

Презентация логических игр математического содержания

Разработчик

воспитатель высшей категории

МАДОУ ЦРР д/с №83

Карпенко Ольга Владимировна

Цели:

- 1) Развитие познавательных процессов: внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления.**
- 2) Развитие умственной активности, самостоятельности мысли, творческого отношения к учебной задаче, инициативы.**
- 3) Овладение на элементарном уровне такими приемами логического мышления, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация и смысловое соотношение.**

Игра «Перестановки»

Цель: развитие способности планировать свои действия в уме.

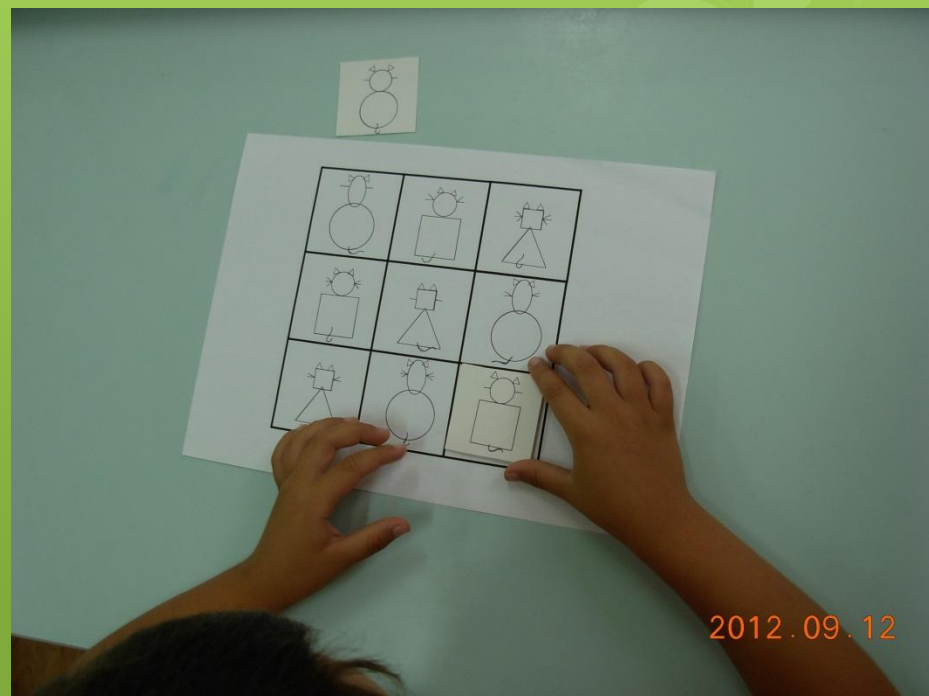
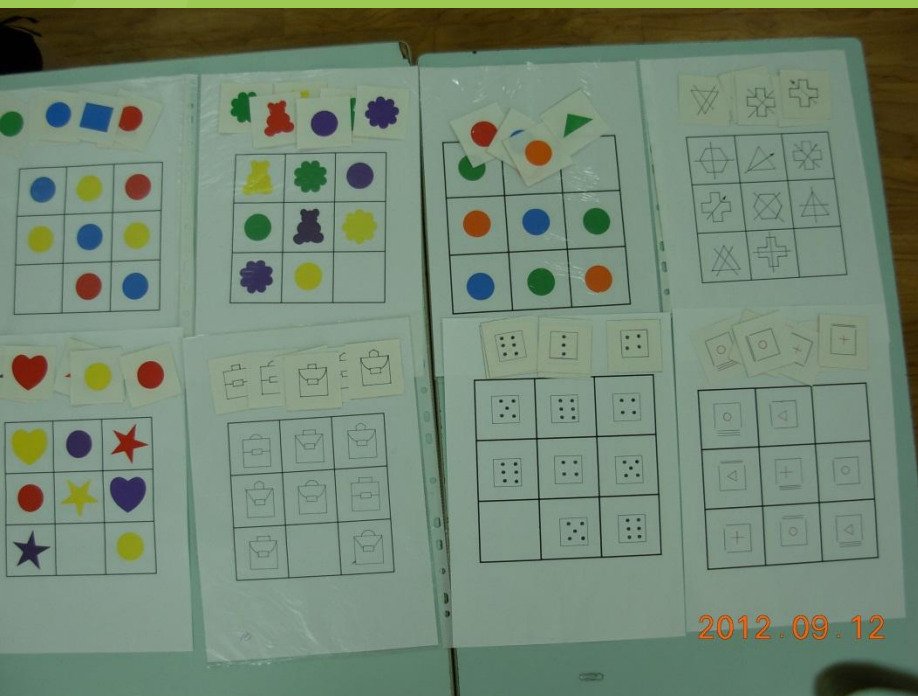
Ход игры:

Необходимо за определенное количество перестановок (ходов) разместить картинки в верхней карточке на те же места, что и в нижней. Можно за один ход переставлять одну карточку на свободное место.



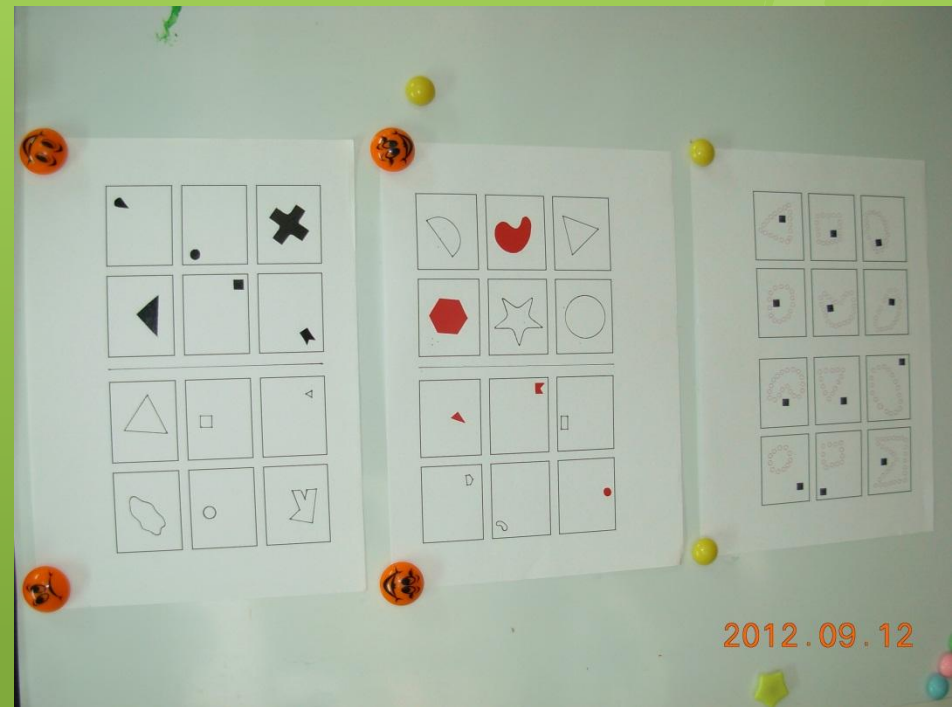
Игра «Найди недостающую фигуру»

Цель: учить путем зрительного и мыслительного анализа рядов фигур, по горизонтали выбирать недостающую из предложенных фигур. Упражнять детей в доказательстве решений.



Задачи на нахождение признаков отличия одной группы фигур от другой.

Цель: упражнять в последовательном анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных фигурам каждой из групп, сопоставлении их, обосновании найденного решения.



Игра «Путешествие ЖИВОТНЫХ»

