

Математические игры для детей старшего дошкольного возраста

Цепочка примеров

Цель. Упражнять детей в умении производить арифметические действия.

Ход и г р ы . Две группы участников садятся на стулья — одна против другой. Один ребенок берет мяч, называет простой арифметический пример: $3 + 2$ — и бросает мяч кому-нибудь из другой группы. Тот, кому брошен мяч, дает ответ и бросает мяч игроку из первой группы. Поймавший мяч продолжает пример, в котором надо произвести действие с числом, являющимся ответом в первом примере. Участник игры, давший неверный ответ или пример, выбывает из игры. Выигрывает группа детей, у которой осталось больше игроков.

Примечание. Игра предлагается для индивидуальной работы с детьми 6—7 лет, успешно усвоившими программный материал по развитию элементарных математических представлений.

Отгадай число

Цель. Закрепить умение детей сравнивать числа.

Ход и г р ы . По заданию ведущего ребенок должен быстро назвать число (числа) меньше 8, но больше 6; больше 5, но меньше 9 и т. д. Ребенок, выполнивший условия игры, получает флажок. При делении детей на 2 группы ответивший неправильно выбывает из игры. Обе игры просты по содержанию и поставленной задаче: их участники должны произвести арифметические действия или назвать требуемое число на основе знания последовательности чисел и отношений между ними. Занимательность, интерес обеспечивают игровые действия (бросание мяча), игровую постановку цели, правила, приемы стимулирования умственной активности.

Разновидностью математических игр и задач являются **логические игры, задачи, упражнения**. Они направлены на тренировку мышления при выполнении логических операций и действий: «Найди недостающую фигуру», «Чем отличаются?», «Мельница», «Лиса и гуси», «По четыре» и др. Игры «Выращивание дерева», «Чудо-мешочек», «Вычислительная машина» предполагают строгую логику действий.

Только одно свойство

Для игры необходимо изготовить специальный набор геометрических фигур. В него входят четыре фигуры (круг, квадрат, треугольник и прямоугольник) четырех цветов, например красного, синего, желтого и белого, маленького размера. В этот же набор включается такое же количество перечисленных фигур указанных цветов, но больших по размеру. Таким образом, для игры (на одного участника) необходимо 16 маленьких геометрических фигур четырех видов и четырех цветов и столько же больших.

Цель. Закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбирать нужную фигуру, описывать ее.

Ход и г р ы . У двоих играющих детей по полному набору фигур. Один (тот, кто начинает игру) кладет на стол любую фигуру. Вторым играющим должен положить рядом фигуру, отличающуюся от нее только по одному признаку. Так, если первый положил на стол желтый большой треугольник, то второй кладет желтый большой квадрат или синий большой треугольник и т. д. Неправильным считается ход, если второй играющий положит фигуру, не отличающуюся от первой или отличающуюся от нее более чем на один признак. В этом случае фигуру у игрока забирают. Проигрывает тот, кто первый останется без фигур. (Возможны варианты.)

Игра строится по типу домино. По ходу игры требуется быстрая ориентировка играющих в цвете, форме, размере фигур, отсюда и воздействие на развитие логики, обо-

снованности мышления и действий.

К занимательному материалу относятся и различные **дидактические игры**, а также привлекательные по форме и содержанию **упражнения**. Они направлены на развитие у детей разного возраста логического мышления, пространственных представлений, дают возможность упражнять ребят в счете, вычислениях.

Числовой ряд

Цель. Закрепить знание последовательности чисел в натуральном ряду.

Ход игры. Двое детей, сидящих за одним столом, раскладывают перед собой лицевой стороной вниз карточки с цифрами от 1 до 10. При этом каждому из детей дается определенное количество карточек с цифрами (например, до 13). Некоторые из цифр встречаются в наборе дважды. Каждый играющий в порядке очередности берет карточку с цифрой, открывает ее и кладет перед собой. Затем первый играющий открывает еще одну карточку. Если обозначенное на ней число меньше числа открытой им ранее карты, ребёнок кладёт карточку левее первой, если больше – правее. Если же он возьмёт карту с числом, уже открытым им, то возвращает её на место, а право хода передаётся соседу. Выигрывает тот, кто первым выложил свой ряд.