



# **Мастер-класс «Развитие логического мышления дошкольников посредством логико-математических игр»**

**Е.И. Садыкова,  
Воспитатель МБОУ «Начальная школа №15»**



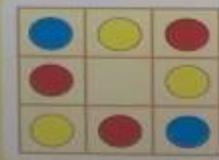
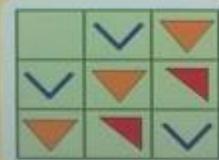
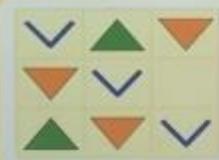
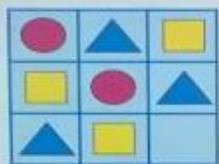
## **Цель мастер-класса:**

- ▣ Представление опыта работы по использованию логико-математических игр с детьми дошкольного возраста.**
- 



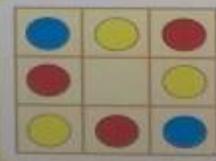
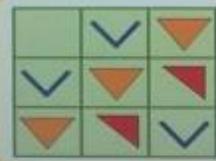
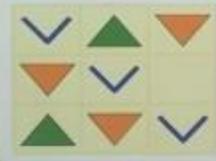
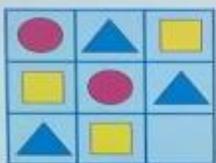
Какой знак пропущен?

6



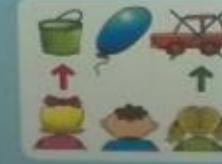
Какой знак пропущен?

6



Какую игрушку выбрал мальчик, если каждый ребёнок выбрал по одной игрушке?

20



**Кроссенс** – это ассоциативная головоломка, соединяющая в себе качества нескольких интеллектуальных развлечений: головоломки, загадки и ребуса.



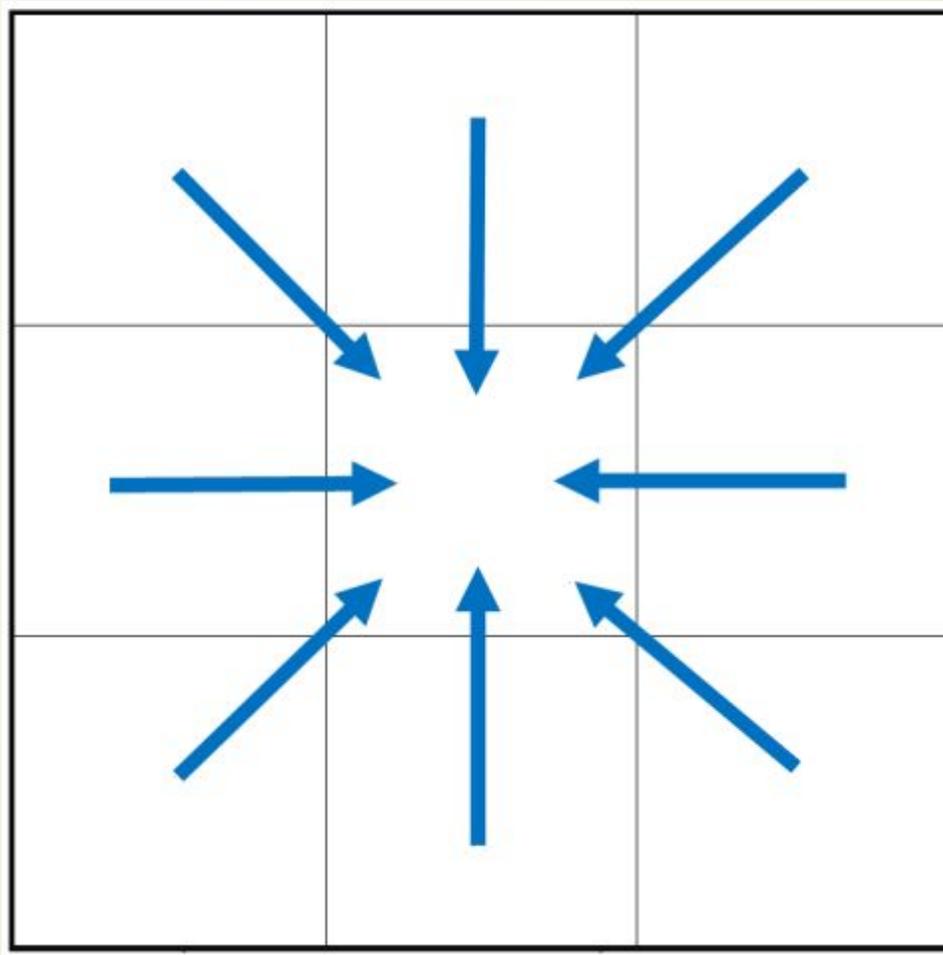
- 
- «Кроссенс» в переводе с английского - **«пересечение смыслов»**.
  - Кроссенс представляет собой **ассоциативную цепочку**, замкнутую в поле из девяти квадратов.
  - Объяснить кроссенс – это значит **объяснить взаимосвязь картинок в нём**.
- 

# Алгоритм составления кроссенса

1. Определение тематики, общей идеи.
2. Выделение 8-9 элементов (картинок), имеющих отношение к идее.
3. Нахождение ассоциативных связей между элементами, определение последовательности.
4. Концентрация смысла в одном элементе (в центральном пятом квадрате).
5. Поиск и подбор изображений.

