

ВИДАВНИЦТВО  
**РАНОК**

Л. С. Сухарева

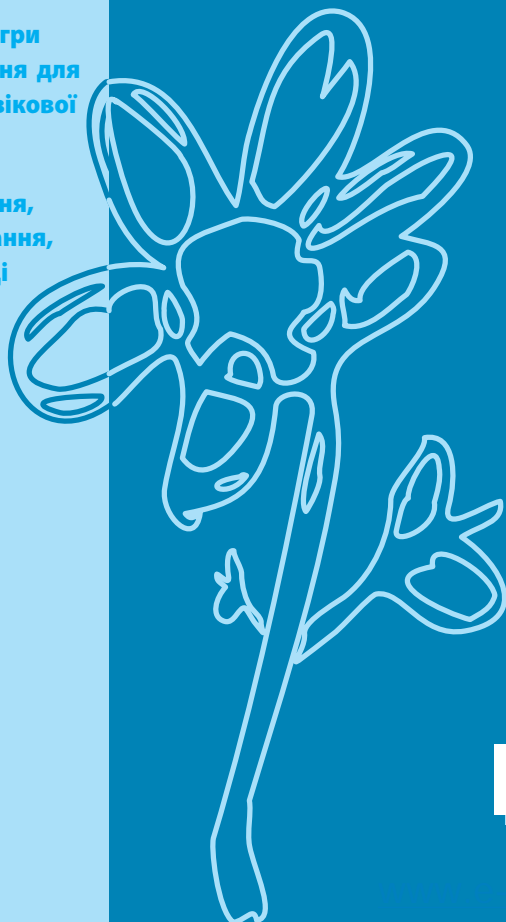


# ЛОГІЧНІ ІГРИ

**Розвиток  
логічного  
мислення та  
кмітливості**

**Логічні ігри  
і завдання для  
кожної вікової  
групи**

**Пояснення,  
розв'язання,  
відповіді**



**1-4**  
к л а с и

За новою програмою



Л. С. Сухарева

# ЛОГІЧНІ ІГРИ

**1-4**  
К л а с и

**Розвиток  
логічного  
мислення та  
кмітливості**

**Логічні ігри  
і завдання для  
кожної вікової  
групи**

**Пояснення,  
розв'язання,  
відповіді**

ВИДАВНИЦТВО

**РАНОК**

[www.e-ranok.com.ua](http://www.e-ranok.com.ua)

УДК 510.6:373.3  
ББК 22.12+87.4я71  
С91

Серія «Навчаємо молодших школярів»

Рецензент

Н. В. Дінтан, учитель-методист, учитель вищої категорії ХСШ № 50

Сухарева Л. С.

С91 Логічні ігри. 1–4 класи. — Х.: Вид-во «Ранок», 2012. — 192 с. — (Навчаємо молодших школярів).

ISBN 978-617-540-748-6

Пропонований посібник містить практичні поради й зауваження щодо використання логічних ігор на уроках математики й логіки, на заняттях груп подовженого дня або математичного гуртка.

Автор пропонує логічні ігри, ігрові завдання, головоломки та ситуації для кожної вікової групи молодших школярів, а також пояснення, розв'язання й відповіді до них. Стислі коментарі дозволять учителеві зорієнтуватися, на якому етапі навчання або під час вивчення якої теми краще застосовувати ту чи іншу гру, які методичні цілі вона має і як краще її реалізувати.

Призначено для вчителів, вихователів груп подовженого дня, керівників математичних гуртків, студентів вищих навчальних педагогічних закладів.

УДК 510.6:373.3  
ББК 22.12+87.4я71



**Разом дбаємо  
про екологію та здоров'я**

ISBN 978-617-540-748-6

© Л. С. Сухарева, 2012

© ТОВ Видавництво «Ранок», 2012

## ПЕРЕДМОВА

Сьогодні нові комп'ютерні та інформаційні технології, що повсякчас розвиваються, різноманітні види зв'язку, які дуже швидко оновлюються, новітні стилі життя та засоби спілкування потребують постійного розумового розвитку й самовдосконалення кожної людини. У зв'язку з цими обставинами надзвичайно важливим у формуванні інтелекту людини та її розумових здібностей стає розвиток логічного мислення дитини, особливо молодших школярів.

У наш час важливо не тільки мати міцні знання, а й уміти застосовувати їх на практиці. А для цього необхідно постійно навчатися й отримувати нові знання, щоб бути готовим активно діяти й швидко приймати правильні рішення.

