

**КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОВЗ  
ПО РАЗВИТИЮ УМСТВЕННЫХ И  
ТВОРЧЕСКИХ  
СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ-ДОШКОЛЬНИКОВ  
СРЕДСТВАМИ МАТЕМАТИЧЕСКИХ И  
ЛОГИЧЕСКИХ ИГР**

## ЗАНЯТИЕ 1.

**Цель:** Развитие внимания, памяти, сообразительности, умения быстро ориентироваться на плоскости.

**Материал:** Предметы и игрушки, картинки, разрезанные на 4-5 частей, «Монгольская игра», лабиринты.

### СОДЕРЖАНИЕ.

#### **Игра «Что изменилось?»**

Дети запоминают 6-7 предметов, расположенных на столе. После произведенных изменений определяют, изменилось ли их расположение, количество (каких предметов не стало), неизменность расположения и количества предметов, все осталось без изменений, игра повторяется несколько раз.

#### **Игра «Составь картинку».**

Каждый ребенок получает по 4 картинки, разрезанные на части, требуется как можно быстрее составить их. Побеждает тот, кто сделает это первым. Дети берут конверты с элементами монгольской игры: квадрата, разрезанного определенным образом. Называют геометрические фигуры, группируют их по форме (прямоугольники, квадраты, треугольники), по размеру, и др. признакам. Составляют из имеющихся фигур новые фигуры путем присоединения одного элемента к другому, зарисовывают их. Дети составляют простые силуэты из 3-4 элементов: стол, диван, машину.

#### **Игра «Кто быстрее пройдет свой лабиринт?»**

Дети получают по несколько лабиринтов, покрытых прозрачной пленкой. Следом карандаша показывают путь прохождения. Выигрывают дети, не допустившие ошибок. Взрослый просит детей выразить в речи направление движения.

## ЗАНЯТИЕ 2.

**Цель:** Развитие творческого воображения, умения соотносить план с реальной обстановкой.

**Материал:** Игра «Сложи узор», монгольская игра, план комнаты.

### СОДЕРЖАНИЕ

#### **Игра «Сложи узор».**

Составление узоров из полного набора по образцам и собственному замыслу. Детям предлагается придумать и составить красивые узоры, которые можно было бы использовать для украшения комнаты. Дети совместно с воспитателем отбирают и зарисовывают лучшие узоры.

#### **Игра «Поезд».**

На большой бумаге нанесен с обозначением 5-6 основных ориентиров: стол, стул, диван, телевизор, шкаф. Взрослый говорит: «Я поезд, а вы вагончики. Поезд едет туда, куда показывает стрелка». При первом проигрывании стрелки, указывающие путь движения поезд раскладываются на плане и в помещении. При втором только плане. При последующих проигрываниях дети проговаривают путь движения поезда, пользуясь пространственной терминологией.

#### **Монгольская игра.**

Самостоятельное составление силуэтов из неполного и полного набора элементов. Образцы не используются, дети придумывают и составляют силуэты по замыслу, все составленные детьми силуэты подлежат зарисовке.

#### **Задачи в стихотворной форме, занимательные вопросы.**

Подарил утятам ежик восемь кожаных сапожек.

Кто ответит из ребят, сколько было всех утят? (Четыре).

Яблоки в саду поспели, мы отведают их успели.

Два румяных наливных, два с кислинкой,  
Сколько их? (Четыре).

На столе лежат три карандаша разной длины.

Как удалить из середины самый длинный карандаш, не трогая его?  
(Переложить один из тех, что короче).

У стены стоит кадушка, а в кадушке той лягушка.

Если б было семь кадушек, сколько было бы лягушек, (возможно ни одной).

Дети обосновывают ответ и решение каждой из занимательных задач, пользуясь при этом предметами и рисунками.

### ЗАНЯТИЕ 3.

**Цель:** Развитие комбинаторных способностей, творческого воображения логики мышления.

**Материал:** Схематические рисунки, монгольская игра, геометрическая мозаика, игра «Сложи узор»

### СОДЕРЖАНИЕ.

#### **Игра «Дорисуй и назови предмет».**

Каждый ребенок выбирает себе лист с 5 схематическими рисунками. Требуется дорисовать каждый из них и назвать предмет, получивший в результате. По окончании дорисовки дети рассматривают полученные изображения, оценивают их с позиции содержания и сходства с реальными объектами.

#### **Монгольская игра.**

Составление силуэтов из полного набора элементов по контурным образцам. Взрослый предлагает детям рассмотреть 4-5 образцов, высказать предложение о последовательности воссоздания их, расположении элементов. Количество составленных каждым ребенком силуэтов фиксируется фишками. Желательно иметь несколько наборов игры на каждого играющего, что дает возможность сохранить на время составление силуэты.

#### **Геометрическая мозаика.**

Дети ставятся в условия действовать быстро, результативно. Составить задуманный ими узор, силуэт следует приблизительно за 5 минут. Взрослый обеспечивает единовременное начало игры всеми детьми. Ход времени фиксируется по часам, дети следят за продвижением стрелки. В конце игры обсуждается зависимость между сосредоточенностью, напряженностью действий и результативностью.

