«Продолжай»	Развивать внимание и зрительную память

		ребёнка, графические навыки. Учить анализировать, открывать зависимость, логику изменения фигур.
64	«Великое путешествие»	Создать доброе, радостное настроение. Развивать логическое мышление.

Для организации данной работы необходимо:

- создать благоприятные условия;
- провести отбор наиболее интересного материала с опорой на опыт и чувства детей;
- разнообразные дидактические игры: дидактический материал (таблицы, дидактические карточки, раздаточный материал для каждого ребёнка в достаточном количестве, схемы, алгоритмы, картинки для составления задач, наглядные пособия, пазлы), головоломки («Танграм», «Колумбово яйцо», «Пифагор»), логико – математические игры («Логическая мозаика», «Играем в математику», Логика и Цифры»), развивающие игры («Сложи узор», «Хамелеон»).
- материально – техническое обеспечение: компьютер, мультимедийный проектор, мультимедийные материалы, презентации.

5. Организационно-педагогические условия:

5.1. Учебный план

№ п/п	Тема	Месяц	Кол-во занятий
1.	«Давайте познакомимся»	Сентябрь	1
2.	«Угадай-ка»	Октябрь	8
3.	«Найди клад»		
4.	«Помоги муравьишкам»		
5.	«Загадки Паучка-добрячка»		
6.	«Мозаика цифр»		
7.	«Помоги фигурам выбраться из леса»		
8.	«Найди пару»		
9.	«Автотрасса »		
10.	«Сочинение сказки»	НОЯБРЬ	8
11.	«Шнур Малыш»		

12.	«Алгоритмы»		
13.	«Кораблик»		
14.	Цифроцирк.		
15.	«Строим мост через реку»		
16.	«Лабиринты цифр»		
17.	«Угощаем тортом»		
18.	«Чудо – цветик»	ДЕКАБРЬ	8
19.	«Прозрачный квадрат»		
20.	«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»		
21.	«Логоформочки»		
22.	«Счетовозик»		
23.	«Цветочный луг»		
24.	«Сложи квадрат»		
25.	« Гусеница»		
26.	«Чудесные дворцы»	ЯНВАРЬ	7
27.	«Грузовой поезд»		
28.	«Сказочный домик»		
29.	«Пятиэтажный дом»		
30.	«грузовик»		
31.	«Кораблик»		
32.	«Город чувств»		
33.	«Число-головоломка»	ФЕВРАЛЬ	8
34.	«Найди дом для палочки»		
35.	«Кто где живет»		
36.	« Равно - не равно» «Больше-меньше »		
37.	« Равно - не равно» «Больше-меньше «		
38.	«На сколько больше, на сколько меньше»		
39.	«Забор»		
40.	«Умные загадки»		
41.	«Ваза для цветов»	МАРТ	8
42.	«Сложение»		

43.	«Вычитание»		
44	«Сериация по размеру»		
45	«Ножницы»		
	«Бегун»		
47	«Придумай загадку»		
48	«Проверим смекалку»		
49	«Задачи – загадки»	АПРЕЛЬ	8
50	«Выставка цветов»		
51	«Рисуем узор»		
52	«Житейские истории»		
53	«Цветочный луг»		
54	«Проверим смекалку»		
55	«Лабиринты»		
56	«Умные загадки»		
57	«Кукольные домики»	МАЙ	8
58	«Хитрые предметы»		
59	«Время»		
60	«Пифагор»- «Танграм»		
61	«Логические задачи на поиск недостающих фигур».		
62	Игры на создание новых образов.		
63	«Продолжай»		
64	«Великое путешествие»		

5.2. Расписание занятий

Дни недели	Время
среда	15.40 – 16.10
четверг	15.40 – 16.10

5.3. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Тема	Кол-во занятий
1.	Сентябрь		Давайте познакомимся»	1
2.	Октябрь	-загадка -выкладывание отгадки - игровое упражнение «Расскажи, кто?»	«Угадай-ка»	1
3.		- игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей	«Найди клад»	1
4.		- игровая мотивация -рассматривание схемы - объяснение воспитателя -работа детей	«Помоги муравьишкам»	1
5.		проблемная ситуация -вопросы и задания -рассматривание схемы -работа детей	«Загадки Паучка-добрячка»	1
6.		-рассматривание рисунков -выбор материала -выполнение работы	«Мозаика цифр»	1
7.		игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя- работа детей	«Помоги фигурам выбраться из леса»	1
8.		игровая ситуация -выполнение работы -беседа	«Найди пару»	1
9.		игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Автотрасса »	1
10.	Ноябрь	- художественное слово, - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Сочинение сказки»	1
11.		игра «Числовой коврик» -вопросы и задания -выполнение работы -п/игра «угадай, какое число»	«Шнур Малыш»	1
12.		проблемная ситуация -вопросы и задания -рассматривание схемы -работа детей	«Алгоритмы»	1
13.		чтение стихотворения -выполнение работы -беседа -игра «найди отличия»	«Кораблик»	1

14.		игровая ситуация -выполнение работы -беседа	Цифро цирк.	1
15.		игровая ситуация -выполнение работы -беседа	«Строим мост через реку»	1
16.		игровая ситуация -игра «со составь лабиринт» -игра «доставь груз» -самостоятельные игры детей -индивидуальная работа	«Лабиринты цифр»	1
17.		проблемная ситуация -вопросы и задания -стихотворение «Всей семьей пекли мы торт» -беседа	«Угощаем тортом»	1
18.	Декабрь	Проблемные ситуации - художественное слово - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей	«Чудо – цветик»	1
19.		художественное слово -беседа - работа детей	«Прозрачный квадрат»	1
20.		игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа - анализ.	«Кораблик БРЫЗГ – БРЫЗГ»	1
21.		игровая ситуация - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Логоформочки»	1
22.		загадка -вопросы и задания -работа по инструкции -обыгрывание ситуаций -беседа	«Счетовозик»	1
23.		рассматривание иллюстраций - проблемная ситуация -выполнение работы -вопросы и задания -работа парами -беседа	«Цветочный луг»	1
24.		игровая ситуация - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Сложи квадрат»	1
25.		игровая ситуация -выполнение работы -беседа	«Гусеница»	1
26.	Январь	игровая ситуация -выполнение работы -беседа	«Чудесные дворцы»	1
27.		загадка -графический диктант	«Грузовой поезд»	1

