Игра - путешествие «Острова».



Совсем скоро дети подготовительной группы станут школьниками. Нам, взрослым необходимо поддерживать естественный интерес детей к обучению в частности к математике. Что бы в дальнейшем в школе, облегчить изучение этой науки.

Для этой цели мною была придумана игра - путешествие «Острова».

В ходе этой игры детям предоставляется возможность «проживания» интересного для них материала.

Наблюдая за детьми в повседневной жизни. Я заметила их увлеченность пиратской тематикой. Это подтолкнуло меня к идеи сделать «Острова» и придумать историю про мальчика Тима и пиратов.

У детей в этом возрасте есть потребность быть значимыми, помогать другим, сострадать.

Эта игра поможет нам решать разные задачи от психологических до познавательных.

Итак, в чем же заключается сюжет игры?

В начале игры злые пираты похищают мальчика Тима в погоне за сокровищами. В группу тем временем приходит письмо с призывом о помощи. Найдя письмо, дети соглашаются ему помочь.

В группе заранее прячется карта. Раскрыв письмо, дети обнаруживают схему при помощи, которой можно найти карту и отправится в дорогу.

Так начинается путешествие по «Островам», а с ним и приключения.

На протяжении всего маршрута. В детский сад приходят письма от пиратов: они угрожают, дают указания, предлагают решать всевозможные задания. Дети должны сами найти выход из сложных ситуаций. Смысл игры в том, чтобы посетить все острова, справится с предложенными заданиями, спасти мальчика, победить пиратов. В конце

игры детей ждет вознаграждение за спасение и найденные сокровища.

**Игра рассчитана на 8 месяцев. Разделена на блоки.**

Её можно проводить в любое свободное время, кроме тех дней, когда проводятся занятия по математике.

**Игра занимает немного времени** **10-15 минут**. Это зависит от заинтересованности детей.

**Блок рассчитан на 1 месяц.**

**В него входят 3-4 математические игры - задания.**

Задания выбираются на усмотрения педагога в зависимости от ситуации.

Это могут быть: упражнения на развития логического мышления, воображения, тренировка в счёте, ребусы, головоломки, лабиринты, и.т.д.

Игра интересна тем, что она мобильна.

Педагогу можно использовать разные задания наиболее важные для него на данный момент. Например: для закрепления тех или иных навыков детей.

Они могут идти как дополнения к занятию. Важно только не отходить от темы сюжета, в нашем случае это история с пиратами. Что бы постоянно поддерживать интерес детей.

Очень важно что, такая игра позволяет интересно и эффективно проводить индивидуальную работу.

На стендах с изображением островов, есть вещи с секретами, например: бунгало, корабль, бочка. В них можно прятать разные записки с заданиями и предлагать ребёнку решить их, используя сюрпризный момент. Например: Ваня посмотри, что на острове появилось нового? Откуда взялась эта записная книжка? Давай посмотрим, может Тиму, нужна наша помощь? Здесь можно поиграть. Пираты проголодались, заставили Тима печь пирог. Выбери ингредиенты, которые ему понадобятся для этого.

Я играла в эту игру с детьми подготовительной группы, им очень понравилось.

Не скажу, что это было легко. Приходилось постоянно, что-то менять, корректировать. Но и результаты были на лицо.

Повысилась активность детей на занятиях, появилась заинтересованность.

Неожиданно для нас к игре подключились родители. Дети дома с удовольствием делились своими успехами в погоне за пиратами.

Родители помогали в изготовлении атрибутов для игры.

В дальнейшем у меня есть идея придумать задания для совместной деятельности родителей и детей дома.

Эта игра дает безграничные возможности проявления фантазии педагога и детей. Её можно постоянно пополнять чем-то новым. Сделать её разнообразной. Не только математической.

Можно придумывать, творить вместе с детьми. Делать корабли, строить мосты, придумывать истории, задания. Использовать разнообразный материал.

После проведения цикла игры. Дети сами стали придумывать свои планы, схемы. Например: один ребенок прячет игрушку, другой по карте сделанной своими руками её находит.

Единственное, что является сложностью. Это подготовка педагога, материала должно быть достаточное количество.

Дети в процессе игры увлечены настолько, что им побыстрее хочется добраться, до заветных сокровищ. Быстро выполнять задания. И здесь задача педагога плавно переключить внимания детей и выйти из игры. При этом дети не должны потерять интерес к игре, а с нетерпением ждать ее продолжения. Для этого были придуманы письма, которые приходят в группу. Я объясняю детям, что не знаю, куда двигаться дальше. Надо ждать дальнейших указаний.