#### **Игра «Сложи узор».**

Коллективное составление узоров. Дети делятся на две подгруппы по 4-5 человек в каждой. Сначала составляют узор по образцу, а затем по собственному замыслу. В ходе коллективной работы дети овладеют умением согласовывать свои действия и желания с мнением других, общаться, договариваться, уступать, настаивать на возможно правильном пути решения, радоваться положительному результату. Творческие детские работы используются для организации выставки или при проведении конкурса на лучший, придуманный ребенком узор.

### ЗАНЯТИЕ 4.

**Цель:** Развитие творческого воображения, умений ориентироваться в пространстве, распознавать условные обозначения.

**Материал:** Листы с семью геометрическими фигурами. Например, на одном листе семь треугольников, расположенных в беспорядке по всей плоскости листа, на другом - семь кругов и т.д.; монгольская игра, план комнаты.

### СОДЕРЖАНИЕ.

### **«Преврати себе лист с геометрическими фигурами и за определённый отрезок времени?»**

Например: за 3-4 минуты превращают их путем дорисовки, изменения в предметы. Оцениваются рисунки с точки зрения реальности и быстроты изложения.

### **Монгольская игра.**

Самостоятельное составление полного набора игры заданного взрослым силуэта. Например, сначала все дети составляют силуэт дома, а затем, разбирая его, составляют силуэты построек детской игровой площадки. Это дает возможность развернуть игру при условии использования дополнительных мелких деталей.

### **Игра «Куда спрятался мишка?»**

Воспитатель рассматривает с детьми план комнаты, сверяя расположение предметов мебели на плане с реальным. Затем, незаметно для детей, прячет мишку под одним из реальных объектов украшенных на плане и кладет фишку на изображение этого объекта.

-Мишка решил с нами поиграть и спрятался куда-то. Помочь отыскать мишку поможет план комнаты. Где он спрятался? Дети находят игрушки и рассказывают о пространственном расположении предметов в комнате и их условном обозначении на плане, направлении поисков. Дети поочередно самостоятельно прячут игрушки и отмечают фишкой на плане её местонахождение или наоборот, ориентируясь на плане, выбирают объект, под который будет спрятана игрушка.

«Чем похожи эти загадки?»

«4 брата по улицам бродят, один другого не обгоняет, один от другого не отстаёт?» (колеса автомобиля).

«Как только с места тронусь, все четверо начнут кружиться» (Телега).

«У него четыре лапки ЦАП-царапки, пара чутких ушей, он - гроза для мышей (кот).

Спинка, доска и четыре ноги - что я задумал, скорей назови (стул).

После анализа загадок и отгадок к ним, взрослый просит детей нарисовать одну из отгадок.

## **ЗАНЯТИЕ 5.**

**Цель:** Развитие комбинированных способностей, смекалки и сообразительности.

**Материал:** Разрезанные картинки, карточка с написанным на ней именем ребенка, разрезанная на 4-5 частей, игра «Кубики для всех», счетные палочки.

## **СОДЕРЖАНИЕ.**

### **Игра «Составь свое имя».**

Дети воссоздают из частей свое имя, проверяют. Детям, не умеющим читать, дается образец.

### **«Кубики для всех».**

Взрослый рассматривает с детьми кубики, их различия в конфигурации, говорит, что они очень интересны для детей, школьников, взрослых. Дети ищут охотно каждого из кубиков с реальным предметом. Воспитатель предлагает соединить вместе 2-3 кубика и получить из них простую постройку: ворота, диван, башню и др. Совместно с детьми кубики укладываются в коробку.

Примечание: методику освоения детьми игры «Кубики для всех», образцы см. в книге Б.П. Никитина «Ступеньки творчества или развивающие игры».

### **Занимательные вопросы, задачи-шутки.**

Детям предлагается обосновать ответ, изобразить графически, смоделировать.

1. У бабушки Даши внучка Маша, кошка Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (одна внучка Маша).

2. Если петух закукарекает - человек проснется, сколько должно закукарекать петухов, чтобы проснулось три человека? (Один).

3. Если курица стоит на одной ноге, то она весит два килограмма. Сколько будет весить курица, если она будет стоять на двух ногах? (2 кг).
4. Сколько шагов сделает воробей в одну минуту? (воробей прыгает).
5. «Составь фигуру из счетных палочек».

Отсчитывая каждый раз по шесть палочек, дети составляют из них новую фигуру и называют ее. Выигравший определяется подсчетом фигур.

Решение простых головоломок: составить два разных треугольника из пяти палочек, два равных квадрата из семи. Дети показывают и сосчитывают все полученные в результате составления фигуры.

## ЗАНЯТИЕ 6.

**Цель:** Развитие логического мышления, умение воссоздать модель по образцу, складывать куб.

**Материал:** «Кубики для всех».

## СОДЕРЖАНИЕ

### **Игра «Кубики для всех».**

Детям предлагается сложить одну из объемных фигур: собаку, змею, авианосец по образцам с указанием расположения составных частей (З. А. Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольников»).

Вслед за составлением и обыгрыванием постройки, дети учатся быстро укладывать кубики в коробку, составлять куб уже известным способом. Фиксируется время составления: «Кто быстрее составит куб?»

