

Математические игры для детей старшего дошкольного возраста

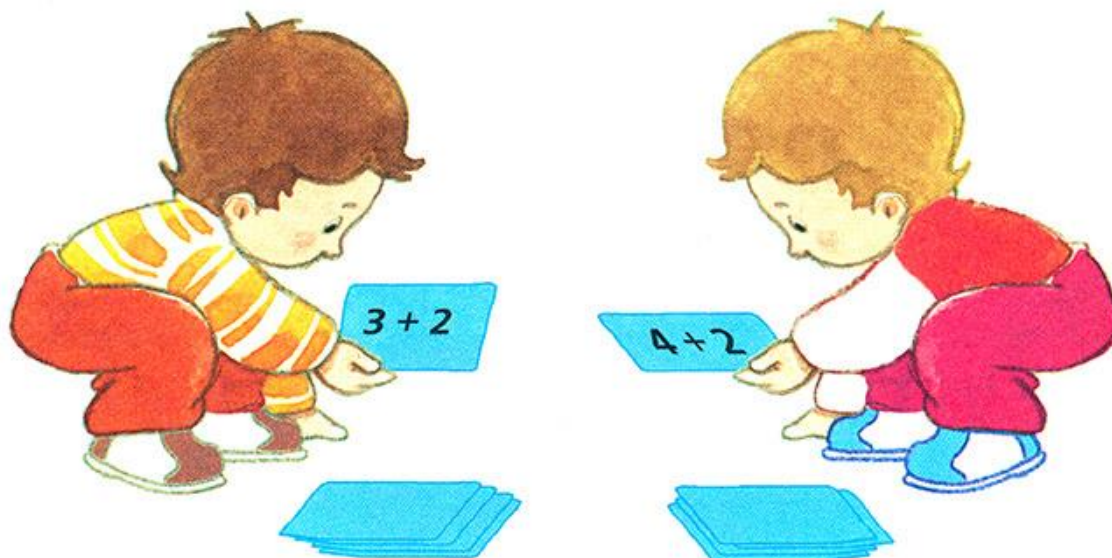
Математическая битва

Цель игры: развитие навыков сложения и вычитания, коммуникативных навыков.

Понадобятся: цветные ручки или карандаши, карточки для игры.

Ход игры

Игроки нарезают бумагу на квадратики размером примерно пять на пять сантиметров, а затем пишут на получившихся карточках примеры на сложение и на вычитание без ответов. Затем карточки перемешиваются и раздаются игрокам так, чтобы у всех было равное количество карточек. Участники складывают свои карточки в стопку и начинают игру: выкладывают одновременно по одной карточке, лежащей сверху. Игроки решают примеры, и тот, на чьей карточке получается самый большой результат, забирает все их себе и кладёт последними в стопке. Игроки, у которых заканчиваются карточки, выбывают из игры. Выигрывает тот, у кого остаются все карточки.



Весёлый счёт

Цель игры: развитие внимания, навыков порядкового счёта.

Понадобятся: ручки или карандаши, таблички для игры.

Ход игры

Для проведения игры понадобятся две таблицы, расчерченные на десять квадратов. В каждом квадрате написано число от одного до десяти в произвольном порядке. В зависимости от подготовленности детей количество квадратов в таблице и чисел может быть больше. В состязании принимают участие два игрока. По сигналу они начинают считать, указывая на числа карандашами. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок справится с заданием.

Чудесный цветок

Цель игры: развитие логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков, закрепление знания цветов.

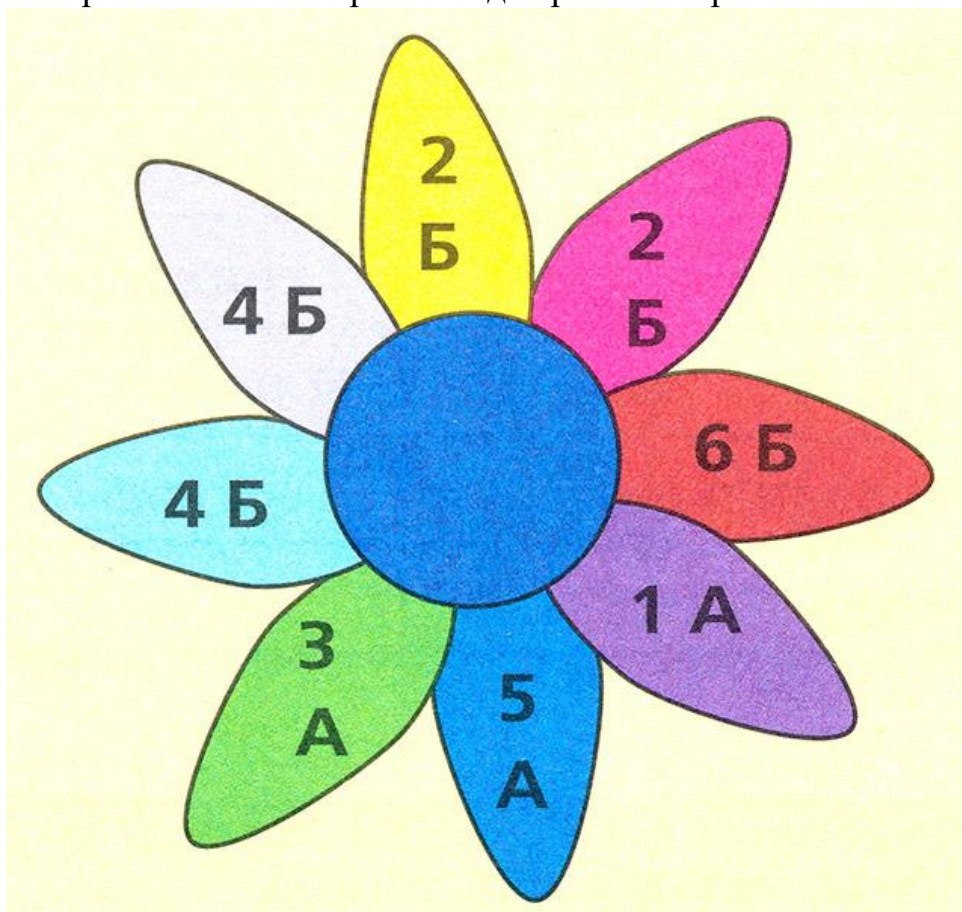
Понадобятся: цветные карандаши или фломастеры, схемы цветов.

