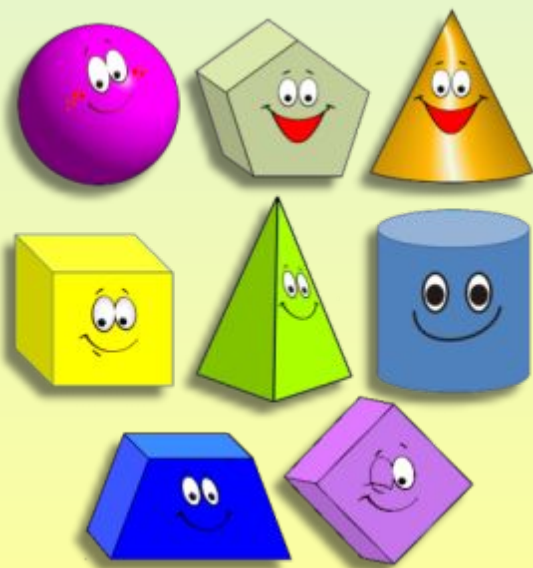


«Математика в фигурах»





Подготовила воспитатель Савченко Г.А.



Цели:

- упражнять детей в узнавании и назывании геометрических фигур, в сравнении фигур по трем признакам;
- закрепить умение детей разбивать группу предметов по цвету, форме, величине;
- закрепить умение детей ориентироваться в таблице (математическом домике) определять и называть «адрес» каждого жильца домика;
- развивать умение детей продолжить заданную закономерность;
- оценивать результат работы (получилось – не получилось), исправлять ошибки;
- развивать память, внимание, мышление;
- развивать коммуникативные умения: помогать друг другу при выполнении заданий, выражать свои действия в речи.

Навигация:

- последний желтый переход к следующему слайду осуществляется по стрелке  ;

- для возврата к предыдущему слайду используйте управляющую кнопку  ,

- для завершения игры -  , выход из игры  .





Выбери игру:

ЗАПЛАТКИ

ЗАГАДКИ

ПРОДОЛЖИ
ЦЕПОЧКУ

ФИГУРКИ
В ДОМИКАХ



ПОСТРОЙ ДОМ



«ЗАПЛАТКИ»

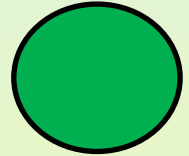
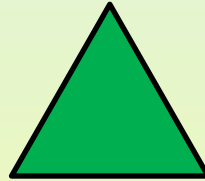
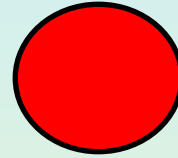
Дидактическая задача: упражнять детей в выборе нужных геометрических фигур, закрепить знания цвета, размер.

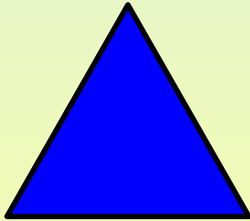
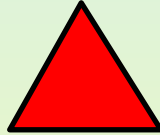
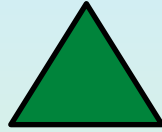
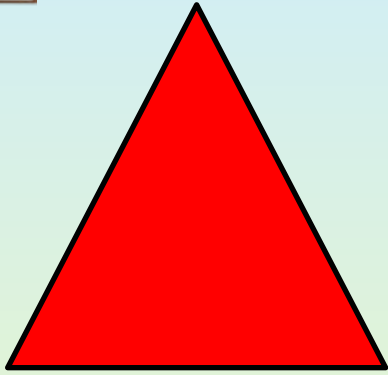
Навигация: - последовательный переход к следующему слайду осуществляется по стрелке ;

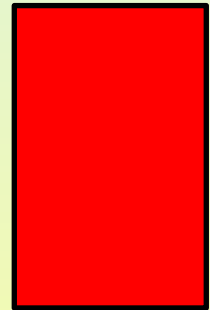
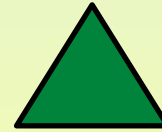
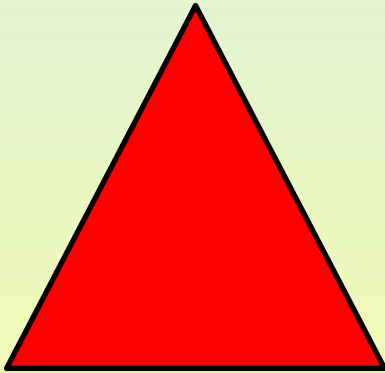
- для возврата к перечню игр используйте управляющую кнопку ,

к описанию игры  , выход из игр - .