		- игровая ситуация - индивидуальная работа		
28.		игровая мотивация -рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей	«Сказочный домик»	1
29.		игровая мотивация -рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей	«Пятиэтажный дом»	1
30.		загадка -графический диктант - игровая ситуация - индивидуальная работа	«Грузовик»	1
31.		загадка -графический диктант - игровая ситуация - индивидуальная работа	«Кораблик»	1
32.		слово - просмотр презентации - игровая ситуация - работа детей	«Город чувств»	1
33.		- игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Число-головоломка»	1
34.	Февраль	- игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей	«Найди дом для палочки»	1
35.		игровая ситуация -выполнение работы -беседа	«Кто где живет»	1
36.		Проблемные ситуации - художественное слово - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Равно - не равно» «Больше-меньше »	1
37.		Проблемные ситуации - художественное слово - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Равно - не равно» «Больше-меньше «	1
38.		Проблемные ситуации - художественное слово - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«На сколько больше, на сколько меньше»	1
39.		рассматривание иллюстраций -вопросы и задания - самостоятельная работа - игра «Что за забором»	«Забор»	1
40.		игровая ситуация - вопросы к детям - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Умные загадки»	1

		- анализ.		
41.	Март	рассматривание иллюстраций, экспонатов. - выполнение работы - беседа с детьми - чтение стихов и загадок.	«Ваза для цветов»	1
42.		игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа - анализ.	Сложение.	1
43.		игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа - анализ.	Вычитание.	1
44.		Проблемные ситуации - художественное слово - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	Сериация по размеру»	1
45.		Проблемные ситуации - художественное слово - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Ножницы»	1
46.		Проблемные ситуации - художественное слово - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Бегун»	1
47.		художественное слово - беседа - вопросы к детям - работа детей	«Придумай загадку»	1
48.		игровая ситуация - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Проверим смекалку»	1
49.	Апрель	игровая ситуация - объяснение воспитателя - вопросы к детям - загадки-задачи	«Задачи – загадки»	1
50.		рассматривание иллюстраций - игровая ситуация - выполнение работы - вопросы и задания - игра «покажи и назови цветок, о котором я рассказывала»	«Выставка цветов»	1
51.		игровая ситуация - вопросы к детям - графические упражнения - работа детей	«Рисуем узор»	1

		- индивидуальная работа		
52.		проблемная ситуация - графические упражнения -самостоятельное выполнение работы -индивидуальная работа -художественное слово	«Житейские истории»	1
53.		Проблемные ситуации - художественное слово - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Цветочный луг»	1
54.		игровая ситуация - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Проверим смекалку»	1
55.		-игровая ситуация -игра «со составь лабиринт » -игра «доставь груз» -самостоятельные игры детей -индивидуальная работа	«Лабиринты»	1
56.		игровая ситуация - вопросы к детям - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа - анализ.	«Умные загадки»	1
57.	Май	художественное слово - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Кукольные домики»	1
58.		игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа - анализ.	«Хитрые предметы»	1
59.		загадка -вопросы и задания -работа по инструкции -обыгрывание ситуаций -беседа	«Время»	
60.		игровая ситуация - рассматривание схемы - объяснение воспитателя - работа детей - индивидуальная работа	«Пифагор»- «Танграм»	
61.		чтение стихотворения -вопросы и задания -работа парами -беседа	«Логические задачи на поиск недостающих фигур».	
62.		- игровая ситуация - вопросы к детям - рассматривание схемы - объяснение воспитателя	Игры на создание новых образов.	

		- работа детей - индивидуальная работа		
63.		художественное слово -беседа - работа детей	«Продолжай»	
64.		художественное слово -беседа - работа детей	«Великое путешествие»	

Итого занятий: 64, 34 недели.

5.4. Программно-методическое обеспечение

Наименование услуги	Наименование программы	На основании какой программы разработана и кем утверждена, рекомендована
«Эрудит»	Программа дополнительной образовательной услуги по развитию логики математических способностей «Эрудит»	На основе методического пособия Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», , Никитин Б.П. Ступеньки творчества, игр, игр-головоломок, логических и математических игр

5.5. Материально-техническое обеспечение

Кружковая работа организуется в специально отведенном кабинете, оборудованном в соответствии с санитарно- эпидемиологическими нормами. На каждого ребенка необходим комплект всех, используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним.

- уголки по развитию логического мышления в группах детского сада;
- наглядные пособия, игры, методическая литература. Кадровое обеспечение:
- курсы повышения квалификации педагогов ДОУ по развитию мыслительной деятельности детей дошкольного возраста;
- внутри МАДОУ организовать консультационный пункт для педагогов, родителей по вопросам развития мыслительной деятельности детей

Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды

1. Разнообразные дидактические игры: дидактический материал (таблицы, дидактические карточки, раздаточный материал для каждого ребёнка в достаточном количестве, схемы, алгоритмы, картинки для составления задач, наглядные пособия, пазлы), головоломки («Танграм», «Колумбово яйцо», «Пифагор»), логику – математические игры («Логическая мозаика», «Играем в математику», Логика и Цифры»), развивающие игры («Сложи узор», «Хамелеон»).
2. Материально – техническое обеспечение: компьютер, мультимедийный проектор, мультимедийные материалы, презентации.
3. Занимательный математический материал: головоломки, геометрические мозаики, конструкторы, задачи-шутки, задачи на трансфигурацию и т. д. ;
4. Компьютер и видеотехника с экраном.
5. Книги с учебно-познавательным содержанием для чтения детям и рассматривания иллюстраций.

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Степень сформированности действий	Темп (быстрота) продвижения в формировании способности осуществлять мыслительные операции.	Экономичность мышления.	Самостоятельность мышления.	Умение анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать,	Количество однотипных упражнений, необходимых для формирования обобщения.	Количество рассуждений, на основании которых дети выделяют новую для себя закономерность.	Умение самостоятельно решать поставленную задачу	Итог
	1 группа	1	2	3	4	5	6	7	8	
1.										
2.										
3.										
4.										
5										
6										
7										
8										
	2 группа									
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

высокий – 13 баллов, средний – от 5 до 8 баллов, низкий – 4 балла

Уровни развития мыслительной деятельности.

Высокий уровень:

Дети проявляют познавательную активность, инициативность, творчество, умение анализировать и делать выводы. Ярко выражена речь детей. Имеют познавательный интерес к окружающему миру. Осознают и соотносят свои возможности и навыки с требованиями педагога. Развито логическое мышление. Дети с интересом принимают все задания, выполняют их самостоятельно, действуя на уровне практической ориентировки, а в некоторых случаях и на уровне зрительной ориентировки. Заинтересованы в результате своей деятельности.

Средний уровень:

Дети проявляют эрудицию, познавательный интерес, владеют логическим мышлением, но не совсем точно выражают свои мысли, иногда проявляют инициативу в решении упражнений, заданий. Понимают важность заданий, но не всегда ориентируются в них. Дети сразу же принимают задание, понимают условие этих заданий и стремятся к их выполнению. Однако самостоятельно, во многих случаях, они не могут найти адекватный способ выполнения и часто обращаются за помощью к взрослому. После показа способа выполнения задания педагогом многие из них могут самостоятельно справиться с заданием, проявив большую заинтересованность в результате своей деятельности.