Саме тому важливим і своєчасним є розпочате 2006 року експериментальне дослідження всеукраїнського рівня на тему: «Формування інтелектуальної культури особистості в межах навчально-виховного процесу загальноосвітнього навчального закладу» (наказ МОН України № 271 від 06.04.2006 р.). У результаті була розроблена технологія формування культури мислення молодшого школяра в межах навчально-виховного процесу загальноосвітнього навчального закладу; створені навчальні та методичні посібники з логіки для 1, 2, 3, 4 класів і відповідні навчальні програми курсу.

Також сьогодні у варіативну складову навчального плану початкової школи рекомендовано ввести навчальний предмет «Логіка» (Інструктивно-методичний лист «Особливості організації навчально-виховного процесу в початкових класах загальноосвітніх закладів у 2009–2010 навчальному році № 1/9–396 від 12 червня 2009 року).

Нова програма з курсу «Математика» в початковій школі (2011 р.) також приділяє значну увагу розвитку логічного мислення молодших школярів. Тож нині важливо не просто ввести в зміст загальної середньої освіти курс «Логіка» як окрему навчальну дисципліну, а включити в зміст освітніх галузей «Українська мова», «Математика», «Природознавство» комбінованих завдань і завдань з логічним навантаженням. Тільки за таких умов можливе оволодіння учнями логічними прийомами і способами мислення; розширення їхнього

світогляду; формування вміння раціонально організувати мисленеву діяльність, формування в учнів уміння розмірковувати, робити висновки, доводити свою думку; виховання в дітей інтересу й потреби в нових знаннях, прагнення самостійно «відкривати» нові знання, оволодівати новими прийомами діяльності.

Зрозуміло, що для успішного виконання всіх зазначених умов потрібне якісне володіння основами логіки самим учителем. Введення елементів логіки в навчальний процес молодших школярів має відбуватися поступово й суворо дозовано. Наступним етапом має стати застосування прийомів логіки при розв'язанні математичних задач. І нарешті, розв'язання суто логічних завдань.

Посібник, який ви тримаєте в руках, — це чудова добірка логічних ігор, ігрових завдань, головоломок і ситуацій, які чітко розподілені на ігри для першокласників, другокласників, третьокласників і четвертокласників. Автор пояснює необхідність застосування логічних ігор у процесі навчання учнів початкової школи. А стислі коментарі дозволять учителеві зорієнтуватися, на якому етапі навчання або під час вивчення якої теми краще застосовувати ту чи іншу гру, які методичні цілі вона має і як краще її реалізувати. До кожної логічної гри подається перелік матеріалів, зразки наочності, опис ходу гри, пояснення, розв'язання й відповіді для вчителя.

Сподіваємося, що запропонований посібник стане в пригоді вчителям початкової школи, вихователям груп подовженого дня, керівникам математичних гуртків, студентам вищих навчальних педагогічних закладів.

## ЛОГІЧНІ ІГРИ ТА ЇХНІ РІЗНОВИДИ

Надзвичайно важливим аспектом розвитку дитини є формування її логічного мислення. Саме завдяки логіці можна обґрунтувати багато життєвих явищ, пояснити абстрактні поняття, навчити дитину обстоювати свою точку зору. За допомогою логіки будуються складні математичні теореми та прості життєві судження. Вона допомагає правильно оцінювати світ і оточення, розуміти весь складний процес перебігу часу під назвою «життя». Лише розвиваючи й удосконалюючи вміння логічно міркувати і діяти, дитина зможе стати розсудливою людиною.

У пропонованому посібнику міститься значна кількість захопливих ігор, ігрових ситуацій та ігрових завдань логічного характеру, які не лише урізноманітнять уроки математики або логіки, але й будуть дуже корисними дітям, оскільки спрямовані на розвиток мислення й інтелекту молодших школярів. Ігри навчать їх розмірковувати, спираючись, перш за все, на логіку.

Усім відомо, як діти любляють розмірковувати, намагаючись удавати із себе дорослих. Та будь-яка доросла людина з легкістю помітить погрішності в цих міркуваннях, і пов'язані вони будуть насамперед з неточністю логічної будови думок. Дитина часто правильно рухається у своїх міркуваннях, але через відсутність у них логічності їй непросто обґрунтувати і висловити свої думки. Здолати цю перешкоду дитині можуть допомогти дорослі — учителі, батьки, репетитори, вихователі ГПД з використанням свого надійного помічника — логічних ігор. Набуте вміння логічно мислити допоможе дітям розв'язувати як навчальні задачі, так і складні, на перший погляд практично невіршувані завдання, які ставитиме перед ними життя.

