

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
центр развития ребенка - «Детский сад №90 «Надежда»

ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ СВОИМИ РУКАМИ

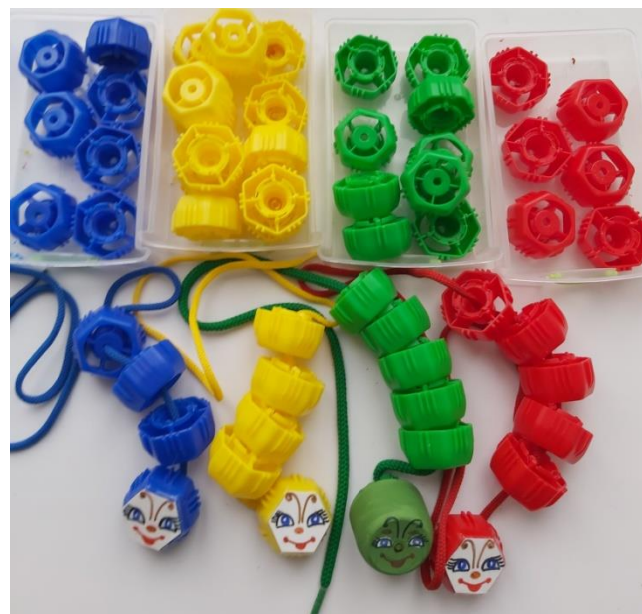
*Старший воспитатель:
Светлана Романовна Орлова*

**ИГРА -ЭТО ОГРОМНОЕ СВЕТЛОЕ ОКНО,
ЧЕРЕЗ КОТОРОЕ В ДУХОВНЫЙ МИР
РЕБЁНКА ВЛИВАЕТСЯ ЖИВИТЕЛЬНЫЙ
ПОТОК ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, ПОНЯТИЙ ОБ
ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ.
ИГРА - ЭТО ИСКРА,
ЗАЖИГАЮЩАЯ ОГОНЁК ПЫТЛИВОСТИ И
ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ.**

В.А. СУХОМЛИНСКИЙ

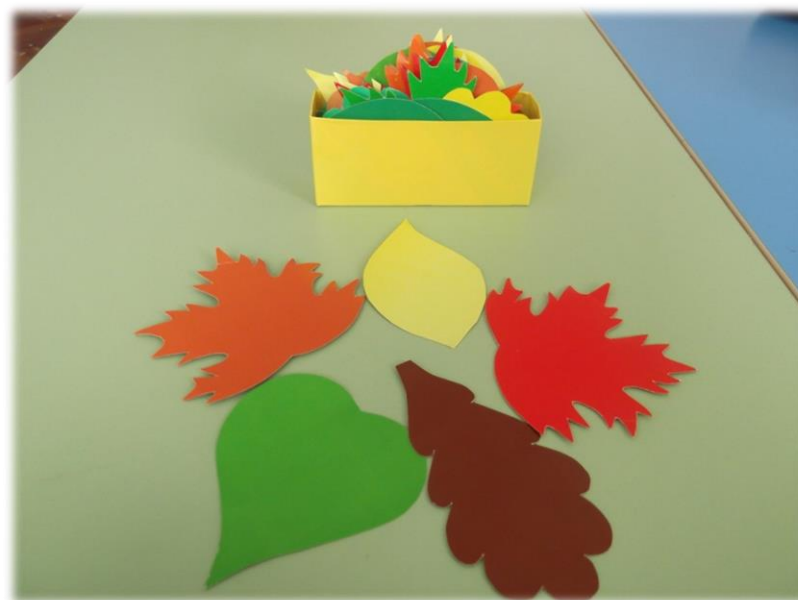
Находчивость, сообразительность и смекалка достигают высшего напряжения и получают тренировку именно тогда, когда мысль захвачена стремлением самостоятельно решить предложенную задачу...

Б.А. Кордемский



«Листочек, найди своё дерево»

Цель: закрепление названий деревьев; словообразование из существительного в прилагательное; ориентировка в пространстве.