Низкий уровень:

Дети имеют низкий уровень знаний и отсутствие логического мышления, речь не связанная, не умеют выразить то, что хотят. В своих действиях дети не руководствуются инструкцией, не понимают цель задания, и поэтому не стремятся его выполнить. Они не готовы к сотрудничеству со взрослыми: не понимая цели задания действуют неадекватно. Задание выполняют долго, или не справляются с ним.

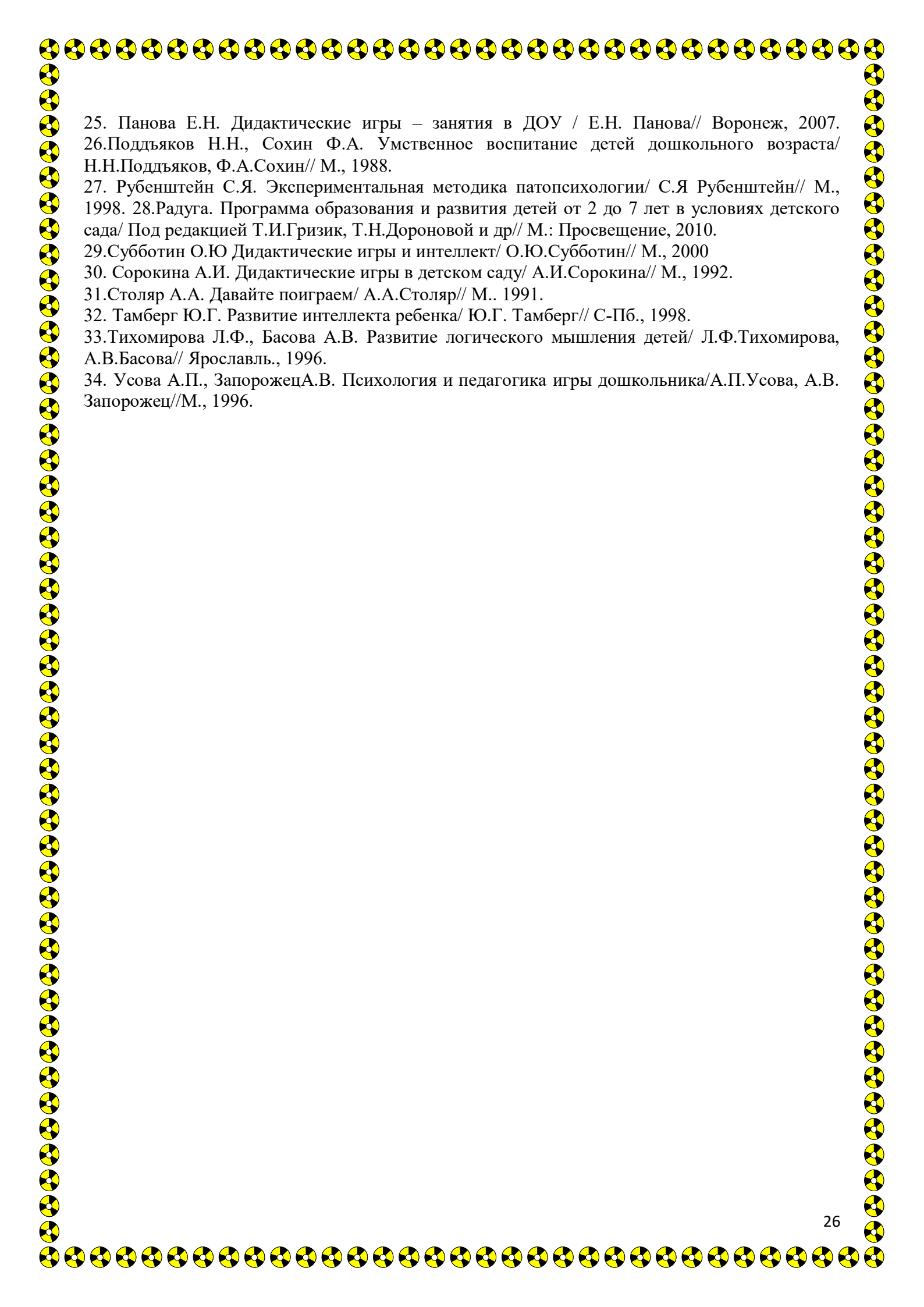
Для определения уровня развития мыслительной деятельности детей были использованы следующие методики.

1. Методика К.Л.Печоры «Найди квадрат». 48 Цель: выявить способность к дифференцированному восприятию. Ребёнку показывают рисунок с изображением 10 четырёхугольников, среди которых 5 совершенно одинаковых квадратов и 5 четырёхугольников, немного отличающихся от квадратов: вертикальные стороны чуть длиннее горизонтальных, или наоборот, какой-либо из углов четырёхугольника меньше или больше прямого угла. Ребёнку предлагается найти и показать все одинаковые фигуры (квадраты, у которых все стороны и углы равны). Если ребёнок может отыскать все или почти все квадраты, то это свидетельствует о наличии у него способности к дифференцированному восприятию.
2. Методика Г.Айзенка «Лишний предмет». Цель: оценка образно-логического мышления, умственных операций анализа и синтеза. На решение задачи отводится 3 минуты. Детям предлагается 5 карточек, на которых изображены различные предметы: по 4 на каждой карточке. Ребёнка просят определить лишний предмет на карточках, сказать, почему он лишний. После этого предложить ребёнку подумать и сказать, как можно назвать оставшиеся 3 предмета одним словом. Критерии оценки: правильно найти все лишние предметы и назвать обобщённым словом- это высокий уровень образно- логического мышления; если из 5 заданий справились с тремя и назвали обобщённым словом- средний уровень; если неправильных ответов более трёх, то ребёнок не справился с поставленной задачей- низкий уровень.
3. Методика Р.С. Немова «Узнай фигуру». Цель: оценить познавательный интерес и способность к знанию. Ребёнку предлагают посмотреть на картинки, их всего 5. Крайняя слева картинка- образец. Нужно определить и показать, какая из четырёх последующих похожа на первую. К дальнейшей работе переходить только тогда, когда вы убедитесь, что ребёнок понял задание. Далее показываете ребёнку следующие картинки поочерёдно с первой по десятую. Методика проводится до тех пор, пока ребёнок не решит все десять задач. Хорошим считается результат, если ребёнок справился со всеми задачами за 45-60 секунд. 49

4. Методика Н.А.Бернштейна «Последовательность событий». Цель: определить способность к логическому мышлению, обобщению, умению понимать связь событий и строить последовательные умозаключения. Ребёнку показывают беспорядочно разложенные картинки и дают следующую инструкцию: «Посмотри, перед тобой лежат картинки, на которых изображено какое-то событие. Порядок картинок перепутан, и тебе надо догадаться, как их поменять местами, чтобы стало ясно, что нарисовал художник. Подумай, переложи картинки, как считаешь нужным, а потом составь по ним рассказ о том событии, которое здесь изображено».