Позже я познакомлю Вас с играми, которые включены в блоки. Их я находила из разных детских книг, журналов с направленностью на развития у детей логического мышления. Мне они показались интересными.

***Представляю Вам материал и описание игры.***

1. Перспективный план.

2. Программные задачи.

3. Литература.

4. Краткое содержание игры.

**Перспективный план игры - путешествия «Острова».**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***месяц*** | ***№*** | ***Тема*** | ***Цели, задачи*** | ***Материал.*** | ***Методическая литература*** |
| **1 блок октябрь** | **1.** | ***Таинственное письмо.*** | **Вызвать у детей желание в трудную минуту приходить на помощь.**  **Принимать правильные решения.** | **Письмо.** | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **1.1** | **Нахождение карты по схеме.** | **Учить работать со схемой.**  **Ориентироваться в пространстве.**  **Закрепление понятий: направо, налево, кругом.** | **Схема группы.** |  |
| **2.** | ***Кто такой Тимка и зачем его похитили?*** | **Учить внимательности, умению выделить одного персонажа из нескольких.** | **Картинки.** | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **2.1** | **Игра «Найди Тима».** |  | **Картинки с фотографиями.** |  |
| **2.2** | **Игра «Фотография».** | **Продолжать учить выделять слова с заданным звуком.**  **Внимательности.**  **Закрепление счета.** | **Картинки.** |  |
| **2 блок ноябрь.** | **1.** | ***Собираемся в дорогу.*** |  |  | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **1.1** | **Игра «Загадочный чемодан»** | **Развитие логического мышление ребенка, упражнять в письме и чтении.** | **Чемодан, карточки, геометрические фигуры.** |
| **1.2** | **Игра «Что возьмем в дорогу?»** | **Учить находить предметы, объединенные одним свойством на заданную тему.** | **Картинки разных предметов.** |
| **1.3** | **Игра «На чём будем добираться?»** | **Вспомнить разные виды транспорта. Учить умению выбирать нужный транспорт, объяснить, как его использовать в разных ситуациях.** | **Картинки с разным транспортом.** |
|  | **1.** | ***Остров загадок.*** |  |  | **В.И.Ворожба**  **«Почему?».**  **Загадки, игры в картинках.** |
| **1.1** | **Игра «собери пирата».** | **Развивать у детей устойчивое внимание,**  **умение выделять части из целого.** | **Картинки с изображением пирата** |
| **1.2** | **Игра «Правду ли говорит попугай?»** | **Учить решать логическую задачу.**  **Закрепление счета.** | **Картинка с попугаем.** |  |
| **3 блок декабрь.** | **1.3** | **Игра «Корсиканская дуэль».** | **Обобщать находить закономерности по определенному признаку.**  **Развивать устойчивое внимания, логическое мышления, умение сосредоточиться на задании.** |  |
| **2.** | ***Письмо от пиратов.*** | **Учить принимать самостоятельно решения.** | **Письмо.** | **В.И.Ворожба**  **«Почему?».**  **Загадки, игры в картинках** |
| **2.1** | **Танграм « Строим кораблик».** | **Развитие логического и пространственного мышления.** | **Игра «Танграм»** | **Ю.А.Юзбекова**  **«Ступеньки творчества»** |
| **4 блок январь.** | **1.** | ***Остров «Погибших кораблей».*** |  |  | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории».** |
| **1.1** | **Игра «Собери правильно».** | **Развитие логического мышления.** | **Карточки с изображением разных вещей.** |
| **1.2** | **Игра «Рыбалка».** | **Умение группировать предметы по одному признаку.** | **Картинки с изображением морских обитателей.** |  |
| **1.3** | **Выкладывание различных фигур из счетных палочек.** | **Развитие воображения, тренировка памяти и наблюдательности** | **Счетные палочки.** |
| **5 блок февраль.** | **1.** | ***Остров «Попугаев».*** |  |  |  |
| **1.1** | **Игра «Шагающие человечки».** | **Познакомить детей с числовой осью.** | **Линейка, 2человечка.** | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **1.2** | **«Арифметическая загадай-ка».** | **Упражнять детей в счете, решению несложных задач.** | **Доска, мел.** | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **1.3** | **«Найди отличия».** | **Учить находить фрагмент из общей картины.** | **Картинки с изображением 2-х фрегатов.** | **В.И.Ворожба**  **«Почему?».**  **Загадки, игры в картинках** |
| **1.4** | **«Три попугая».** | **Упражнять в умении решать логические задачи.** | **Текст истории.** | **Ю.А.Юзбекова**  **«Ступеньки творчества»** |
| **1.5** | **«Колумбово яйцо».** | **Учить из частей, составлять целое.** | **Овал размером 15×12см., картинка попугая.** | **Ю.А.Юзбекова**  **«Ступеньки творчества»** |
|  | **1.** | ***Остров «Разгадок»*** |  |  | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **6 блок март.** | **1.1** | **Пиратская летопись.** | **Познакомить детей с новым интересным историческим материалом.** | **Текст.** |
| **1.2** | **Пиратская песня.** | **Текст песни.** |
| **1.3** | **Игра «Загадай предмет».** | **Цель: закрепить понятия, связанные с взаимным расположением фигур и направлением движения: «слева», «справа», «направо», «налево», «над», «под», «выше», «ниже», «спереди», «сзади», «вперед», «назад», «снаружи», «внутри», и.т.п.**  **Кроме того, эти игры развивают речь ребенка: он должен объяснить, где что находится, не прибегая к «универсальной помощи» указательного пальца, а также учиться правильно, ставить вопросы о предполагаемом маршруте.** | **Ручки, листочки, карандаши, фломастеры.** |
| **1.4** | **Игра «Как добраться до цели?»** |
| **1.5** | **Игра «Отыщи предмет»** |
| **1.6** | **Сделаем плот или лодку.** | **Учить детей делать поделки из разных материалов, на заданную тему.** | **Листы бумаги, спички, бросовый материал.** |  |
| **7 блок апрель.** | **1.** | ***Остров «Пиратов».*** |  |  |  |
| **1.1** | **Лабиринты.** | **Учить без помощи пальца, указки, зрительно находить выход из лабиринта.** | **Лабиринты.** | **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **1.2** | **«Дарс».** | **Развивать внимательность. Упражнять в счете, знании цифр.** | **Картинки.** | **Е.В.Колесникова**  **«Математика для детей 6-7 лет», методическое пособие.** |
| **1.3** | **Загадки.** | **Продолжать учить отгадывать несложные математические загадки.** | **Загадки.** | **«Математика для школы»**  **Программа «Детство»** |
| **8 блок май.** | **1.** | ***Остров «Сокровищ»*** |  |  | **В.И.Ворожба**  **«Почему?».**  **Загадки, игры в картинках**  **Л.Машин и**  **Е.Мадышева**  **«Развивающие игры.**  **Загадочные истории»** |
| **1.1** | **Игра «Собери записку»** | **Учить составлять из частей целое.** | **Записка.** |  |
| **1.2** | **Игра «Ищем клад»** | **Выполнять перечисленную или изображенную последовательность действий.** | **Схема.** |  |
| **1.3** | **Игра «Сложи острова»** | **Учить составлять из частей целое. Обобщать, находить закономерности по определенному признаку.** | **Острова.** |  |