Розглянемо види логічних ігор для молодших школярів і наведемо їх приклади.

Серед усіх логічних ігор особливе місце посідають **ігри на розвиток кмітливості**. Вони захопливі, цікаві дітям, із них можна дізнатися багато нового. За допомогою цих ігор діти швидко переключаються з одного виду діяльності на інший і таким чином виявляють швидкість свого індивідуального мислення, розвивають логіку. Крім того,

діти, які особливо виділилися і перемогли в цих іграх, мають змогу продемонструвати своїм одноліткам, на що вони здатні, неметкі та ледачі дітлахи — розбуркатися, змусити себе думати, проявляти себе шляхом проб і помилок.

Таким чином, логічні ігри на розвиток кмітливості дуже корисні для загального розвитку дітей. Наводимо приклади таких ігор.

### Гра «Не зіб'юсь»

Гравці стають у коло. Ведучий указує на одного з гравців і каже: «Почали!» За цією командою той, на кого вказав ведучий, починає лічбу, продовжують решта гравців за годинниковою стрілкою. Діти називають числа по порядку, але заздалегідь домовляються (або ведучий ставить умову), що замість деяких чисел говорять «Не зіб'юсь». Такими числами можуть бути числа, у записі яких є цифра 5, або числа, що діляться на 4, тощо. Наприклад, вибрали числа, що відповідають першій умові. Це означає, що лічба ведеться так: один, два, три, чотири, «не зіб'юсь», шість, сім, вісім, дев'ять, десять, одинадцять, дванадцять, тринадцять, чотирнадцять, «не зіб'юсь», шістнадцять, сімнадцять і т. п. до 20 або 30. Гравець, який помилився (а лічбу слід вести швидко), вибуває з гри, і лічбу починають спочатку, з гравця, що стоїть слідом за гравцем, який помилився. Після нової помилки вибуває ще один гравець, потім ще, доки не залишиться один — переможець.

### Гра «3, 13, 30»

Гравці утворюють коло або шикуються в шеренгу (якщо гравців менше від 8–10 осіб). У центрі кола або перед серединою строю стає ведучий. Коли ведучий назве будь-яке з чисел, що є в назві гри, діти мусять виконати певну вправу. Наприклад, названо число 3 — усі плескають у долоні, 13 — присідають, 30 — крокують на місці. (Можна домовитися про будь-які інші дії.) Ведучий називає ці числа не по порядку, а так, як йому заманеться, при цьому ще й хитрує, розтягує перші склади: «три-и-и-надцять!», «три-и-идцять», «три-и-и-и!» — і після вимовлення слова робить відмахування рукою. Спочатку грають у повільному темпі, потім темп пришвидшується.

Хто помилиться і відреагує на назване число неправильно, той робить крок уперед і продовжує гру вже поза загальним строем. Припуститься другої помилки — ще один крок уперед і т. п.

Переможцем гри стає той, хто виявиться найуважнішим, найкмітливішим, найшвидшим і не припуститься жодної помилки, залишившись стояти на місці, або припуститься найменшої, порівняно з іншими, кількості помилок.

Переможеними стають найнеуважніші гравці, які вийшли зі строю найдалі від інших.

Багато хто з батьків несправедливо вважає, що дитячу геніальність неможливо розвинути, наївно припускаючи, що геніями лише народжуються. Мабуть, у цьому є доля правди. Та хто знає, скільки навколо нас є дітей, чия талановитість прихована, і щоб надати поштовх її розвитку, треба лише звернути на дитину увагу і допомогти їй!

Учені довели, що для розвитку творчих здібностей дитині необхідна відповідна атмосфера і, так би мовити, своєрідне «середовище перебування». Дуже важливо ще в ранньому віці виявити потенційні можливості та здібності дитини і спрямувати їх у потрібному напрямку.

Дитячі психологи розробляють спеціальні серії **ігор, що сприяють розвитку творчих здібностей** підростаючого покоління. До них належать і завдання для розфарбовування та домальовування, і вправи на відгадування загадок та створення зображень із певних частин (зокрема з геометричних фігур).

Проаналізувати загальні здібності дитини і, по можливості, виявити в ній творчий потенціал педагогам і батькам допоможуть такі логічні ігри.