6. Список литературы

1. Абромьян Л.А., Антонова Т.В. и др. Игра дошкольников / Л.А.Абромьян, Т.В.Антонова// М., 1999.
2. Азаров Ю.Г. Игра в дошкольном возрасте/ Ю.Г.Азаров// М., 2000.
3. Айзенк Г. Интеллект: новый взгляд./ Вопросы психологии, 1995, № 6. 50
4. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду/ А.К.Бондаренко// М., 1998.
5. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ / Т.М. Бондаренко // Воронеж, 2013
6. Беспалько В.П. Основы теории педагогических систем / В.П.Беспалько// Воронеж, 1977.
- 7.Выготский Л.С. Воображение и развитие в детском возрасте/ Л.С.Выготский// М., 1991.
8. Веклерова Х.М. Формирование логических структур у старших дошкольников/ Х.М. Веклерова// Обнинск, 1998.
9. Васильева М.А. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях/ М.А.Васильева// М., 1986.
- 10.Гудкович И. методика по организации и проведению развивающих занятия с дошкольниками/ И. Гудкович// Ульяновск, 1996.
11. Ендовицкая Т.В. Развитие памяти/ Т.В. Ендовицкая// М., 1998.
12. Зак З.А. Методика развития интеллектуальных способностей у детей/ З.А.Зак //М., 2001.
13. Зак А.Г. Различия в мышлении детей/ А.Г.Зак // М., 1992.
14. Заика Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления/ Вопросы психологии, 1999, № 6.
15. Запорожец А.В, Эльконин Д.Б. Психология детей дошкольного возраста. Развитие познавательных процессов / А.В.Запорожец, Д.Б.Эльконин//М., 1998.
16. Левина М.З. Логика и математика для дошкольников: методическое пособие/ М.З.Левина// С-Пб., 1997.
- 17.Логинова В.И., Саморукова П.Г. Дошкольная педагогика/ В.И.Логинова, П.Г.Саморукова// М., 1983.
18. Менчинская Н.А. Проблемы учения и умственного развития детей/ Н.А.Менчинская// М.:педагогика, 1990.
- 19.Михайлова З.А. игровые занимательные задачи для дошкольников/ З.А.Михайлова// М.: Просвещение, 1990.
20. Немов Р.С. Психология. Книга 3. Экспериментальная педагогическая психология и психодиагностика/ Р.С.Немов// М.: Просвещение, 1995.
- 21.Никитин Б.П. Развивающие игры/ Б.П.Никитин// М.: Педагогика, 1991.
- 22.Новикова В.П., Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера / В. П. Новикова, Л.И. Тихонова//М.: 2009.
23. Носова Е.В., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников/ Е.В Носова, Р.Л.Непомнящая// С- Пб., 1990.
24. Обухова Л.Ф. Этапы развития детского мышления/ Л.Ф.Обухова// М., 1994.

- 
25. Панова Е.Н. Дидактические игры – занятия в ДОУ / Е.Н. Панова// Воронеж, 2007.
 26. Поддъяков Н.Н., Сохин Ф.А. Умственное воспитание детей дошкольного возраста/ Н.Н.Поддъяков, Ф.А.Сохин// М., 1988.
 27. Рубенштейн С.Я. Экспериментальная методика патопсихологии/ С.Я Рубенштейн// М., 1998.
 28. Радуга. Программа образования и развития детей от 2 до 7 лет в условиях детского сада/ Под редакцией Т.И.Гризик, Т.Н.Дороновой и др// М.: Просвещение, 2010.
 29. Субботин О.Ю Дидактические игры и интеллект/ О.Ю.Субботин// М., 2000
 30. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду/ А.И.Сорокина// М., 1992.
 31. Столяр А.А. Давайте поиграем/ А.А.Столяр// М.. 1991.
 32. Тамберг Ю.Г. Развитие интеллекта ребенка/ Ю.Г. Тамберг// С-Пб., 1998.
 33. Тихомирова Л.Ф., Басова А.В. Развитие логического мышления детей/ Л.Ф.Тихомирова, А.В.Басова// Ярославль., 1996.
 34. Усова А.П., Запорожец А.В. Психология и педагогика игры дошкольника/ А.П.Усова, А.В. Запорожец// М., 1996.

8. Приложение

8.1 Консультации

Уважаемые родители!

Каждый дошкольник - маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Задача воспитателей и родителей – помочь ему сохранить и развить стремление к познанию, удовлетворить детскую потребность в активной деятельности, дать пищу для развития ума ребенка.

Ничто так, как математика, не способствует развитию мышления, особенно логического.

Логическое мышление – это мышление путем рассуждений или построение причинно-следственных связей.

Усвоению математических знаний помогает игра – одно из самых привлекательных для детей занятий. Игра – естественный для ребенка вид деятельности. В игровой деятельности ребенок осваивает разнообразные представления, самостоятельно «открывает» способы действий, познает некоторые зависимости и закономерности окружающего мира, расширяет свой опыт познания.

Для развития логико – математического мышления можно играть с детьми в такие дидактические игры как: «Скажи наоборот», «Бывает – не бывает», «Назови числа больше (меньше) этого», «Кто знает, пусть дальше считает», «Что далеко, что близко», «Найди ошибки».

Дети очень любят игры-головоломки (геометрические конструкторы). Суть этих игр состоит в том, чтобы воссоздавать из геометрических фигур на плоскости силуэты фигур, предметов, животных, человека по замыслу или образцу. Развивающие игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Сложи фигуру»,

Счетные палочки развивают пространственное воображение, смекалку и сообразительность, мелкую моторику. Предложите детям игровые задания: Как из квадрата получить 2 треугольника, из 8 палочек построить 2 квадрата? Как переложить одну палочку, чтобы домик был перевернут в другую сторону? Построй колодец.

Для развития логического мышления можно использовать и цветные карандаши. Взрослый выкладывает на стол разноцветные карандаши разной длины (два самых длинных, один короче, два самых коротких) и дает задания: «Выбери самый длинный карандаш», «Выбери карандаш покороче», «Положи рядом два карандаша, одинаковые по длине», «Разложи карандаши по порядку: самый длинный, короче, еще короче, самый короткий». В конце детям нужно найти самый длинный и самый короткий карандаши,

Играя с детьми, не подсказывайте, не делайте то, что он сам может сделать. Такая подсказка только вредит ему! Позвольте ребенку подумать самому, с удовольствием сделать маленькое открытие

Чаще беседуйте с детьми о том, какое время суток сейчас, какая погода. Наблюдайте за сезонными изменениями в природе. Обращайте внимание детей на тонкие и толстые деревья, предложите обхватить их руками.

ЖЕЛАЮ УСПЕХОВ!

