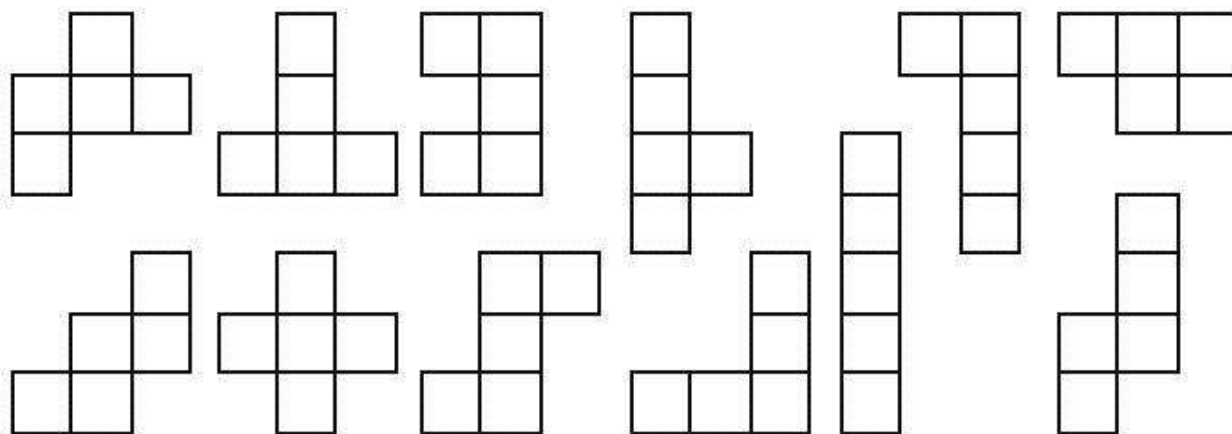


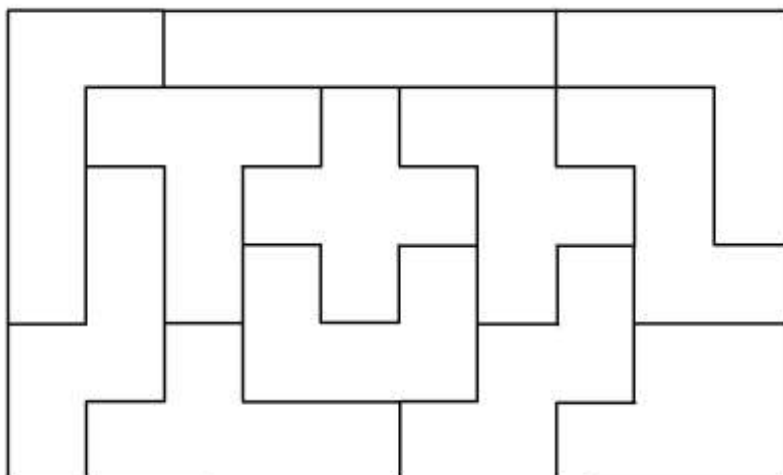
Картотека логико–математических игр для дошкольников

Пентамино — очень популярная логическая игра и головоломка одновременно. Элементы в игре — плоские фигуры, каждая из которых состоит из пяти одинаковых квадратов. Всего в игре участвует 12 элементов. Вот посмотрите на рисунок - так выглядят детали пентамино. Сделать такую игру совсем просто.



