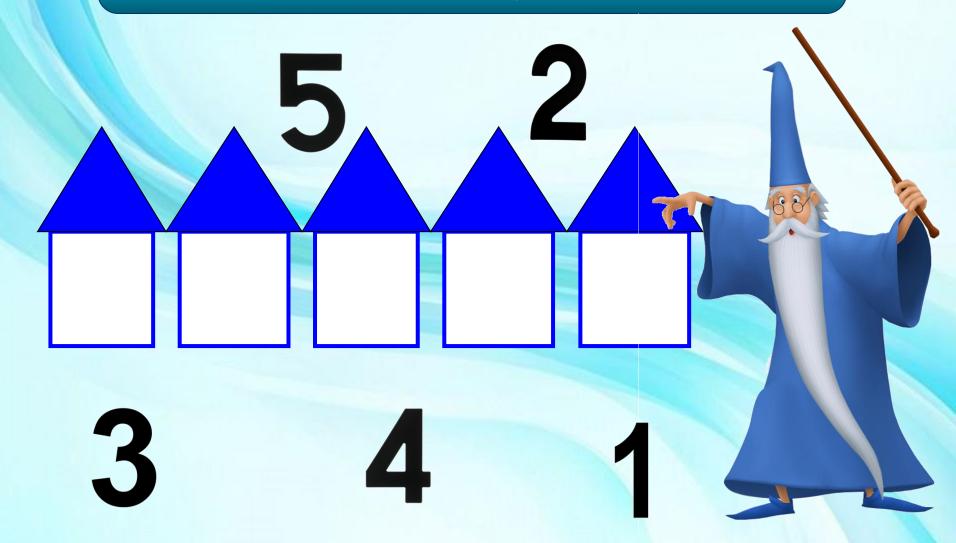




1. Автор игры	Шишкина Елена Викторовна
2. Направление НОД	Познавательное развитие. Речевое развитие.
3. Возрастная группа	4-6 лет
4. Тип разработки	Дидактическая игра в программе Microsoft Office Power Point с триггерами (возможно использование в программе Smart Notebook).
5. Название игры	«Волшебные числа»
6. Цель педагога	Распространение педагогического опыта
7. Цель игры	Развитие логического мышления, внимания, памяти. Формирование интереса к познавательной деятельности.
8. Ценность для детей и педагога	Игра направлена на закрепление навыков количественного и порядкового счета в пределах 5; на развитие умения решать простые арифметические задачи; на актуализацию представлений о геометрических фигурах. Игра позволяет разнообразить работу НОД, привлекает внимание, активизирует мыслительные операции у дошкольников, экономит время. Может быть использована для организации индивидуальной работы, как часть НОД другой направленности.
9. Правила игры	Педагог объясняет детям каждое задание: «Подумайте и ответьте» Детям нужно выбрать правильный ответ из имеющихся вариантов ответов. Если игра происходит в программе Microsoft Office Power Point, то необходимо навести на нужную картинку курсор мыши, в программе Smart Notebook — дотронуться рукой. Неправильная картинка будет вращаться, правильная — встанет в пустой квадрат.



Помоги Волшебнику расселить числа в домики по возрастанию:



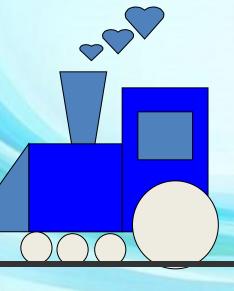


Назови «соседей» числа



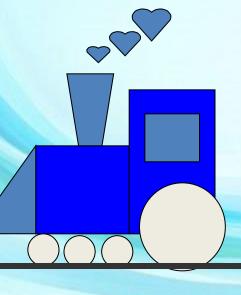
Найди номер последнего вагона

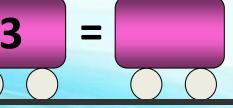


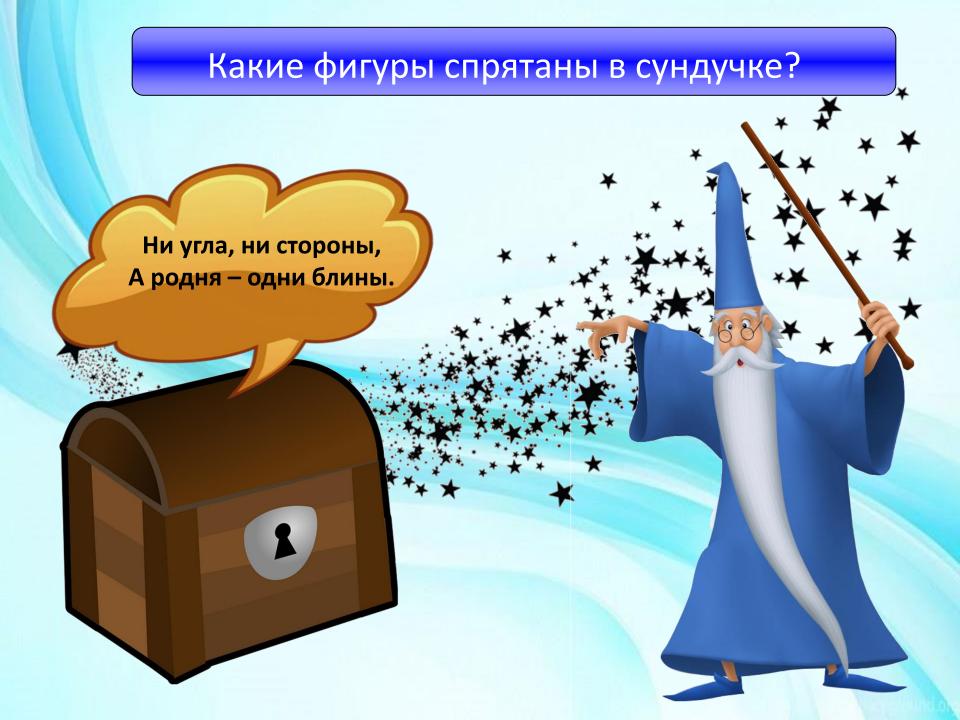


Найди номер последнего вагона

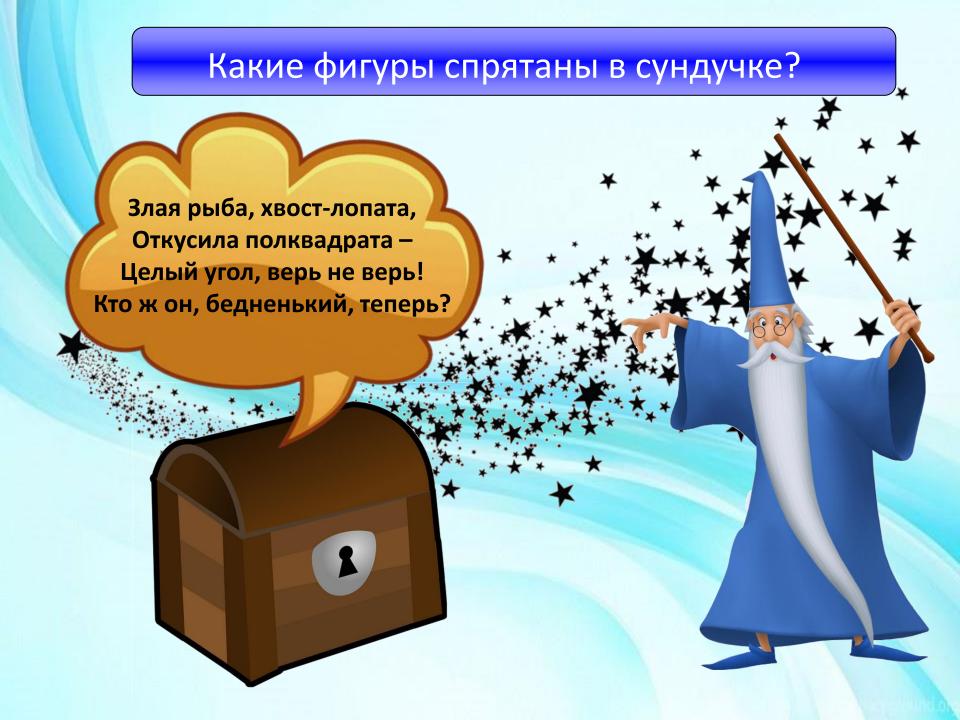




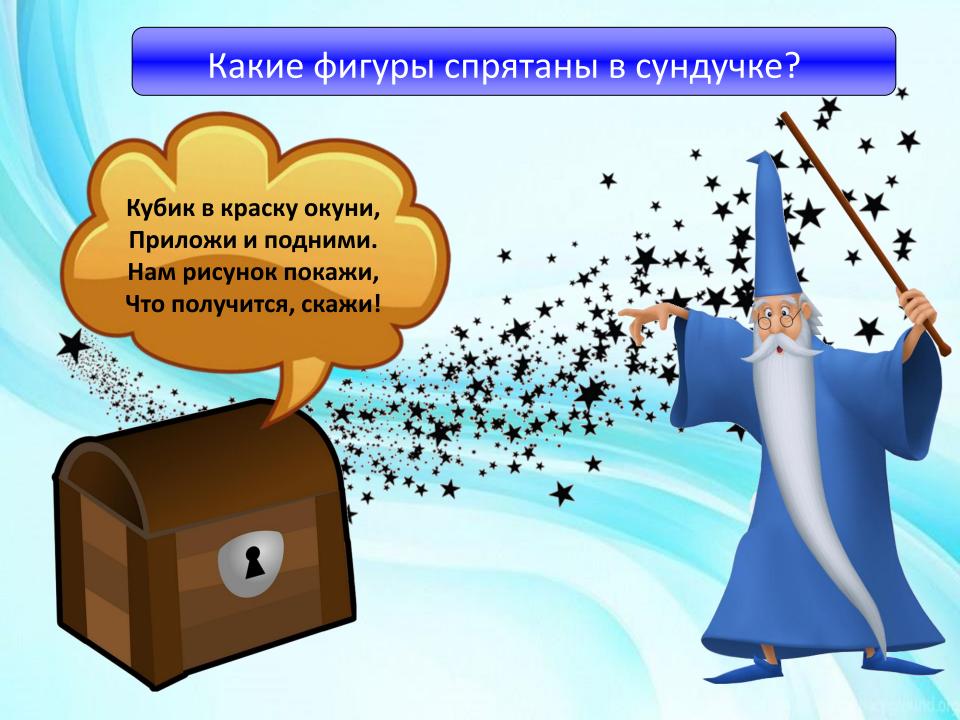








треугольник



квадрат



Выбери правильный ответ:

К полету на ковре-самолете готовы белочка, лисенок, зайчик, ежик и лягушка. Сколько всего пассажиров собираются в полет? И смогут ли они все вместе улететь, если ковер-самолет за один раз может перевезти только 5 пассажиров?