### **Игра «Что изменилось?»**

Дети свободно располагаются в комнате. Водящий запоминает расположение детей и выходит из комнаты. В это время осуществляется несложные изменения, дети меняются местами, переходят на другое место, оставляют без изменений. Водящий определяет произведенные в его отсутствие изменения, стараясь как можно точнее назвать пространственное расположение детей.

Самостоятельное придумывание логических задач.

### **Игровые упражнения «Найди пропущенную фигуру», «Какая фигура лишняя», «Четвертый лишний».**

Дети зарисовывают, придумывают задачи. В случае затруднения предлагается пользоваться предметами. За каждую правильно составленную задачу ребенок получает фишку. Наиболее интересные задачи переписываются на большой лист бумаги и используются в качестве образцов, экспонатов выставки детского творчества

## ЗАНЯТИЕ 7.

**Цель:** Развитие творческого воображения, ориентировки на плоскости, сообразительности.

**Материал:** Счетные палочки, план-схема леса с зайкой, игра «Сложи узор».

## СОДЕРЖАНИЕ

### **«Придумай задачу»**

Самостоятельное преобразование фигур с целью получения новой задачи-головоломки. Взрослый просит детей сложить из палочек простую фигуру: квадрат или треугольник (из шести палочек), телевизор, стол, лодочку. Затем подумать, как можно ее видоизменить, чтобы получилась задача. Видоизменение состоит в перекладывании или изъятии одной - двух палочек. Проверка правильности составления служит действие в ответ на вопрос: «Можно ли решить твою задачу?», «Скажи, что нужно изменить, я постараюсь догадаться и т.п.». Следует помочь детям сформулировать придуманную ими головоломку, определить условие от решения, зарисовать её.

### **«Как пройти к зайке?»**

Для игры необходимо иметь 4 листа картона с постепенно усложняющимися схематическими изображениями леса, дорожек. В местах разветвления дорожек расставлены ориентиры, воспитатель предлагает найти зайку, который спрятался в лесу.

-Он нарисовал дорожку, по которой можно к нему прийти. Зайку прячут в том месте, где заканчивается путь по схеме. Вначале детям предлагается схема, на которой не более трех поворотов. Изображение зайки приклеивается под основание дерева.

### **Игра «Сложи узор»**

Выкладывание изображений и узоров по образцам или по собственному замыслу (по желанию детей). Особое внимание уделяется творческим работам. Они перерисовываются и используются при организации выставки творческих работ.

## **ЗАНЯТИЕ 8.**

**Цель:** Развитие пространственного и творческого воображения, смекалки, умение объяснить решение задачи.

**Материал:** Счетные палочки

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **«Придумай головоломку»**

Дети самостоятельно придумывают, составляют фигуры и способ ее преобразования путем уменьшения количества палочек или перекладывания их. В случае затруднения воспитатель предлагает решить задачу, составленную им, включится в коллективное творчество, использовать аналогию. Интересные задачи зарисовываются.

### **Задачи-шутки.**

Решая их, дети используют зарисовки, иллюстрации на предметах, создание аналогичных ситуаций.

-Когда два да два составляют пять? (никогда)

-Что будет с вороной, когда ей исполнится семь лет? (пойдет восемь).

-Расставить в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу (поставить стулья в двух противоположных углах).

### **«Помогите медвежонку добраться по берлогу».**

-Представьте себе, что вы оказались в дремучем лесу и встретили там медвежонка, которому надо помочь добраться до своей берлоги. Мы умеем рисовать схемы, давайте, пользуясь условными обозначениями, нарисуем схему продвижения медвежонка по лесу. Сначала дети коллективно составляют схему, а затем каждый свою.

## **ЗАНЯТИЕ 9.**

**Цель:** Освоение приемов мнемотехники, развитие умения выделять основные признаки предметов - цвет, форму, величину и находить предметы с заданными свойствами, обозначающими эти признаки.

**Материал:** Набор картинок - связок, набор логических геометрических фигур, набор карточек с условным изображением всех признаков, например, красный цвет - Форма - Величина -

Тетради с начерченными таблицами 3x3 карандаши, набор кругов «бусинок» разного цвета, размера, песочные часы, схемы - карточки, изображающие нитки с бусами.

**Примечание:** комплект логических геометрических фигур представлен геометрическими фигурами: треугольники, квадраты, круги четырех основных цветов (красный, синий, желтый, зеленый), большого и маленького размера.

## СОДЕРЖАНИЕ

Воспитатель знакомит детей с пришедшим в гости мишкой Балу. Медведь произносит следующие не связанные отдельные слова: механик, лестница, кабина, сумка, ключ, штурвал, медведь, очки, шлем, мотор. Выясняет, что эти слова необходимо запомнить по порядку, чтобы починить самолет. Воспитатель говорит: «Эти слова можно хорошо и быстро запомнить, если связать их между собой, как веревочки крепкими узлами. Посмотрите на картинку, на ней нарисован механик, который несет лестницу. Такая картинка про эти два слова и будет связкой. Также рассматриваются остальные картинки. А теперь я повторю слова, а вы постарайтесь запомнить. Кто лучше запомнит, ребята или медведь Балу?»