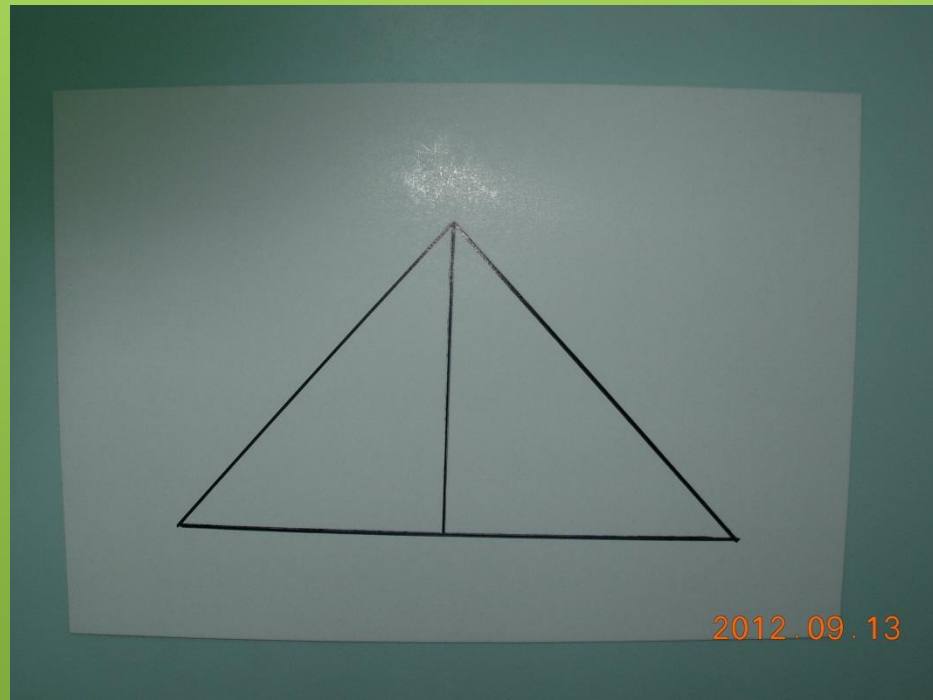
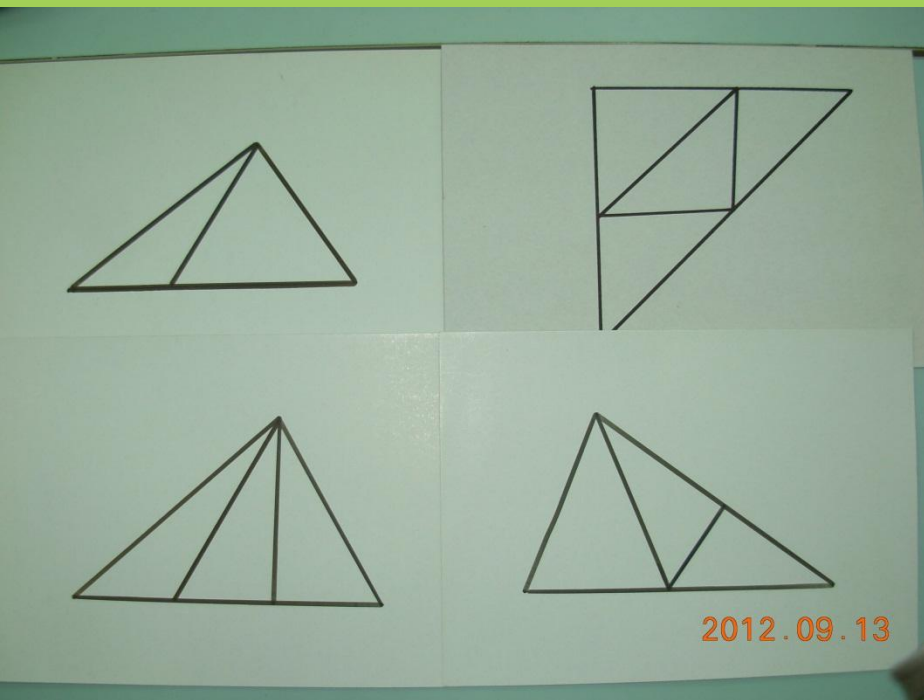
Цель: формировать умение рассматривать различные пути или варианты достижения цели.



Ход игры: птичка умеет прыгать с одного квадрата на другой по определенному правилу. Она прыгает через одну клеточку в любом направлении. Как ей добраться от дерева до елочки?