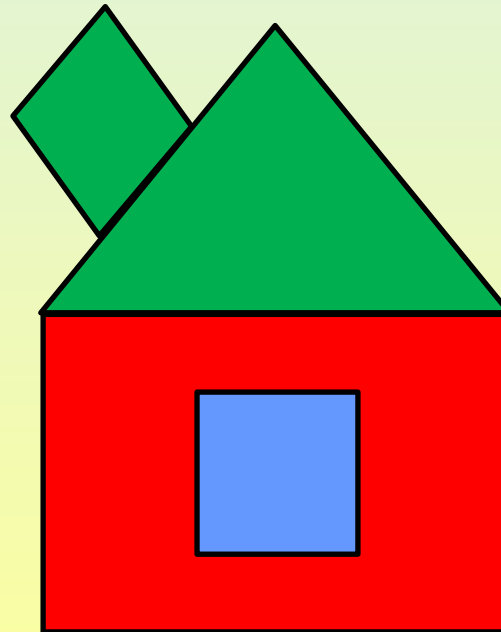


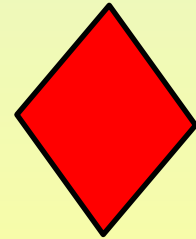
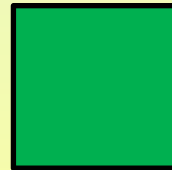
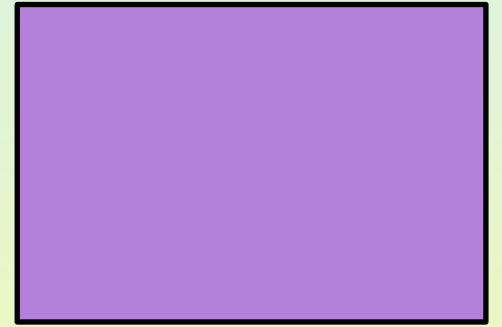
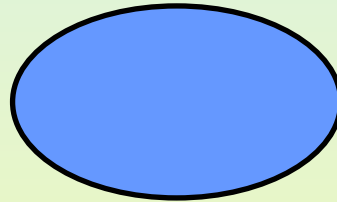
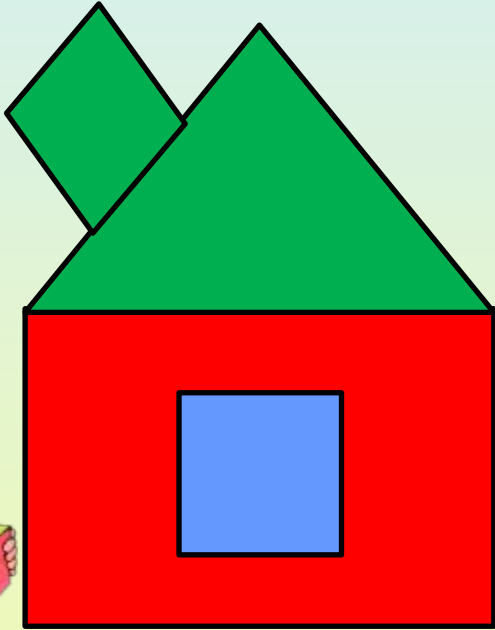
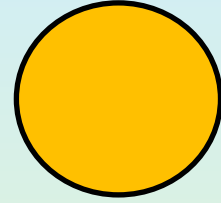
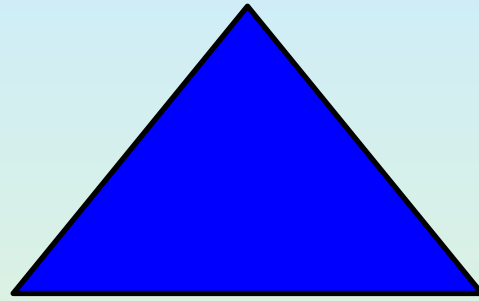
«ПОСТРОЙ ДОМ»