### **Игра «Чудесный мешочек».**

Воспитатель говорит: «Балу привез чудесный мешочек, с которым можно играть, давайте посмотрим, что в нем. Дети рассматривают набор геометрических фигур, доставая каждую фигуру, определяют форму, цвет, величину.

Взрослый говорит: «Все эти свойства можно обозначить на бумаге. Посмотрите, какие карточки я положу, если захочу рассказать про большой красный треугольник.» (Воспитатель предъявляет детям три карточки, раскладывая их по - порядку напротив фигуры).

-А теперь вы отгадайте, какую фигуру я задумала, если я положу следующие карточки. (Воспитатель предъявляет три карточки, обозначающие цвет, форму, величину, а дети выбирают фигуру, отвечающую этим признакам).

Воспитатель предлагает детям выбрать три геометрические фигуры. Затем дети берут тетради с начерченными таблицами и зарисовывают выбранные фигуры в первой клеточке каждой строки. После этого заполняют все клеточки знаками - символами, «записывая» все, что они могут рассказать про свои фигуры.

### **«Кто быстрее соберет бусы?»**

Дети составляют бусы в подарок Кате». Каждый из детей получает набор кружков - бусинок и карточку с изображением начала нитки бус, например, одна красная, две зеленые, три белые. Воспитатель говорит: «В подарок мы пошлем те бусы, которые окажутся самыми длинными, но собрать их нужно за три минуты», дается несколько вариантов карточек, где бусы могут отличаться не только цветом, но и размером. Для отсчета времени используются песочные часы.

## ЗАНЯТИЕ 10.

**Цель:** Развитие пространственного воображения, комбинаторных и аналитических способностей.

**Материал:** Геометрическая мозаика, набор логических геометрических фигур, тетради, карандаши, песочные часы, коврик со схематичным изображением деревьев, «Кубики для всех».

**Примечание:** Геометрическая мозаика предназначена для конструирования с использованием форм. Изготовлена фабрикой учебно-наглядных пособий, г. Одесса. В нее входит 5 абрисных форм, набор мелких геометрических фигур, состоящий из квадратов, треугольников трех размеров, параллелограммов.

## СОДЕРЖАНИЕ

Взрослый говорит: «К нам пришла посылка от Балу, он спрашивает, какие фигуры можно составить из этих деталей. Воспитатель с детьми рассматривает все элементы, а затем предлагает составить изображение из двух-трех деталей. Каждому изображению (блоку-сочетанию) дети дают название: бабочка, стена, крыша... Дети зарисовывают полученные изображения и «покупают» их в ответ Балу.

### **«Украшение дерева»**

Воспитатель достает из посылки коврик.

-Посмотрите, на что похож рисунок на коврике (на дерево с разноцветными ветками) Давайте украсим его, но так, чтобы на каждой ветке была своя фигура. Взрослый рассматривает дерево от корня до каждого из разветвлений. У основания каждого из разветвлений есть условные обозначения размера и формы.

**«Кубики для всех».**

Воспитатель предлагает посоревноваться в складывании куба «Кто быстрее соберет куб?» Дети, справившиеся первыми, поощряются жетонами, им предлагается придумать новый вариант сборки.

## ЗАНЯТИЕ 11.

**Цель:** Развитие умения запомнить, развитие комбинаторных способностей, называние и сравнение чисел с переходом через десяток.

**Материал:** Набор слов для запоминания, «Стосчет», счетные палочки, задание головоломки, геометрическая мозаика.

### СОДЕРЖАНИЕ

Детям предлагается посоревноваться, кто лучше запомнит слова, при этом оговаривается, что картинок показывается не будет. Детям надо самим придумать связки. Слова называются два раза, медленно: дождь, мальчик, балкон, радуга, тропинка, яма, заяц, палка, сосна.

Пользуясь таблицами, расположенными в ряд, дети вместе с воспитателем называют числа в пределах двадцати- тридцати. Определяют, чем отличается одно число от другого, например: 9 от 10, 10 от 11, 11 от 15 и т.д. Сравнивают цифры по количеству закрашенных кружков, по начертанию.

**Игровое упражнение «Помоги собачке найти свой домик».**

Номер дома собачка показывает цифрой.

**Головоломка**

В «ракете» переложить четыре палочки, чтобы получилось три квадрата и семь треугольников.

Дети составляют фигуру, обдумывают способ преобразования, высказывают свои предположения. Вслед за этим перекладывают палочки, доказывают правильность решения, сосчитывают полученные фигуры.

**Геометрическая мозаика**

Дети заполняют абрисные фигуры, пользуясь при этом как отдельными элементами, так и блоками - сочетаниями (бабочка - собачка), в случае затруднения можно показать чертежи сборки заданной фигуры.

## ЗАНЯТИЕ 12

**Цель:** Развитие пространственного воображения, умения выявить наличие нескольких признаков (цвет, форма, размер) и отсутствие одного из них.

**Материал:** «Униклуб», набор логических геометрических фигур, и знаков символов, обозначающих отсутствие признака, схемы цепочек.

### СОДЕРЖАНИЕ

**Игра «Уникуб»**

**Примечание:** Описание игры «Уникуб», образцы и методика руководства представлена в книге Б.П.Никитина «Ступеньки творчества или развивающие игры» - М. 1989.

