

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОЧТАЛЬОН – ВЫЧИСЛИТЕЛЬ»

автор игры А.Зак

для детей подготовительной к школе группы

подготовила презентацию:

воспитатель гр. «Волна»

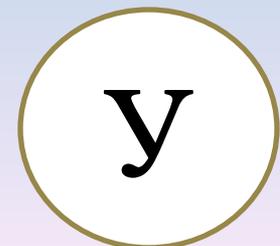
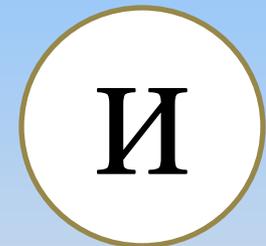
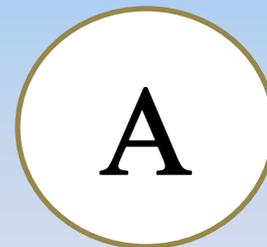
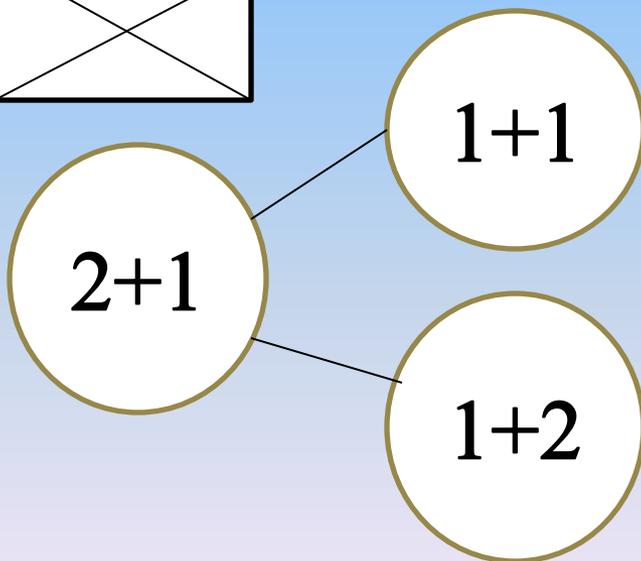
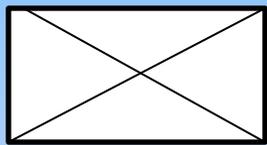
Ушкова Л.В.

Цель игры

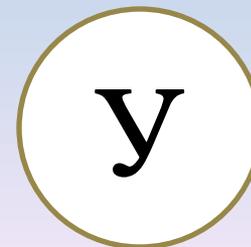
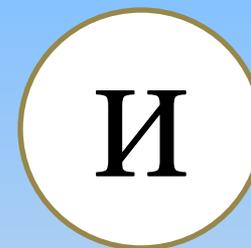
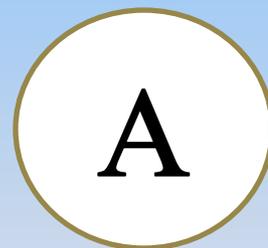
- ▣ совершенствовать навыки счёта у всех детей
- ▣ учить детей рассуждать
- ▣ совершенствовать ориентировку в пространстве на листе бумаге
- ▣ развивать интеллект детей

Правила игры

На первом этапе игры изображаю на доске условия наиболее простой задачи: эти кружки обозначают домики, куда приходит почтальон с письмами. В каждом домике 2 числа, начальный домик где есть знак «конверт» это почта, от куда почтальон начинает свой путь. Задача почтальона – доставить письма по нужным адресам. Для того чтобы узнать номера домиков, почтальону необходимо решить примеры указанные в кружках, на сложение (вычитание чисел). Линии между кружками это дорожки, по которым ходит почтальон.