### Гра «Геометричні картки»

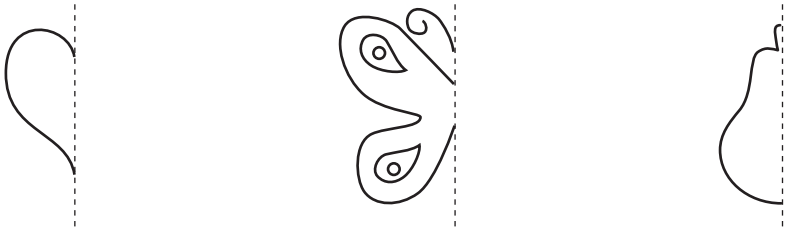
Дітям пропонуються різнокольорові олівці та аркуші з однаковими зображеннями-заготівками (наприклад хатинка чи колодязь), утвореними з геометричних фігур. Молодші школярі мають доповнити це зображення на свій розсуд іншими, також утвореними з геометричних фігур



зображеннями. Проявивши свої творчі здібності, діти можуть створити різнобарвні колажі, картини з певними сюжетами тощо.

### Гра «Домалюй фігури»

Маючи інтуїтивне уявлення про симетрію, діти мають домалювати пропоновані фігури.



Усі **ігри на розуміння** корисні дітям практично будь-якого віку. Вони розвивають мислення, тренують кмітливість, виробляють реакцію. Подібні ігри навчають знаходити різні асоціації в навколишньому світі і таким чином краще розуміти його. Діти, які люблять ігри на розуміння, швидше психологічно розвиваються і краще готуються до складностей майбутнього дорослого життя. До ігор на розуміння належать такі ігри.

### Гра «Живий календар»

Цю гру з-поміж інших вирізняє спрямованість на розвиток асоціативного мислення, вміння робити висновки, тренування спостережливості й уважності.

Участь у грі беруть дві команди з рівною кількістю гравців. Ведучий називає місяць і надає кожному учаснику команди відомості про якусь подію (усно або в письмовій формі, прості чи ускладнені залежно від віку й інтелектуальних можливостей учнів). Виходячи із цих відомостей, кожна команда укладає свій календар, пояснюючи зв'язки між подіями.

Для живого календаря можна використовувати різну тематику. Наприклад: «Святкова дата», «День народження відомої особистості», «Професійне свято», «Відомі винаходи та відкриття» тощо.

### Гра «Здогадайся якнайшвидше»

Ця гра розвиває кмітливість і винахідливість, тренує асоціативне мислення та спостережливість. Брати участь у грі можуть двоє дітей і більше. Один з учасників загадує слово, а інший намагається відгадати його. Для цього він ставить різні запитання, такі, щоб відповіддю на них були лише «так» або «ні». Для прикладу, один з учнів 4 класу загадує слово — назву геометричного тіла — «піраміда» (про те, що це назва геометричного тіла обов'язково повідомляють), інший ставить йому такі запитання й отримує відповіді.

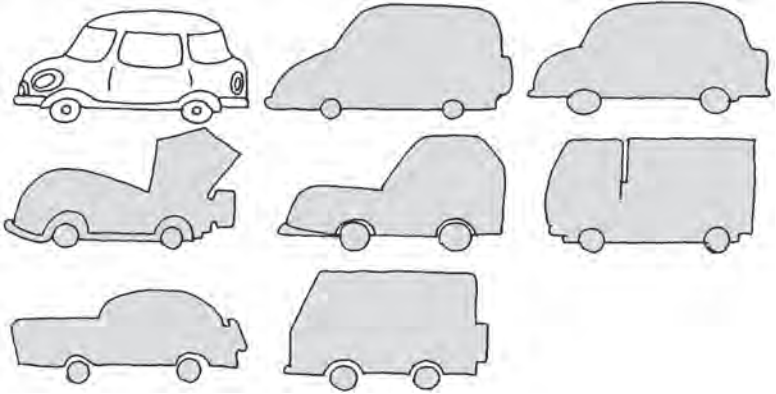
- Це кругле тіло?
- Ні.
- Це призма?
- Ні.
- Чи всі його грані мають однакову форму?
- Ні.
- Чи є серед його граней трикутники?
- Так.
- Це тіло — піраміда?
- Так.