Взрослый, рассматривая цветовые сочетания кубиков, говорит, что из них можно сделать красивые постройки, показывает образцы башенок, пирамид и предлагает построить такие же.

В работах детей отмечают соответствие цветочных сочетаний образцам. В заключении предлагает посоревноваться, кто быстрее соберет три маленьких разноцветных кубика. Победитель награждается жетоном.

#### **«Собери цепочку».**

Детям предлагается расшифровать чертеж, который прислал Балу, к его новой игре. В ней необходимо выложить по схеме геометрические фигуры в последовательности указанной стрелками.

В начале игры детям предъявляется две-три схемы, на которых изображены разные геометрические фигуры, разного цвета.

Затем более сложный вариант, где отдельно, символами предоставлены и цвет и форма. Дети соотносят два ряда условных обозначений, выбирают указанные геометрические фигуры и располагают в заданной последовательности. Получившаяся цепочка дети зарисовывают, чтобы послать их Балу.

#### **Игра с обручем**

Для игры взрослый использует какие-либо сюжетные игрушки (куклы, матрешки, корзинки), отличающиеся по величине, цвету, форме. Игрушка ставится в обруч, и дети, выделив признаки, свойственные игрушке, кладут в обруч те фигуры, которые обладают таким же признаком, например: в обруче находится матрешка в красном платочке, и дети кладут в обруч те фигуры, которые все красные, или в обруче находится большая матрешка, соответственно дети кладут в обруч все большие фигуры. Вне обруча фигуры, не обладающие выделенными признаками - не красные, не большие.

Эти свойства обозначаются эмблемами-символами, говорящими об отсутствии признака красного или признака величины - большие. Дети устанавливают соответствие между понятиями маленький - не большой, круглый - не квадратный, не прямоугольный и т.д. не синий...

Игра повторяется на основе группировки по другим признакам, например, в обруче находятся все не зеленые, т.е. за обручем остаются все зеленые.

## **ЗАНЯТИЕ 13**

**Цель:** Освоение умения классифицировать множество по двум свойствам (цвет, форма, размер), развитие пространственного воображения, вычислительной деятельности.  
**Материал:** Геометрическая мозаика, картинки - раскраски, два обруча разного цвета, набор логических геометрических фигур.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **Геометрическая мозаика.**

Взрослый вносит новые абрикосные фигуры и предлагает детям выбрать несколько из них. Организуется игра: «Кто быстрее выложит изображение», при этом одним из условий вкладывания является использование блоков - сочетаний, которые детям уже знакомы. Победитель награждается жетоном

### **Игры с двумя обручами.**

Детям предлагается расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча располагались все красные, а внутри зеленого - все круглые фигуры.

Дети должны сообразить, что в области пересечения двух обручей, должны находиться фигуры, обладающие двумя признаками - признаком цвета (красный) и формы (круглый), т.е. красные круги, большие и маленькие. Дети отвечают на вопросы: «Какие фигуры лежат внутри зеленого, но не красного? Вне обоих обручей (все не красные и не круглые или все синие, желтые, квадратные, треугольные.

### **Игра «Цветные числа»**

Взрослый спрашивает, любят ли дети книжки - раскраски и предлагает раскрасить картинки. Но картинки необычные. Изображения расчерчены на части - элементы. Цвет, которым закрашивается каждый элемент можно определить, если решить математический

пример, написанный на каждом элементе. Числа, полученные в результате решения, указывают на цвет, которым нужно закрасить данную часть изображения.

Дети оперируют числами в пределах десяти - двенадцати, увеличивая или уменьшая их на один и два.

## ЗАНЯТИЕ 14. (РАЗВЛЕЧЕНИЕ)

**Материал:** Геометрическая мозаика, «лабиринты», несколько наборов картинок на поиск признаков отличия, загадки-шутки.

### СОДЕРЖАНИЕ

Незнайка сообщает ребятам, что он знает, где есть клад, и зовет на его поиски. Но до того места, где находится клад, можно добраться либо на пароходе, либо на самолете, либо на машине. Дети делятся на три команды. Каждая составляет силуэт какого-нибудь из этих видов транспорта из геометрической мозаики, по представлению. Для путешествия выбирается тот транспорт, который имеет наибольшее сходство с реальным.

Незнайка показывает дворец, со множеством «лабиринтов», которые нужно пройти за две минуты. Дети получают по несколько картинок, покрытых пленкой, и следом карандаша показывают путь прохождения по лабиринту.

Кто первый справляется с заданием, тот первым попадает в помещение, где «хранятся» сундуки. Чтобы узнать, в каком из сундуков клад, дети сравнивают несколько пар картинок, имеющих по шесть - семь признаков отличий.

Время сравнений каждой пары две минуты. Отыскать сундук может тот, кто за отпущенное время сделает самый точный анализ изображений. Но сундук откроется только в том случае, если дети отгадают все предложенные им загадки.

«Что будет завтра, а было вчера?» (Сегодня)

«Ежегодно приходят к нам гости: один серый, другой - молодой, третий - скачет, а четвертый - плачет» (Времена года).

«С зарей родился, чем больше рос, тем меньше становился (День)

«В деревне есть часы такие, не мертвые, а живые, они птичьего рода, ходят без завода»? (Петух).

