

Дидактичні ігри з логіко-математичного розвитку

Дидактичні ігри з логіко-математичного розвитку

Молодший дошкільний вік (4-й рік життя)

РОМАШКИ

Мета: навчати дітей називати основні кольори, спільно створювати композиції; вправляти в орієнтуванні в просторі.

Ігровий матеріал: демонстраційний та індивідуальні фланелеграфи; картинки; круги, овали, відповідні до ромашки.

Хід гри

Вихователь

Ромашка

На стрункій високій ніжці

Біля річки на лужку,

У косинці-білосніжці

Стрів я квітоньку таку.

Ясним оком жовтуватим

Усміхалася мені.

Я хотів її зірвати

А бджола сказала: „Ні!”

М.Познанська

Вихователь добирає картинки до вірша (ромашка, бджілка). Створює із них картинку-композицію на фланелеграфі. Використовує вирази з вірша та слова: „угорі”, „внизу”.

Потім читає вірш ще раз. Діти з таці посеред столу добирають потрібні кольорові форми ромашки та бджілки. Коли композиції готові, діти підходять і роздивляються, що зробив кожен із них. Вихователь читає вірш, заохочуючи дітей повторювати його.

Я ПОЧНУ, А ТИ ПРОДОВЖУЙ!

Мета: учити групувати однорідні предмети за формою, кольором.

Ігровий матеріал: на столі таця з двома відомими дітям фігурами двох розмірів (наприклад, великі й малі квадрати та прямокутники).

Хід гри

Вихователь пропонує дітям виконати такі завдання. Обрати фігури, побудувавши спільну доріжку з однакових фігур від зайчика до їжачка, що розташовуються в різних кінцях столу.

Він вирішує разом із дітьми, з яких фігур вони будуватимуть доріжку (з великих чи малих прямокутників, квадратів). Коли діти визначилися, то вони по черзі кладуть фігуру за фігурою, добираючи потрібну. Решта малюків помічають і виправляють помилки. Коли доріжка готова, діти плещуть у долоні.

КАЧЕНЯТА І МАЛЯТА

Мета: учити складати ціле з частин, лічити у межах 5.

Ігровий матеріал: столик накритий зеленою скатертиною, посередині велика таця синього кольору – це „зелений луг із синім озером”

Хід гри

Діти сидять навколо столу. У дітей є коробочки із жовтими кругами та овалами різного розміру. Вихователь із дітьми розглядають композицію, „пускають на озеро качечку”.

Вихователь читає вірш.

КАЧЕЧКА

Качка йде,

Каченят веде

На попасочку,

На холодну водицю.

На зелену травицю.

Качечка:

„Кря-кря-кря,

Де мої малята?”

Вихователь пропонує допомогти качечці знайти каченят. Діти з кругів – голівка та овалів – тулуб створюють каченят, якщо хтось помилився (зробив голову більшою, ніж тулуб), то „качечка кряче”, вимагаючи виправити помилку.

БУДИНОЧОК ДЛЯ ЛЯЛЬКИ

Мета: учити створювати предмет, використовуючи геометричні фігури.

Ігровий матеріал: для кожної дитини геометричні фігури (круг, два трикутники, два квадрата, п'ять прямокутників).

Хід гри

Вихователь із дітьми розглядає зображення будиночка із геометричних фігур, пригадують назви геометричних фігур та пропонує дітям викласти будиночок для ляльки.

ЇЖАЧОК У САДКУ

Мета: учити дітей лічити предмети, називати їх колір, розрізняти за розміром.

Ігровий матеріал: сірі фігури (овали різного розміру і малі трикутники – їжаки; жовті, червоні, зелені, сині овали й круги різного розміру – фрукти; зображення їжака на картинці.

Хід гри

Вихователь читає вірш.

ЇЖАЧОК-ХИТРЯЧОК

Їжачок-хитрячок

Із голок та шпичок

Пошив собі піджачок.

І у тому піджачку

Він гуляє по садку.

Натикає на голки

Груші, яблука, сливки.

І до себе на обід

Він скликає цілий рід.

П.Воронько.

Вихователь показує картинку із зображенням їжаків та фруктів, пропонує дітям створити картинку – викласти з геометричних

фігур зображення їжачка, фруктів. Діти разом з вихователем розглядають композиції, лічать фрукти.

Ігри на упізнавання

- Запропонуйте дитині пошукати навколо себе предмети, що мають форму геометричних фігур.
- Запропонуйте дитині назвати геометричні фігури, які використав художник для малюнків.
- Запропонуйте дитині на дотик дістати з мішечка предмети певної форми.
- Покажіть дитині декілька геометричних фігур. Попросіть її заплющити очі й заховайте одну з них. Запитайте, що саме заховане.

МОЗАЇКА

Ця гра допоможе дитині краще орієнтуватися в геометричних фігурах і навчитися їх називати. Грати в неї необхідно разом із дитиною, ніби допомагаючи їй. Для гри потрібно намалювати на аркуші паперу який-небудь візерунок або картинку, що складається з геометричних фігур і розфарбувати фігури різними кольорами.

АПЛІКАЦІЯ

Наступна гра не тільки розвине у дитини вміння розрізняти і правильно називати геометричні фігури, але й формуватиме у неї конструкторські здібності. Виріжте з картону багато всіляких геометричних фігур різного розміру та кольору і розкладіть їх на столі. Запропонуйте дитині скласти зображення – кішки, риби, собачки, машинки, чоловічка, будиночок, машинку.

ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ЦИФРАМИ

ЦИФРИ

Цифри всі у нас пригожі,

А на кого ж вони схожі?

Ось **1**, чи одиниця,

І тонка, й пряма, як спиця.

А оце ось цифра **2**.

В неї кругла голова,

Довгий хвіст,

Зігнута шийка, –

Ось така, як бачиш, двійка!

Перші цифри – дві сестри,

Ось і третя – цифра **3**.

Трійку, третій із значків,

Складено із двох гачків.

Ось **4** жартівливо

Випинає лікоть вліво.

Потім вийшла погулять

На папері цифра **5**.

Руку вправо простягнула,

Ніжку бубличком зігнула.

Цифра **6** – немов замок:

Знизу – круг, вгорі – гачок.

Цифра **7** – як кочерга,

В неї, бач, одна нога.

В цифри **8** – два кільця,

Без початку, без кінця.

Цифра **9**, чи дев'ятка, –

Наче в цирку акробатка:

Сторчака як перевернеться,

Зразу шісткою обернеться.

Кругла, наче буква **0**,

Цифра **нуль**, або ніщо.

Як стоїть він сам – самісінький, –

То не значить нічогісінько.

Та як одиницю поруч

Ми поставимо ліворуч,

То із двох значків у нас

Число **10** стане враз.

С.Маршак.

НАВЧАЄМО ОРІЄНТУВАТИСЯ У ПРОСТОРИ

Просторові уявлення дітей постійно розширюються і закріплюються у процесі різних видів діяльності. Завданням дорослих є навчити дітей орієнтуватися у спеціально створених просторових ситуаціях.

За допомогою дидактичних ігор і вправ діти опановують уміння визначати за допомогою слова положення того або іншого предмета. Наприклад, дорослий розставляє на столі іграшки і просить визначити, хто стоїть поряд із зайчиком; ліворуч від кішки, між якими тваринами знаходиться ведмедик.

Ефективними є вправи, в яких діти визначають своє положення серед навколишніх предметів, учаться пересуватися в заданому напрямі.

ХТО ПРАВИЛЬНО ПІДЕ, ТОЙ ІГРАШКУ ЗНАЙДЕ

Дитина за вказівкою дорослого йде у заданому напрямі, щоб знайти іграшку (зроби два кроки вперед, обернися праворуч, зроби три кроки вперед тощо).

ЗНАЙДИ, КОГО ЗАГАДАЛИ!

У грі разом із малюком можуть брати участь його улюблені іграшки. Дитину поставте або посадіть у центрі, а іграшки розмістіть навколо. Дитина повинна назвати іграшку, що знаходиться у зазначеному місці (іграшка знаходиться перед тобою, позаду тебе).

ЛОГІЧНІ ІГРИ ТА ЗАВДАННЯ

Для успішного опанування програми шкільного навчання дитині необхідно не тільки багато знати, але й послідовно і логічно мислити. Логічні завдання та вправи допомагають активізувати розумову діяльність, захоплювати і розважати дітей, розвивати розум, закріплювати здобуті знання та вміння, вправлятися в застосуванні їх в інших видах діяльності, новій обстановці.

У роботі з дітьми 5 – 6 років використовуються прості логічні вправи і завдання з метою розвитку в них уміння здійснювати послідовні розумові дії: аналізувати, порівнювати, узагальнювати за ознакою, цілеспрямовано розмірковувати.

Діти активно сприймають задачі-жарти, головоломки, вправи. У тому випадку, коли цікаве завдання доступне дитині, у неї складається позитивне емоційне ставлення до нього, що стимулює розумову активність.

У дошкільному віці з метою розвитку мислення дітей використовують різні види нескладних логічних завдань і вправ.

Це завдання на знаходження пропущеної фігури, продовження ряду фігур, на пошук чисел. Наприклад, „Яка з геометричних фігур зайва і чому?“, „Лабіринти“, „Знайди два однакових предмета“, „Продовж ряд зображень“.

ЗАВДАННЯ-РОЗПОВІДІ

1. Олівці посперечалися.

Посперечалися в коробці олівці. Синій сказав:

- Я – найголовніший, мене діти люблять найбільше. Моїм кольором розфарбовують море і небо.
- Ні, я – найголовніший, – заперечив червоний олівець. – Моїм кольором розфарбовують ягоди.
- Ні, це я – найголовніший, – сказав зелений олівець. – Моїм кольором діти розфарбовують траву і листя на деревах.

„Сперечайтеся, сперечайтеся, розмірковував жовтий олівець. – Насправді я знаю, хто найголовніший, і чому діти мене люблять найбільше. Адже моїм кольором розфарбовують сонце”.

Запитання: скільки всього олівців було в коробці? (4).

2. День народження Мухи-Цокотухи.

На день народження Муха-Цокотуха покликала гостей. Накрила святковий стіл, розставила стільці.

Першими приповзли 2 гусениці та сіли на стільці. Потім прилетіли 3 метелики і теж сіли на стільчики. Незабаром прискакали коники і всілися на двох стільцях.

І коли всі сиділи за столом і пили чай, у двері постукали – прилетів жук і зайняв ще одне місце.

Запитання: Скільки було гостей? (8).