**Логикалық ойындар, тапсырмалар және жаттығулар**

***Жиырма таяқша***

* Үстел үстіне жиырма таяқша (қарындаш, фломастер) шашылады.
* Екі ойыншы кезекпен бір-бірден, екі не үш таяқшадан алады.
* Соңғы таяқшаны кім алса, сол жеңіледі.

***Ол қандай?***

Осы ойынның көмегімен көлем, форма, түс туралы білімдері және оларды нақты заттармен байланыстыра білу дағдылары бекітіледі.

*Қажетті құрал:* геометриялық формаларға ұқсас кез келген заттар (доп, кітап, орамал т.б.).

* Педагог затты балаларға көрсете отырып, оның сипаттамасын беруді сұрайды: «Ол қандай?». Мысалы, доп дөңгелек, жеңіл,кішкентай, сары т.б.
* Ойынның екінші сатысы–күрделірек заттар қосылады: ағаш, машина т.б

***Неге ұқсайды?***

Бұл ойын баланың заттарды формасына қарай талдауға үйретуге көмектеседі.

* Педагог геометриялық пішінді атайды, ал балалар осы пішінге ұқсайтын заттың атауын айтуы тиіс. Кім осындай ұқсастықты көп таба білсе, сол жеңімпаз болады. мысалы, тіктөртбұрышқа үй, автобус, нан, үстел т.б. ұқсайды.
* Ойыншыларды жұпқа (ересек-бала деп) бөліп, отбасылық командалық ойын ұйымдастыруға болады.

***Пішіндер***

Бұл ойын балалардың заттар және олардың геометриялық формасы туралы білімдерін бекітуге көмектеседі; абстракттілі не дерексіз ойлау негізін қалыпсатырады.

* Педагог кез келген затты атайды, ал балалар оның негізінде жатқан геометриялық пішінді анықтауы тиіс. Ойынның алғашқы кезеңінде көрнекі материалдарды: карточкаларды немесе заттардың өздерін қолдануға болады. Кейін ақпаратты ауызша жеткізуге көшуі қажет. Бұл баланың дерексіз ойлауын дамытуға көмектеседі.
* Алдымен формасы таныс және онша күрделі емес заттарды (есік, доп, терезе т.б.) алыңыз. Сонда ғана бала қарапайым геометриялық пішіндерді меңгереді де, кейін күрделірек формаларға: көпбұрыштарға және т.б. көңіл аударту қажет.
* Мысалы: қазан – дөңгелек, терезе – шаршы, ұйқыдағы мысық – сопақша т.б.

***Өтірік мысалдар***

Ойын логикалық ойлауды дамытуға, қарсы пікір, шешім айта білуге, өз ұстанымын әдепті дәлелдей білу дағдыларын қалыптастыруға көмектеседі.

* Педагог балаларға сұрақ қояды. Мысалы: *«Аю ұша ала ма? Неліктен? Ал егер ол ұшаққа мінген болса ше? Кішкентай қыз бала машина жүргізе біле ме? Неліктен? Егер ол әкесінің алдына отырған болса ше?*

***Антонимдер***

* Ойыншылар екеу және одан да көп болуы мүмкін. Бір ойыншы сөзді айтқанда, екіншісі сол сөздің мағынасына қарсы сөзді айтуы тиіс.
* Әрине, нақты жұбы бар сөздер айтылғанда, мысалы, суық – ыстық (ыссы), үлкен-кіші т.б. жәй ойын секілді. Бірақ от –су, аспан-жер деп қарама-қарсы мағынасын қоя білсе, яғни заттарға, киімдерге, мамандыққа, геометриялық пішіндерге қарсы сөздер іздестіру – қызықты да пайдалы.

Сабақ барысында суретті және сызба, блоктармен берілген тапсырмалар қолдануға болады. Балаларға сызба, алгоритм, блоктармен ұсынылған ойын-тапсырмалар өте ұнайды.

***Алгоритмдер***

Бұл ойын баланы жалықтырмай уақытты дұрыс жоспарлай білуге және өздігінен шешім қабылдауға үйренуге көмектеседі.