В конце дети получают из сундука сувениры.

## ЗАНЯТИЕ 15.

**Цель:** Развитие умения обобщать множество по двум признакам, конструктивных способностей, пространственного воображения, счет по таблице с переходом через десяток.

**Материал:** Карты-схемы к игре «Угощение зверей», набор логических геометрических фигур, знаки-символы, обозначающие признаки и множества «Униклуб».

### СОДЕРЖАНИЕ

«Угощение зверей».

Игре свойственны те же правила, что и игре - упражнению с двумя обручами. Взрослый показывает детям таблицу и приглашает в зоопарк, чтобы угостить слоненка и мартышку». Чтобы порадовать зверей надо посмотреть на карту и узнать, что же они любят?» Взрослый выкладывает около изображений слоненка и мартышки знаки, обозначающие два разнородных признака, например: цвет, форма. Затем предлагает выяснить, что же любят и слон и мартышка одновременно.

Признаки можно изменять, использовать знаки, обозначающие отсутствие признака, одного или двух. За правильные действия дети получают картинки - «фотографии» животных.

### **Игра «Униклуб».**

Дети собирают куб из 27 кубиков так, чтобы был: а) красный, б) верх - красный, середина - желтая, низ - синий, в) противоположные стороны одинакового цвета. Затем просят придумать свои цветовые сочетания в кубе. Те дети, которые по-новому соберут куб - награждаются жетонами.

Взрослый человек читает стихотворение Я. Райниса «Десяток».

Вот задача для ребяток - как нам сосчитать десяток.

Один, два, три!

А за ними посмотри: ждут четыре, пять и шесть.

Их нам надо было счесть.

Дальше будет семь и восемь, к ним и девять мы подбросим,

Просит показать десяток на таблице.

-Как ты узнал, что это десяток? (сосчитал, все кружочки в пирамидке закрашены) -Из каких цифр состоит этот знак? (из 1 и 0). -Какие две цифры вы видите справа от десяти? (1 и 1)

-Почему одна пирамида состоит из чёрных кружков, а в другой закрашен всего один?

-Под какими цифрами пирамидка закрашена полностью?

-Под какой цифрой закрашен только один кружок?

-Что означает первая цифра и вторая?

-Это число называется одиннадцать, найдите на таблице число 13, 15 и т. д.

## **ЗАНЯТИЕ 16.**

**Цель:** Развитие пространственного воображения, комбинаторных способностей, ориентировки на плоскости.

**Материалы:** Таблицы с расчерченными геометрическими фигурами, игра «Волшебный круг», игра «Уникуб».

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **«Кто назовёт большее количество геометрических фигур?»**

Взрослый показывает таблицы

Дети определяют количество и название геометрических фигур. Выигрывает тот, кто не ошибается.

### **«Волшебный круг».**

Детям вручается посылка от мишек Гамми, которые знают разные интересные игры. В «посылке» лежат конверты с игрой «Волшебный круг». Детей просят отгадать, почему круг «Волшебный?»

Ребята рассуждают, высказывают предложения, затем получают конверты с игрой и рассматривают элементы игры.

Взрослые помогают собрать «Волшебный круг». В случае затруднения предъявляется чертёж круга, после того дети придумывают и составляют свои изображения, используя все элементы игры. Изображения зарисовывают.

### **Игра «Уникуб».**

Дети складывают объёмные различные постройки по собственному замыслу. При оценке учитывается характер постройки, цветовые сочетания, сходство с реальным объектом, следование замыслу.

## ЗАНЯТИЕ 17.

**Цель:** Развитие умения классифицировать по трем признакам, наблюдательности, воображения, ориентировки на плоскости.

**Материал:** Игра «Волшебный круг», игры с тремя обручами, панно с отверстиями Разнообразной конфигурации и набор соответствующих фигур.

### СОДЕРЖАНИЕ

#### **Игра «Волшебный круг».**

Детям предлагается поупражняться в волшебстве и собрать круг самостоятельно. Затем с детьми рассматривают несколько силуэтных изображений, составленных из полного набора элементов. Дети собирают их, зарисовывают, меняясь образцами.

#### **Игры с тремя обручами.**

Вносятся три обруча разного цвета и раскладываются. Выясняется, как нужно назвать каждую из образовавшихся областей. Например, внутри красного и черного, но вне зеленого и т. д.

Затем устанавливаются правила по каким признакам будут располагаться фигуры. Каждый из играющих поочередно кладет фигуру из набора, называя, куда и какую он кладёт. Следуя обращать внимание на то, чтобы дети характеризовали образовавшиеся множества по всем присутствующим признакам.

Например, во второй зоне - красные, маленькие неквадратные, в третьей - маленькие, не красные квадраты и т. д.

#### **Игра " Подбери заплату**

Детям показывают панно с вырезанными отверстиями разной конфигурации и раздают Фигуры соответствующих форм, предлагают подобрать "заплатку", чтобы починить коврик. Поощряется тот, кто подберёт большее количество фигур.

С целью усложнения " коврика " можно перевернуть, а также включить в игру фигуры, не соответствующие формам и размерам отверстий.

## ЗАНЯТИЕ 18.

**Цель:** Развитие творческого воображения, умения классифицировать по трём признакам, сообразительности, смекалки., умения ориентироваться в пространстве и на плоскости.