Консультация для воспитателей

«Логико-математические игры на занятиях»

Обучение математике детей дошкольного возраста невозможно без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного материала определяется с учетом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и **воспитания**: активизировать умственную деятельность, заинтересовывать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке.

Используются **логико-математические игры** и с целью формирования представлений, ознакомления с новыми сведениями. При этом непременным условием является применение системы игр и упражнений.

Дети очень активны в **восприятии задач – шуток, головоломок, логических упражнений**. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. В том случае, когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней, что стимулирует мыслительную активность. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать, которая увлекает его.

Из всего многообразия математического материала в дошкольном возрасте наибольшее применение находят дидактические **игры**. Основное назначение игр - обеспечить упражняемость детей в различении, выделении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений, и т. д. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая из игр решает конкретную задачу совершенствования математических (*количественных, пространственных, временных*) представлений детей.

Логико-математические игры включаются непосредственно в содержание занятий как одной из средств реализации программных задач. Место этим играм в структуре занятия по **ФЭМП** определяется возрастом детей, целью, значением, содержанием занятия, направленного на выполнение конкретной задачи формирования представлений. В младшей группе, особенно в начале года все занятие должно быть проведено в форме **игры**. **Логико – математические игры уместны и в конце занятия с целью воспроизведения**, закрепления ранее изученного. Так, в средней группе на **занятиях по ФЭМП** после ряда упражнений на закрепление названий, основных свойств (*наличие сторон, углов*) геометрических фигур может быть использована игра «найди и назови».

В формировании у детей математических представлений широко используются занимательные по форме и содержанию разнообразные дидактические игровые упражнения. Они отличаются от типичных заданий и упражнений необычностью постановки задачи (найти, догадаться, неожиданностью преподнесения ее от имени, какого-либо литературного сказочного героя (*Буратино, Чебурашки, Незнайки*)). Они интересны для детей, эмоционально захватывают их. А процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, невозможен без активной работы мысли. Этим положением и объясняется значение **логико-математических игр, задач и упражнений** в умственном и всестороннем развитии детей. В ходе игр и упражнений с занимательным математическим материалом дети овладевают умением вести поиск решения самостоятельно. **Воспитатель** вооружает детей лишь схемой и направлением анализа занимательной задачи, приводящего в конечном результате к решению.

Систематическое упражнение в решении задач таким способом развивает умственную активность, **логическое мышление**, самостоятельность мысли, творческое отношение к учебной задаче, инициативу.

В детском саду в утреннее и вечернее **время можно проводить игры** математического содержания (словесные и с использованием пособий, настольно – печатные, такие, как «*Домино фигур*», «*Составь картинку*», «*Арифметическое домино*», «*Лото*», «*Найди пару*», **игры в шашки и шахматы**. При правильной организации и руководстве со стороны **воспитателей эти игры** помогают развитию у детей познавательных способностей, формированию интереса к действиям с числами, и геометрическими фигурами, величинами, решению задач. Таким образом, математические представления детей совершенствуются. Но этого недостаточно для выявления и развития многообразных интересов и склонностей дошкольников. Дидактические **игры** организуются и направляются **воспитателем**. Дети редко играют в них по собственному желанию. В детском саду нужно создавать такие условия для математической деятельности ребенка, при которых он проявлял бы самостоятельность при выборе игрового материала, **игры**, исходя из развивающихся у него потребностей, интересов. В ходе **игры**, возникающей по инициативе самого ребенка, он приобщается к сложному интеллектуальному труду.

Уголок занимательной математики – это специально отведенное, математически оснащенное играми, пособиями и материалами, и определенным образом художественно оформленное место. Организовать его можно, используя обычные предметы детской мебели: стол, шкаф, обеспечив **свободный** доступ детей к находящимся там материалам. Этим самым детям предоставляется возможность выбрать интересующую их игру, пособие математического содержания и играть индивидуально или совместно с другими детьми, небольшой подгруппой.

Организуя уголок занимательной математики, надо исходить из принципа доступности игр детям в данный момент и помещать в уголок такие **игры и игровые материалы**, освоения которых детьми возможны на разных уровнях. От усвоения заданных правил и игровых действий они переходят к придумыванию новых вариантов игр. Большие варианты для творчества имеются в играх «*Танграм*», «*Колумбово яйцо*», «*Волшебный круг*», «*Кубики и цвет*», «*Кубики для всех*» и др. Дети могут придумывать новые более сложные силуэты не только из одного, но и из 2 – 3 наборов к игре; один и тот же силуэт, например, лису, составлять из разных наборов. Для стимулирования коллективных игр и творческой деятельности дошкольников необходимо использовать магнитные доски, фланелеграфы с наборами фигур, счетных палочек, альбомы для зарисовки придуманных ими задач, составления фигур.

Из многообразия головоломок наиболее приемлемы в старшем дошкольном возрасте головоломки с палочками. Их называют задачами на смекалку геометрического характера, так как в ходе решения, как правило, идет трансфигурация, преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества. В дошкольном возрасте используются самые простые головоломки. Необходимо иметь наборы обычных счетных палочек, чтобы составлять из них наглядные задачи – головоломки. Кроме этого потребуются таблицы с графически изображенными на них фигурами, которые подлежат преобразованию. На обратной стороне таблицы указывается, какое преобразование надо проделать, и какая фигура должна получиться в результате.

Особое место среди математических развлечений занимают **игры** на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур. Наборы фигур при этом подбираются не произвольно, а представляют собой части разрезанной определенным образом фигуры: квадрата,

треугольника, круга, овала. Они интересны детям и взрослым. Детей увлекает результат составить увиденное на образце или задуманное, и они включаются в активную практическую деятельность по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта.

Из многообразия **логико-математических** игр и развлечений наиболее доступными и интересными в дошкольном возрасте являются загадки, задачи – шутки. В загадках математического содержания анализируется предмет с **временной точки зрения**, с количественной или пространственной, подмечены простейшие математические отношения: Два кольца, два конца, а посередине гвоздик (*ножницы*). Четыре братца под одной крышей живут (*стол*).

Назначение загадок и задач – шуток, занимательных вопросов состоит в приобщении детей к активной умственной деятельности, выработки умения выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные внешними несущественными данными. Они могут быть использованы **воспитателем** в процессе разговоров, бесед, наблюдений с детьми за какими-либо явлениями, то есть в том случае, когда создается необходимая ситуация.

С целью развития мышления детей используют различные виды **логических задач и упражнений**. Это задачи на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряда фигур, знаков, на поиск закономерностей, чисел, задачи типа матричных, на поиск недостающей в ряду фигуры (*нахождение закономерностей, лежащих в основе выбора этой фигуры*) и др., например: Какая из фигур здесь лишняя и почему? Какое число надо поставить в пустую клетку? Игра – «*Четвертый лишний*». Назначение **логических** задач и упражнений состоит в активации умственной деятельности ребят, в оживлении процесса обучения.