Ход игры

Игроки разноцветными карандашами по очереди раскрашивают цветок с восемью лепестками. За один ход можно раскрасить один любой или два соседних лепестка. Цвета лепестков не должны повторяться. Выигрывает тот, кто закрашивает последний лепесток.

Пример игры

Цифрой обозначен порядковый номер хода, а буквой — игрок, сделавший ход. Игрок Б правильно спланировал ход игры и выиграл.



Ассоциации

Цель игры: развитие навыков сложения, творческого мышления, развитие коммуникативных навыков.

Понадобятся: ручки или карандаши, карточки для игры.

Ход игры

Игроки выбирают слово и быстро пишут к нему по пять ассоциаций, каждый на отдельном листочке. Затем производится подсчёт очков: за каждое слово игрок получает столько очков, сколько человек его упомянуло, включая себя самого (смотрите пример, приведённый ниже). Но если слово никто больше не написал, игрок не получает за него очков. Выигрывает тот,

кто наберёт больше всех очков. Затем игроки могут выбрать новое слово, и т. д.

Пример игры:

Загаданное слово: мороженое.

	Саша	Оля	Никита
1	холод 2	сладость 2	белый 2
2	молоко 0	эскимо 3	сладость 2
3	эскимо 3	лёд 2	холод 2
4	жара 2	холодильник 0	эскимо 3
5	белый 2	жара 2	лёд 2
Всего очков	9	9	11

Никита выиграл, потому что набрал больше всех очков

Коробочки

Цель игры: развитие навыков счёта, логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков.

Понадобятся: цветные ручки или карандаши, таблички для игры.

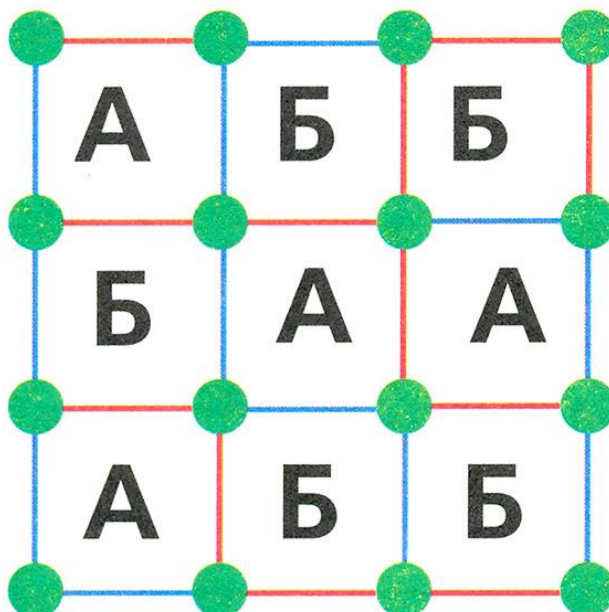
Ход игры

Игровое поле — шестнадцать точек. Игроки по очереди проводят по одной линии, соединяя соседние точки. Каждый игрок использует карандаш определённого цвета. Когда игрок своим ходом закрывает квадрат — «запечатывает коробочку», он ставит на ней свою «печать» (букву, цифру, рисунок). Выигрывает тот, чьих печатей к концу игры насчитывается больше.

Пример партии:

Игрок А чертил линии синим карандашом, а игрок Б — красным.

Игрок Б запечатал на одну коробочку больше, чем игрок А, и выиграл.



Пуговка за пуговкой

Цель игры: развитие логического мышления, мелкой моторики и внимания, закрепление знания геометрических форм и основных цветов.

Понадобятся: пуговицы разного цвета и размера.

Ход игры

Ведущий предлагает двум игрокам разложить в две кучки пуговицы по определённому принципу. Например, разобрать пуговицы разного цвета, разной формы или с определённым количеством дырочек (две или четыре). Выигрывает тот, кто выполнит задание правильно и быстро.



Шесть точек

Цель игры: развитие навыков счёта, логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков.