**Материал:** Игра " Волшебный круг ", тетради с зарисованными схемами - перевертышами, карандаши, карта-схема к игре «Угощение зверей».

### СОДЕРЖАНИЕ

Взрослый предлагает детям подумать, как по - новому можно играть «Волшебным кругом», чтобы научить этому мишек Гамми. Если дети не догадаются, то предлагает сам использовать для игры два комплекта. Дети придумывают и составляют сюжеты из двух комплектов.

#### **Игра " Перевертыши "•**

В тетрадях у детей начерчены таблицы 4 x 3. В каждой из трёх рядов таблицы поочередно изображены один и тот же элемент какого-то предмета, по - разному расположенный на плоскости. Детям предлагается в течении пяти минут дорисовать изображения, превратив элементы в далний предмет, учитывая его расположение на листе. Выигрывает, тот, кто уложится во времени и выполнит условия.

#### **" Угощение зверей ".**

Игра основана на тех же условиях, что и игры с тремя обручами. Проводится аналогично игре, описано в занятии

#### **"Загадки -шутка "**

Дали братьям дом. чтобы жили впятером. Брат большой не согласился и отдельно поселился / Варезки /

У двух матерей по пяти сыновей и у всех одно имя / Пальцы /

Для пяти мальчиков -пятеро чуланчиков, выход один  
- Один говорит, двое глядят, двое слушают'  
-Перед тобой пятёрка братьев, дома все они без платьев.  
А на улице зато, нужно каждому пальто " / пальцы /  
Заметили ли вы загадку, отличающуюся от всех остальных.

## ЗАНЯТИЕ 19.

**Цель:** Развитие навыков вычислительной деятельности, освоение приёмов мнемотехники, развитие внимания, аналитических способностей.

**Материал:** Набор открыток, картинок и слов к ним, набор схем - карточек к игре " Замри ", картинка раскраски, логические таблицы по четырём рядам с пропущенными фигурами в середине, начале, конце каждого ряда.

## СОДЕРЖАНИЕ

Взрослые предлагают выполнить первое задание. Используя приём «связки». Детям называются слова, обозначающие предметы, явление, событие, изображенные на открытках, одновременно с показом этих картинок.

В набор изображения можно включить игры, математические знаки, геометрические фигуры. Затем воспитатель показывает поочередно открытки, а дети называют слова, связанные с ними. Иногда можно дождаться ответа детей, а затем как бы в подтверждения показать.

### «Какой фигуры не хватает?»

Детям предъявляется таблица с логической задачей на поиск недостающих в ряду фигуры. Дети рассматривают предметы, выделяют основные признаки. По признакам, имеющимся в каждом ряду, комбинирует недостающее изображение предмета, и находят его. Ответы обосновывают. Быстрый и наиболее полный ответ поощряется.

### Игра «Замри».

Дети бегают по команде ведущего останавливаются и принимают такую позу, которая изображена на показываемой карточке. Ребенок, допустивший неточность в передаче позы, выходит из игры. Дети объясняют ему, как надо было встать. Воспитатель оценивает правильность употребления детьми пространственных терминов. Количество карточек увеличивается до 6 -7. 4.

### «Цветные числа».

Игра проводится также как и в занятии. Вычислительная деятельность усложняется, дети увеличивают и уменьшают числа в пределах 10 - 20 на 2 единицы и более.

## ЗАНЯТИЕ 20.

**Цель:** Развитие умения предвидеть результаты деятельности, воображения умения сравнивать.

**Материал:** Игра «Сложи квадрат» набор карточек к игре «Кто веселее» образцы вырезанных узоров, «Кубики для всех».

## СОДЕРЖАНИЕ

### «Сложи квадрат»

Взрослый просит помочь мишкам Гамми сложить волшебные квадраты, элементы которые перемешаны в одном пакете злым волшебником.

Дети получают конверты, в каждом из которых находятся от пяти до десяти квадратов разного цвета на четыре, пять, семь частей. Дети должны сначала отобрать части по цвету, а затем сложить из них квадраты

### «Кто веселее»

Детям предлагают пять – семь карточек с изображением людей разного роста, возраста, настроения. Необходимо выложить их по порядку, соблюдая разные условия, например: от самого веселого до самого грустного, от самого низкого до самого высокого.

### **Игра - конкурс "Лучший строитель"**

Побеждает тот, кто создаёт постройку, используя все элементы набора, оригинальной конструкции и устойчивую.

### **"Как вырезать салфетку"**

Дети вырезают салфетки лоя мишек Гамми. Предварительно они рассматривают готовые образцы узоров на салфетках и пытаются объяснить, как они будут вырезать, каким образом и сколько раз надо будет сложить салфетку, где и как я образом расположить элементы узора. Для рассматривания предлагаются салфетки, сложенные в два и четыре раза квадратной формы с округлыми элементами. Дети вырезают две-три салфетки.