|  |
| --- |
|  |

Математическая игра «Острова».

Программные задачи:

* Способствовать развитию логического мышления детей.
* Развивать познавательную активность, поддерживать интерес к получению новых знаний.
* Активизировать творческую способность.
* Воспитывать умение взаимодействовать в коллективе.

Методическая литература:

Ю.А. Юзбекова «Ступеньку творчества».

**Л.Машин и Е.Мадышева «Развивающие игры. Загадочные истории».**

**В.И.Ворожба «Почему?». Загадки, игры в картинках**

**Е.В.Колесникова «Математика для детей 6-7 лет», методическое пособие.**

**«Математика для школы» Программа «Детство».**

Содержание игры.

1.Таинственное письмо.

В группу детям пришло письмо, в котором, мальчик Тим просит помощи у детей.

В письмо вложена схема, при помощи которой в группе можно найти карту.

Карта поможет найти мальчика и сокровища, зарытые на острове.

Цель: Вызвать у детей желание в трудную минуту приходить на помощь. Принимать правильные решения.

1.1 Нахождение карты по схеме.

Учить работать со схемой. Ориентироваться в пространстве. Закрепление понятий: направо, налево, кругом.

Кто такой Тимка и зачем его похитили?

Воспитатель рассказывает детям историю про мальчика, который попал в беду.

«Тиму от родителей досталась карта, на которой, указано место, где зарыты сокровища. Пираты узнали об этом и решили похитить мальчика, чтобы завладеть богатством. Тим успел отправить карту детям в детский сад. Пираты разозлились и забрали мальчика собой.