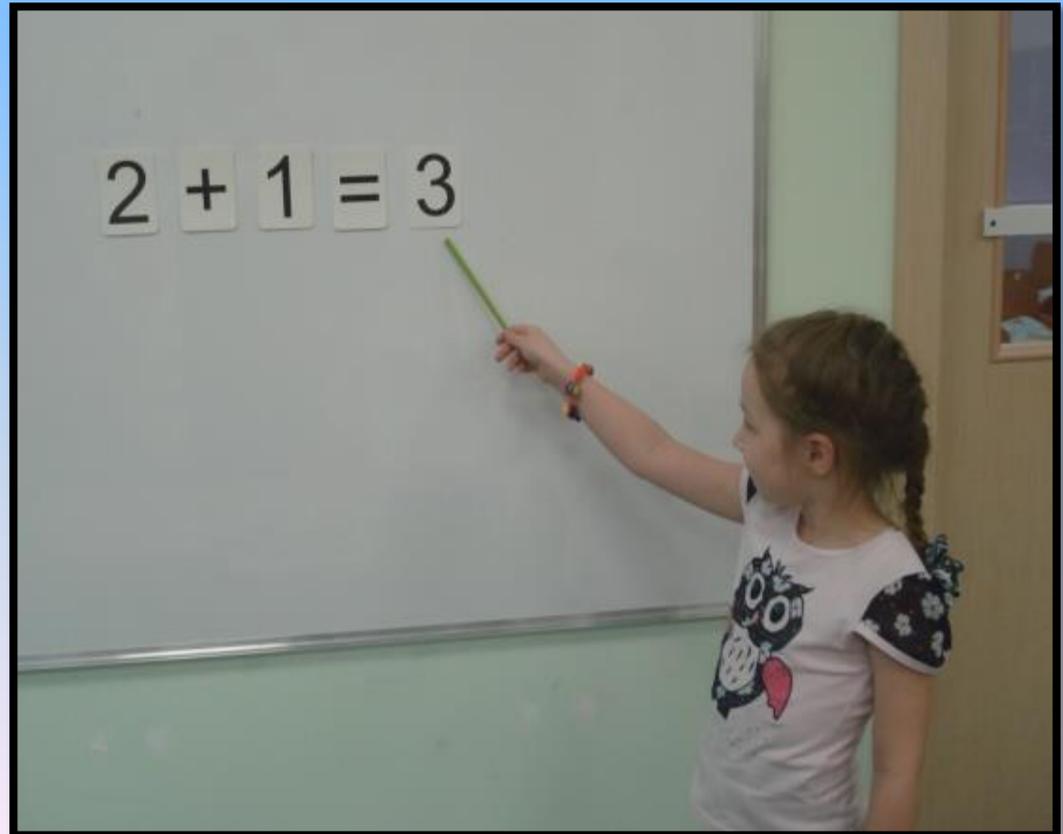
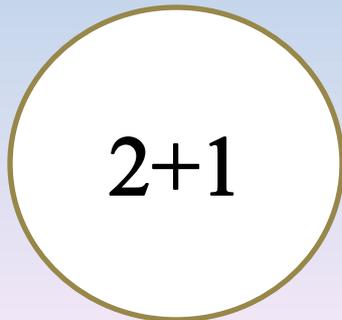
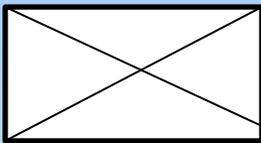
Если дорожка соединяет домики, у которых разные номера, то по такой дорожке идти можно, а если номера домиков одинаковые, то идти по такой дорожке нельзя. Три кружка с право обозначим буквами: домик почта – «А», верхний домик – «И», нижний домик – «У». На этом рисунке будем показывать путь почтальона



Ход игры

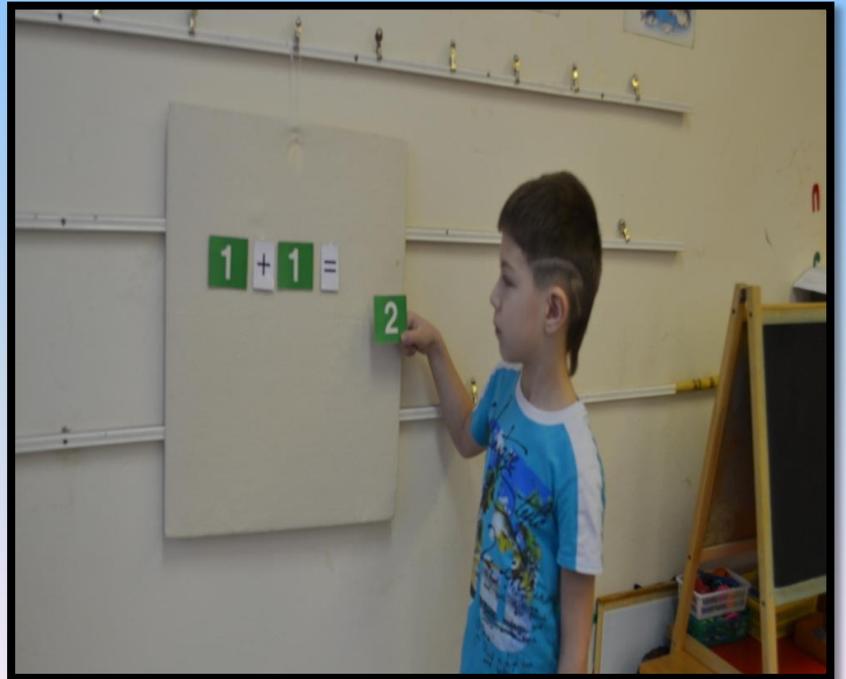
Для того, чтобы отгадать по какой дорожке пошёл почтальон с почты, необходимо определить номер каждого домика.