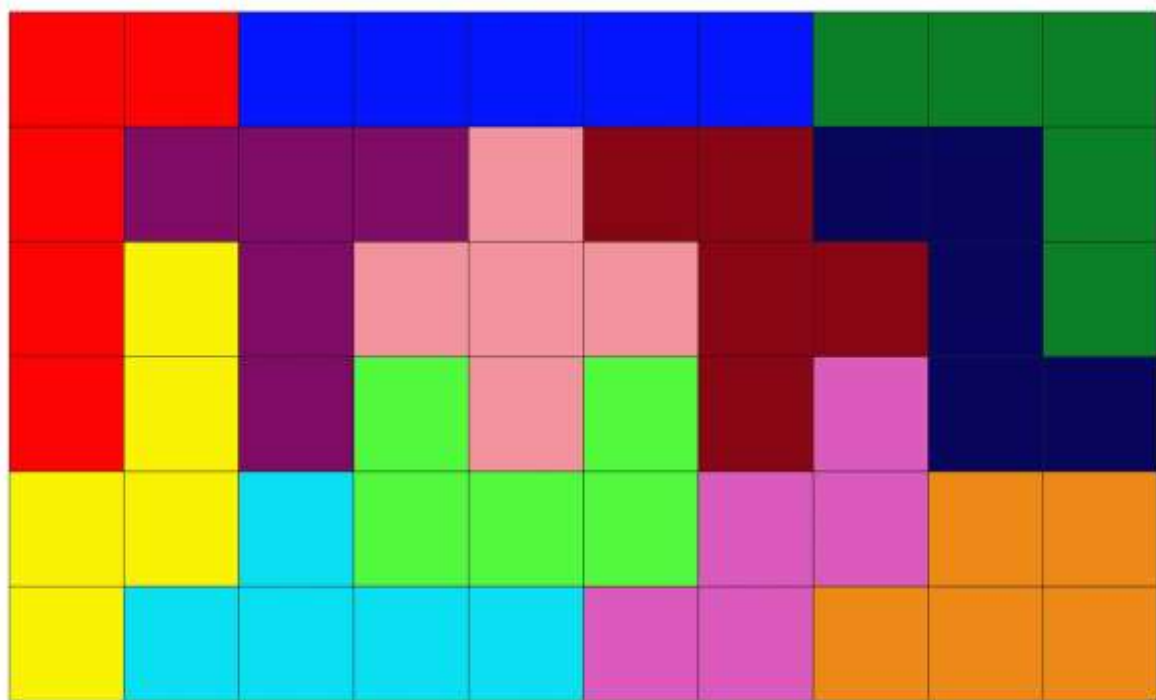
Распечатайте вот этот лист и наклейте его на картон, оставьте под прессом (книги, альбомы) до высыхания. Разрежьте детали. Игра готова.

Если

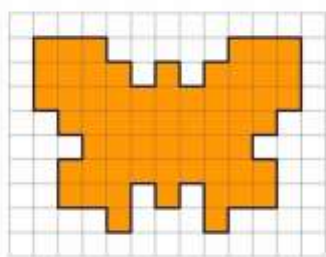
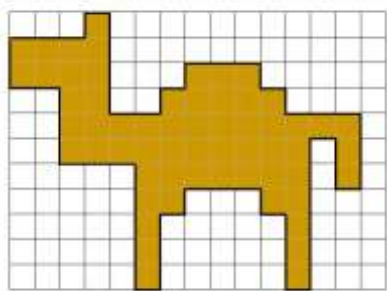


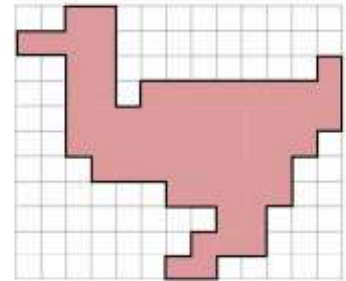
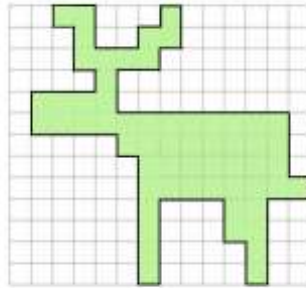
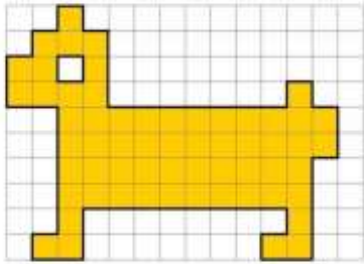
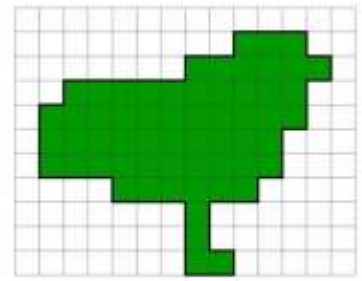
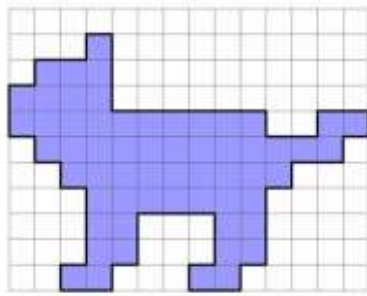
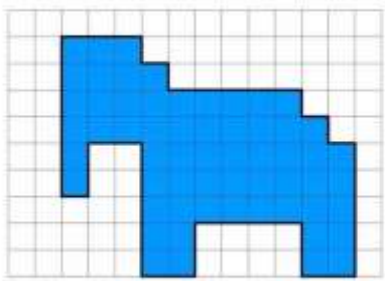
у вас есть
цветной
принтер,
можно
распечатать