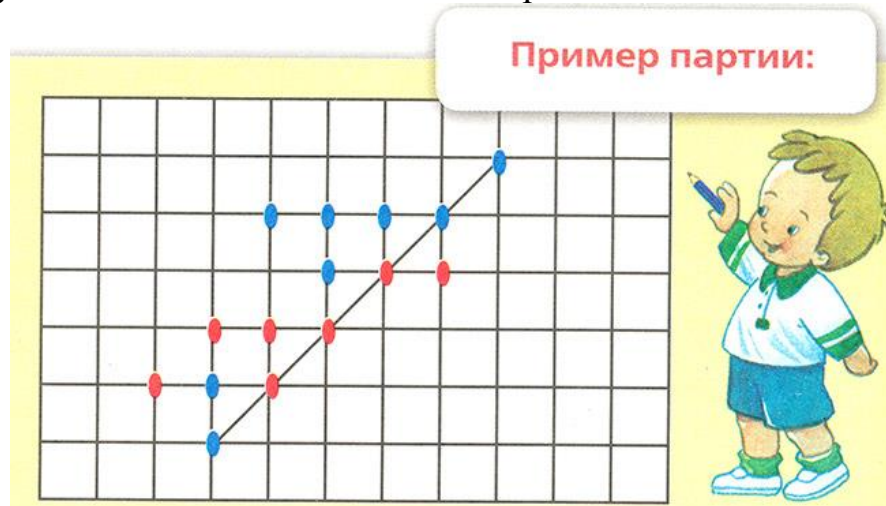
Понадобятся: цветные ручки или карандаши, бумага в клетку.

Ход игры

Игроки по очереди карандашами разного цвета ставят точки в пустые пересечения клеток. В первый ход ставится одна точка, а во все последующие — две. Выигрывает тот, кто своим ходом выставляет шесть и более точек подряд по горизонтали, вертикали или диагонали.

Пример партии:

Коля ставил точки красным карандашом, а Паша — синим. Паша достроил диагональную линию из шести точек и выиграл.



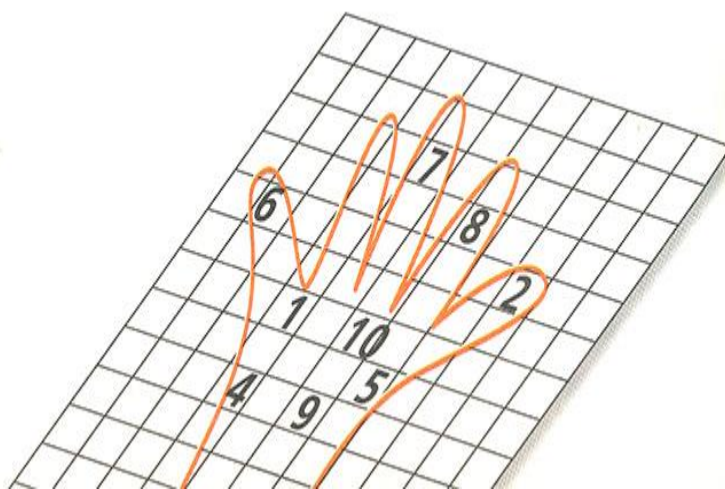
Числа на ладошке

Цель игры: закрепление в памяти графических образов чисел, развитие внимания, мелкой моторики.

Понадобятся: ручки или карандаши, бумага в клетку.

Ход игры

Игроки обводят на листе в клеточку свою ладонь и на поле, ограниченном линией, в хаотичном порядке пишут числа от одного до десяти (или больше). Затем первый игрок называет любое из этих чисел и, пока соперник ищет его на своём игровом поле, быстро ставит крестики в своих клеточках. Затем игроки меняются местами. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит крестиками своё игровое поле.



Балда

Цель игры: развитие навыков чтения и счёта, логического мышления, коммуникативных навыков.

Понадобятся: цветные ручки или карандаши, бумага в клетку.

Ход игры

Первый игрок пишет в клеточке букву. Следующий игрок добавляет одну букву справа или слева от написанной и т. д. Проигрывает тот, с чьим ходом из букв образуется слово. Когда игроки подставляют буквы, они должны иметь в виду какое-то слово. Случайные буквы подставлять нельзя. Если тот, кто должен сделать следующий ход, не может придумать слово с образовавшейся комбинацией букв, он сдаётся. Игрок, подставивший предыдущую букву, должен сказать, какое слово он имел в виду. Если он не может этого сделать, то проигрывает вместо сдавшегося игрока. Проигравший в первый раз получает букву «Б», во второй раз — «А», в третий раз — «Л», в четвёртый раз — «Д» и в пятый раз — «А». Тот, кто первым наберёт все эти буквы, становится «балдой».

Пример партии:

Цифрами обозначены номера ходов. Игрок, сделавший пятый ход, проиграл.

Л	О	Д	К	А
3	2	1	4	5

Блоки

Цель игры: развитие навыков счёта, логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков.

