

РАЗМЫШЛЯЕМ, ИЗУЧАЕМ, ТВОРИМ

СБОРНИК ИГР ПО МАТЕМАТИЧЕСКОМУ РАЗВИТИЮ ДЛЯ
ДОШКОЛЬНИКОВ
ПО ТЕХНОЛОГИИ ТРИЗ



В данном сборнике представлен игровой комплекс разнообразных дидактических игр с элементами технологии ТРИЗ по развитию интеллектуальных способностей на математическом материале. Данные игры можно использовать с детьми в свободное время.

«Числовая да-нет ка»

«Сыщики»

«Защити фигуру»

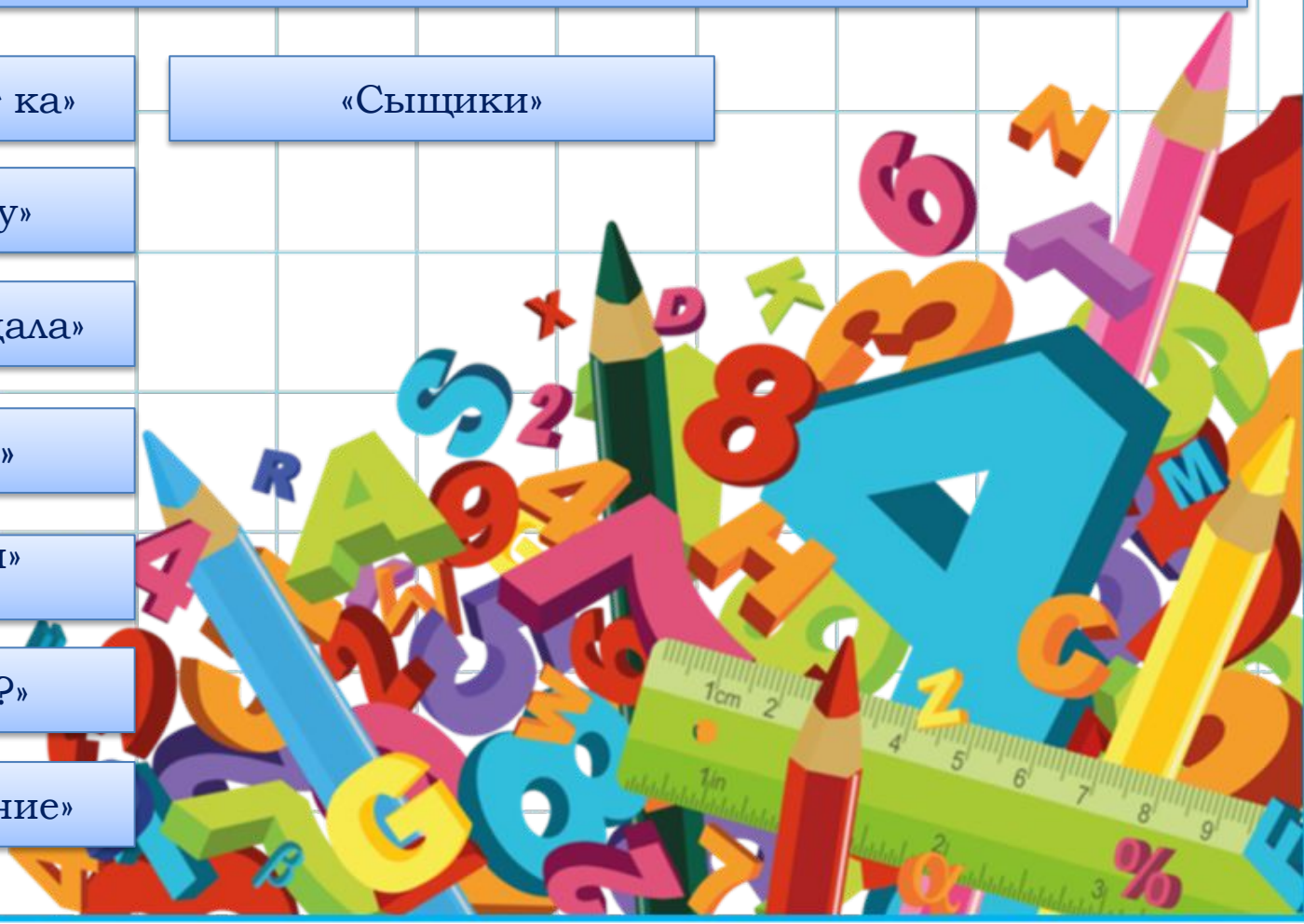
«Угадай, что загадала»

Игра «Теремок»

«Придумай сам»
(Скульптор)

«Что где живет?»