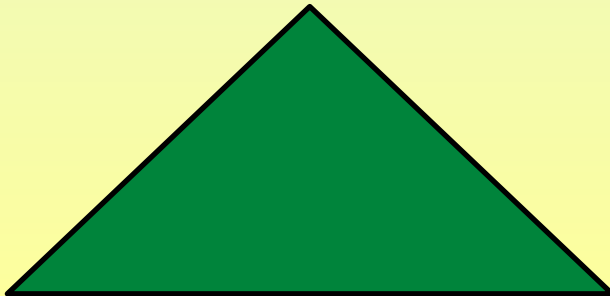
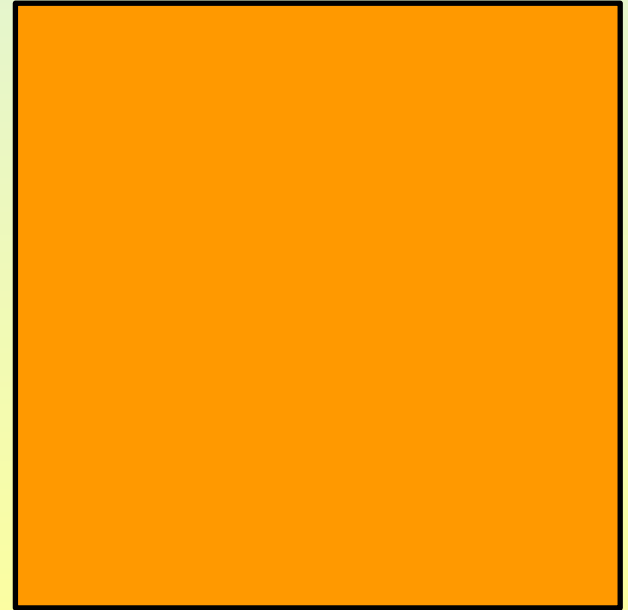
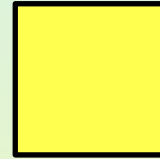
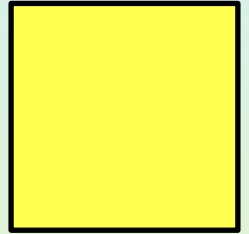
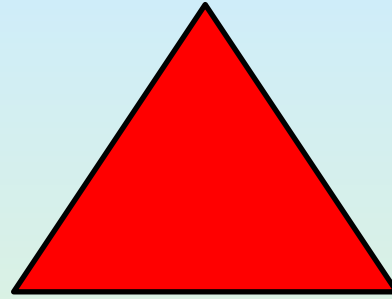
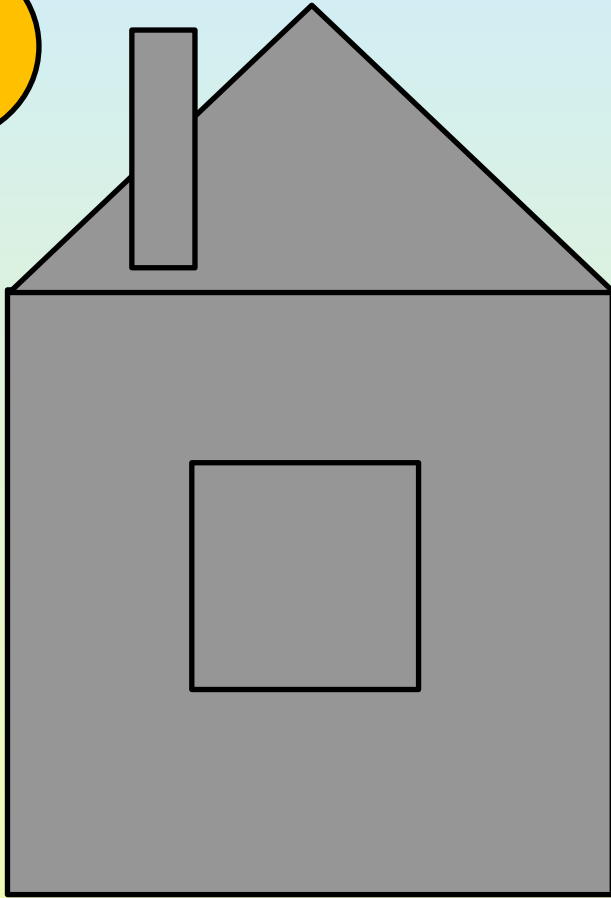
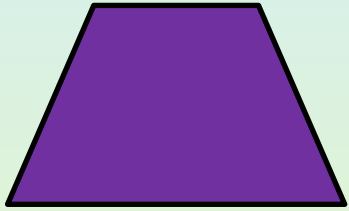
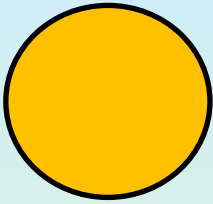
Дидактическая задача: упражнять детей в умении находить нужные геометрические фигуры по образцу.