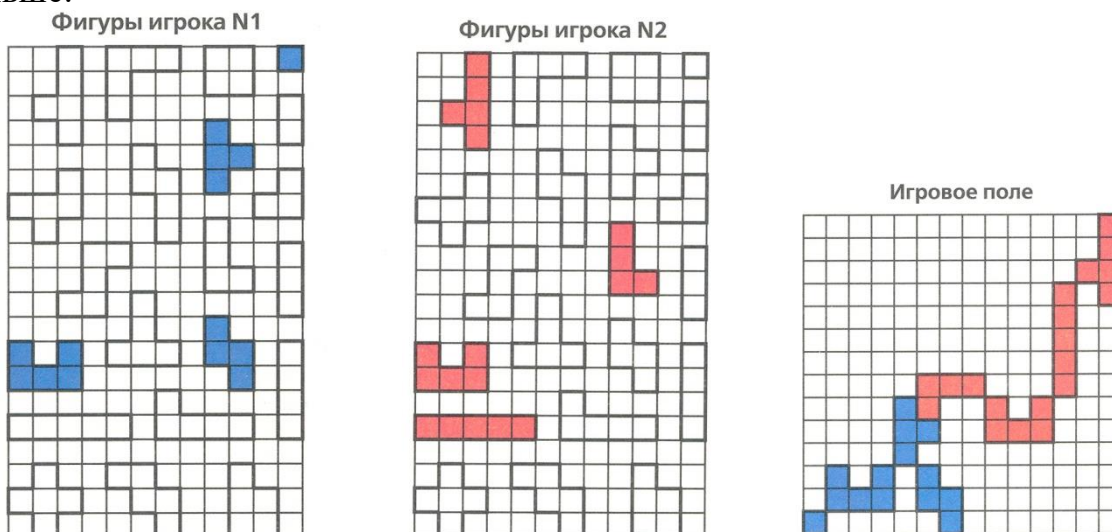
Понадобятся: цветные карандаши или фломастеры, таблички для игры и таблички с набором фигур.

Ход игры

У каждого игрока по 21 фигура. Задача игроков — разместить свои фигуры на поле размером 14 на 14 клеток. Каждый из участников использует карандаш своего цвета. Игроки ходят по очереди, рисуя на поле по одной фигуре. Первым ходом размещают фигуру так, чтобы она примыкала к одному из углов поля. Игрок рисует фигуру на поле и заштриховывает соответствующую на своём листе с набором фигур.

Фигура, выставляемая следующим ходом, должна соприкасаться углами с уже выставленной, но не может соприкасаться сторонами (смотрите образец ниже).

Выигрывает тот, кто разместит все свои фигуры на поле. Если один из игроков не сможет сделать очередной ход, так как ему некуда выставлять фигуры, он заканчивает игру. Второй игрок делает все возможные ходы, а затем подсчитываются очки. Для этого нужно суммировать количество клеток в оставшихся фигурах каждого игрока. Выигрывает тот, у кого очков меньше.



Пример партии:

У игрока А осталось шесть невыставленных фигур, он набрал 29 очков. У игрока Б осталось четыре невыставленные фигуры, он набрал 17 очков. Игрок Б выиграл.

Крепости

Цель игры: развитие навыков счёта, сложения, логического мышления, коммуникативных навыков.

Понадобятся: цветные ручки или карандаши, таблички для игры.

Ход игры

Игроки по очереди карандашами разного цвета ставят точки в пустые пересечения клеток игрового поля. Его размер может быть девять на девять клеток и больше. За один ход ставится одна точка. Задача каждого игрока: проставить линию точек, ограждающих пространство минимум в одно пересечение клеток и больше (рис.1). Связанными считаются точки, стоящие на соседних по горизонтали, вертикали или диагонали пересечениях клеток. Когда игрок ограждает своими точками какой-то отрезок поля, он соединяет их линией, и образуется крепость. Все точки или даже крепости противника, оказавшиеся внутри крепости, выходят из игры. Когда всё пространство на игровом поле занято, производится подсчёт очков (рис. 2). Выигрывает тот, кто набрал больше очков.

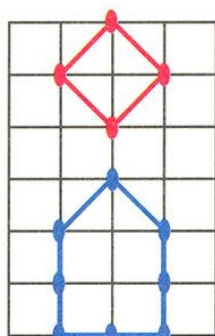


Рис. 1

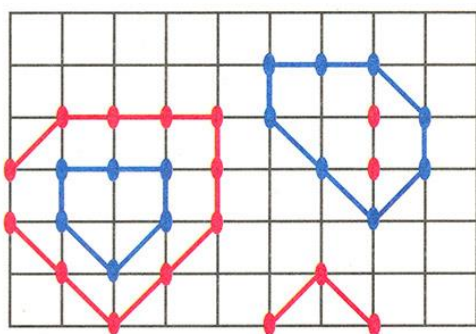
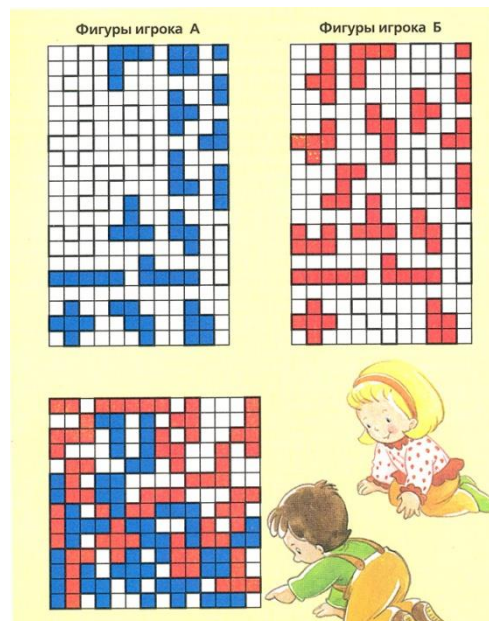


Рис. 2



Подсчёт очков:

Синие получают три очка за огороженное пространство и два — за окружённые точки противника.

$$3 + 2 = 5$$

Красные получают восемь очков за огороженное

пространство и шесть — за окружённые точки противника.

$$8 + 6 = 14$$

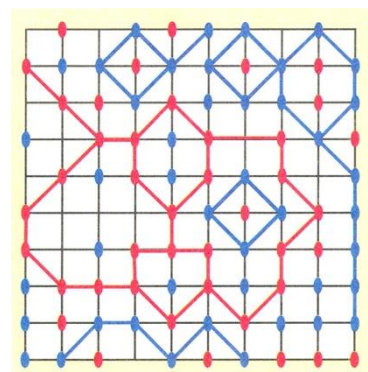
Пример партии:

Влад ставил точки красным карандашом, а Костя синим. Влад набрал больше очков и выиграл.