«Игра-противоречие»



ИГРА «ЧИСЛОВАЯ ДА-НЕТ КА»

На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.

Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.

Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

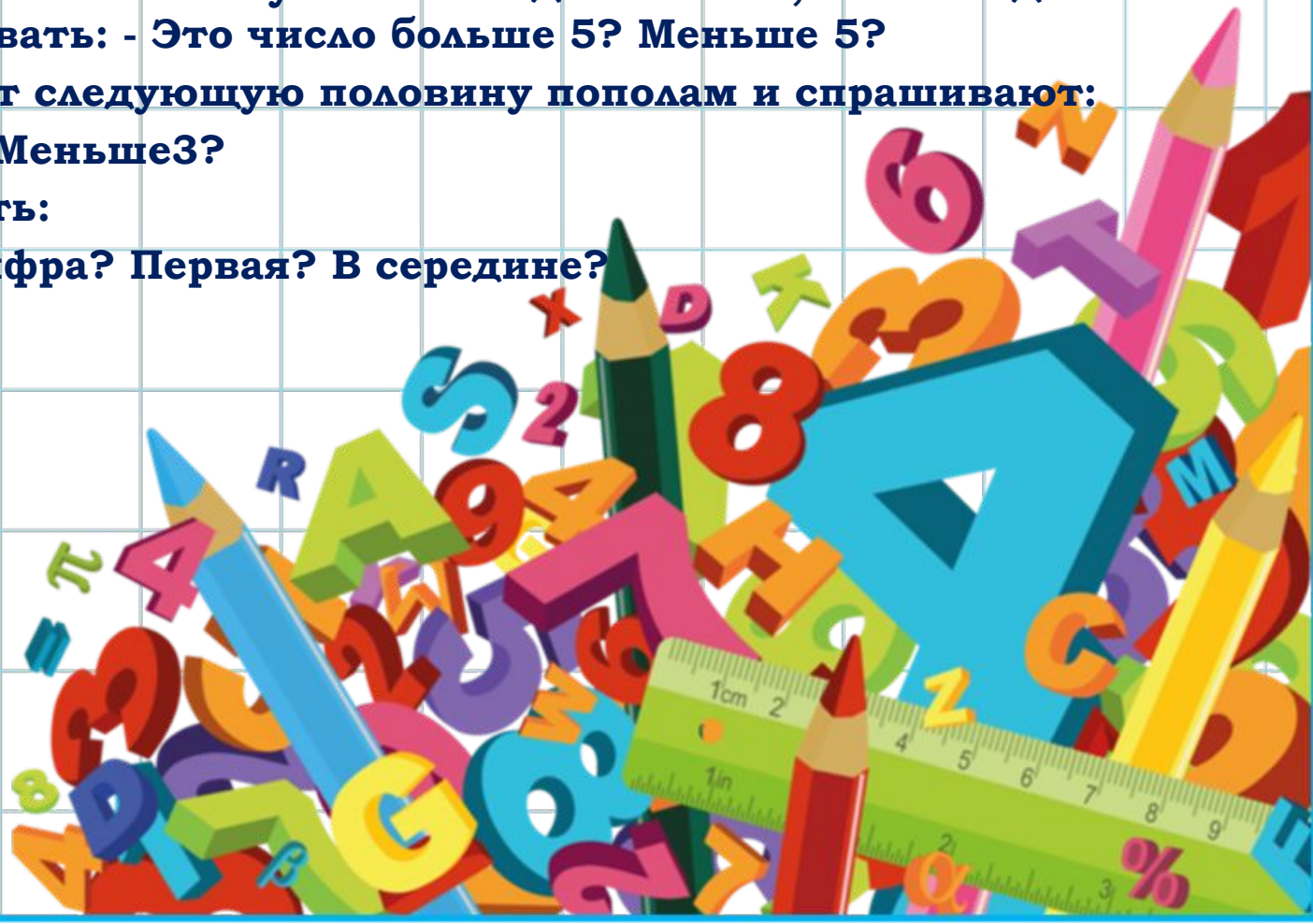
Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?



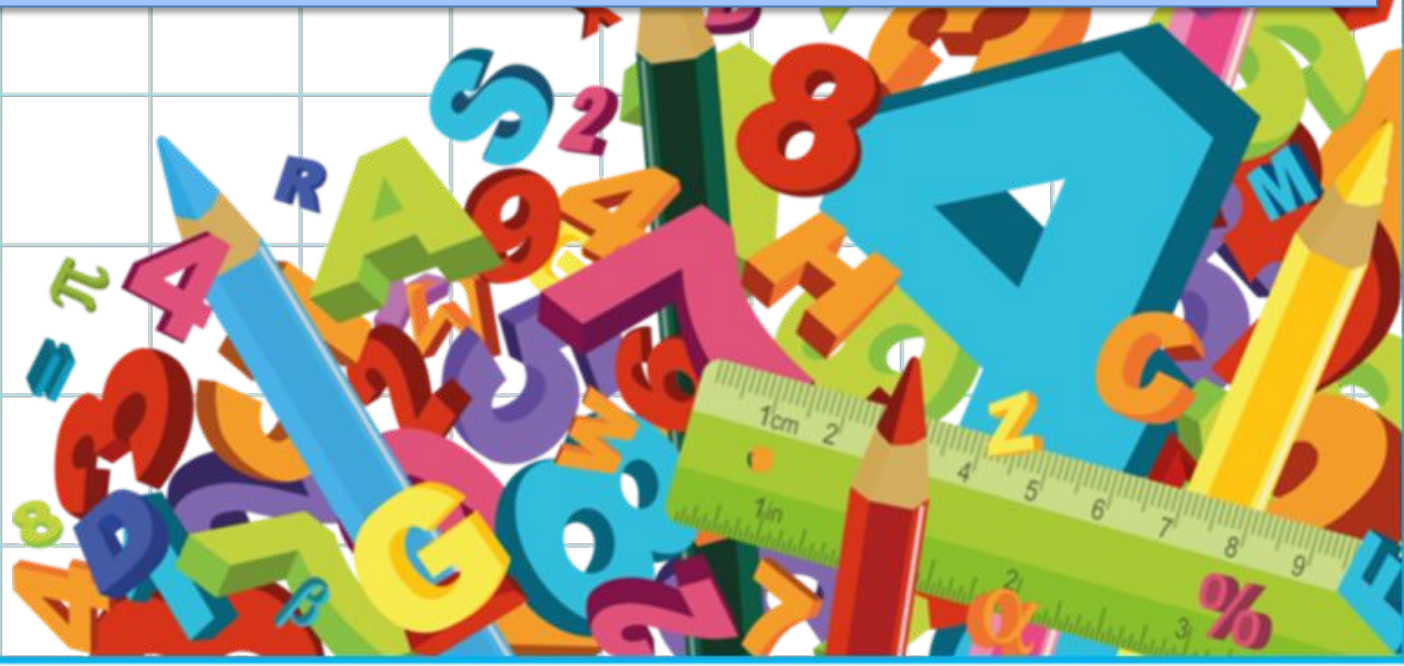
«ЗАЩИТИ ФИГУРУ» («АДВОКАТЫ- ПРОКУРОРЫ»)

Игру можно построить как диалог двух детей или провести как диспут между двумя группами. Каждая сторона должна защитить свою фигуру, (цифру, число, знак.)называя положительные качества своего объекта , либо указав на отрицательные качества соперника.

Например, защита фигур: круг и квадрат.

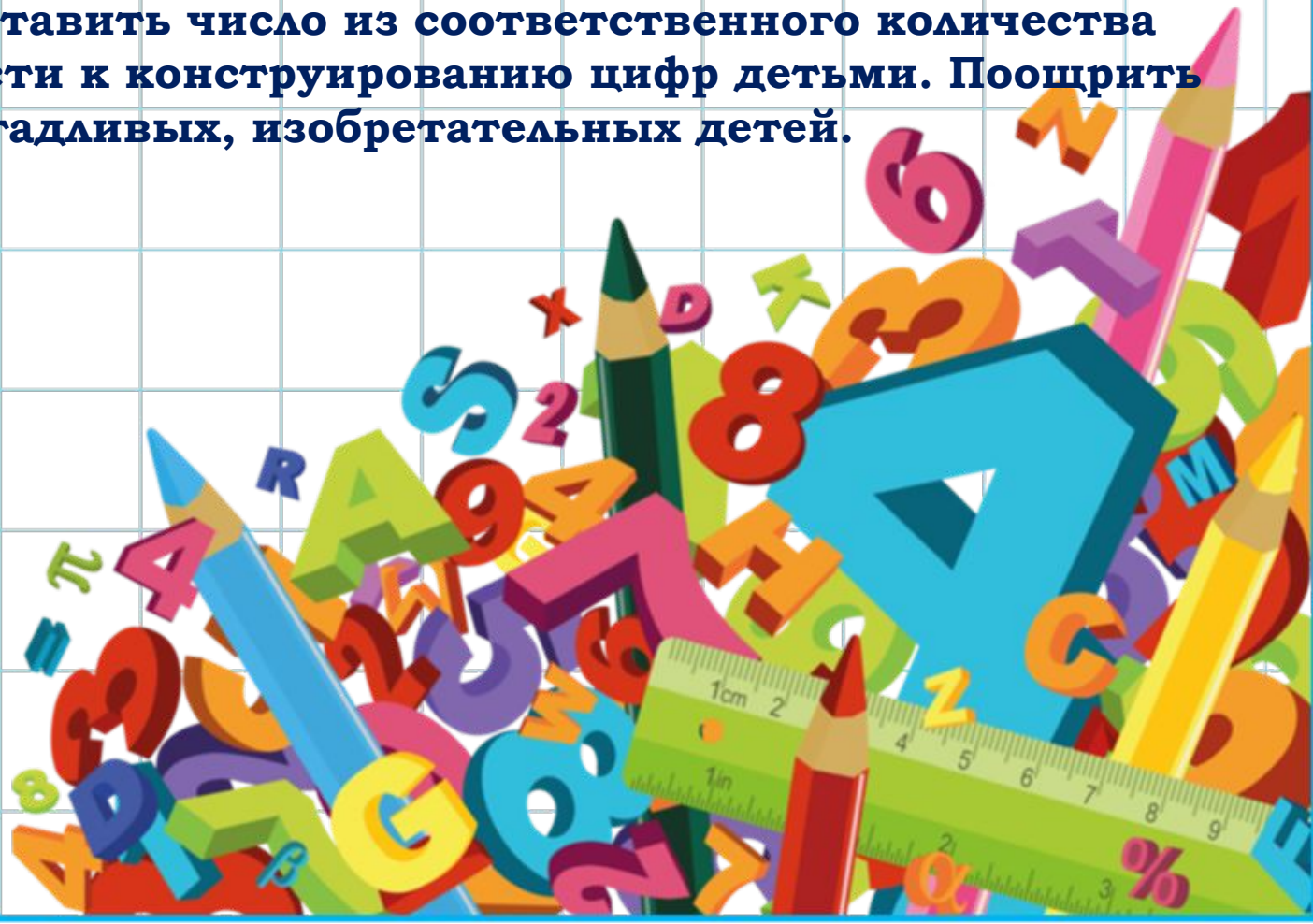
1 ребенок : круг лучше квадрата, от него больше пользы, он катится, поэтому и колеса у автомобилей круглые, а на квадратных колесах с места не сдвинешься.

2 ребенок: зря так считаешь, что квадрат бесполезен, если б не было его, то наши дома давно укатились, если б не его углы.



« ПРИДУМАЙ САМ» (СКУЛЬПТОР)

Правила игры: создать ситуацию- задание , от лица любого сказочного персонажа, помочь кому- либо из героев, без использования пальцев и названия чисел изобразить цифры. Варианты могут быть самые разные: нарисовать количество предметов, составить число из соответственного количества палочек) , подвести к конструированию цифр детьми. Поощрить догадливых, изобретательных детей.



ИГРА «ТЕРЕМОК»

Ребенок получает цифру и играет за нее. Выбирается один хозяин теремка, остальные подходят к теремку, тук, тук и проводят с хозяином следующий диалог:

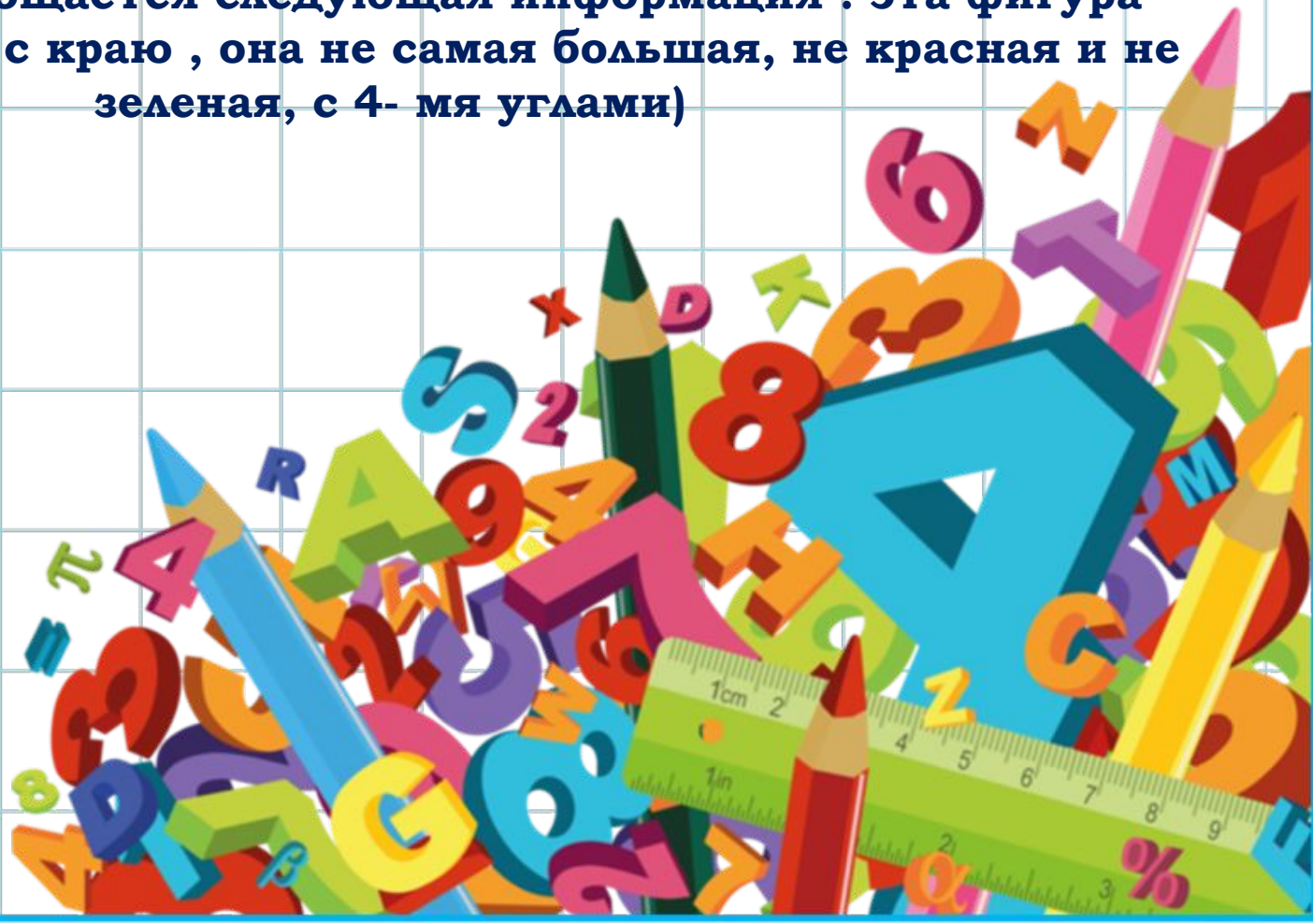
- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (цифра 1). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - цифра 2). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Ребенок должен сравнить обе цифры , выявить общие признаки и назвать их. Например, и у цифры 1 и у цифры 2 есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры, пустим,если скажешь чем ты на нас похож(дети находят сходства с другими цифрами)



ИГРА «УГАДАЙ, ЧТО ЗАГАДАЛА»

Предложить детям определенный ряд фигур разного цвета и размера. Затем сообщаются следующие признаки (цвет, размер, место расположения) , по которым нужно отыскать фигуру (например, сообщается следующая информация : эта фигура расположена не с краю , она не самая большая, не красная и не зеленая, с 4- мя углами)



«ЧТО ГДЕ ЖИВЕТ?»

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

Р: В столе, в шкафчиках, на моей рубашке, на полу (у линолеума рисунок), в каблуке.

В: Где живет цифра 3?

Р: В днях недели, в месяцах года,

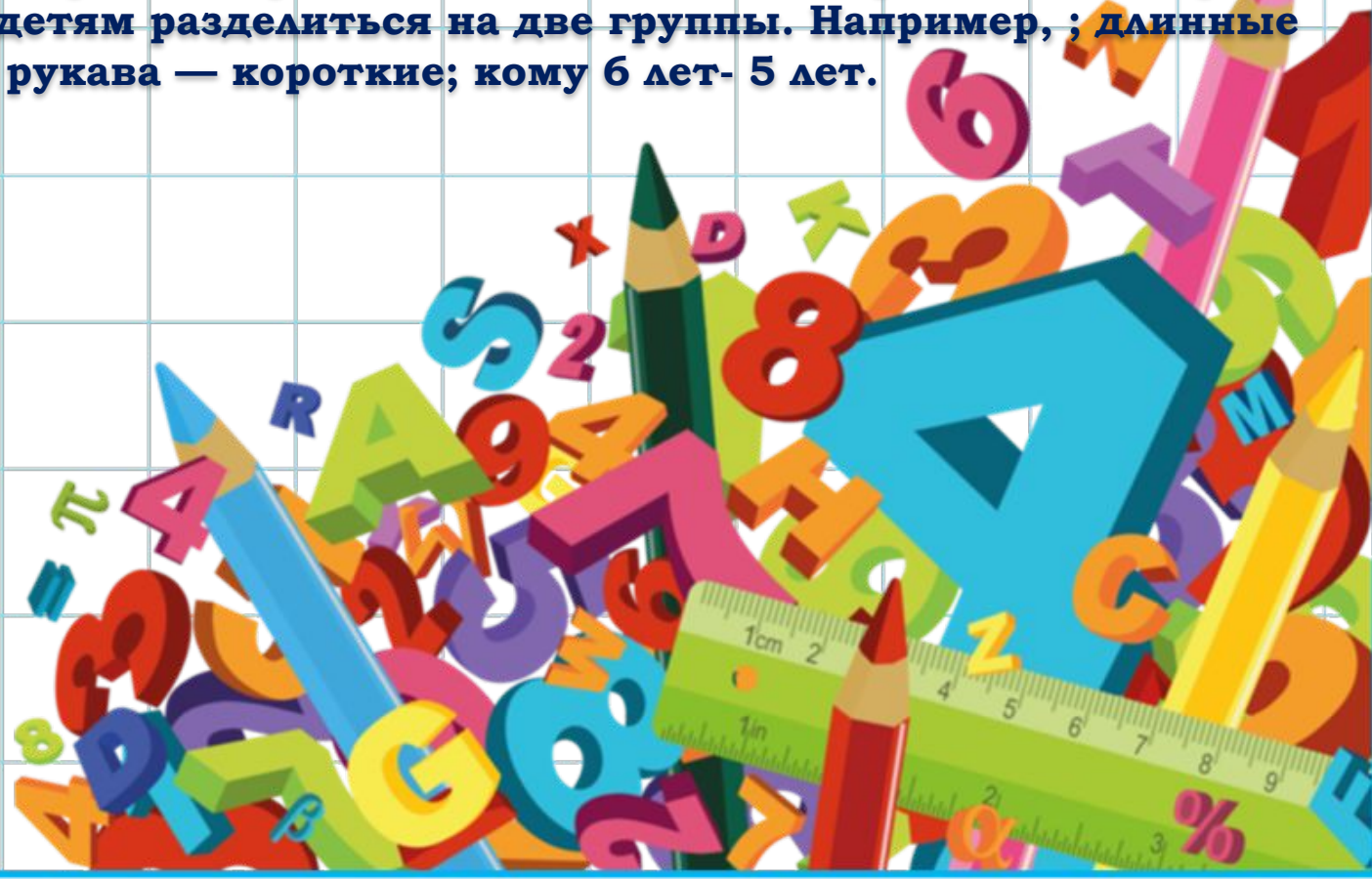
В: Где живет цифра 5?

Р: В днях рождениях, в номерах наших домов, обозначает количество пальцев на руке, в телефонном номере, в адресе нашего детского сада.



«ИГРА-ПРОТИВОРЕЧИЕ «РАЗБЕЖАЛИСЬ»

В данную игру лучше играть, если в семье 2 или более ребенка. Взрослый называет какой-либо признак и показывает руками, в какие стороны должны разбежаться дети. Например: мальчики направо, девочки налево; у кого есть красный цвет в одежде — сядьте на стульчики, у кого нет — встаньте за стульчиком ; у кого длинные волосы поднимите правую руку, у кого нет- стойте прямо и др. Желательно называть признаки, которые четко позволяют детям разделиться на две группы. Например, ; длинные рукава — короткие; кому 6 лет- 5 лет.



ИГРА «МНОГО — МАЛО»

Взрослый называет различные ситуации, дети должны соответственно реагировать. Если много — руки развести широко в стороны, мало — ладони сблизить, достаточно — рука на руку.

Желательно вначале отработать сами жесты.

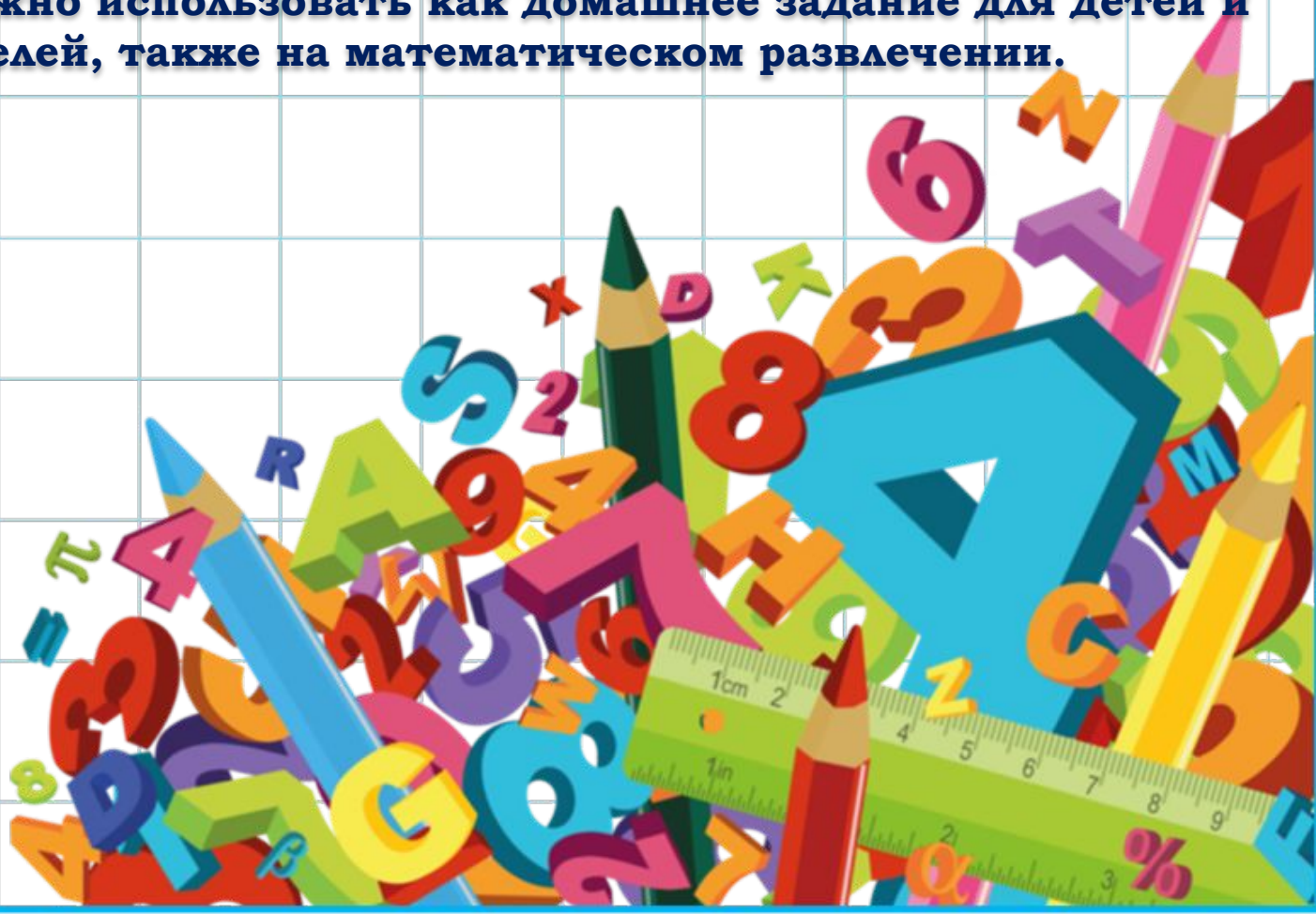
Примеры ситуаций (нужно обязательно указывать условия): одно ведро воды для муравья? одно ведро воды для слона? одно солнце в небе? один самолет в небе? одна мама у ребенка? один ребенок у мамы? один дом для всех людей? одна нога у человека? одна ножка у гриба? одна змея в квартире? одна змея в лесу? и др.



«ЛУЧШАЯ МАТЕМАТИЧЕСКАЯ СКАЗКА»