Игра «Посчитай сколько треугольников»

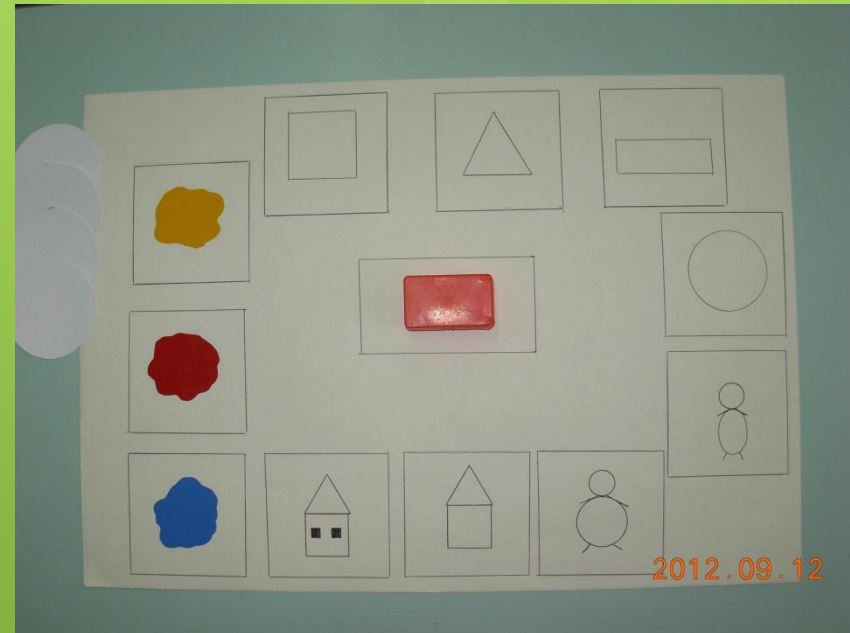
Цель: активизация умственной деятельности детей. Используются в качестве «умственной гимнастики».



Игра «Опиши фигуру»

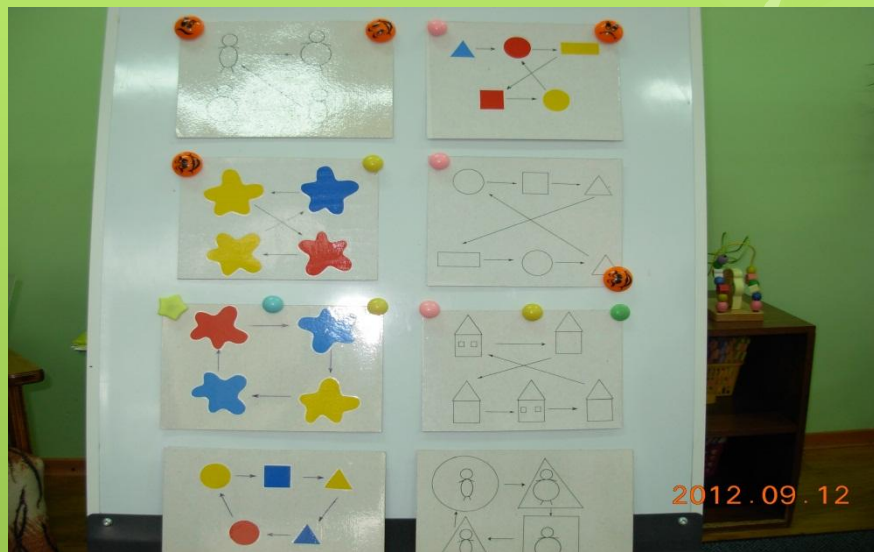
Цель: формирование понятия об отрицании некоторого свойства с помощью «НЕ»

Ход игры: ребенку дается блок Дьенеша. Необходимо закрыть на карточке те символы, которые не относятся к данной фигуре.



Игра «Построй дорожку»

Цель: закреплять знания о геометрических фигурах, их признаках и свойствах. Развивать умение размещать блоки в определенной последовательности.



Ход игры: по определенному правилу необходимо построить дорожку для лисенка.



Логические задачи.

Цель: осуществление мыслительного процесса, связанного с использованием понятий логических конструкций, существующих на базе языковых средств.

В 3-х разных тарелках лежат разные фрукты. Яблоки лежат не на синей и не на желтой тарелках. Капуста не на синей и не на красной. На какой тарелке лежат яблоки, капуста и помидоры?



У Наташи платье не розового и не зеленого цвета. На ее платье есть горошек. Найди платье Наташи.



Красная Шапочка, Кот в сапогах живут в разных домах. Красная Шапочка живет не в красном и не в синем. Кот в сапогах не в красном и не в зеленом. Догадайся, в каком домике живет Буратино?