Навигация: - последовательный переход к следующему слайду осуществляется по стрелке ;

- для возврата к перечню игр используйте управляющую кнопку ,
к описанию игры  , выход из игр -  .







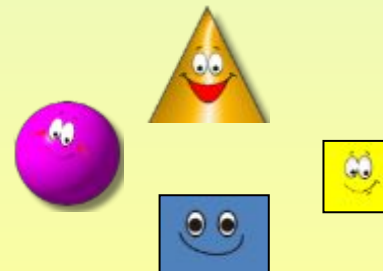


«ЗАГАДКИ»

Дидактическая задача: развивать у детей логическое мышление, упражнять в знании геометрических фигур.

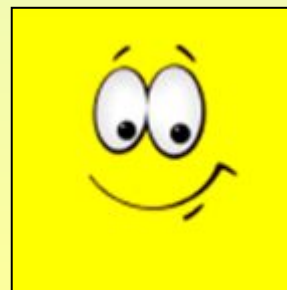
Навигация: - последовательный переход к следующему слайду осуществляется по стрелке ;

- для возврата к перечню игр используйте управляющую кнопку ,
к описанию игры  , выход из игр -  .



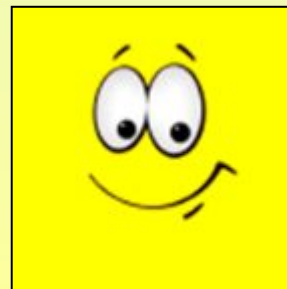


Он похож на колесо,
А еще на букву О.
По дороге катится
И в ромашке прячется.
Нрав его совсем не крут.
Догадались? Это - (круг)



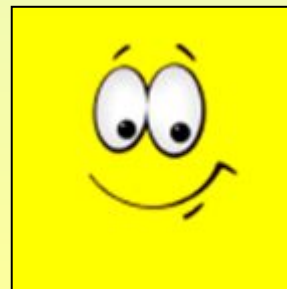


На фигуру посмотри
И в альбоме начерти
Три угла. Три стороны
Меж собой соедини.
Получился не угольник,
А красивый... (треугольник).



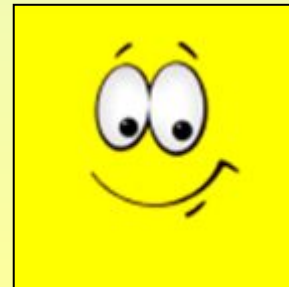


Я фигура – хоть куда,
Очень ровная всегда,
Все углы во мне равны
И четыре стороны.
Кубик – мой любимый брат,
Потому что я.... (квадрат).



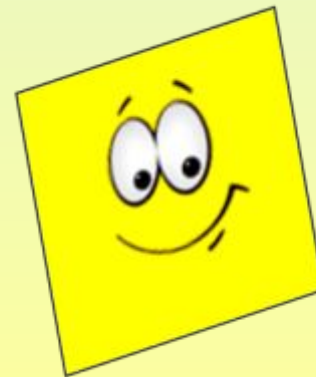
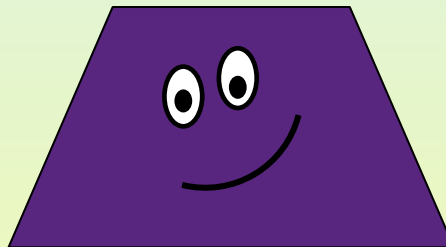
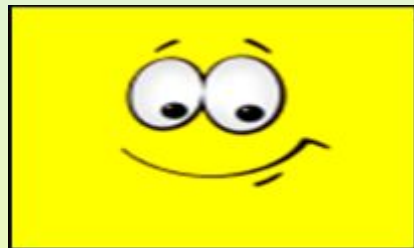


Чуть приплюснутый квадрат
Приглашает опознать:
Острый угол и тупой
Вечно связаны судьбой.
Догадались дело в чем?
Как фигуру назовем? (ромб).