**Логічні ігри на розвиток художньо-образного мислення** спрямовані на розвиток творчих здібностей дітей, їхньої уяви та пам'яті і здатності фантазувати. У деяких з них передбачається варіативність завдань, і перехід до творчої роботи над самими іграми буде тим успішнішим і приємнішим, чим вищий рівень творчих здібностей дитини чи колективу дітей. Наводимо зразки таких ігор.

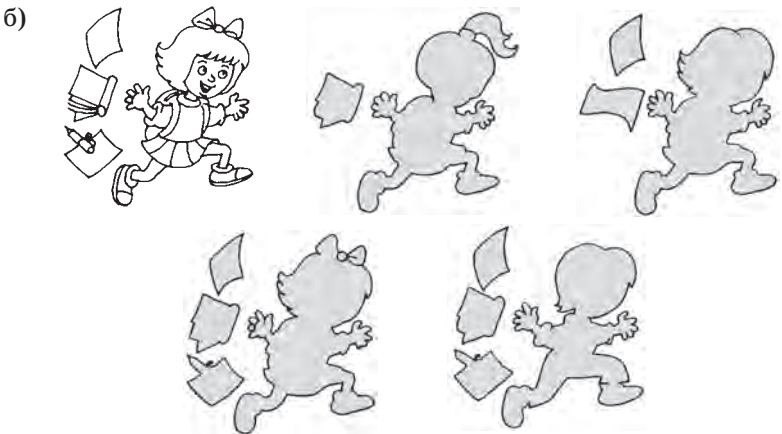
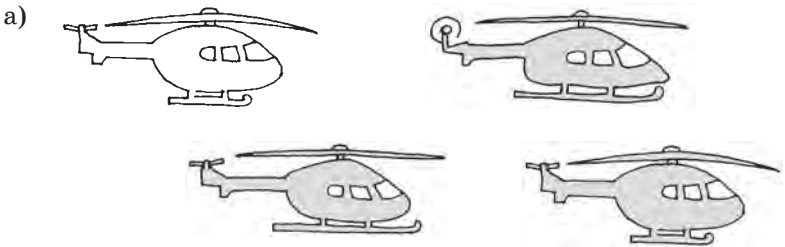
### Гра «Тіні»

Діти отримують завдання розпізнати предмет за його тінню або виявити однакові предмети за їхніми тіннями. Така гра дуже цікава дітям і сприяє розвитку їхнього творчого потенціалу. Образність і безпосередність, споконвічно притаманні дітям, завдяки можливості пофантазувати стають потужним поштовхом для зародження художнього таланту.

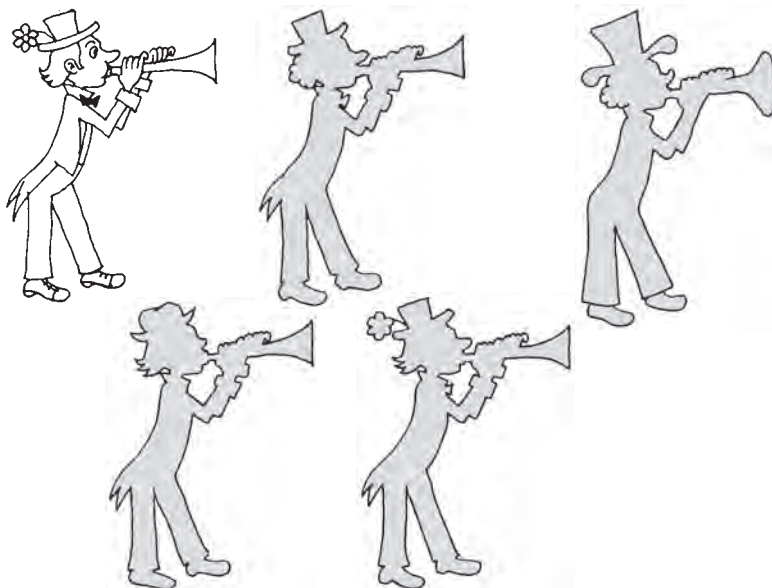
- Знайдіть дві однакові тіні.



- Знайдіть правильну тінь кожного зображення.



- Які тіні належать сурмачеві?



### Гра «Розсипані сірники»

Грати в цю гру можна і в приміщенні, і на вулиці, де вона буде навіть більш цікавою, оскільки сірники можна розсипати на більшій відстані, а отже, збільшиться можливість комбінацій, які утворюють розсипані сірники. Найкращий варіант — розкидати їх на піщаній поверхні, оскільки суть гри полягає в тому, щоб провести лінії між розкиданими сірниками і тим самим перетворити їх на деякий малюнок, що зображує звіра, птаха чи будь-який знайомий дитині об'єкт. Лінії, зрозуміло, можуть бути тільки уявними, та варто лише дітям включитися в гру, і вони одразу побачать перед собою певне зображення.