* Алгоритм – бұл әрекетті оның құрамды бөліктеріне бөлу. Тіптен қарапайым алгоритмнің өзін құру үшінде біз әрекетіміздің бөліктерін ой елегінен өткізіп, ал өзіміз әрекетті құрамды бөліктеріне бөлуге тиіспіз. Ол үшін әрекеттің басталу және аяқталу сәтін таба білуіміз, әрі оның жеке сатыларын айқындай білуіміз керек.

*1 нұсқа (ең қарапайым)*

* Баланың бір немесе бернеше мәрте орындаған әрекетінің алгоритмін құрыңыз. Мысалы, үйден мектепке (балабақшаға, ойын алаңына) дейінгі жол жүру алгоритмін құру үшін осы жол саяхатын ойша түрлі кезеңдерге (киінді, есікті ашты, үйден шықты, есікті жапты, баспалдақтан түсті т.т.б.) бөлу қажет.

*2 нұсқа*

* Бала өзі ешқашанда орындап көрмеген алгоритм құрады, яғни оны жорамалдайды. Осындай жағдайда бағдарламаланған ойындар - «робот» ойыншықтарды басқаруға арналған алгоритмдер құруды қолдануға болады. машина, поезд, қуыршақ, басқа да сүйікті ойыншықтар (робот) болуы мүмкін.

*3 нұсқа*

* Ертегі желісін реттілігімен сипаттап, нақты мақсатқа жету үшін не істеу керектігі сұралады.
* Ойынды бастау үшін алдымен ойын алаңы немесе «лабиринт» суреттеледі де, «мақсат» не «нысана» ойластырылып, белгіленеді.

Мысалы:

- тышқанға жерасты жолымен не лабиринтімен жорғалап, ініне енуіне көмектесу;

- ғарышкерге айналып, айға саяхат жасау;

- түлкіге егістіктен, орманнан және өзеннен өтуге көмектесу.

***Логикалық тізбек***

Ойын барысында бала бүтіннен бөлікті ажыратуға үйренеді.

* Ойынға 4-10 бала қатыса алады. Ойынды бастамас бұрын балалармен бірге аспазшы, дәрігер, спортшы т.б. секілді қимыл-әрекетін ым-ишарамен (пантомимика) көрсетуге жеңілірек болатын, алуантүрлі мамандық туралы әңгімелескен жөн.
* Ойын алаңында радиусы екі метр шеңбер сызылады да, балалар осы шеңбер бойын бойлап тұрады, ал жүргізуші ортаға шығады. Жүргізуші (бастапқыда педагог болады) қандай да бір мамандық иесін қимылмен жұмбақтайды. Мысалы, аспазшы (қазандағы сорпаны сапырып араластырады), оны бейнелеп көрсетеді.
* Қалған балалар кімді жұмбақтап тұрғандығын табуы тиіс және ойынға қосылып, осы аспазшыға тән жұмыстарды, яғни басқа да қимыл-әрекетін бейнелеп көрсетеді. Мысалы, көкөністі турайды, картоптың қабығын аршиды, сәбізді үккіштен өткізеді, сорпаны тәрелкелерге құяды т.т.б.
* Жүргізуші осы уақыт аралығында ойыншылардың әрекетін мұқият қадағалап, қайсыбір ойыншының жұмбақты дұрыс (не дұрыс емес) шешкендігін анықтайды. Егер жұмбақты дұрыс шешсе, сол баланы қасына, яғни ортаға қосып алады. Енді екеулеп басқа да ойыншылардың ішінен кімді ортаға шақыратындарын қадағалап қарайды.
* Ойыншының бәрі шеңбер ортасына жиналғанда ғана ойын аяқталады.
* Ойын аяқталған соң барлығы бірге өздерінің кімді бейнелегенін талқылайды. Логикалық тізбекті айналдыра жүргізеді: кім нені көрсетпекші болды, кім кімді таба білді және шеңберге кімді қосты.

***Логикалық тұжырым***

Егер үстел орындықтан биік болса, онда орындық ... (үстелден аласа).

Егер 2 бірден артық болса, онда бір ... (екіден кем).

