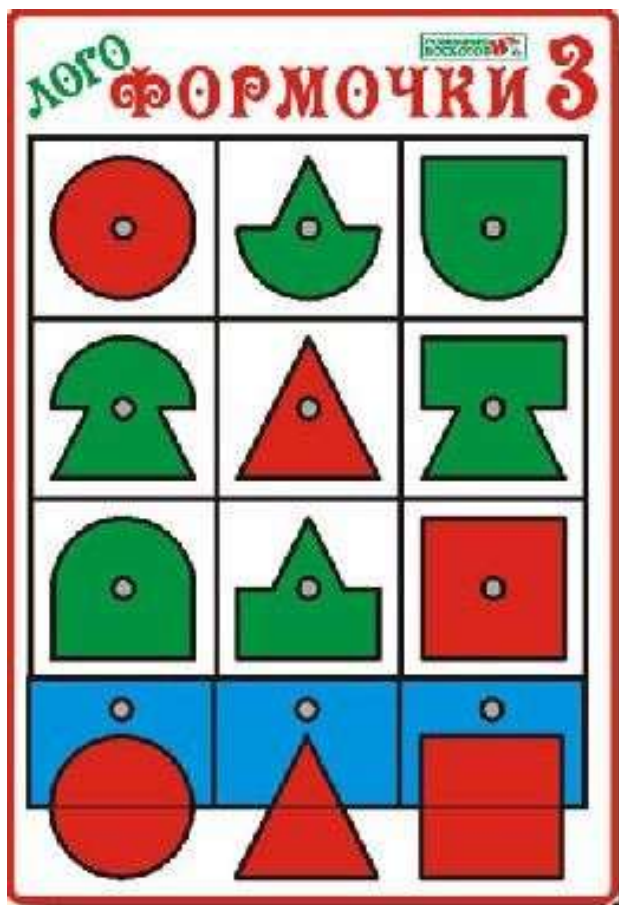


игровое пособие «Логоформочки»



Знакомство с Логоформочками

Предложите детям вынуть из игрового поля все геометрические фигуры и вложить обратно. Дать образные названия всем фигурам и придумать свои варианты.

Игра с линейками «Найди на поле»

Предложите детям с помощью линеек смоделировать эталонные и составные фигуры. Например, воспитатель передвигает линейку и называет части геометрических фигур. Дети находят получившуюся фигуру на игровом поле и вкладывают ее в ячейку линейки.

Игра с частями «Конструируем фигуры»

Дети конструируют фигуры из частей в ячейках линейки на столе по образцу и словесному алгоритму. Например:

- Часть круга – часть треугольника. Какая фигура получилась? (Телефон)

«Перекрестки»

Предложите детям положить в ячейки игрового поля две эталонные фигуры, например круг и квадрат. На пересечении рядов, где располагаются эти фигуры, находится «перекресток» круга и квадрата. Таких «перекрестков» два.

- Какая фигура располагается в верхнем «перекрестке»? (Карман, который состоит из половинок круга и квадрата)

- Найдите эту фигуру и положите в соответствующую ячейку. (Можно смоделировать линейкой, составить из частей, просто назвать образ)

- Какая фигура находится в нижнем «перекрестке»? (дверь)

- Чем похожи, чем отличаются «перекрестки»?

Обратить внимание детей на составные от треугольника фигуры. Они не похожи между собой, потому что треугольник не образует одинаковых фигур, разделен на две разные части).

«Мозаика»

Один играющий (воспитатель) кладет на игровое поле любую составную фигуру. Второй ребенок (все дети) находит и называет эталонные фигуры, из частей которых эта фигура составлена.

«Логомозаика»

Дети выкладывают на игровом поле только ряд эталонных фигур. Воспитатель закрывает ячейку любой составной фигуры. Детям нужно догадаться, какая фигура спряталась, назвать ее и найти (или смоделировать из линейки, или сложить из частей). Для усложнения можно убрать ряд эталонных фигур.

Ход игры. Воспитатель (ребенок) выкладывает пару эталонных фигур, дети находят «перекрестки» этих фигур.

«Крестики-нолики»

Игра проводится по принципу известной игры «Крестики-нолики». Все фигуры складываются на столе и играющие по очереди заполняют ячейки игрового поля. Заполнивший первым ряд из фигур (горизонтальный, вертикальный, диагональный), получает очко. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков.

«Крестики-нолики из мешочка»

Игра также проводится по принципу известной игры «Крестики-нолики». Все фигуры складываются в мешочек. Перед тем как сделать ход, фигуру вытаскивают из мешочка.

«Вершки-корешки»

Вкладывается круг в свою ячейку игрового поля и заполняется весь горизонтальный ряд.

- Чем похожи эти фигуры? (У них общая нижняя часть – «корешок» - половинка круга.)

Аналогично заполняются остальные горизонтальные ряды. Затем заново заполняем игровое поле уже по вертикальным рядам. Тогда общая часть эталонной фигуры будет находиться в верхней части составных фигур («вершок»)

Ход игры. Один играющий (воспитатель) кладет в ячейку любую фигуру и говорит, например «Корешок» (или «Вершок»). Второй играющий (или дети) заполняют соответственно горизонтальный (или вертикальный) ряд. Если соревнуется несколько детей – побеждает первый, полностью заполнивший ряд.

«Чудесный логомешочек»

Игра проводится по принципу игры «Волшебный мешочек». У каждого ребенка свое игровое поле и мешочек, в который сложены все фигуры. Дети по очереди достают по одной фигуре из мешочка. Ребенок на ощупь должен определить название фигуры. Если отгадал – кладет в нужную ячейку (названия одинаковых и перевернутых фигур засчитывается), если нет – кладет обратно в мешочек. Побеждает первый, заполнивший все игровое поле.

Рисование «Логоформочками»

Предложите ребенку самостоятельно придумать предметный силуэт или композицию из фигурок. Ребенок складывает фигуры по собственному

замыслу на листе бумаги, обводит карандашами,
раскрашивает и дает название.