Треугольник подпилили
И фигуру получили:
Два тупых угла внутри
И два острых – посмотри.
Не квадрат, не треугольник,
А похож на многоугольник. (трапеция).



«ПРОДОЛЖИ ЦЕПОЧКУ»

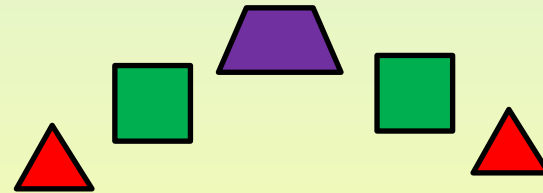
Дидактическая задача: развивать у детей логическое мышление, упражнять в знании геометрических

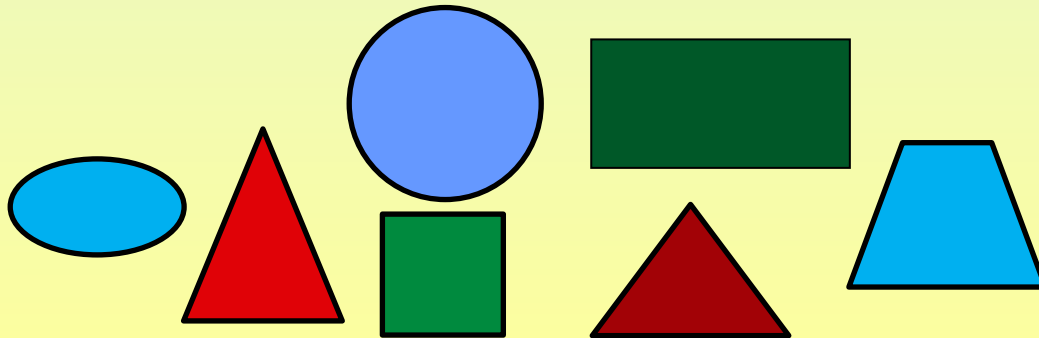
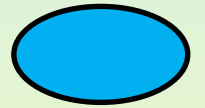
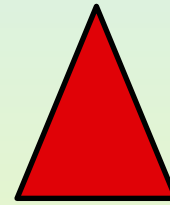
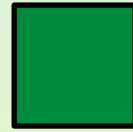
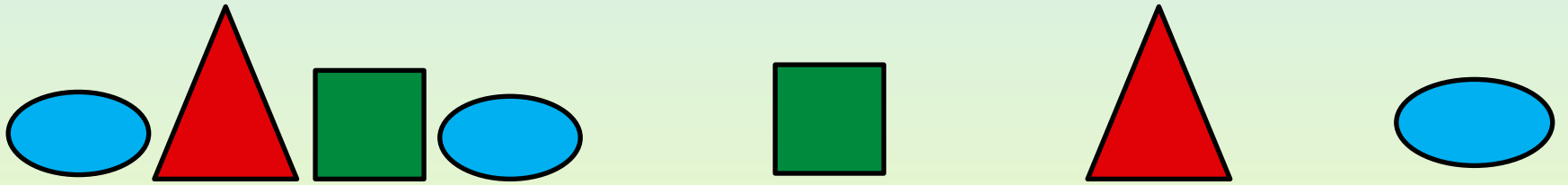
фигур (продолжить логическую цепочку из геометрических фигур)