- Какой номер у домика почты?



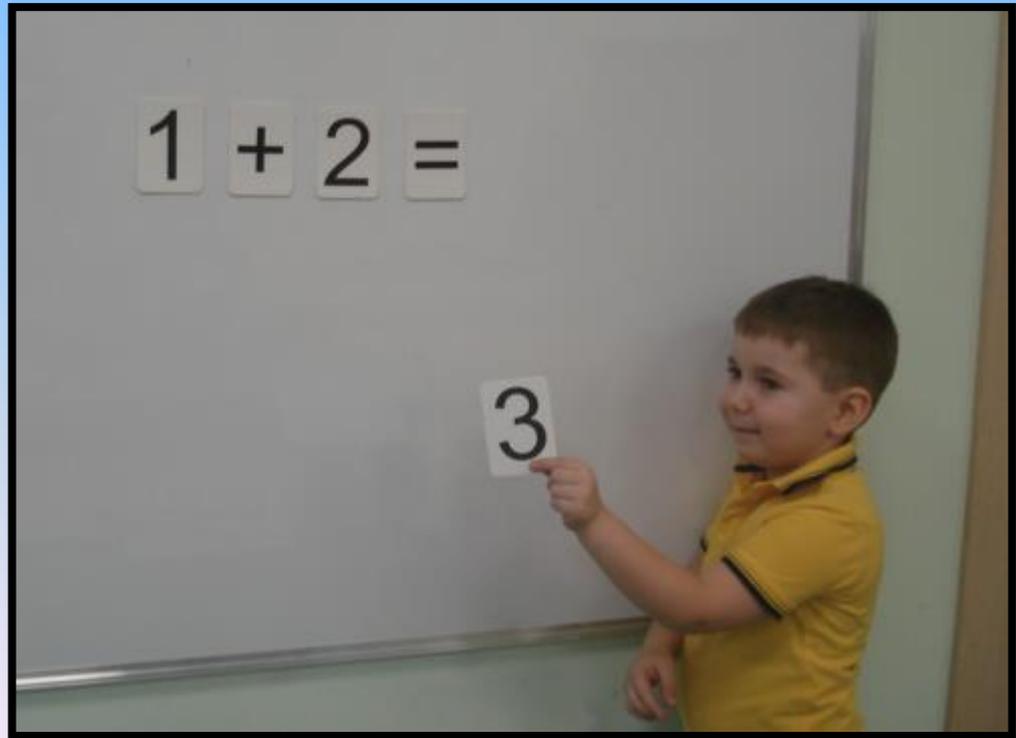
- Какой номер у
верхнего домика?

$$1+1$$



- Какой номер у
нижнего домика?