## **ЗАНЯТИЕ 21**

**Цель:** Умение предвидеть результат, последовательно выполнять действие, развитие комбинаторских способностей.

**Материал:** Ножницы, салфетки образцы салфеток, игра «Сложи узор», набор логических геометрических фигур, карты - эмблемы машин

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **" Вырежи салфетку "**

Дети получают такое же задание, как и в предыдущем занятии. Узоры, предлагаемые детям, вырезаются из салфеток, сложенных в четыре и более раз и состоят из прямоугольных и округлых форм. Предлагаются два - три вариантов узоров.

### **игра" Фабрика "**

Детям напоминают, как при помощи машин на фабрике превращают хлопок в красивые ткани разного цвета, разной толщины и предлагают поиграть в игру «Фабрика». Детям показывают карточки, которые являются условным обозначением «машин», работающих на фабрике.

Одна меняет цвет, другая – форму, третья - величину. Один из играющих кладет геометрическую фигуру в начале цепочки «машин», остальные должны выложить на выходе из машин, превратиться в желтый, синий маленький треугольник или маленький квадрат. Машины могут быть расставлены и в разной последовательности и количестве, изменений в цепи может быть до восьми раз. Игра может повторяться до трёх раз. Выигрывает тот, кто не ошибется.

### **" Сложи узор "**

Воспитатель предлагает детям придумать красивый рисунок для салфетки. Тем, кто затрудняется, предлагают выложить по образцам "краба", "автомобиль", "крюк", "ракету".

## **ЗАНЯТИЕ 22**

**Цель:** Развитие комбинаторных способностей, фантазии, умения договариваться, навыков устного счета, умения оперировать алгоритмами.

**Материал:** Игра «Колумбово яйцо», чертежи - схемы, на которых указана последовательность действий: увеличение или уменьшение числа, карточки с цифрами, геометрическая мозаика.

## СОДЕРЖАНИЕ

### **Игра « Колумбово яйцо»**

Детям предлагается попить в новую игру, полученную ими от Мишек Гамми. Дети рассматривают элементы игры. Затем составляют по силуэтному образцу, Чебурашку, девочку, петуха, зайку. Награждается тот, кто за отведенное время - двадцать минут успеет составить большее количество силуэтов.

### **Игра « Вычислительная машина»**

Взрослым говорит: «Представьте себе, что вы учёные и работаете на вычислительных машинах: вычислительная машина - это блок-схема, где стрелками задана последовательность действий, В начале схемы один из детей, размещает карточку с цифрой, остальные, выполняя роль машины, должны проделать вычисления. На первых этапах машина производят увеличение и уменьшение в пределах одного или двух. Задание повторяется пять - шесть раз.

### **«Геометрическая мозаика».**

Детей объединяют в пары, каждая пара составляет узоры из двух наборов мозаики за определенное время. Узоры зарисовываются.

## ЗАНЯТИЕ 23

**Цель:** Развитие комбинаторных способностей, развитие вычислительных навыков. умения понимать схемы, воображения, наблюдательности, внимания.

**Материал:** Игра "Колумбово яйцо, схема игры" Вычислительная машина", карточка с числами, схемы - картинки с определённой закономерностью изменений.

## СОДЕРЖАНИЕ

**«Колумбово яйцо».** Дети придумывают и составляют силуэты.

### **Игра «Вычислительная машина».**

В этом варианте игры усложняется блок - схема за счет условий, которые должны выполняться «машиной». Например, число должно быть меньше заданного, а вычисление проходит в несколько этапов.

### **Игра «Угадай-ка»**

Детям показывается серия схем - картинок, с определённой закономерностью изменений. Дети должны заметить эту закономерность изменений. Дети должны заметить эту закономерность и дорисовать четвёртую картину. Кто не ошибается, тот и победитель. Каждая карточка рассматривается, не более 20 сек. В рисунке оценивается пропорциональность, четкость, соотношение частей.

## ЗАНЯТИЕ 24 Развлечение

**Материал:** Набор логических геометрических фигур, карты - эмблемы машин, по два набора игры «Колумбово яйцо», тетрадь.

## СОДЕРЖАНИЕ

Незнайка показывает конверт с приглашением в Королевство сладкоежек. Чтобы получить приглашение, дети должны сложить такую же цепочку из геометрических фигур, как и цепочка в конверте. Дети делятся парами, каждая пара получает конверт с номером, геометрическими фигурами и последовательностью преобразований (как и в игре «Фабрика»). Полученные в результате изменений новые фигуры, выкладываются по порядку в соответствии с номерами конвертов. Задание выполняется за 4 минуты. Полученная цепочка сверяется с той, что запечатана в конверте и является приглашением.

По дороге в королевство Незнайка предлагает пофантазировать о том, как могут выглядеть его обитатели: люди, животные. Каждому ребенку раздается по два набора игры «Колумбово яйцо», из которых дети собирают изображения.

Король сладкоежек приглашает детей на бал, где вручит им тетради. В тетрадях таблицы, состоящие из девяти равных квадратов.

Детям нужно нарисовать во всех квадратах, какие - либо простые предметы (печенья, конфеты, фрукты разной формы, цвета, количества). При этом им нужно учесть, что нарисованные в каждом ряду предметы должны обладать определенными признаками: количеством - одно печенье, два, три ... цветом: Красное, белое, желтое, формой - круглое, треугольное, квадратное. Кроме того, все перечисленные признаки должны повторяться в каждом ряду в ином сочетании.