Тим просит детей помочь ему, но предупреждает, что злые пираты придумали много преград на пути. Если они справятся с трудностями, то их ждет вознаграждение.

Педагог предлагает детям узнать, как выглядит мальчик.

2.1 Игра «Найди Тима».

Рассматривая картинки, дети должны выделить одного персонажа из нескольких.

2.2 Игра « Фотография»

Найди предметы на букву «с». Впиши их в клетки. Посчитай их количество. За это мы подарим вам фотографию Тима.

***1. Собираемся в дорогу.***

1.1 Игра «Загадочный чемодан».

Воспитатель показывает детям чемодан, с которым они отправятся в путешествие. На нем множество наклеек. Педагог просит детей, определить в какие города она ездила отдыхать.

Наклейки частично перекрывают друг друга, поэтому можно определить, какая наклейка была первой (Стокгольм), а какая — последней (Санкт-Петербург). Предлагаем детям, похожее задание, о наклейках превращая в игру: пусть дети вырежут из цветной бумаги несколько наклеек, напишут на них названия известных ему городов и наклеят их на нарисованный чемодан. А остальные попробуют определить, в каких городах и в каком порядке побывал владелец этого чемодана. Потом поменяются ролями. Это задание хорошо развивает логическое мышление ребенка, а также является неназойливым упражнением в письме и чтении.

Если дети не умеют читать можно предложить детям аналогичное задание с кругами, квадратами и треугольниками.

1.2 Игра «Что возьмем в дорогу?»

Детям предлагаются картинки, из которых он выбирает подходящие. Попросить детей мотивировать свой выбор.

1.3 Игра «На чём будем добираться?»

Предложить детям разные виды транспорта. Выбрав они должны, объяснить свой выбор.

1. Остров загадок.

В почтовый ящик приходит письмо от пиратов, в котором сказано, что дети должны выполнить их задания. Если они справятся, то они подскажут направления, куда двигаться дальше.

1.1 Игра «Собери пирата».

Какие из фрагментов принадлежат физиономии пирата?

Развивать у детей устойчивое внимание, умение выделять части из целого.

1.2 Игра «Правду ли говорит попугай?».

Попугай Флинта считает себя очень умной птицей. Он утверждает, что на полках в магазине может пересчитать все предметы. На нижней полке 6, верхней 4, средней 8.

Сколько предметов стоит на полках?

Правильно ли сосчитал попугай?

Цель: Учить решать логическую задачу. Закрепление счета.

1.3 Игра: «Корсиканская дуэль».

Двое пиратов повздорили, устроили дуэль. Разгромив таверну, они не оставили в ней не одного целого стекла.

Определите откуда этот осколок стекла.

Цель: Обобщать и находить закономерности по определенному признаку. Развитие устойчивого внимания, логического мышления, умение сосредоточиться на задании.

2. Письмо от пиратов.

Молодцы не ожидали. Вы справились с нашими заданиями. Но не думайте, что мы так легко отдадим вам вашего мальчишку. Отправляйтесь на остров «Погибших кораблей». Ждите наших дальнейших указаний.

Педагог предлагает сделать лодки при помощи, которых они попадут на остров.

2.1 Танграм «Строим кораблик».

Кораблик. Сложи фигуру по образцу.

Кораблик. Сложи фигуру по размеченному контуру.

Цель: Развитие логического и пространственного мышления.

1. Остров «Погибших кораблей».

Вот мы и добрались до следующего острова. Он называется остров «Погибших кораблей».

Посмотрите, пираты так торопились, что потеряли много вещей. Давайте их соберем, может в дальнейшем они нам пригодятся.

1.1 Игра «Собери правильно».

Детям предлагаются картинки с изображением разных предметов, из которых они должны отобрать вещи потерянные пиратами.

Цель: Развитие логического мышления.

Гуляя по острову дети сильно проголодались. Нам нужно наловить рыбы и утолить голод.

1.2 Игра «Рыбалка».

Цель: Развивать умение детей группировать предметы по одному признаку.

1.3 Выкладывание различных фигур из счетных палочек.

Цель: Развитие воображения, тренировка памяти и наблюдательности.

1. Остров «Попугаев».

Педагог предлагает рассмотреть остров.

1.1 Игра «Шагающие человечки»

Цель: Познакомить детей с числовой осью.

Сделайте вместе с детьми из проволоки или вырежьте из плотной бумаги (картона) фигуры двух шагающих человечков с шагом, равным расстоянию между черточками на сделанной вами линейке. Желательно, чтобы эти человечки достаточно сильно отличались друг от друга (например, один — проволочный, а другой — картонный, или они разных цветов). Один из человечков будет «представителем» ребенка на линейке, а другой — Вашим представителем.

**Путешествие по линейке.**

Теперь начинайте «путешествовать» по линейке. Очень удобно использовать для этого игральный кубик, который прилагается ко многим играм: Если такого кубика у вас не найдется, тем лучше: его легко (и очень полезно для ребенка!) сделать вместе, склеив из плотной бумаги.

А теперь — в путь! «Поставьте» обоих человечков «на старт» — так, чтобы их «передние» ноги находились у нулевой отметки (положите их друг на друга) и бросайте по очереди кубик. Число выпавших очков покажет, сколько шагов должен «сделать» человечек. Выигрывает тот, кто раньше дойдет до конца линейки, то есть до числа 20.

Игра эта полезна тем, что по ходу ее ребенку надо будет многократно складывать числа, причем он будет делать это, «не замечая»: сложение не будет самоцелью. Если сложение представляет для него трудности, он может своим человечком «делать шаги» по одному, считая их (вот для чего надо, чтобы шаг человечков был равен расстоянию между соседними черточками). Не надо торопить ребенка переходить от «одиночных» шагов к сложению чисел: это произойдет само собой и довольно быстро.

Дети встречают умных птиц. Соревнуются с ними в знаниях. За это они подсказывают, куда двигаться дальше

1.2 Игра «Арифметическая загадай-ка».

Эта игра — для детей, которые уже достаточно свободно считают (складывают и вычитают) в пределах двух десятков. В нее с интересом играют и дети постарше, тем более, что видоизменять и развивать ее можно практически неограниченно.

**Первые загадки.**

Начинается игра с того, что я говорю: «Я загадала число. Если к нему прибавить 2, получится 5. Какое число я загадала?» То, о чем я спрашиваю, является, по существу, простым уравнением, но форма вопроса напоминает загадку — в этом и заключается игровой момент. И не страшно, если поначалу дети будет пытаться отгадывать число так же, как часто отгадывают загадки — подбором. Важно желание угадать! А овладение «систематическим» подходом к таким «загадкам» как раз и является целью предлагаемой игры.

Если дети отвечает правильно (пусть даже не с первой попытки), я предлагаю ему загадать число похожим образом. А я отгадываю. И так далее — по очереди.

Первые мои загадки должны быть очень простыми (например, в пределах первой пятерки чисел) — это необходимо, чтобы дети хорошо поняли правила и условия игры. Только

тогда это сможет заинтересовать их. Освоившись, они будут охотно отзываться на предложение сыграть в нее.

**Как записывать загадки?**

Когда мы перейдем к более трудным «загадкам», важно, чтобы дети могли записать «условие загадки» и подумать над ним.

Но как записать это условие? Ведь постановка задачи при отгадывании числа нова для детей и записать ,ее в виде обычного примера он не сможет. Поэтому помогаем им, объяснив это на примере самых простых «загадок». Вот как это можно сделать. Вернемся к нашей первой загадке («если к загаданному числу прибавить 2, получится 5»).

Напишем:

□ +2 = 5

Скажем детям: «То число, которое я загадала, спрятано в кармашке. Если к этому числу прибавить два, получится пять. Мы так и записали. А теперь скажи: что надо написать на кармашке, чтобы получился правильный пример?» «Конечно, три!» — ответят дети. Похвалим их, а затем спросим: «А как вы догадались? Раскройте мне секрет!» И если дети не смогут объяснить этого, помогите им наводящими вопросами. Спрашиваем: «То число, которое я загадала, больше пяти или меньше?» «Меньше, — ответят дети, — ведь для того, чтобы получилось пять, к твоему числу еще надо что-то прибавлять!» Скажем: «Молодцы! А на сколько, оно меньше пяти?» Вот это и есть самый главный вопрос: ведь осознанный ответ на него дает ключик ко всем аналогичным «загадкам»! Поэтому не торопим детей, пусть они сделают важное для них открытие. После разбора первой записи предложите аналогичный пример: «Я загадала число. Если к нему

прибавить 2, получится 4. Какое число я загадала?» Дети, скорее всего, ответят сразу, но просим их записать «загадку»:

□+2 = 4

Пусть они на «кармашке» напишет «спрятанное» там число, а затем снова спросим: «Как вы догадались?» И когда они ответят, немного «удивляюсь»: «Смотри! В записи нашей загадки стоит плюс, а для того, чтобы узнать, что спрятано в кармашке, приходится вычитать!» Пусть дети, если захочет, выскажут свои соображения по этому поводу, но ни в коем случае не настаиваю: это действительно сложный вопрос для детей, потому что детям старшего дошкольного и младшего школьного возраста обобщения даются трудно — они открывают их для себя после многократного «проигрывания» на конкретных примерах.

Предлагаем детям: «А теперь загадывайте вы!». Если они захотят задать мне слишком «трудную» загадку (с большими числами), попытайтесь умерить их пыл, предупредив, что ему ведь придется проверять правильность Вашего решения. Однако если он все же настаивает, пусть задает «трудную» задачу!

**Переход к вычитаниям.**

Начинаем с «загадок», в условии которых, идет речь о сложении, типа рассмотренных выше (...если к загаданному числу прибавить...), а потом перейдите и к вычитанию (...если от загаданного числа отнять...). Осваиваем записи вида:

□ -2 = 4

Не забываем обратить внимание детей на то, что в «загадках», где речь идет о вычитании, для нахождения ответа надо складывать.

Но не рассказываем о перенесении числа «через» знак равенства с изменением знака числа — это для детей будет непонятным правилом, своего рода «фокусом», а именно непонятных фокусов и надо, прежде всего, избегать при обучении математике! Можно разнообразить формулировку наших «загадок», например: «Число, которое я загадала, на два больше пяти. Какое это число?»

Помогаем детям записать условие такой «загадки», используя «кармашек». Например, так:

«Положим загаданное число в кармашек. Чтобы получить пять, надо добавить что-то к загаданному числу или отнять от него? Правильно, надо отнять: ведь загаданное число больше. А сколько надо отнять?»

Помните: вопрос «больше или меньше?» должен всегда предшествовать вопросу «на сколько?», потому что именно первый вопрос является главным в такого, рода задачах. Ошибаются дети чаще при ответе именно на этот вопрос, а не на вопрос «на сколько?» После обсуждения «загадки» пишем условие: □ -2 = 5

Постепенно усложним загадки: «Если к загаданному числу прибавить три, а потом отнять два, получится семь» (запись Q + 3 - 2 = 7, т.е. примеры в два действия); вводите умножение небольших чисел на 2: «Загаданное число в два раза меньше шести» (запись D D 2 = 6); расширяем числовой диапазон: (Q + 7= 15) и т.д.

**Что закрыто пальцем?**

Дальнейшее развитие описанной игры — «восстановление примеров». Вообще, задания на «восстановление примеров» очень популярны среди детей и прекрасно служат развитию не только навыков счета, но также наблюдательности и логического мышления. Однако для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста доступны только простейшие из таких заданий. Удобно выполнять их следующим образом. Напишите какой-нибудь достаточно простой пример, скажем, 3 + 4 = 7. Размеры цифр должны быть такими, чтобы ребенок мог закрыть пальцем одну цифру. (Вам, может быть, удобнее будет пользоваться для этой же цели карандашом или узкой полоской плотной бумаги). Закройте сначала ответ и попросите ребенка сказать, что закрыто. А потом напишите другой пример, но теперь закройте одну из цифр в левой части примера. Спросите: «Ты бы смог догадаться, какое число я закрыл?» Попросите ребенка и в этом случае записать условие «загадки», используя «кармашек».

Описанная игра удобна еще и тем, что не требует никакого оборудования, поэтому в нее можно играть не только дома, но и в транспорте, во время прогулки (устно) и т.д.

1.3 Игра «Найди отличия».

Цель: Учить находить фрагмент из общей картины.

1.4 Три попугая (логическая задача).

В густом тропическом лесу жили три попугая: Бобо, Гого и Додо. Один из попугаев был ярко-зеленый, второй — нежно-розовый, а третий — лимонно-желтый.

Предложите ребятам записать имена попугаев и нарисовать фломастерами три - пятна таких цветов, как цвета попугаев: это поможет ему следить за условием задачи.

Жили попугаи очень весело: с утра до ночи ели бананы, растущие прямо на том же дереве, где они жили. А когда попугаи не ели, они пели. Так они и жили: то ели, то пели. Вот это жизнь!

Начинал петь всегда Бобо, за ним вступал лимонно-желтый попугай, а последним подхватывал Додо. И тогда все звери, кроме старого глухого удава Пантелеймоныча. убегали в соседний лес. А Пантелеймоныча, наоборот, приползал к попугаям и, греясь на солнышке, любовался ими.

Сможете ли вы сказать, какого цвета был каждый из попугаев, если Бобо орал громче ярко-зеленого попугая?

Ни Бобо, ни Додо не могут быть лимонно-желтыми — значит, лимонно-желтый цвет у Того. Бобо орет громче ярко-зеленого попугая — значит, для Бобо остается только нежно-розовый цвет. А ярко-зеленый цвет — у Додо.

Помоги попугаем найти друзей.

1.5 Игра: «Колумбово яйцо».

Цель: учить из частей, составлять целое.

1. Остров «Разгадок».

Скоро мы достигнем поставленной цели. Я думаю, на следующем острове они прячут Тима.

Пираты придумали для нас сложные задания. Нам надо быть подготовленными и узнать о них как можно больше. Хотите, я расскажу вам о них.

Пиратская летопись. (Смотри приложение)

Разучить песню.

**Пиратская песня.**

**Песня корсаров.**

Мы не раз бороздили седой океан,

Мы - цари на морских путях.

Наш отчаянный, дерзкий, разбойный клан

На купцов нагоняет страх.

Припев:

Пусть грохочут пушки, и мушкеты бьют,

Блещут абордажные клинки!

Вражеские флаги падают на ют,

Мы их одолеем, моряки!

Слава беспокойным волнам океана!

Слава силе дерзостной руки!

Нас дьявол ведет за собой по морям,

Не боимся мы божьего гнева,

Мы не верим кресту и святым дарам,

Мы любим вино и девок.

Но наступит однажды последний миг,

От судьбы не уйти назад,

И тогда мы направим свой старый бриг

Прямою дорогою в ад...

1.3 Игра «Загадай предмет».

Цель: Детям предлагаем игры, которые позволят им закрепить понятия, связанные с взаимным расположением фигур и направлением движения: «слева», «справа», «направо», «налево», «над», «под», «выше», «ниже», «спереди», «сзади», «вперед», «назад», «снаружи», «внутри» и т.п.

Кроме того, эти игры развивают речь ребенка: он должен объяснять, где что находится, не прибегая к «универсальной помощи» указательного пальца, а также учиться правильно, ставить вопросы о местоположении или о предполагаемом маршруте.

Это своего рода «пространственная «загадай-ка»: воспитатель с ребенком по очереди угадываете, какую фигуру (или предмет) на рисунке загадал второй игрок, задавая наименьшее количество вопросов, связанных с взаимным расположением. Ответами на эти вопросы могут быть только «да» или «нет»!

Рисунки можно делать самим, а можно воспользоваться достаточно детализированными книжными иллюстрациями или репродукциями картин. Для начала берем рисунок на следующей странице, договорившись, что тут все предметы прозрачные, и что угодно может находиться внутри чего угодно (например: пистолет внутри груши). Предположим, один из вас загадал на этом рисунке ножницы. Вопросы и ответы могут быть такими:

Это правее ели? —Да.

Это выше кофейника? — Да.

Это внутри льва? — Нет.

Называть сам предмет можно только один раз — когда отгадывающий уверен, что он уже «у цели». Только тогда он может спросить: «Ты загадал ножницы?». И если получен ответ «нет», считается, что предмет не угадан.

Перед началом игры произведите «разминку»: попросите ребенка подвигать рукой по рисунку, приговаривая при этом (в соответствии с движениями руки) «левее», «правее», «выше», «ниже». Обсудите, какие предметы находятся внутри других, а какие — снаружи. Если играющий не отгадал предмет, это может быть не только его «виной», но и следствием неправильных ответов на его вопросы. Поэтому в том случае, когда предмет не отгадан, проверьте вместе, правильными ли были ответы на вопросы (вопросы и ответы можно записывать).

В этой игре ребенку одинаково полезно быть и «отгадчиком» и «загадчиком»: ведь, отвечая на вопросы, он должен хорошо продумывать свои ответы, чтобы не ошибиться.

1.4 Игра «Как добраться до цели?».

В этой игре, надо определить положение загаданного предмета (например, «клада»), двигаясь по некоторому рисунку.

Нарисуем сначала вместе с детьми, а потом дети сами смогут это сделать и самостоятельно план «острова сокровищ». План должен быть достаточно большим (на всю страницу альбома или на разворот тетради) и детальным (на нем должны быть горы и заливы, большие деревья, реки и т.п.). Один из играющих загадывает, где зарыт «клад», а второй, взяв маленькую фигурку человечка, «высаживается на остров» и движется по рисунку, задавая вопросы типа: «Идти вперед? Повернуть направо?» и т.п.