Копейки, в строй!

Цель игры: Развитие логического мышления, коммуникативных навыков.

Понадобятся: монетки или пуговицы, таблички для игры.



Ход игры

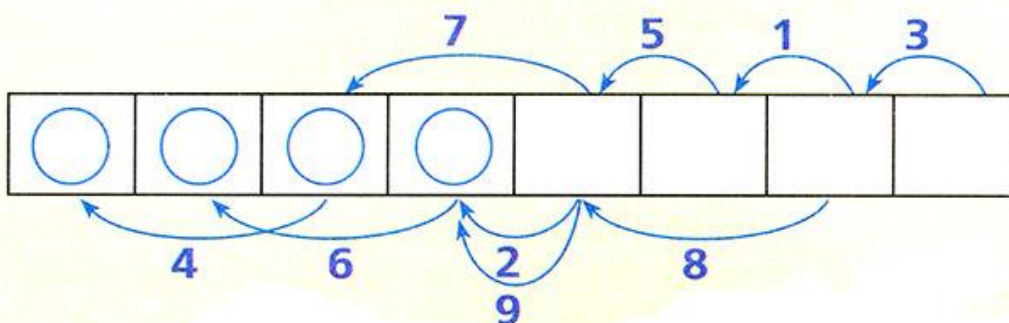
Игроки чертят одно или несколько полей по восемь и более крупных клеток в ряд. Затем случайным образом выкладывают произвольное количество монеток или пуговиц на каждое поле, по одной в клетку. Не рекомендуется делать полоски из монеток больше четырёх штук. Затем участники начинают игру: по очереди передвигают монетки влево, к началу полосы, согласно следующим правилам:

- две монетки не могут находиться в одной клетке;
- движутся только влево;
- одна монетка не может проходить сквозь другую;
- количество свободных клеток, через которые может пройти монетка, не ограничено: игрок может сдвинуть её на одно деление, а может — до следующей монетки слева.

Игроки могут вести игру на одном поле, а могут — сразу на трёх одновременно! Проигрывает тот, кто делает последнее движение монеткой, после которого все они стоят единой полосой у левого края поля.

Пример партии:

Числами обозначены номера ходов. Нечётные ходы сделаны игроком А, а чётные — игроком Б. Игрок А сделал последний возможный ход — девятый. Таким образом, игрок Б правильно спланировал ход игры и выиграл.



Словарный поединок

Цель игры: развитие навыков сложения, навыков чтения, логического мышления, коммуникативных навыков.

Понадобятся: ножницы для вырезания карточек, цветные ручки или карандаши, таблички для игры.

Ход игры

Игроки вырезают карточки (см. приложение 3), перемешивают их и выкладывают на стол буквами вниз. Затем каждый из игроков выбирает семь карточек и открывает их. Это стартовый набор букв. Игроки ходят по очереди, составляя слова из имеющихся букв и записывая их на игровом поле размером 15 на 15 клеток. Первое слово должно проходить через центральную клетку поля. Карточки с использованными за ход буквами игрок откладывает в отдельную стопку — в игре они больше не участвуют — и добирает недостающее количество карточек. Карточек должно стать семь. За один ход можно записывать только одно слово, используя любое

количество имеющихся букв. Каждое последующее слово должно иметь одну или несколько общих букв с уже выписанным словом (смотрите образец).

Г	Р	О	М ₈	
	О		А ₁	
	Б	О	К ₅	
	О			
	Т			

Подсчёт очков:

За слово «мак»: восемь очков за букву «М», одно очко за букву «А», пять очков за букву «К».

$8+1 + 5 = 14$ — За слово «мак» даётся четырнадцать очков.

Если игрок не может придумать слово, он меняет наугад две буквы и пропускает ход. Слова записываются по горизонтали слева направо и по вертикали сверху вниз. За каждое слово игрок получает столько очков, сколько в сумме дают очки за каждую букву (смотрите пример подсчёта очков). Количество очков указано в правом нижнем углу карточки. Вы можете играть, пока не закончатся карточки или вы не устанете. Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков.