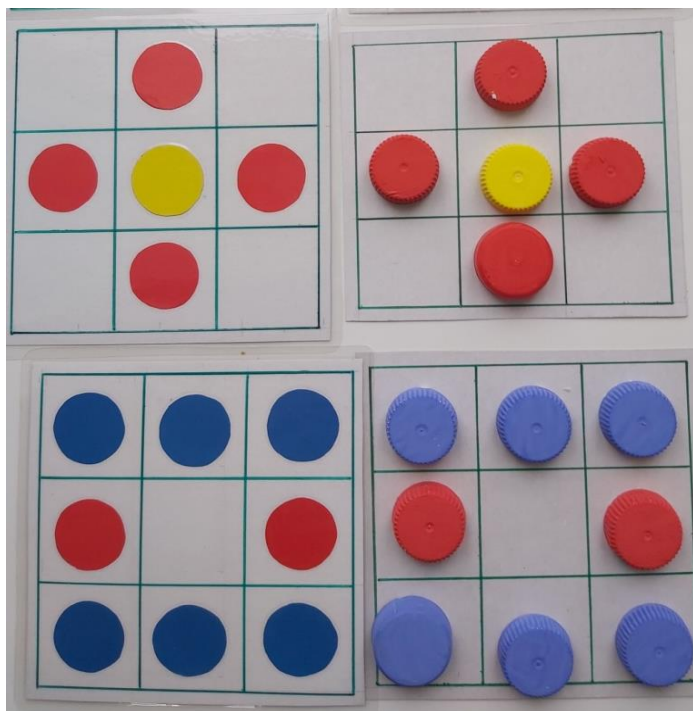
«Найди пару с ленточками»

Цель: закрепление знаний цветов и оттенков; умение двигаться не наталкиваясь друг на друга и ориентироваться в пространстве. Игра хорошо подходит для проведения физкультурных минуток.



«Укрась крылышки бабочке»

Цель: Формировать умение подбирать крышки соответствующего цвета. Воспитатель предлагает побыть Айболитом и починить крылышки «бабочек», заполнив крышками нужного цвета отверстия на крыльях.

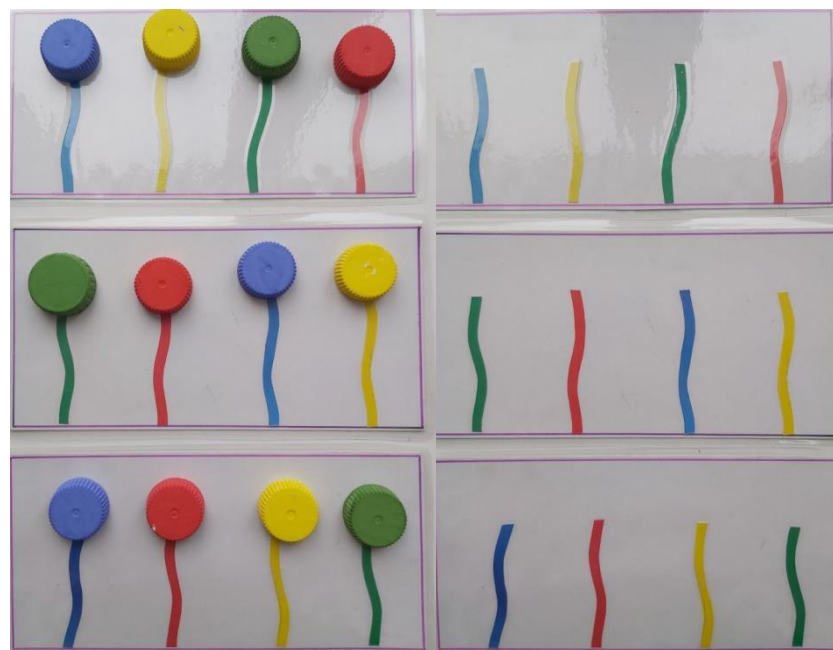


«Подбери крышки правильно»

Цель: Формировать умение подбирать крышки соответствующего цвета. Воспитатель предлагает сложить картинку так, чтобы цвета крышек соответствовали цветам кружков на

«Воздушные шары»

Цель: Развивать умение различать крышки по цвету. Воспитатель показывает детям карточки с ниточками для шаров и предлагает «Привязать крышки шарики к ниточкам»



«Собери гусеницу»

Цель: Формировать умение подбирать крышки соответствующего цвета. Воспитатель раздает детям крышечки с нарисованной мордочкой гусеницы, к которым прикреплены шнуры для нанизывания цветных крышек с отверстиями. Дети подбирают крышки того же цвета, что и первая, и нанизывают их на шнурок, получается «туловище» гусеницы.



«Волшебный зонтик»

Цель: Закреплять умение детей составлять узор, ориентируясь в цветовой гамме. Развивать мелкую моторику рук, мышление, творческие способности. Разложить круги по цвету и величине.



«Кубик Рубика»

Цель: Закреплять умение составлять узор, ориентируясь в цветовой гамме. Воспитатель предлагает детям разложить карточки в соответствии с цветом.



