

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 350 г.о.Самара

Конкурс методических разработок

Игра – дело серьезное

Дидактические игры по развитию математических способностей для детей
дошкольного возраста

Игра «Соты»

Подготовительная группа

Подготовил: Вельдяксова Л.В.

Самара 2017 год

Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Для дошкольников игра имеет огромное значение: игра - это учеба, игра - это труд, игра - это серьезная форма воспитания, а также способ познания окружающего их мира.



Актуальность

В старшем дошкольном возрасте у детей только начинают появляться элементы логического мышления, которое необходимо развивать. Дети, играя, часто и не подозревают, что осваивают какие-то знания. Обучение через игру способствует постепенному переносу интереса и увлеченности с игровой деятельности на учебную. Игра, увлекающая детей, не перегружает их ни умственно, ни физически. Главное - заразить ребенка игрой, не просто разбудить в нем интерес к предложенным играм, но и помочь понять, что играя можно многому научиться

Цель: через игру способствовать постепенному переносу интереса и увлеченности с игровой деятельности на учебную.

Задачи:

- обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, классификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям;
- учить детей ориентироваться в пространстве;
- развивать у детей высшие психические функции, умение рассуждать, доказывать;
- воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе.

Соты – игра для 2-х игроков, от которой невозможно оторваться. Для игры не потребуется игровое поле, играть можно на любой ровной поверхности. Соты состоят из 22 фишек.

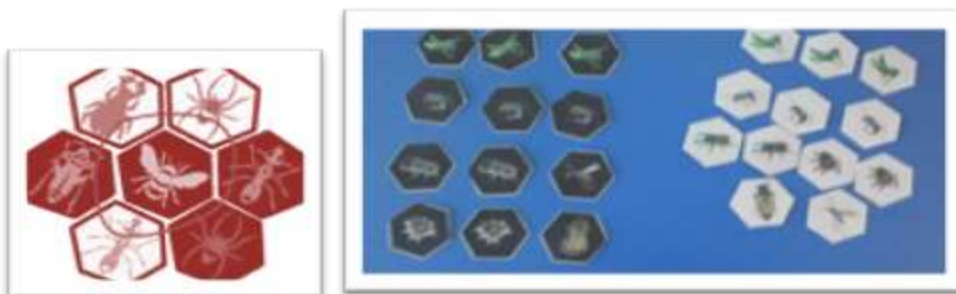
Фишки делятся на 2 цвета, по 11 черных и 11 белых, на них расположены различные насекомые, каждое со своим уникальным стилем передвижения.

Так как для начала игры не нужно выполнять никаких

подготовительных действий, игра начинается сразу же как только будет

выставлена первая фишка. Следующие выставляемые фишки будут

постепенно создавать игровую площадь, которая называется Сотами (игровое поле формируется фишками)



Цель игры

Цель игры - полностью окружить пчелу противника, и в то же время не дать вашему противнику окружить вашу.

Игра начинается с того, что каждый из игроков выкладывает по 1 любой своей фишке, далее ходим по очереди. Фишка пчелы может быть размещена в любой ход с 1 по 4. В 4-й ход, если пчела всё ещё не установлена, то это нужно сделать. Если в свой 4-ый ход пчела не установлена, то насекомые блокируются и не могут двигаться к другим фишкам.



Правило Сот

Соты являются системой, которая формируется из соединенных фишек обоих игроков.

Фишки в игре всегда должны касаться друг друга. Нельзя оторвать одну фишку от общих сот или разорвать соты на 2 отдельных части. Это правило может быть использовано для создания преимущества в игре. Перемещая фишки на стратегические места в сотах, можно блокировать возможности перемещения для противника.

Перемещение черного муравья приведет к разрыву роя на 2 части. Так ходить нельзя. (рис.1)

Переместить черного муравья на указанную позицию тоже нельзя, так как во время передвижения соты будут разорван на 2 части. (рис.2)

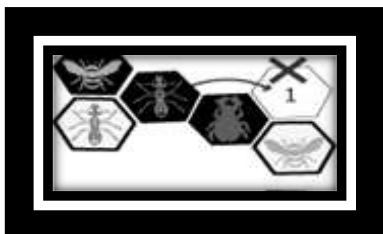


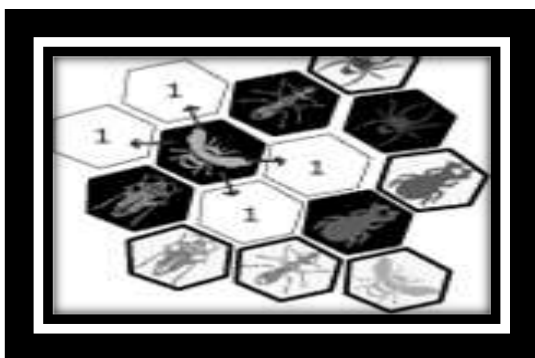
рис.1



рис.2

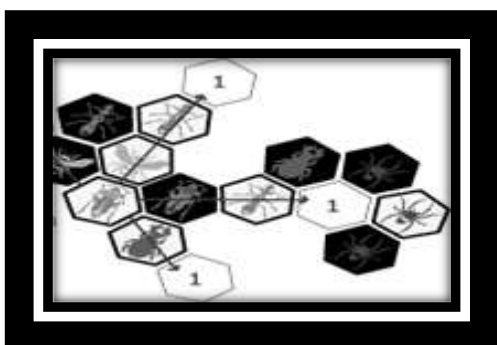
Правила перемещения насекомых.