вот этот шаблон. Кстати, на этой картинке одно из заданий - собрать из всех деталей прямоугольник без "дырочек". Это самая распространённая задача в пентамино — сложить из всех фигурок, без перекрытий и зазоров, прямоугольник. Поскольку каждая из 12 фигур включает в себя 5 квадратов, то прямоугольник должен быть площадью 60 единичных квадратов. Возможны прямоугольники 6×10 , 5×12 , 4×15 и 3×20 .

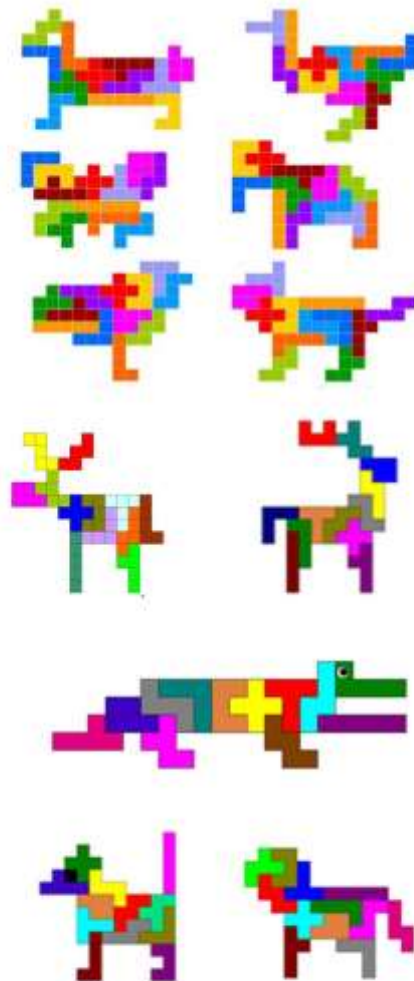


А это карточки задания для малышей. Посмотрите, какие интересные фигурки можно сложить из деталей головоломки.





Ну и напоследок, небольшая подсказка к заданиям и еще парочку заданий просто так



Игра "Геометрические фигуры"

Цель: формирование логического мышления, ориентации на листе, на клетках.

Материал: таблица 3x3 клетки из любого материала, набор геометрических фигур (треугольник, квадрат, прямоугольник) разного цвета.

Ход игры: ребенку выдается табличка. По заданию ведущего ему необходимо выбрать правильно геометрическую фигуру нужного цвета и расположить в задуманном ведущим месте таблицы.

Пример:

Ведущий: Возьми треугольник синего цвета, и помести в правый верхний угол таблицы;

Возьми желтый квадрат, и помести в левый нижний угол таблицы;

Возьми зеленый прямоугольник, и помести в центр таблицы; и т.д.

Другие варианты игры: Играют несколько игроков. У каждого свое игровое поле (таблица 3x3 клетки из материала). Ведущий предлагает одному игроку взять только синие геометрические фигуры, второму только зеленые, следующему только желтые и расставить их в произвольном порядке в таблице. А затем ведущий спрашивает игроков названия геометрических фигур, и порядок расположения (в верхнем левом углу, в центре ...)

Игра: Судоку

«Судоку» в переводе с японского означает цифра, стоящая отдельно («су» — «цифра», «доку» — «стоящая отдельно»). Эта игра стала одной из популярных в 21 веке.

Цель: Развитие наблюдательности, логического мышления; ориентировка на микроплоскости.

Правила головоломки судоку: необходимо заполнить свободные клетки цифрами так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом малом квадрате цифра встречалась один раз.

В чем польза?

Решение таких головоломок способствует развитию внимания и памяти.

У детей развиваются навыки умозаключения.

Правила: на игровом поле из 16 клеток разместить цифры от 1 до 4 так, чтобы в каждом столбике, строке и в блоке 2 на 2 каждая цифра встречалась только один раз.

	2	3	4
3		1	2
2	1		3
4	3	2	