«Логические квадраты»

Собирая детские головоломки, ребёнок развивает логику, наглядно - образное мышление, комбинаторные способности, целостное восприятие, произвольность действий, воображение. Эта игра предоставит возможность сочетать приятное с полезным. К тому же вы не только получите удовольствие от этой игры - головоломки, но и успешно потренируете свои серые клеточки!



«Весёлые матрёшки»



Цель: знакомить детей с разными видами народной росписи (гжель, хохлома, палех, жостово, полохов-майдан); учить составлять целое изображение из частей; развивать зрительное восприятие, художественный вкус, мелкую моторику.

«Дымковская Радуга»

Каждый охотник желает знать где сидит фазан



Цель: знакомить детей с дымковской игрушкой; учить составлять целое изображение из частей; закреплять знание цветов радуги; развивать внимание и комбинаторные способности.

ДЕТСКАЯ ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА “КОЛУМБОВО ЯЙЦО”

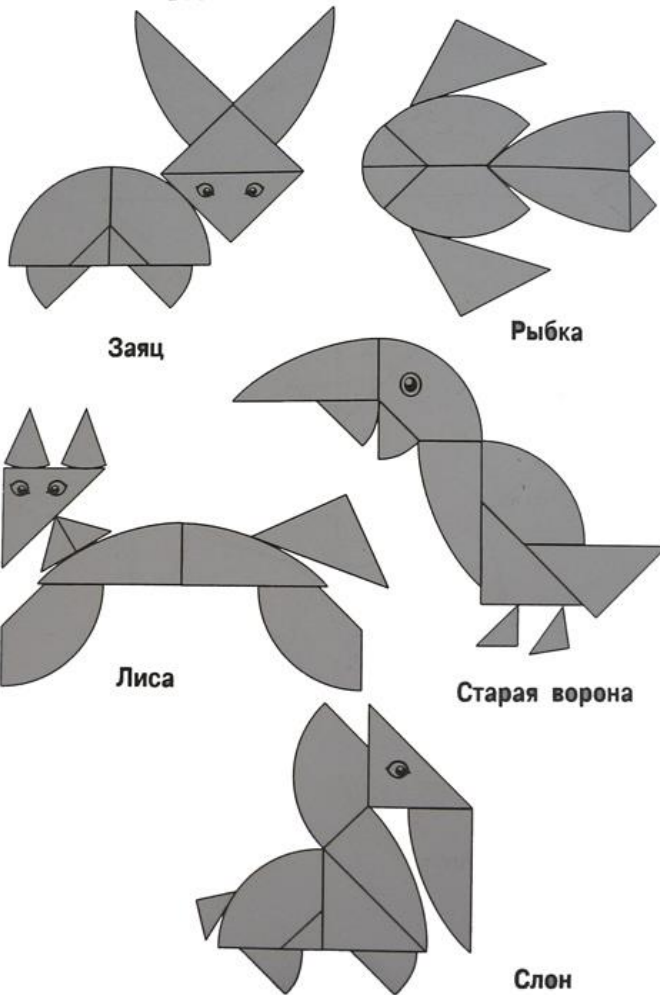


Описание: Овал размером 15X12 см разрезают, как показано на рисунке. В результате получается 10 частей: 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), 2 фигуры, похожие на четырехугольник, одна из сторон которых округлой формы, 4 фигуры (большие и маленькие), имеющие сходство с треугольником, но с закругленной одной стороной. Для изготовления игры используют картон, пластик, одинаково окрашенный с обеих сторон.



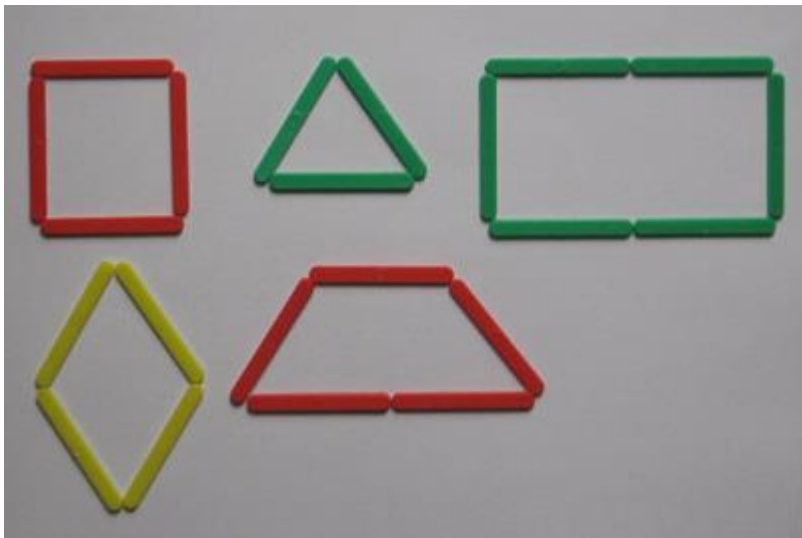
Правила: при составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну на другую.

