

**Картотека
логико – математических игр
для старшего дошкольного
возраста.**

**Воспитатель
Брюхачева Л.Н.**



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.

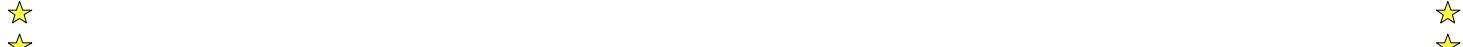
ТИХАЯ ОХОТА

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





★ 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 муравьишкы 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).





★ 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.



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 чай 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».

★ Веришина А.А. Учебник по русскому языку для 1-го класса начальной школы. М.: Просвещение, 2000. С. 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 зажимную 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 врашают 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)

★ 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. Второй игрок должен ★
★ проверить, кто из нарисованных птиц и зверей допустил ошибку, и исправить ее. В красный квадрат ★
★ можно кладть карточки с числами 5, 6, 7, 8, 9, 10. Затем игроки меняются ролями. Выигрывает тот, ★
★ кто обнаружит и исправит ошибки.

★ Лидактическая игра

★ «Терапісі – да не ошибись»

☆ H 2

★
★ --

Правила игры. Игру начинают с того, что в центральный круг помещают карточку с числом, большим пяти. Каждому из двух играющих необходимо заполнить клеточки на своей половине рисунка, положив на знак «?» карточку с таким числом, чтобы при сложении его с записанным в прямоугольнике получилось то число, которое помещено в круг. Если нельзя подобрать числа, удовлетворяющие данному условию, то игрок должен перевернутой карточкой закрыть «лишний» пример. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием. Игру можно продолжить, заменив числа в круге (начиная с пяти).

★ Дидактическая игра

★ [Рекомендации](#)

☆
☆ H H M S



★ Игровой материал. Вырезанные карточки с числами.

★ Правила игры. Играют двое. Необходимо разместить в два домика ласточек, которые сидят по рядам (на проводах горизонтально), а затем ласточек, сидящих по столбцам (вертикально).

★ Игроκи выбирают любой ряд ласточек: или ласточек на проводах и соответствующие им два домика слева и справа, или ласточек и соответствующие им домики сверху и снизу. Затем первый игрок закрывает карточкой с числом свой домик. Число показывает, сколько птиц будет проживать в домике. Второй игрок должен расселить остальных птиц этого ряда или столбца. Он тоже закрывает свой домик карточкой с соответствующим числом. Необходимо перебрать все способы размещения птиц. Затем выбирается следующий ряд или столбец, и первым закроет свой домик второй игрок, а первый покажет карточкой число птиц, которые остались. Выигрывает тот, кто найдет больше способов расселения птиц в два домика.

★ Дидактическая игра

★ «Раскрась флаги»

★ Цель. Упражнять детей в образовании и подсчете тех или иных комбинаций предметов.

★ Игровой материал. Вырезанные зеленые и красные полоски, цепочки из букв К и З.

★ Правила игры. Играют двое. Каждый играющий должен с помощью пяти полосок — трех красного цвета и двух зеленого цвета — выложить флаги. Вот один из способов образования такого флага: КЗККЗ. Остальные девять способов необходимо найти. Для удобства сравнения можно построение каждого флага сопровождать цепочкой букв К и З, где буква К обозначает красную полоску, а З — зеленую. Так, построенный на образце флаг можно обозначить цепочкой КЗККЗ (последовательность цветов указывается слева направо).

★ Итак, каждый игрок должен найти свои способы образования флага и каждый из способов обозначить соответствующей цепочкой букв. Сравнивая цепочки букв, легко определить победителя. Выигрывает тот, кто найдет больше способов.

★ Дидактическая игра

★ «Цепочка»

★ Цель. Тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания в пределах десяти.

★ Игровой материал. Квадратные карточки с числами и круглые карточки с заданиями на сложение или вычитание чисел.

★ Правила игры. Играют двое. Первый игрок выставляет карточку с любым числом в пустой квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные квадраты карточками с числами, а каждый круг круглой карточкой с соответствующим заданием на сложение или вычитание, чтобы при движении по стрелкам все задания были выполнены правильно. Если второй игрок не ошибся при выставлении карточки, то он получает очко, а если ошибся, то теряет очко. Затем игроки меняются ролями, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

★ Дидактическая игра

★ «Дерево»

★ Цель. Формирование классифицирующей деятельности (цв. табл. 27 — классификации фигур по цвету, форме и величине; цв. табл. 28 — по форме, величине, цвету).