Игры на смекалку, головоломки, занимательные **игры** вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. В таких **занятиях** формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются **конструктивные умения**. В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться об ответе, проявляя при этом творчество.

ЖЕЛАЮ УСПЕХОВ!



8.2 ЛОГИКО- МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Больше - меньше

Цель. Развивать умение сравнивать объекты окружающего мира по величине, слуха моторную координацию движений.

ХОД ИГРЫ. Педагог называет предметы и объекты: слон, футбольный мяч, велосипед, теннисный мяч, дерево, кегля, и др. Если названный предмет больше предыдущего, то дети встают на носки, руки вверх. Если названный предмет меньше предыдущего – приседают. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

ВАРИАНТ. Таким же образом закрепляются знания о понятиях выше – ниже, шире – уже, толще – тоньше, длиннее – короче и др.

«Покажи по-разному»

ЦЕЛЬ. Учить операции сравнения, совершенствовать координационные способности.

ХОД ИГРЫ. Дети идут обычным шагом. По сигналу выполняют соответствующие движения. Сигналы: «Высокие ворота» (обычная ходьба), «Низкие ворота» (ходьба в полуприседе), «Тяжёлые сумки» (руки вниз, напряжены, кулаки сжаты); «Лёгкая сумка» (ходьба, размахивая руками); «Едем на лыжах», «Бежим марафон», «Догоняем убегающего»; «Играем в «Классики» и т. п.

КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ДАЛЬШЕ СЧИТАЕТ

ЦЕЛЬ. Закреплять умение порядкового счёта в пределах 10, развивать координацию движений, слуховое внимание

МАТЕРИАЛ: мяч

ХОД ИГРЫ. Дети стоят по кругу. Ведущий – в центре круга с мячом. В соответствии с командами ведущего игроки считают по порядку до 10.

Усложнение: ведущий берёт мяч раньше, чем игрок досчитает до 10, бросает его следующему со словами «Считай дальше»

ВАРИАНТ. Ведущий бросает мяч и говорит: «До пяти». Ребёнок называет числа до 5. Если даётся команда «После пяти», дети называют числа после пяти.

ТИХАЯ ОХОТА

ЦЕЛЬ. Развивать умение решать математические примеры, совершенствовать координационные и скоростные способности.

МАТЕРИАЛ: муляжи или картинки с изображением ягод и грибов с примерами и корзинки с цифрами.

Мальчики

ЦЕЛЬ. Закрепить счет и порядковые числительные. Развивать представления: «высокий», «низкий», «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

Правила игры. Игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы.

КОГО КАК ЗОВУТ?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми указку и покажи, кого как зовут, если: Сева — самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

КТО ГДЕ СТОИТ?

Теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопросы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто — левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между Толей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Коля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим мальчикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

«Разговор по телефону»

Цель. Развитие пространственных представлений.

Игровой материал. Палочка (указка).

Правила игры. Вооружившись палочкой и проведя ею по проводам, нужно узнать, кто кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

Дидактическая игра

«Конструктор»

Цель. Формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

Игровой материал. Разноцветные фигуры.

Правила игры. Взять из набора треугольники, квадраты, прямоугольники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры фигур, изображенных на странице. После построения каждого предмета сосчитать, сколько потребовалось фигур каждого вида.

Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат,

Из них построил домик.

И этому я очень рад:

Теперь живет там гномик.

Квадрат, прямоугольник, круг,

Еще прямоугольник и два круга...

И будет очень рад мой друг:

Машину ведь построил я для друга.

Я взял три треугольника

И палочку-иголочку.

Их положил легонько я
И получил вдруг елочку.
Вначале выбери два круга-колеса,
А между ними помести-ка треугольник.
Из палок сделай руль.
И что за чудеса — Велосипед стоит.
Теперь катайся, школьник!

«Муравьи»

Цель. Научить детей различать цвета и размеры. Формирование представлений о символическом изображении вещей.

Игровой материал. Фигуры красные и зеленые, большие и маленькие квадраты и треугольники.

Правила игры. Нужно взять большие и маленькие зеленые квадратики, и красные треугольники и поместить их около муравьев, сказав, что большой зеленый квадрат — большой черный муравей, большой красный треугольник — большой красный муравей, маленький зеленый квадрат — маленький черный муравей, маленький красный треугольник — маленький красный муравей. Следует добиваться, чтобы ребенок это понял. Показывая названные фигуры, он должен назвать соответствующих муравьев.

Игру можно начать с рассказа: «В одном лесу жили-были красные и черные, большие и маленькие

муравьи. Черные муравьи могли ходить только по черным дорожкам, а красные — только по красным. Большие муравьи ходили только через большие ворота, а маленькие — только через маленькие. И вот встретились муравьишки у дерева, откуда начинались все дорожки. Угадай, где живет каждый муравей, и покажи ему дорогу».

«Сравни и заполни»

Цель. Умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

Игровой материал. Набор геометрических фигур.

Правила игры. Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

Дидактическая игра

«Заполни пустые клетки»

Цель. Закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Игровой материал. Геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

Правила игры. Играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с игрой 7), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

Дидактическая игра

«Где какие фигуры лежат»

Цель. Ознакомление с классификацией фигур по двум свойствам (цвету и форме).

Игровой материал. Набор фигур.

Правила игры. Играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

Дидактическая игра

«Правила движения»

Цель. Формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, использовании правил, о рассуждениях методом исключения, направлениях «прямо», «налево», «направо».

Игровой материал. Комплект фигур четырех форм (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник) и трех цветов (красный, желтый, зеленый).

Правила игры. На рисунке цветной таблицы 10 приведены два варианта игры.

Вариант 1. Сначала все фигуры движутся к своим домикам по одной дороге. Но вот на пути первый перекресток. Дорога раздваивается. Прямо могут идти только прямоугольники, так как в начале дороги стоит разрешающий знак (прямоугольник). Вправо прямоугольники идти не могут, так как в начале этой дороги стоит запрещающий знак (перечеркнутый прямоугольник). Значит, методом исключения прямоугольника заключаем, что вправо могут идти все остальные фигуры (круги, квадраты, треугольники). Дальше дорога опять раздваивается. Какие фигуры могут идти направо? Какие налево? А на последнем перекрестке какие фигуры могут идти прямо, какие направо?

После такой подготовки начинается движение фигур к своим домикам. После окончания движения фигур нужно указать, в каком из четырех домиков какая фигура живет, т.е. найти хозяйку каждого домика (А — прямоугольники, Б — круги, В — квадраты, Г — треугольники).

Вариант 2. Во втором варианте игры, проводимой по таким же правилам, учитываются лишь цвета фигур (красная, желтая, зеленая) и не учитывается их форма.

По окончании игры здесь также указывается хозяйка каждого домика (Д — красная, Е — зеленая, Ж — желтая).