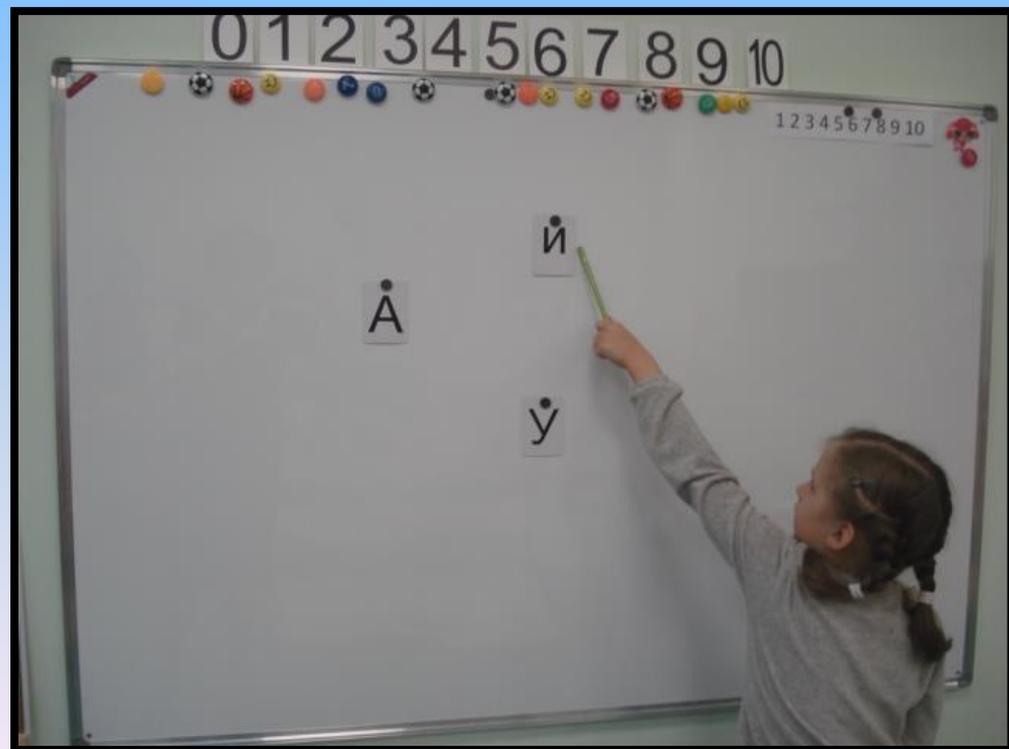
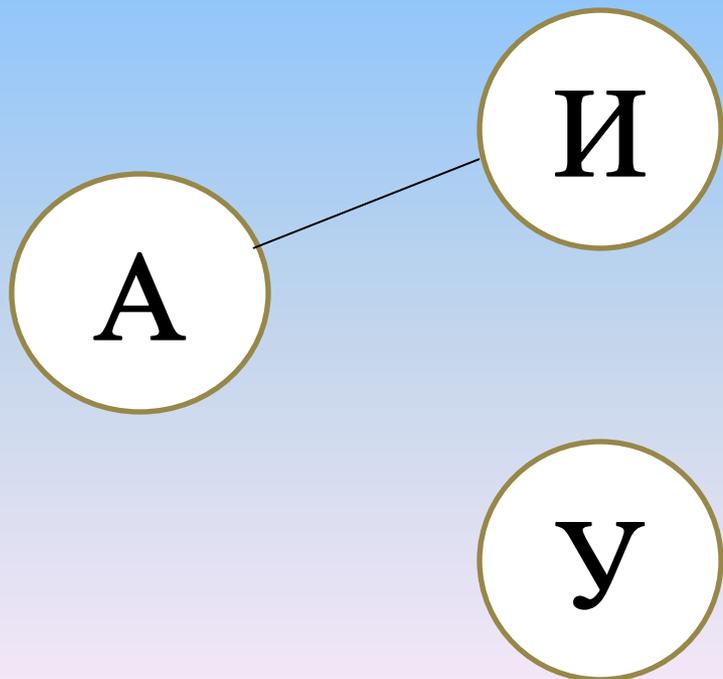
$$1+2$$



