

## Логико – математическая игра «Подари цветок».

Автор: Степаненко Олеся Алексеевна  
МБДОУ «Детский сад № 1Берёзка»  
п. Мостовского Краснодарского края

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Возраст:** дошкольники от 4 до 7 лет.

**Игровой материал:** игровое полотно, на котором изображены 18 цветов, которые отличаются цветом (красный, желтый и синий); количеством лепестков (четыре, пять, шесть); размером (большие и маленькие); 16 карточек с символами, карточки с заданием – шифром (3 уровня сложности).

### ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

#### 1. «Подари цветок Белоснежке»

**Задачи:**

- формировать представление о символическом изображении предметов, свойств;
- закреплять представления о свойстве предметов, упражнять в счёте;
- развивать внимание, умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.

#### *Правила игры.*

Знакомство с игрой:

*Тили - бом, тили - бом,  
Жил да был весёлый гном.  
В замке он сажал цветы  
Небывалой красоты.  
Стал прекрасен его сад,  
Гном тому был очень рад.  
Белоснежка поселилась,  
С гномом крепко подружилась.  
Гном был символ доброты,  
Он любил дарить цветы.*

Рассмотреть с детьми игровое полотно, на котором изображены цветы, сделать вывод: цветы отличаются цветом, размером, количеством лепестков. Знакомство с карточками - символами, на которых изображены свойства предметов. Затем детям предлагаются карточки с шифром (1 уровень). Детям предлагается помочь гному выбрать и подарить цветок Белоснежке.

#### 2. «Найди цветок»

**Задачи:**

- продолжать формировать представление о символическом изображении предметов, свойств;
- познакомить с карточками – символами «отсутствие свойства»;

- развивать умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям; умение абстрагировать;
- развивать умение рассуждать, доказывать.

### ***Правила игры.***

Предлагается набор цветов (18 шт.) и карточки с шифром (2 уровень - используются символы отрицания), дети выбирают зашифрованный цветок; в карточках с шифром. Использовать можно в совместной деятельности и самостоятельной (ребёнок даёт задание, другие (другой) выполняет).

## **3. «Нарисуй цветок»**

### ***Задачи:***

- продолжать развивать умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям; умение абстрагировать;
- развивать самостоятельность, память, умение выполнять задание без опоры на наглядность.

### ***Правила игры.***

У детей - карточки с заданием (2-3 уровень), дошкольники самостоятельно рисуют зашифрованный цветок.

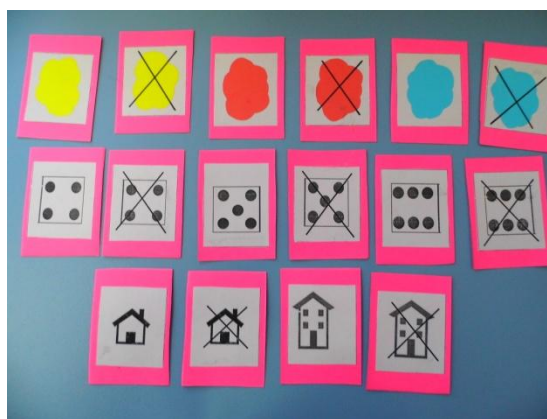
## **4. «Помоги исправить ошибки».**

### ***Задачи:***

- формировать умение находить и исправлять ошибки;
- закреплять умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям; умение абстрагировать;
- продолжать развивать умение рассуждать, доказывать.

### ***Правила игры.***

Педагог или ребёнок (в роли педагога) намеренно с ошибками подбирает цветы к карточкам- шифрам (2-3 уровень). Задача детей найти, доказать, что допущена ошибка и исправить её. За каждый правильный ответ выдается фишка. Победителем становится ребенок, правильно нашедший и исправивший большее количество ошибок.



Карточки - свойства



Игровое полотно



Карточки с шифром