Пример рассуждения методом исключения.

ЕСЛИ К домику Ж запрещено проходить красным и зеленым фигурам, то к нему проходят только желтые. Значит, в домике Ж живут желтые фигуры.

Каждая ошибка при прохождении фигур к их домикам наказывается штрафным очком. Поочередно проводя фигуры к их домикам, тот из игроков считается победителем, который набрал меньшее число штрафных очков.

Дидактическая игра

«Третий лишний»

Цель. Научить детей объединять предметы во множества по определенному свойству. Продолжение работы по закреплению символики. Развитие памяти.

Правила игры. На странице изображены дикие животные, домашние животные, дикие птицы, домашние птицы.

Игра допускает множество вариантов. Возьмите, например, большой зеленый квадрат (он обозначает слона), большой красный треугольник (он обозначает орла) и маленький красный круг (он обозначает корову). Поместите выбранные фигуры в нужные места: диких зверей можно помещать только к диким зверям, домашних животных — к домашним, диких птиц —

к диким, домашних — к домашним. Куда попадет зеленый квадрат? Красный треугольник? Маленький красный круг?

Затем можно взять другую партию животных (тигра, лису, чайку, собаку, индюка и т. д.), обозначить их фигурами из набора и найти им нужное место на странице.

Игра постепенно усложняется: вначале дополняют рисунки одним животным или одной птицей, затем двумя, тремя и самое большее — четырьмя. Трудность решения возрастает в связи с необходимостью запомнить, что представляют фигуры.

Дидактическая игра

«Рассеянный художник»

Цель. Развитие наблюдательности и счет до шести.

Игровой материал. Цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Правила игры. Нужно взять из набора необходимые цифры и исправить ошибки рассеянного художника. Затем надо сосчитать до шести, указывая соответствующее количество предметов. На картинке отсутствует пять предметов. Следует спросить: какое количество птиц нельзя показать на картинке? (6)

Начать игру можно так:

«На улице Бассейной

Один художник жил

И иногда рассеянный

Неделями он был.

Однажды, нарисовав птиц, он поставил на картинках по рассеянности не те цифры. Возьми из набора нужные цифры и исправь ошибки рассеянного художника. Теперь сосчитай до шести. Какое число птиц пропущено на картинке?».

Далее можно задать такие вопросы: сколько синиц должно прилететь, чтобы их стало пять? Сколько дятлов должно прилететь, чтобы их стало пять? Сколько орлов должно прилететь, чтобы их стало пять?

Дидактическая игра

«Сколько? Какой?»

Цель. Счет в пределах десяти. Знакомство с порядковыми числительными. Знакомство с понятиями «первый», «последний», «сложение» и «вычитание».

Игровой материал. Цифры.

Правила игры. Сосчитать количество предметов в каждом множестве. Исправить ошибки, поставив нужную цифру из набора. Использовать порядковые числительные: первый, второй,... десятый. Закрепить порядковые числительные, называя предметы (например, репка — первая, дед — второй, бабка — третья и т. д.).

Решить простейшие задачи.

1. Во дворе гуляли курица и три цыпленка. Один цыпленок заблудился. Сколько осталось цыплят? А если два цыпленка побегут пить воду, то сколько цыплят останется около курицы?

2. Сколько утят около утки? Сколько останется утят, если один будет плавать в корыте? Сколько останется утят, если два утенка убегут клевать листочки?

3. Сколько гусят на картинке? Сколько останется гусят, если один гусенок спрячется? Сколько останется гусят, если два гусенка убегут клевать траву?

4. Вытаскивают репку дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка. Сколько их всего? Если кошка побежит за мышкой, а Жучка — за кошкой, то кто будет тянуть репку? Сколько их?

Дед — первый. Мышка — последняя. Если уйдет дед и убежит мышка, то сколько останется?

Кто будет первый? Кто — последний? Если кошка побежит за мышкой, то сколько останется?

Кто будет первый? Кто — последний?

Можно составить и другие задачи.

Дидактическая игра

«Почини одеяло»

Цель. Знакомство с геометрическими фигурами. Составление геометрических фигур из данных.

Игровой материал. Фигуры.

Правила игры. С помощью фигур закрыть белые «отверстия». Игру можно построить в виде рассказа.

Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое красное одеяло. Однажды Буратино ушел в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушара в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитай, сколько дыр стало в одеяле. Теперь возьми свои фигуры и помоги Буратино починить одеяло.

Дидактическая игра

«Рассеянный художник»

Цель. Развитие наблюдательности и счет до десяти.

Игровой материал. Цифры.

Правила игры. Исправить ошибки художника, поместив у диска правильные цифры из набора.

Дидактическая игра

«Магазин»

Цель. Развитие внимания и наблюдательности; научить различать аналогичные предметы по величине; знакомство с понятиями «верхний», «нижний», «средний», «большой», «маленький», «сколько».

Правила игры. Игра делится на три этапа.

1. Магазин. У овечки был магазин. Посмотри на полки магазина и ответь на вопросы: сколько полок в магазине? Что находится на нижней (средней, верхней) полке? Сколько в магазине чашек (больших, маленьких)? На какой полке стоят чашки? Сколько в магазине матрешек (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей (больших, маленьких?) На какой полке они стоят? Что стоит: слева от пирамиды, справа от пирамиды, слева от кувшина, справа от кувшина; слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и большими мячами?

Каждый день утром овечка выставляла в магазине одни и те же товары.

2. Что купил серый волк? Однажды под Новый год в магазин явился серый волк и купил своим волчатам подарки. Посмотри внимательно и угадай, что купил волк.

3. Что купил заяц? На следующий день после волка в магазин пришел заяц и купил новогодние подарки для зайчат. Что купил заяц?

Дидактическая игра

«Светофор»

Цель. Ознакомление с правилами перехода (проезда) перекрестка, регулируемого светофором.

Игровой материал. Красные, желтые и зеленые круги, машины, фигурки детей.

Правила игры. Игра состоит из нескольких этапов.

1. Один из играющих устанавливает определенные цвета светофоров (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машины и фигурки детей, идущие в разных направлениях.

2. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения.

3. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофоров и положением машин и пешеходов.

Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

Дидактическая игра

«Где чей дом?»

Цель. Развитие наблюдательности. Закрепление представлений «выше — ниже», «больше — меньше», «длиннее — короче», «легче — тяжелее».

Игровой материал. Фигуры.

Правила игры. Посмотри внимательно на рисунок цветной таблицы 18. На нем изображены зоопарк, море и лес. В зоопарке живут слон и медведь, в море плавает рыба, в лесу на дереве сидит белочка. Зоопарк, море и лес назовем «домами».

Возьми из набора: зеленый и желтый круги, желтый треугольник, красный квадрат, зеленый и красный прямоугольники и поставь их около животных там, где они нарисованы (цв. табл. 19).