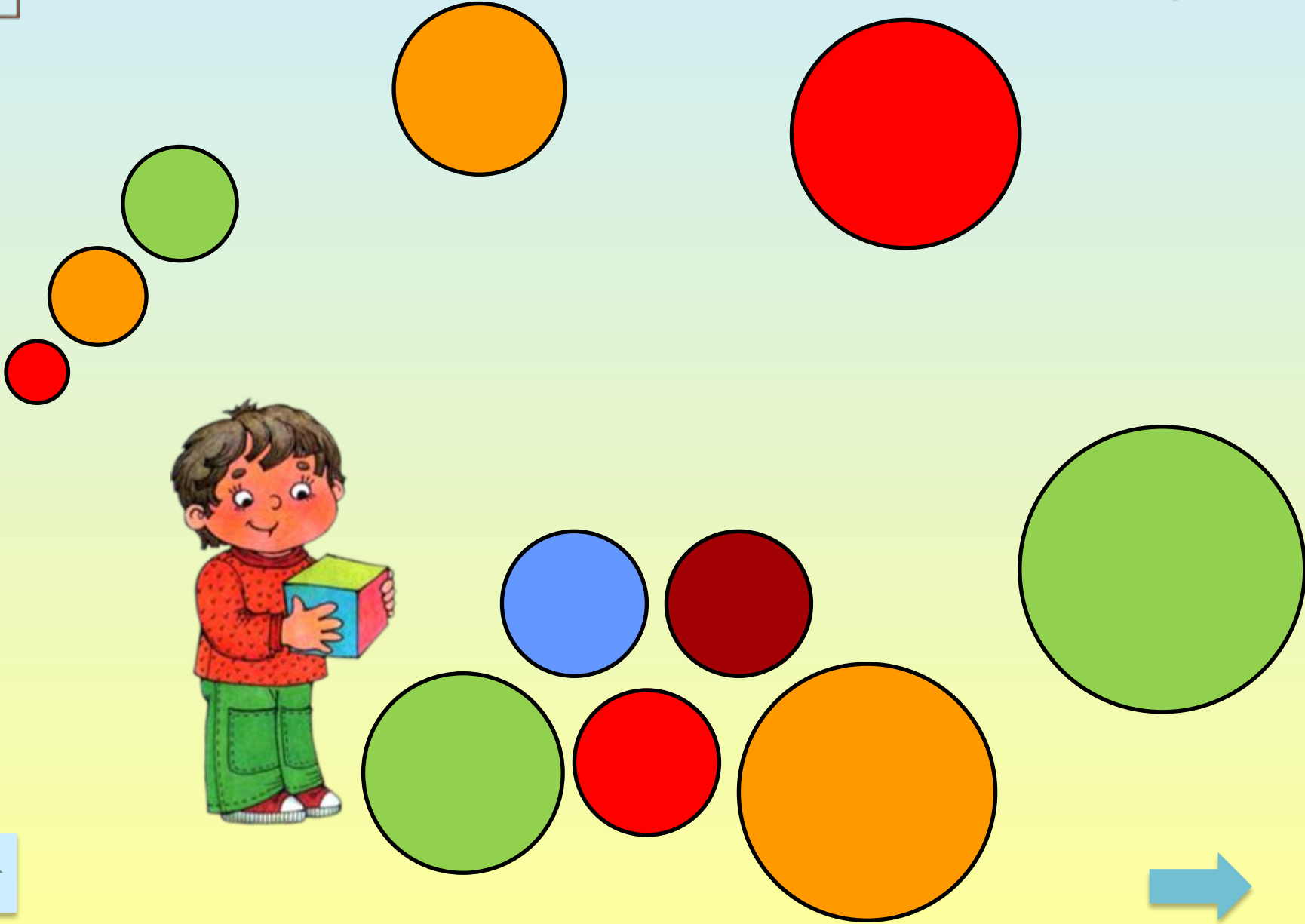
Навигация: - последовательный переход к следующему слайду осуществляется по стрелке ;