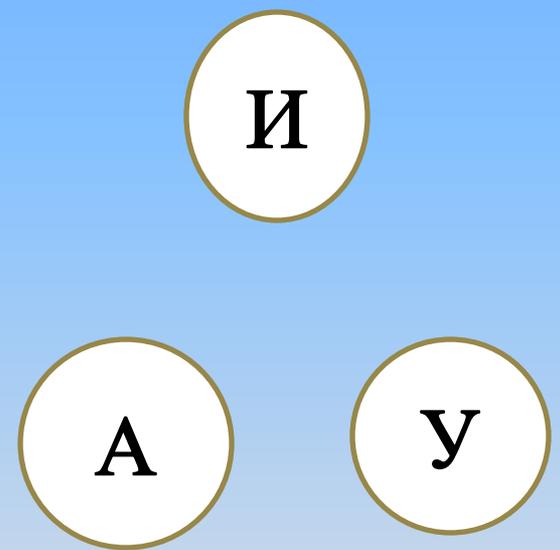
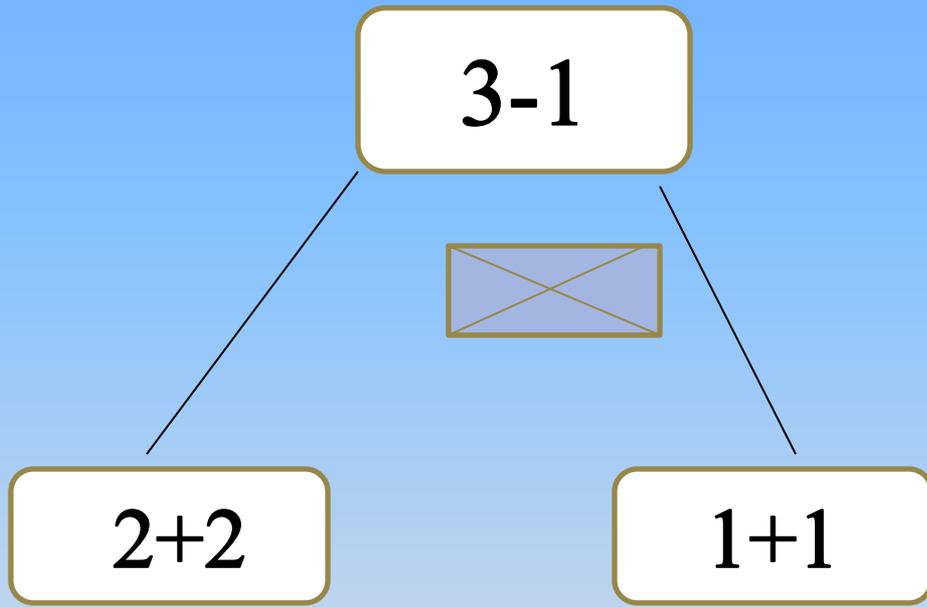
А теперь скажите, по какой дорожке пошёл почтальон с почты: вверх или вниз?

-Почтальон пошёл вверх, потому что у почты и верхнего домика разные номера.

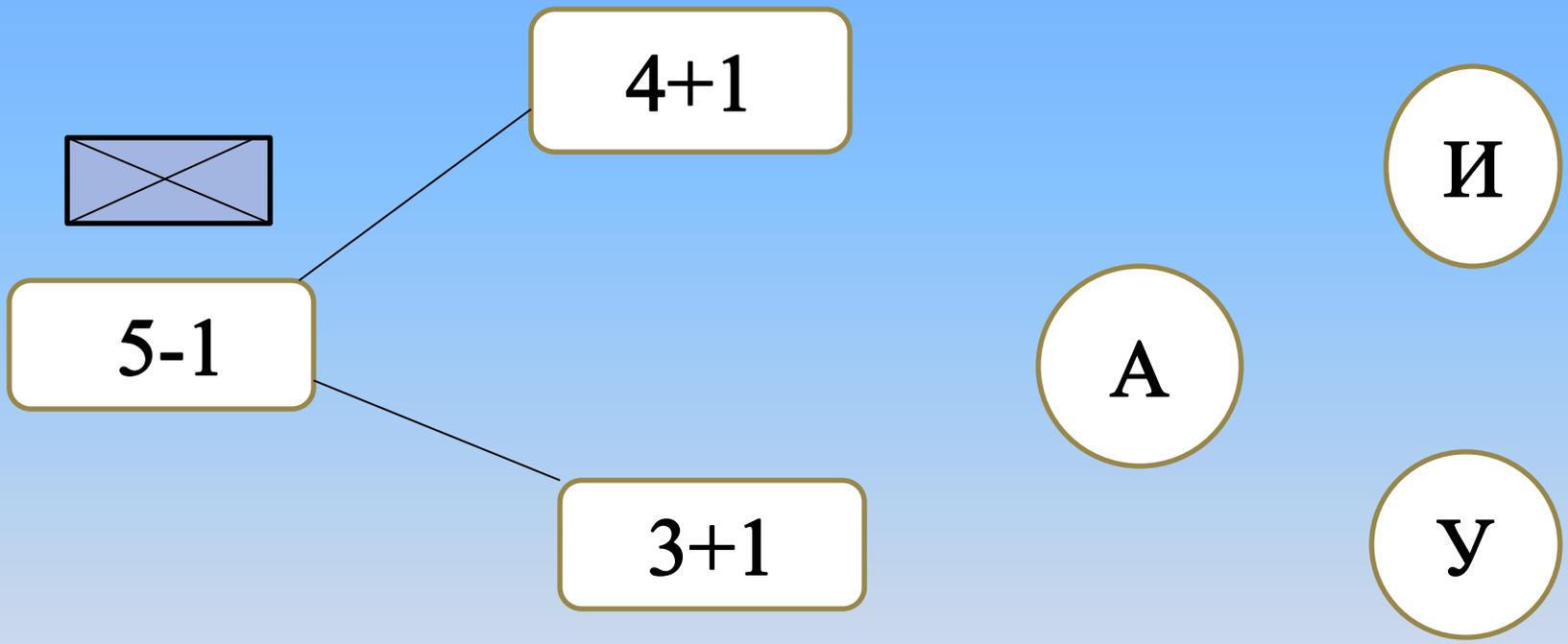
Изобразим отгадку – проведём линию между кружками с буквами от почты к верхнему домику. Записывать отгадку удобно буквами «А – И»