ЭТАПЫ ОСВОЕНИЯ ИГРЫ



На начальном этапе освоения игры (рассматривание и называние частей, определение их формы и размера, комбинирование) детям предлагают найти сходство по форме ее частей и комбинаций из них с реальными предметами и их изображениями. Такое соотношение и сравнение частей игры с предметами развивают у детей воображение, умение анализировать предметы и изображения сложной формы, выделять составляющие части

ЧТО УМЕЮТ СЧЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ?



ИГРЫ – ГОЛОВОВОЛОМКИ.

ТАНГРАМ

Одна из первых древних игр головоломок.

Родина возникновения - Китай, возраст - более 4 000 лет.

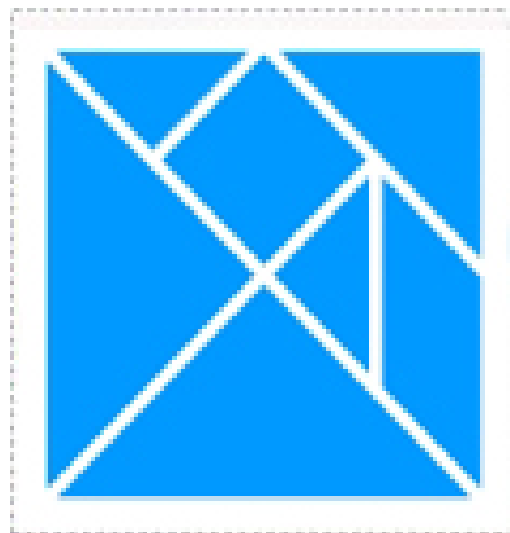
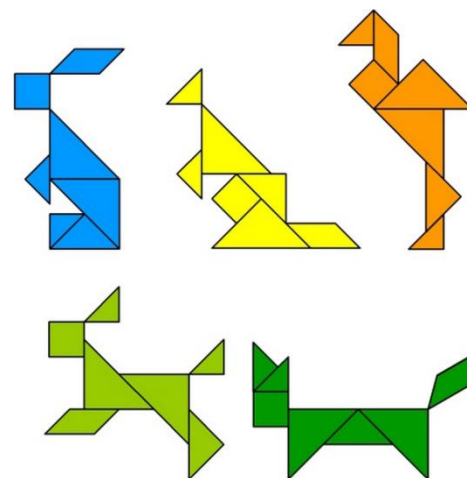
Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на

7 частей: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких

треугольника, квадрат и параллелограмм.

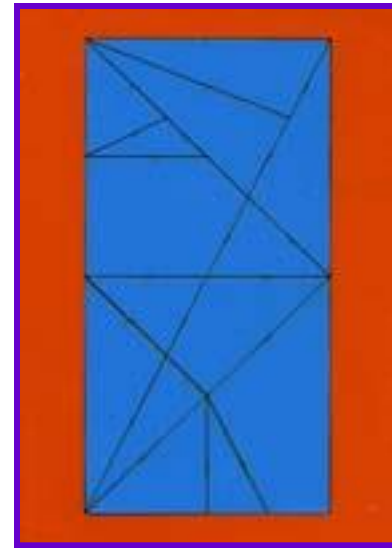
Суть игры - собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 000 различных комбинаций.

Самые распространенные из них - фигуры животных и человека



СФИНКС

В состав относительно несложной головоломки "Сфинкс" входит семь простых геометрических фигур: четыре треугольника и три четырехугольника с разным соотношением сторон. Игра развивает восприятие формы, способность выделять фигуру из фона, выделение основных признаков объекта, глазомер, воображение (репродуктивное и творческое), зрительно-моторную координацию, зрительный анализ и синтез, умение работать по правилам.



*Вы хотите, чтобы ваши
дети были способными и
талантливыми?*

*Тогда помогите им сделать
первые шаги по
ступенькам творчества,
но... не опаздывайте и,
помогая... думайте сами!*

Спасибо за внимание!

**Математика
– это интересно и
увлекательно!!!**