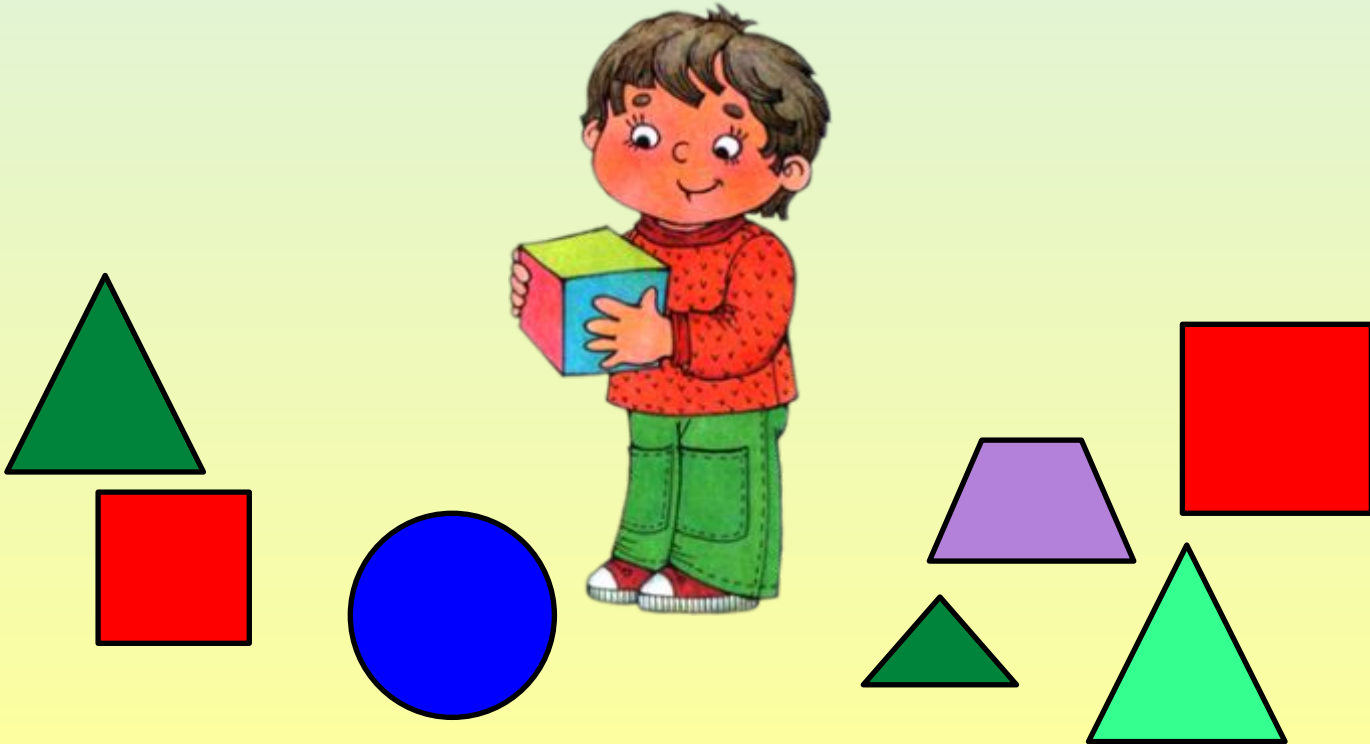
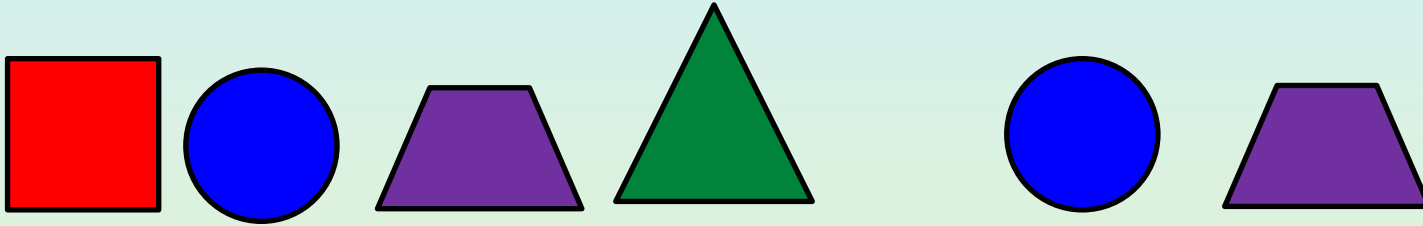
- для возврата к перечню игр используйте управляющую кнопку ,

к описанию игры -  , выход из игры -  .









«ФИГУРКИ В ДОМИКАХ»

Дидактическая задача: *развивать у детей зрительно-мыслительный анализ расположения фигур*

упражнять в знании геометрических фигур.

Навигация: - *последовательный переход к следующему слайду осуществляется по стрелке* ;

- *для возврата к перечню игр используйте управляющую кнопку* ,

к описанию игры  , *выход из игры*  .