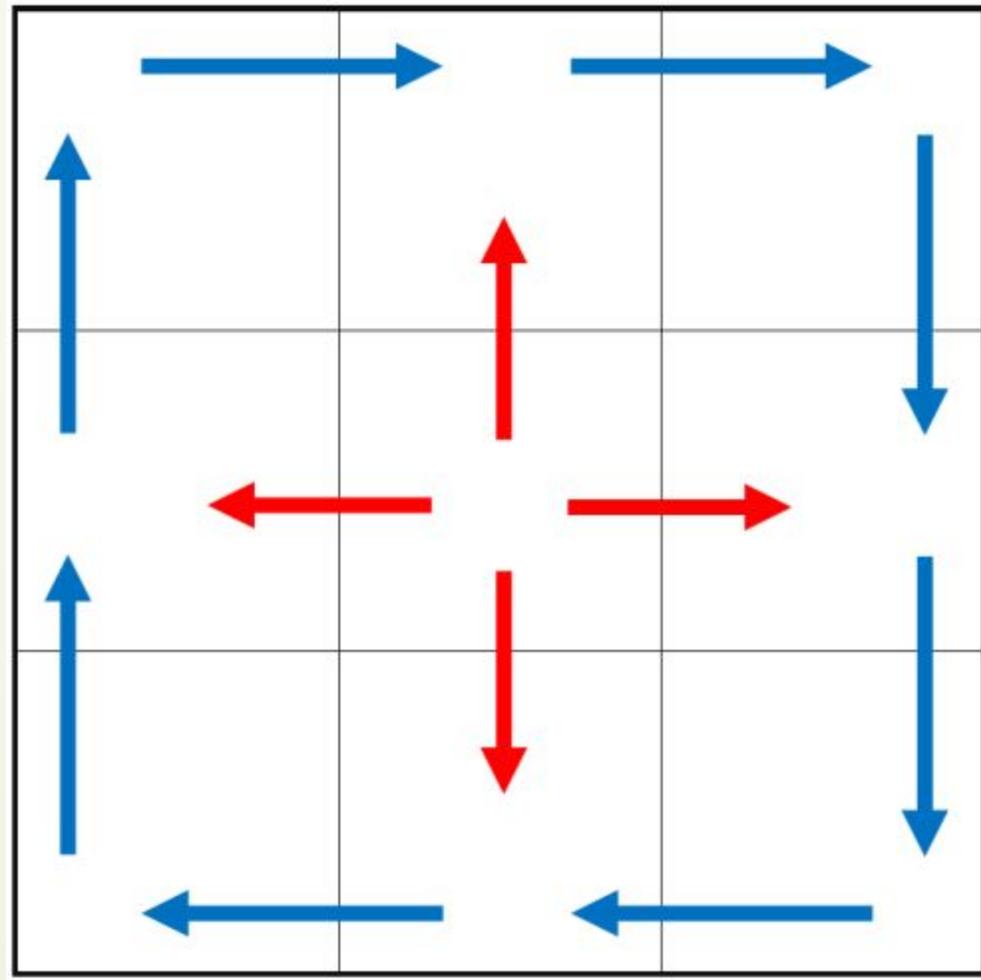


## Схема 2.

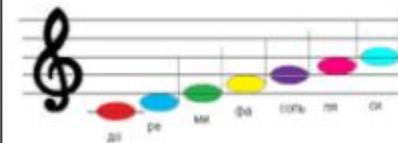
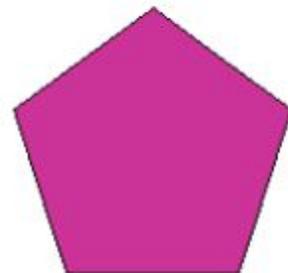


- **Все изображения связаны по смыслу с центральным квадратом.**

### Схема 3.



- Необходимо сначала установить связи по периметру между квадратами, а затем по центральному кресту.



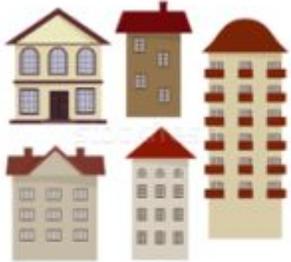
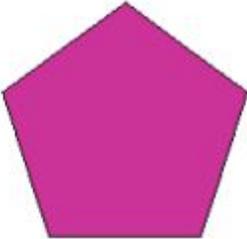
8-1

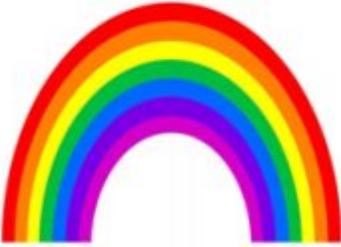
МАЙ



4+1



		$4+1$
		
<p><b>МАЙ</b></p>		

		
		
$8-1$		