Вернись к рисунку цветной таблицы 18 и помести каждое животное туда, где оно может жить. Например, лису можно поместить и в зоопарк, и в лес.

Когда животные будут размещены, то сосчитай, сколько животных помещается в каждом «доме».

Ответь на вопросы, кто выше: жираф или медведь; слон или лиса; медведь или еж? Кто длиннее: лев или лиса; медведь или еж; слон или медведь? Кто тяжелее: слон или пингвин; жираф или лиса; медведь или белочка? Кто легче: слон или жираф; жираф или пингвин; еж или медведь?

Дидактическая игра:

«Космонавты»

Цель. Кодирование практических действий числами.

Игровой материал. Многоугольник, треугольники, фигурки космонавтов.

Правила игры. Игра осуществляется в несколько этапов.

1. Вырезанный многоугольник наклеить на толстый картон. В центре проколоть отверстие и вставить заостренную палочку или спичку. Вращая полученный волчок, убеждаемся, что он попадает на грань, где написано 1 или 2, или на грань черного или красного цвета, где ничего не написано.

2. В игре участвуют два космонавта. Они по очереди вращают волчок. Выпадение 1 означает подъем на одну ступеньку; выпадение 2 — подъем на две ступеньки; выпадение красной грани — подъем на три ступеньки, выпадение черной — опускание на две ступеньки (космонавт забыл что-то взять и должен возвратиться).

3. Вместо космонавта можно взять маленькие треугольники красного и черного цвета и двигать их по ступенькам в соответствии с количеством выпавших очков.

4. Вначале космонавты располагаются на основной площадке и по очереди вращают волчок. Если космонавт стоял на стартовой площадке и ему выпадает черная грань, то он остается на месте.

5. От основной площадки до первой площадки отдыха ведет шесть ступенек, от первой площадки отдыха до второй площадки отдыха — еще шесть ступенек; от второй площадки отдыха до стартовой площадки — еще четыре ступени. Чтобы добраться от основной площадки до стартовой, нужно набрать 16 очков.

6. Когда космонавт достигает стартовой площадки, то ему нужно набрать четыре очка до старта ракеты. Побеждает тот, кто улетает на ракете.

Дидактическая игра

«Заполни квадрат»

Цель. Упорядочивание предметов по различным признакам.

Игровой материал. Набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.

Правила игры. Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат.

Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме.

Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.

Дидактическая игра:

«Поросята и серый волк»

Цель. Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.

Правила игры. Игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве — неизвестном государстве — жили-были три брата-поросятка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф - Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он прослышал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.)».

ЕСЛИ дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежала к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме. Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти палки и пошел к Наф-Нафу. Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не может его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. (Сколько палок унес с собой волк?)».

Если волк попадает к Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку у домика Наф-Нафа.

Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.

Дидактическая игра:

«Примеров много — ответ один»

Цель. Изучение состава чисел, формирование навыков сложения и вычитания в пределах десяти.

Игровой материал. Набор карточек с числами.

Правила игры. Игра имеет два варианта.

1. Играют двое. Ведущий кладет на красный квадрат карточку с любым однозначным числом, например, с числом 8. В желтых кругах уже обозначены числа. Второй игрок должен дополнить их до числа 8 и соответственно в пустые круги положить карточки с числами 6, 7, 5, 4. Если игрок не допустил ошибки, то он получает очко. Затем ведущий меняет число в красном квадрате, и игра продолжается. Может случиться так, что чисел в красном квадрате окажется мало и нельзя по указанным правилам заполнить пустые круги, тогда игрок должен

закрыть их перевернутыми карточками. Игроки могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

2. Ведущий кладет карточку с числом на красный квадрат и сам же дополняет до него числа 2, 1, 3, 4, т.е. ведущий заполняет пустые круги, умышленно допуская кое-где ошибки. Вторым игроком должен проверить, кто из нарисованных птиц и зверей допустил ошибку, и исправить ее. В красный квадрат можно класть карточки с числами 5, 6, 7, 8, 9, 10. Затем игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто обнаружит и исправит ошибки.

Дидактическая игра

8.3 РАЗВИВАЕМ ЛОГИКУ

Загадки

Жираф, крокодил и бегемот жили в разных домиках.

Жираф жил не в красном и не в синем домике.

Крокодил жил не в красном и не в оранжевом домике.

Догадайся, в каких домиках жили звери?

Три рыбки плавали в разных аквариумах.

Красная рыбка плавала не в круглом и не в прямоугольном аквариуме.

Золотая рыбка — не в квадратном и не в круглом.

В каком аквариуме плавала зеленая рыбка?

Жили-были три девочки: Таня, Лена и Даша.

Таня выше Лены, Лена выше Даши.

Кто из девочек самая высокая, а кто самая низкая?

Кого из них как зовут?

У Миши три тележки разного цвета: красная, желтая и синяя.

Еще у Миши три игрушки: неваляшка, пирамидка и юла.

В красной тележке он повезет не юлу и не пирамидку.

В желтой — не юлу и не неваляшку.

Что повезет Мишка в каждой из тележек?

Мышка едет не в первом и не в последнем вагоне.

Цыпленок не в среднем и не в последнем вагоне.

В каких вагонах едут мышка и цыпленок?

Стрекоза сидит не на цветке и не на листке.

Кузнечик сидит не на грирке и не на цветке.

Божья коровка сидит не на листке и не на грирке. Кто на чем сидит?

Алеша, Саша и Миша живут на разных этажах.

Алеша живет не на самом верхнем этаже и не на самом нижнем.

Саша живет не на среднем этаже и не на нижнем.

На каком этаже живет каждый из мальчиков?

Ане, Юле и Оле мама купила ткани на платья.

Ане не зеленую и не красную.

Юле — не зеленую и не желтую.

Оле — не желтое и не красное.

Какая ткань для какой из девочек?

В трех тарелках лежат разные фрукты.

Бананы лежат не в синей и не в оранжевой тарелке.

Апельсины не в синей и в розовой тарелке.

В какой тарелке лежат сливы? А бананы и апельсины?

Под елкой цветок не растет,

Под березой не растет грибок.

Что растет под елкой,

А что под березой?

Антон и Денис решили поиграть.

Один с кубиками, а другой машинками.

Антон машинку не взял.

Чем играли Антон и Денис?

Вика и Катя решили рисовать.

Одна девочка рисовала красками, а другая карандашами.

Чем стала рисовать Катя?

Рыжий и Черный клоуны выступали с мячом и шаром.

Рыжий клоун выступал не с мячиком,

А черный клоун выступал не с шариком.

С какими предметами выступали Рыжий и Черный клоуны?

Лиза и Петя пошли в лес собирать грибы и ягоды.

Лиза грибы не собирала. Что собирал Петя?

Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам.

Грузовая машина ехала не по узкой дороге.

По какой дороге ехала легковая машина?

А грузовая?