Пчела может перемещаться всего на 1 "клетку", в любую сторону



Жук может перемещаться в отличие от всех остальных фишек, поверх других фишек. Фишка, на которой разместился жук, нельзя передвигать. Единственный способ заблокировать жука, который находится поверх, это поместить другого жука поверх первого. Все 4 жука могут размещаться друг на друге. На данном рисунке показано, что жук может переместиться в вверх, вниз и влево на других насекомых по выбору игрока.

Кузнечик не передвигается общепринятым способом. Он перепрыгивает с одного места на другое незанятое место через фишки сот по прямой линии. Это дает ему возможность занимать место в центре сот. Кузнечик перепрыгивает как минимум через одну фишку.



Паук в свой ход может перемещаться на 3 позиции вокруг сот. Он должен двигаться вперед в выбранном направлении и не может менять направление движения. (рис.1)

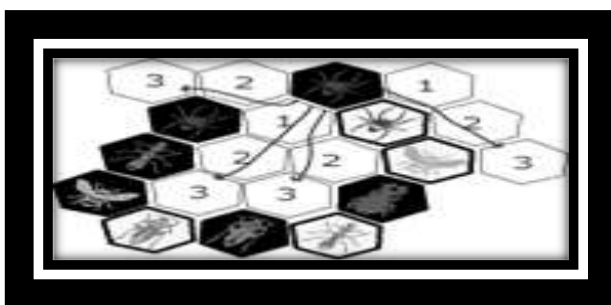


рис.1

Муравей может перемещаться со своей позиции на любую позицию вокруг сот, но только скользящими движениями. Эта свобода перемещения делает его одной из самой весомой фишкой в игре. На рисунке 2 показано, что в этом случае муравей может переместиться на любую из 11 позиций, но он не может переместиться на позицию в центре сот, которое окружено

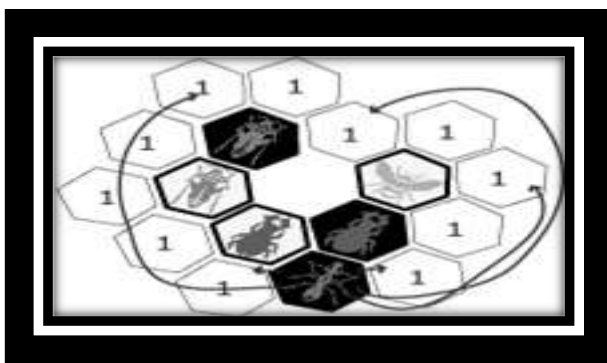


рис.2

Комар может перемещаться как любая из фишек, которых он касается. Поэтому его характеристики всё время меняются в процессе игры. Если комар касается нескольких фишек, он может брать способы перемещения любой из фишек, которой он касается.

Второй вариант использования фишек

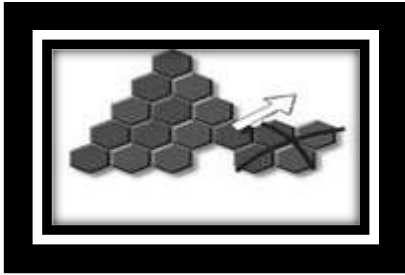
« Фигуры »

В игре участвуют 22 фишки по 11 у каждого игрока. По очереди игроки выкладывают фишки, пытаясь собрать выигрышную фигуру из своих фишек.

В игре три выигрышные фигуры – это круг, линия, и треугольник. Каждая фигура состоит из 6 фишек, кроме фигуры линии, которая может состоять из 5 фишек



Игроки пытаются создать одну из фигур, и в то же время пытаются не дать противнику сделать это. Победителем становится тот игрок, который первым соберет одну из фигур. Данную игру можно усложнить. Если оба игрока поставили все свои фишки, не сумев создать выигрышную фигуру, то тогда каждый игрок в свой очередной ход начинает убирать по одной фишке и помещает ее в любом месте по своему выбору. Если при удалении фишки поле разделилось на 2 части, то меньшая из частей считается захваченной и удаляется из игры. Если при удалении фишки поле разделится на равные части, то игрок чей ход сам выбирает, какая часть будет захваченной.



Игра заканчивается как только игрок соберет выигрышную фигуру , либо у соперника не останется достаточного количества фишек для того, чтобы собрать выигрышную фигуру.

Третий вариант использования фишек.

В игре участвуют 22 фишки по 11 у каждого игрока , как и в предыдущих играх. В начале игры на стол выкладываются три фишки (две белых и одна черная), затем игроки по очереди выкладывают свои фишки, так чтобы они касались как минимум двух, выложенных ранее. Начинает игру игрок с черными фишками. Во время перемещения , нельзя нарушать правило сот. Побеждает игрок, который первым окружит своими фишками , хотя бы одну фишку противника или построит прямую линию из пяти фишек.