Игровое поле

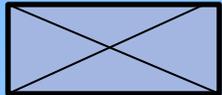


Игровое поле





Игровое поле



5-1

4+1

6-1

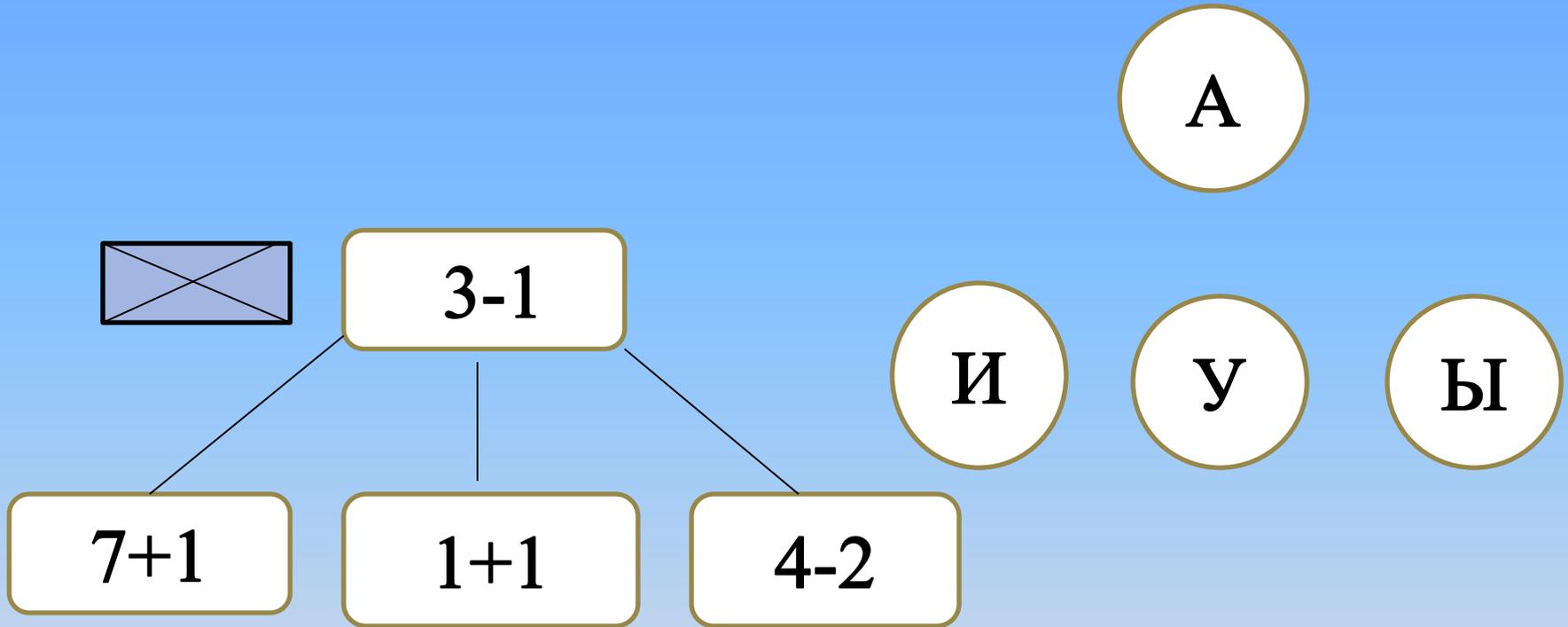
А

И

У



Игровое поле



Задание игры отличаются количеством поисковых задач и степенью сложности.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ =)**