Цель игры: найти «клад», задав как можно меньше вопросов.

Когда ребенок хорошо освоится с крупномасштабным планом «острова сокровищ», можно брать обычные географические карты, загадывая на них города. Одновременно это будет и первым знакомством с географией.

Можно разнообразить игру и дальше: нарисовать план сказочного города с улицами, площадями, парками, реками и загадать в этом городе определенное место (какой-то большой дом или перекресток каких-то улиц). По ходу игры можно сочинять историю о приключениях человечка (он кого-то хочет выручить из беды или ищет какого-нибудь злодея, чтобы сразиться с ним и т.п.).

1.5 Игра «Отыщи предмет».

Один из игроков (по очереди) загадывает какой-нибудь предмет в комнате, во дворе или на улице. Второй, задавая вопросы, связанны с относительным расположением предметов, должен угадать, какой предмет загадан, задав как можно меньше вопросов. Подчеркнем, что эта игра отличается от известной игры «горячо, холодно» тем, что в этой игре важна не близость предмета к отгадываемому, а относительное расположение предметов (левее, правее, выше, сзади и т.п.).

Педагог сообщает детям, что они молодцы. Хорошо подготовились, и смело могут отправляться на встречу с пиратами.

Но что бы попасть на остров нужно сделать транспорт, при помощи которого они начнут своё передвижение.

1.6 Сделаем плот или лодку.

Детям предлагается различный материал: бумага (оригами), спички, полоски бумаги, бросовый материал.

Каждый ребенок выполняет задание самостоятельно. Во время работы педагог подсказывает и помогает детям.

1 . Остров «Пиратов».

Вот мы и добрались до острова пиратов. Где то здесь они прячут Тима.

Нам надо пройти через лабиринты. Давайте поспешим.

1.1 Лабиринты.

Цель: Учить без помощи пальца, указки, зрительно находить выход из лабиринта.

В группу приходят два пирата (переодетые взрослые).

Предлагают поиграть в игру «Кто самый меткий».

Цель: попасть мешочкам в цель.

1.2 Игра « Дарс».

Цель: Развивать внимательность, упражнять в счете знании цифр.

Пираты проигрывают детям, но не сдаются. Предлагают им отгадать загадки.

1.3 Загадки.

Цель: Продолжать учить детей отгадывать несложные математические загадки.

Пираты сдаются, восхищаясь ловкостью, умом и сообразительностью детей.

Делают признание, что мальчик сбежал от них, но передал детям кассету с записью. Уходят, обещая детям, что больше не будут совершать плохих поступков.

Тим рассказывает, где зарыты сокровища и благодарит детей

(используется магнитофонная запись с голосом ребёнка).

Ребята спасибо вам за помощь! Пока пираты были заняты, придумывая разные для вас задания, мне удалось от них улизнуть. Направляйтесь на остров сокровищ. Рассмотрите внимательно карту, присланную мной в начале путешествия. Выполните правильно последние задания.

В группу я отправил письмо, по нему вы найдете свой приз.

Ребята, а на чем мы отправимся на следующий остров?

4.1 Танграм «Парусники».

Цель: Игра способствует развитию аналитико - синтетической и планирующей деятельности, открывает новые возможности совершенствования сенсорики, развитие творческого продуктивного мышления, нравственно волевых качеств.

1. Остров «Сокровищ».

1.1 Игра «Сложи острова».

Цель: Учить составлять из частей целое. Обобщать, находить закономерности по определенному признаку.

1.2 Собери записку.

Цель: Учить составлять из частей целое.

Дети получают письмо, но оно разорвано на небольшие кусочки.

Цель детей собрать письмо воедино. Прочитать его, найти клад в группе.

1.3 «Ищем клад».  
**Письмо.**

Ребята, отправляю вам письмо, при помощи которого вы найдете в группе вознаграждение.

Пираты порвали его, но я думаю, вы справитесь и соберёте его воедино. Клад спрятан в спальне, средний ряд 4 кровать.

Ещё раз спасибо вам за всё.

Ваш Тим.

**Подарки в сундуке (шоколадные медальки).**

***Индивидуальная работа:***

На островах есть вещи с секретами. Воспитатель может в любой момент позаниматься с детьми индивидуально.

Можно подкладывать небольшие записки в бочки, бунгало, ящик, корабль. И предлагать задания, с которыми ребёнок плохо справляется.