Приложение

А ₁	А ₁	А ₁	А ₁	А ₁	А ₁	А ₁	А ₁	А ₁	А ₁
Б ₁₀	Б ₁₀	Б ₁₀	В ₈	В ₈	В ₈	В ₈	В ₈	Г ₁₀	Г ₁₀
Г ₁₀	Д ₁₀	Д ₁₀	Д ₁₀	Д ₁₀	Д ₁₀	Е ₃	Е ₃	Е ₃	Е ₃
Е ₃	Е ₃	Е ₃	Е ₃	Е ₃	Ж ₁₀	Ж ₁₀	З ₁₀	З ₁₀	И ₂
И ₂	И ₂	И ₂	И ₂	И ₂	И ₂	И ₂	Й ₁₀	Й ₁₀	Й ₁₀
Й ₁₀	К ₅	К ₅	К ₅	К ₅	К ₅	К ₅	Л ₅	Л ₅	Л ₅
Л ₅	М ₈	М ₈	М ₈	М ₈	М ₈	Н ₄	Н ₄	Н ₄	Н ₄
Н ₄	Н ₄	Н ₄	Н ₄	О ₁	О ₁	О ₁	О ₁	О ₁	О ₁
О ₁	О ₁	О ₁	О ₁	П ₈	П ₈	П ₈	П ₈	П ₈	П ₈
Р ₄	Р ₄	Р ₄	Р ₄	Р ₄	Р ₄	С ₅	С ₅	С ₅	С ₅
С ₅	С ₅	Т ₄	Т ₄	Т ₄	Т ₄	Т ₄	У ₁₀	У ₁₀	У ₁₀
Ф ₁₀	Х ₁₀	Х ₁₀	Ц ₁₀	Ч ₁₀	Ч ₁₀	Ш ₁₀	Щ ₁₀	Ъ ₁₀	Ы ₁₀
Ы ₁₀	Ь ₁₀	Ь ₁₀	Э ₁₀	Ю ₁₀	Я ₁₀	Я ₁₀	Я ₁₀	*	*

Домики

Цель игры: развитие математических способностей, логического мышления, коммуникативных навыков.

Понадобятся: цветные ручки или карандаши, таблички для игры.

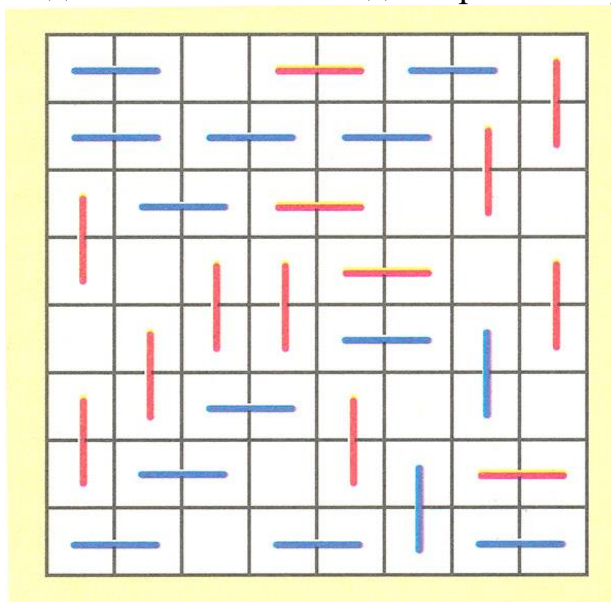
Ход игры

Суть игры в борьбе за пространство. На игровом поле размером восемь на восемь клеток игроки поочерёдно чертят линии, перекрывающие две любые клетки подряд (смотрите пример сыгранной партии). Каждый игрок использует карандаш своего цвета. Линии не могут пересекать или касаться уже существующих. Игрок, который не может поставить свою черту, так как всё уже загорожено, проигрывает.

Пример партии:

Игрок А чертил линии синим карандашом, а игрок В — красным.

Игрок А сделал последний возможный ход в игре и выиграл.



Двадцать весёлых рыбок

Цель игры: закрепление в памяти графических образов чисел, развитие внимания, умения ориентироваться на листе бумаги.

Понадобятся: карточки и поле для игры.

Вырежьте карточки с рыбками (см. приложение). Используйте в качестве игрового поля (см. приложение). Ниже даны варианты игр с весёлыми рыбками.

1. Игроки перемешивают карточки и выкладывают их в произвольном порядке на игровое поле. Один из участников называет любые числа от одного до двадцати, а другие ищут рыбок с соответствующими числами. Тот, кто первым найдёт рыбку с нужным числом, забирает себе карточку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всех рыбок с числами.

2. Ведущий (взрослый) выкладывает карточки с рыбками на игровое поле в произвольном порядке, а ребёнок, показывая на соответствующие карточки, вслух считает от одного до двадцати в прямом или в обратном порядке.

3. Ребёнок перемешивает карточки и выкладывает на поле только те, на которых написаны чётные (или нечётные) числа.

4. Ведущий (взрослый) говорит игроку: «Выложи на игровое поле те карточки, которые в сумме дают восемь (или другое число)».

5. Ведущий (взрослый) перемешивает карточки и выкладывает их на поле, после чего ребёнок должен расположить рыбок в порядке убывания или возрастания чисел.

6. Ведущий (взрослый) выкладывает десять или более рыбок с соответствующими числами, две-три рыбки он убирает, после чего ребёнок должен сказать, каких карточек не хватает.

7. Ведущий (взрослый) выкладывает несколько рыбок и предлагает ребёнку внимательно посмотреть на них и запомнить. После этого он отворачивается, а ведущий что-либо меняет (добавляет карточку, убирает карточку, меняет карточки местами, переворачивает одну из карточек и т. д.). Игрок должен догадаться, что изменилось.

8. Ведущий (взрослый) выкладывает карточки так, чтобы рыбки смотрели в разные стороны, а ребёнок должен сказать, какие из рыбок «плывут» направо, а какие — налево.