**Іграм на інтуїцію** слід приділяти не менше уваги, ніж решті логічних ігор. Як відомо, найбільш розвиненим видом сприйняття у дитини є інтуїція. Саме в інтуїтивний спосіб вона пізнає світ. Таким чином, щоб досягти найбільш повного й досконалого розвитку дитини, слід

робити акцент не лише на основні способи пізнання, але й не забувати про інтуїцію. Поряд із різноманітними розвивальними іграми, спрямованими на розвиток спритності, уваги, швидкого мислення, інтелекту, існують спеціальні ігри на розвиток дитячої інтуїції. Наводимо деякі з них.

### Гра «Дорисовки»

Це — логічна гра на розвиток інтуїції. Вона цікава, захоплива і допомагає дитині в удосконаленні пам'яті, розвитку уяви та фантазії.

Для проведення гри необхідні альбомний аркуш або зошит, олівець і ручка. Педагог або батьки повинні зобразити, але неповністю, кілька нескладних геометричних фігур, наприклад незакінчений трикутник, прямокутник, квадрат, паралелограм, куб тощо. Дітям належить дорисовувати (саме дорисувати, а не домалювати, адже йдеться про геометричні фігури) частини і сторони фігур, яких не вистачає.

Наймолодшим школярикам замість геометричних фігур можна запропонувати дорисувати незакінчений силует або контури будь-якого добре знайомого дітям предмета.

### Гра «Цікава арифметика»

На аркуші паперу треба зобразити декілька чисел у певній послідовності, наприклад: 2, 4, 6, 8... або 32, 26, 20, 14... Гравці мають продовжити числові ряди, спираючись на свої уявлення про дії додавання, віднімання, залучаючи і тим самим розвиваючи своє шосте почуття. Спершу вони помічають і відчувають загальну закономірність розміщення чисел, а потім дописують належні числа.

До ігор, що сприяють підвищенню інтелекту з упевненістю можна віднести зокрема ігри «Математичні ребуси», «Знайди число», «Числа-бешкетники» та ін.

### Гра «Математичні ребуси»

Дітям пропонується відгадати слова, що написані на картках за допомогою букв та інших знаків.

**Зауваження.** Знак ' означає, що слід додати (приєднати) вказану букву до слова, а знак ' — вилучити букву зі слова.  
**Зразки завдань.**

7'я

(сім'я)

100вп

(стовп)

3 '

(тризуб)

р1а


(родина)

ві3на

(вітрина)

40а

(сорока)

за  ок

(закуток)

Звичайно, дітей треба спершу навчити читати ребуси, а вже потім пропонувати їх для розгадування, від найпростіших до більш складних.

ЧА  
ДА

(задача)

В КНО

(вікно)

кіс .

(кісточка)

3 

(тритон)

мі 100

(місто)

100  р

(столяр)

### Гра «Числа-бешкетники»

Граючи в цю гру, учні тренують свою увагу і пам'ять, поглиблюють знання з математики. Вона, як і шахи, корисна для розвитку логічного мислення. Навіть якщо в когось із ваших підопічних зовсім не математичний склад розуму, їм так само, як і всім іншим, буде цікаво пограти з числами.

У грі беруть участь всі учні класу. Ведучий роздає всім папірці із завданнями та засікає час. У всіх гравців однакові завдання: підкреслити в кожному рядку по три числа, що в сумі складають останнє число ряду.

3 4 6 5 1 2 7 **10** (6 + 3 + 1; 7 + 2 + 1; 5 + 4 + 1 і т. п.)

8 4 1 3 7 6 5 **17** (8 + 5 + 4; 6 + 4 + 7; 8 + 6 + 3 і т. п.)

4 8 3 9 1 6 2 **13** (8 + 3 + 2; 6 + 3 + 4; 8 + 1 + 4 і т. п.)

6 2 10 7 8 5 6 **23** (10 + 7 + 6; 10 + 8 + 5 і т. п.)

2 0 13 1 3 9 3 **15** (13 + 0 + 2; 9 + 3 + 3 і т. п.)

Переможцями гри стають ті учні, які набрали 15 очок, тобто правильно виконали будь-які три завдання.

**Евристичні ігри** розраховані на розвиток логічних зв'язків, які діти встановлюють у процесі свого зростання. Завдання цих ігор допомагають не лише осмислювати певну ситуацію в цілому, але й уловлювати невидимі, на перший погляд, відношення, що об'єктивно існують між предметами, об'єктами, людьми. Вибудовуючи ланцюжок умовиводів, діти доходять важливого висновку: усе в цьому світі взаємопов'язане, важливо лише правильно спрямувати свою думку, і тоді разуче відкриття буде неодмінно здійснено.

### Гра «Хто сильніший?»

У цю гру можна зіграти вдвох, змагаючись у гнучкості розуму.

*Умова.* Арсеній, Василь, Микола і Тихон розважалися, перетягуючи канат. Василь міг перетягнути Арсенія та Миколу разом. Та якщо з одного боку ставали Василь і Арсеній, а з іншого — Микола й Тихон, то жодна пара не могла перетягти канат на свій бік. Якщо Микола й Арсеній мінялися місцями, тоді Тихон і Аркадій легко перемагали супротивників.

*Запитання.* Хто з учасників був найсильнішим, хто посідав друге місце, хто — третє, хто найслабший?

*Розв'язання.* Умову задачі слід записати у вигляді системи нерівностей і рівняння, позначивши кожного з учасників змагання першою буквою його імені: Арсеній — А, Василь — В, Микола — М, Тихон — Т.

Одержимо:

$$B > A + M$$

$$B + A = M + T$$

$$B + M < A + T$$

З рівності й останньої нерівності випливає, що Арсеній сильніший за Миколу. Отже, Тихон сильніший за Василя (інакше рівність  $B + A = M + T$  буде неможливою).

Із першої нерівності видно, що Василь сильніший за Арсенія.

Отже, найсильніший — Тихон, за ним іде Василь, далі Арсеній, а найслабший — Микола.

### Гра «Забракований звіт»

*Умова.* Інспектор групи, що вивчала споживчий попит населення щодо вживання кави і чаю, надав такий звіт:

Число опитаних — 100 осіб.

Із них: вживають каву — 78 осіб,

вживають чай — 71 особа,

вживають каву і чай — 48 осіб.

Однак керівник групи звіт забракував і не прийняв.

*Запитання.* Чому?

*Розв'язання.* Із 78 любителів кави 30 не п'ють чай ( $78 - 48 = 30$ ). Із 71 любителя чаю 23 не п'ють кави ( $71 - 48 = 23$ ). Отже, п'ють лише каву 30 осіб, п'ють лише чай 23 особи, п'ють і каву, і чай — 48 осіб. У сумі виходить 101 особа ( $30 + 23 + 48 = 101$ ). А згідно зі звітом, опитано було 100 осіб. Таким чином, звіт містить помилку.

Пропонуючи ігри молодшим школярам, ви залучаєте їх до нових і цікавих знань і відкриттів, пропонуєте новий спосіб розваг, надаєте можливість не лише відчутти смак змагання та повеселитися, але й даєте змогу розвинути здатність логічно мислити. Від логічних ігор діти легко переключаються на будь-який інший вид діяльності. Вони залишають по собі приємні спогади у молодших школярів. До цього виду діяльності учні прагнуть повертатися знову і знову. Логічні ігри дають змогу дітям розслабитися як після фізичного навантаження, так і після розумового.



## ЛОГІЧНІ ІГРИ В НАВЧАННІ ПЕРШОКЛАСНИКІВ

Активізація пізнавальної діяльності учнів — одне з найважливіших завдань, що стоять перед учителем. Серед усіх мотивів навчальної діяльності найдієвішим є пізнавальний інтерес, що виникає в процесі навчання. Він не лише активізує розумову діяльність у даний момент, але й спрямовує її на подальше розв'язування різних задач. Стійкий пізнавальний інтерес формується різними засобами. Одним із них є цікавість.

Цікавості математичному матеріалу, зокрема, надають логічні ігри та ігрові елементи, що містяться в кожній логічній задачі та вправі або розвазі, чи то загадка, чи найелементарніша головоломка. Усі ці завдання спрямовані на тренування мислення під час виконання логічних операцій і дій.