Сюжеты могут быть самыми разнообразными, например: Жили – были два брата треугольник и квадрат, жили не тужили, пока не случилась беда. Напал на их деревню...

Этот конкурс можно использовать как домашнее задание для детей и их родителей, также на математическом развлечении.



ИГРА «СЫЩИКИ»

Ввод в игру: Никто не заметил пропавшую фигуру (цифру, знак), никто не может описать его полностью. Но сыщики находят пропавшего даже по отдельным признакам. Так и мы попытаемся найти " пропавшего", зная некоторые его признаки.

Ребенок удаляется в другую комнату в качестве сыщика. Взрослый раскладывает на полу рисунки с фигурами, цифрами, знаками, определяет что будет «пропавшим» и называет его признаки (например, круг : катится, небольшого размера, цвет как у огурца). Затем в комнату возвращается сыщик, взрослый сообщает им признаки пропавшей фигуры и говорит : «Ищи, ищи!»

Сыщик пробегает, рассматривая рисунки и пытается определить задуманную фигуру. Когда сыщик «задержал» рисунок, то указывает на своего задержанного и говорит: "Это она, потому что он... (называет известный ему признак, например, " катится)". Взрослый поправляет ребенка, если это не задуманная фигура , говорит, по каким другим признакам он отличается от нее : "Нет, не я , потому что..." (например, если "задержан" овал : " я не совсем круглый, плохо качусь").