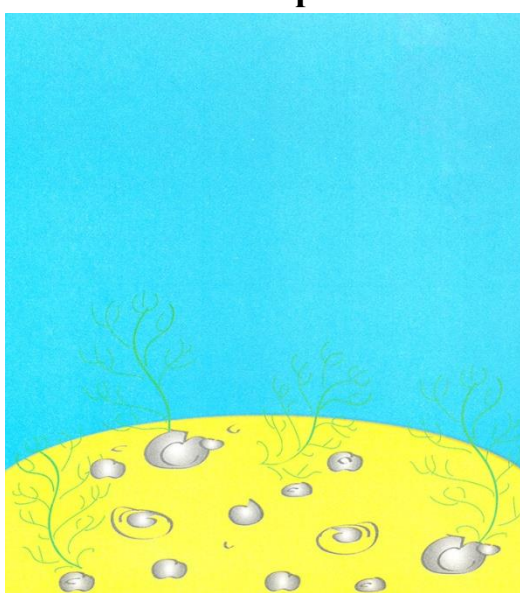
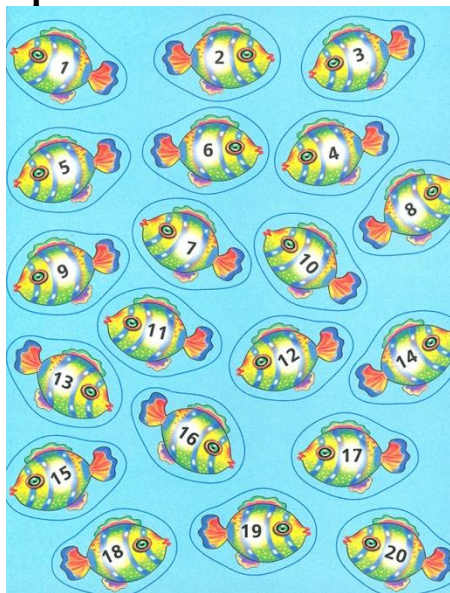
9. Ведущий (взрослый) раскладывает карточки на игровом поле и задаёт ребёнку вопросы. Вопросы могут быть такими: «Какой номер у рыбки в правом (левом) верхнем (нижнем) углу?», «Какой номер у рыбки в центре?», «Какой номер у рыбки снизу (сверху) посередине?», «Какая рыбка находится между рыбок под номерами один и два?», «Какая рыбка находится справа (слева, выше, ниже) рыбки под номером три?» и т. д.

10. Ведущий (взрослый) даёт ребёнку указания. Указания могут быть такими: «Положи рыбку под номером один в правый (левый) верхний (нижний) угол поля», «Положи рыбку под номером два справа (слева, выше, ниже) рыбки под номером один», «Положи рыбку под номером три между рыбок под номерами один и два».

Вы можете придумать свои игры с весёлыми рыбками.

Приложение

Поле игры



Дрессированный жук

Цель игры: развитие внимания, умения ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.

Понадобятся: игрушечный жук или пуговица, поле для игры.

Ход игры

Для проведения этой игры вам понадобится игровое поле размером десять на тринадцать клеток (см. приложение) и игрушечный жук (его можно заменить пуговицей).

Жука ставят на любую клетку игрового поля. Затем один из игроков говорит, на сколько клеточек и в каком направлении должен переместиться жук, а второй игрок передвигает жука на нужную клетку. Затем игроки могут поменяться ролями.

Приложение



Математическая вышивка

Цель игры: развитие математических способностей, логического мышления, коммуникативных навыков.

Понадобятся: цветные ручки или карандаши, таблички для игры.

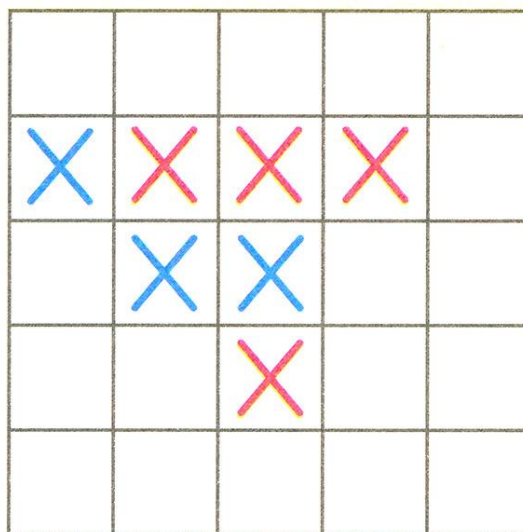
Ход игры

Игроки по очереди ставят крестики на поле размером пять на пять клеток. Каждый из игроков использует карандаш определённого цвета. Игроки могут ставить крестики в любые свободные клетки. Задача участников игры — «сделать математическую вышивку» из трёх своих крестиков, расположенных в соседних по горизонтали, вертикали или диагонали клетках. Выигрывает тот, кому удастся сделать это первым.

Пример партии:

Игрок А ходил первым и ставил крестики красным карандашом. Игрок Б ставил крестики синим карандашом.

Игроку А удалось четвёртым ходом выстроить горизонтальную полоску из трёх крестиков, он выиграл.