Егер Асқар үйден әкесінен бұрын шықса, онда әкесі ...(Асқардан кейін шықты)

Егер апам ағамнан үлкен болса, онда ағам ..(апамнан кіші).

Егер оң қолым оң жағымда болса, онда сол қолым ...(сол жағымда)

***Жұмбақтар***

Қолданыстағы халықтық жұмбақтарды шешу баланың логикалық ойлауын дамытуға көмектеседі. Осы орайда көбінесе математикалық ұғымға қатысты жұмбақтарды қолдандым.

Екі құлақты, Екі құлағы бар,

Он екі аяқты. (Домбыра) Бір бұлағы бар. (Самаурын)

Жаңылмастан жетеуі,

Кезек қызмет етеді. (Аптаның 7 күні)

Екі пышақ бірлесіп, Дөңгелене еседі,

Кесіп пішіп береді. Желмен бірге көшеді. (Қаңбақ)

Екеуі бір жүрмесе,

Жоқ қой бізге керегі (Қайшы)

***Логикалық есептер***

Логикалық тапсырмаларды, есептерді ойша шешу керек. Дегенмен бала үшін күрделірек болса, онда тапсырма шартын баламен бірге сызба, көрнекі сурет түрінде алсаңыз жеңілірек болады. Әріптерді, геометриялық пішіндерді, «артық», «кем», «тең» таңбаларын алдын ала мәнін түсіндіре отырып, қолданыңыз. Егер бала үнемі ойша есеп шығара алмаса, демек, оның логикалық ойлауын шынықтыру қажет. Ең дұрысы осы тектес тапсырмаларға көңіл бөліңіз.

* Асқар мен Марат ойын ойнамақшы болды. Бірі машинамен, екіншісі текшелермен ойнады. Асқар машинаны алмады. Асқар мен Марат қандай ойыншықпен ойнады?
* Тышқан бірінші және соңғы вагонға мінбейді. Балапан ортаңғы және соңғы вагонға мінбеген. Тышқан мен балапан қай вагонмен келеді?
* Айгүл мен Аяулым саңырауқұлақ пен жидек теруге барды. Айгүл саңырауқұлақ термеді. Аяулым нені терді?
* Теңізде 9 кеме жүзіп жүр. 2 кеме жағажайға келіп тұрды. Теңізде қанша кеме бар?
* Бөлменің 4 бұрышы бар. Әр бұрышында мысық отыр. әр мысықтың қарсысында – 3 мысық. Бөлмеде неше мысық бар?
* Суды шай сүзгімен қалай тасуға болады?
* Қандай ыдыстан ештеңе жеуге болмайды?
* Аңдар бағында 4 аю және 3 қой бар? Аңдар бағында қанша жабайы жануар бар?
* Көптен күткен қаңтар да келді. Алдымен 1 алма ағашы, содан соң тағы да 3 өрік гүлдеді. Қанша ағаш гүлдеді?
* Кенеттен қатты жаңбыр жауды. Бірақ Айгүл, Гүлжан, Асан киімдеріне су тимеді. Неліктен?
* Бос ыдыста қанша жаңғақ бар?
* Қаздың салмағы 2 кг. Егер ол бір аяғымен тұрса, салмағы қанша болар еді?
* Айсұлудың шашы Гүлжанның шашынан ұзынырақ, ал Гүлжанның шашы Майраның шашынан ұзын, кімнің шашы қысқа? Ең ұзын шаш кімдікі?
* Үстел үстінде 4 алма жатыр. Оның біреуін тең ортасынан бөліп, үстел үстіне қойды. Үстел үстінде қанша алма бар?
* Сен және мен, біздер екеуміз. Сонша нешеуміз?
* 1 кг күріш ауыр ма, 1 кг мақта ауыр ма?

***Өлең есептер***

Дүкеннен кеп сабын алдым,

Оның және қабын алдым.

Екі дәптер, бір қарындаш,

Тіс ысқышты тағы да алдым.

Есептеші,

Сонда бәрі қанша болды.

Қолда бары? Жауабы: алты.

Асан, айша екеуі,

Қос қуыршақ,

Бір құлыншақ,

Екі ойыншық,

Құстай ұшып,

Үйден шықты нешеуі? (жетеуі)