Цікавий математичний матеріал, пов'язаний із логікою, можна розглядати і як один із засобів, що забезпечує раціональний взаємозв'язок роботи вчителя в урочний та позаурочний час. Такий матеріал доцільно включати в основну частину уроку з формування елементарних математичних уявлень і використовувати в кінці його, коли спостерігається зниження розумової активності дітей. Елементи цікавості (гра, все незвичайне, несподіване) викликає у дітей багате за своїми наслідками відчуття здивування, допомагає їм засвоїти будь-який навчальний матеріал.

У логічних, як і в будь-яких дидактичних іграх, є можливість формувати нові знання, ознайомлювати дітей зі способами дій. Кожна з ігор розв'язує конкретне завдання вдосконалення математичних (кількісних, просторових, часових) уявлень дітей.

У процесі виконання завдань логічних ігор, пропонує молодшим школярам, діти непомітно для себе опановують певні логічні категорії, вчать обирати правильні тактики і виграшні стратегії та виконують різні вправи, де їм доводиться:

- 1) виділяти з групи предмет або кілька предметів за певними властивостями, встановлювати відповідності, визначати пари предметів:
  - гра «Логічні ряди»;
  - гра «Покажи шлях»;
  - гра «Іде, летить, стрибає, повзе, пливе»;
  - гра «Змістові пари»;
  - гра «Знайди собі пару»;
- 2) порівнювати:
  - гра «Хто швидше?»;
  - ігрове завдання «У кого найбільше мушлів?»;
  - гра «Кінцівки»;
  - гра «Відгадай назву квітки»;
  - ігрові завдання на умовиводи «Життєві ситуації»;
- 3) здійснювати порядкову та кількісну лічбу:
  - ігрове завдання «Від точки до точки»;
  - гра «Тварини від першої до десятої»;
  - гра «Весела лічба»;
  - гра «Продовж лічбу»;
  - гра «Відповідай швидко»;
- 4) вивчати склад чисел:
  - гра «Відгадай число»;
  - ігрове завдання «Вітряки»;
  - гра «Смішні ціни»;
  - гра «Кури і кролі»;
- 5) тренуватися в усній лічбі:
  - гра «Про яке число йдеться?»;
  - гра «Яке число задумано?»;
  - гра «Ключ до скарбів»;
- 6) виконувати арифметичні дії:
  - гра «Шлях додому»;
  - гра «Розстав знаки»;
  - гра-вікторина «Лічи, міркуй, здогадуйся!»;
- 7) засвоювати геометричний матеріал:
  - гра «Яка геометрична фігура зникла?»;
  - гра «Що змінилося?»;
  - гра «Відгадай-но фігуру»;
  - гра-вікторина «Знайомі геометричні фігури»;
  - гра «Муха»;

- гра «Угорі–внизу»;
- ігрова ситуація «Під, над, між, за, перед»;
- рухлива гра «Вищий–нижчий»;
- ігрове завдання «Розкладіть фігури за вказівками»;
- гра «Розставимо предмети за висотою»;
- гра «Склади із частин»;
- гра «Вправні конструктори»;
- гра «Кутики»;
- гра «Хрестики-нолики»;
- гра «Шляхами лабіринтів».

Для активізації пізнавальної діяльності слід застосовувати також різні картки із завданнями, логічні задачі-жарти, ребуси і т. ін., розв’язання яких перетворювати на веселі змагання, вікторини, зустрічі команд веселих і кмітливих тощо. Цікавий ігровий матеріал не лише розважає дітей, надає їм можливість перепочити, переключитися, але й змушує їх замислитися, розвиває ініціативу, спрямовує на пошуки нетрадиційних способів розв’язання, стимулює розвиток нестандартного мислення. Застосування різних прийомів проведення уроку, використання ігор та елементів ігор, змагань роблять навчальний процес більш цікавим. Завдяки цьому діти частіше виявляють активність, кмітливість і досягають часом найвищих для себе результатів.

### Гра «Логічні ряди»

Ця гра передбачає навчання учнів виявляти подібності в суттєвому та шукати закономірності. Для проведення цієї гри учнів класу слід поділити на дві команди, наприклад хлопчиків і дівчаток.

*Матеріал гри.* Плакати із завданнями, картки для індивідуальної роботи.

*Зміст гри.* Гра складається з чотирьох етапів:

1. «Зайвий предмет».
2. «Овочеві ряди».
3. «Частина, що повторюється».
4. «Наступна фігура».

На **першому етапі** учитель пропонує до уваги учнів два плакати (по одному для кожної команди) з двома рядами зображених на них предметів. Викликає до них по два представники від кожної команди і пропонує кожному