Мостики

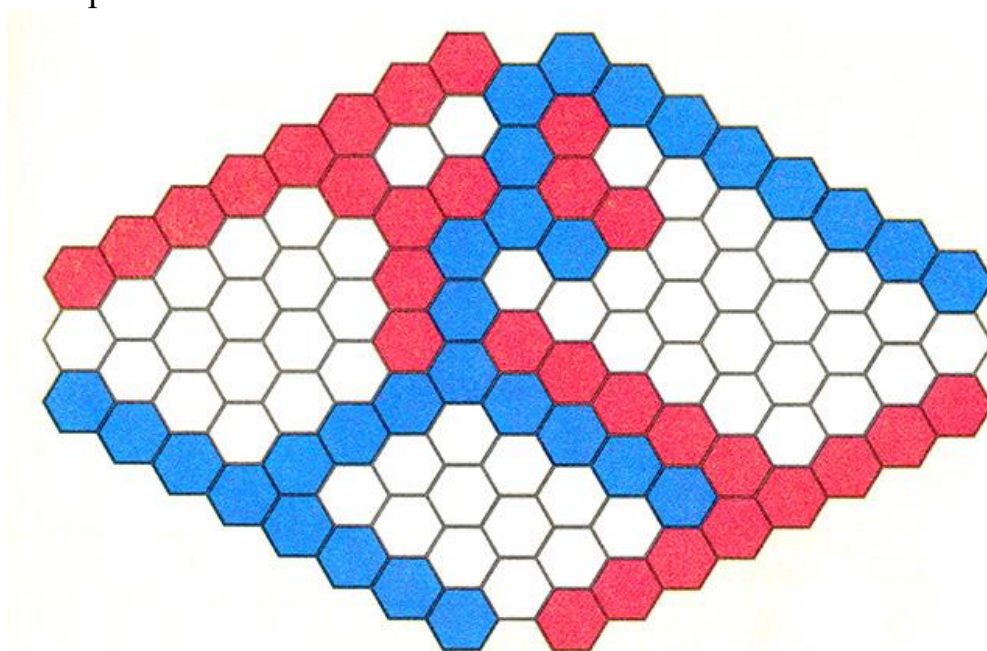
Цель игры: развитие логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков.

Понадобятся: цветные ручки или карандаши, таблички для игры.

Задача игроков — «перекинуть мост» из непрерывной полосы закрашенных шестиугольников между противоположными берегами одинакового цвета и помешать сопернику, «строющему мост» между другими двумя берегами. Угловые шестиугольники принадлежат обоим сторонам: любой из игроков с их помощью может «достроить свой мост». Игроки ходят по очереди, закрашивая любой свободный шестиугольник карандашом своего цвета. Выигрывает тот, кто первым «перекинет мост». Вы можете начинать новую игру на следующем поле, передавая право первого хода по очереди.

Пример партии

Синие выиграли.



Футбол

Цель игры: развитие логического мышления, мелкой моторики, коммуникативных навыков.

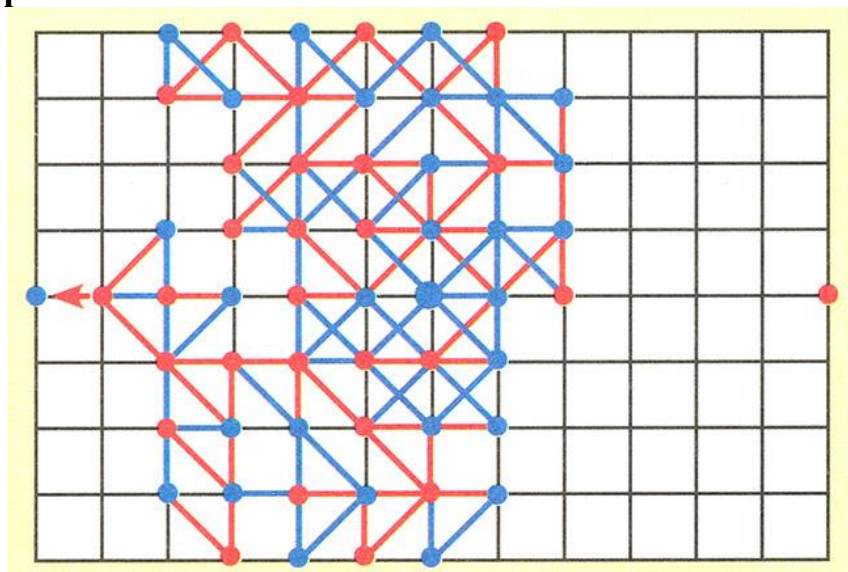
Понадобятся: цветные ручки или карандаши, таблички для игры.

Ход игры

На бумажных футбольных полях точками отмечены ворота игроков и центр поля, с которого следует начинать игру. Игроки ходят по очереди, проводя чётточку длиной в одну клетку по линии или по диагонали. Если ход заканчивается на зарисованной точке, через которую уже ходили (не важно, кто из игроков), то игрок должен продолжить черту на один отрезок. Если ход снова заканчивается на зарисованной точке, то проводится третья черта, и т. д. Каждый ход должен заканчиваться на незанятом пространстве. Проводить чётточки по уже проведённым ранее нельзя. Стороны поля считаются зарисованными точками с проведённой между ними линией: от них мяч отбивается. Выигрывает тот, кто забивает гол в ворота противника.

Вы можете начинать игру на следующем поле, передавая право первого хода по очереди.

Пример партии:



Поле для игры:

