

## Логико - математические игры

**Математические развлечения** - интересны по содержанию, занимательны по форме, отличаются необычностью решения, парадоксальностью результата.<sup>1</sup>

**1. Головоломка** – это задача, для решения которой, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня.

**Цель** - развивать наглядно – образное, логическое мышление, сообразительность, смекалку, интерес, целенаправленность, настойчивость, самостоятельность.<sup>2</sup>

### Головоломка «Весёлые пингвины»

**Задание:** Расставьте пингвинов так, чтобы сумма чисел проставленных на пингвинах во всех указанных рядах, составляла 12 (рис.1.).

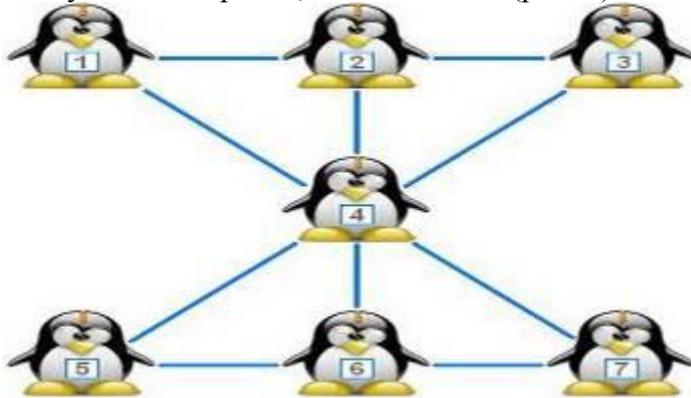
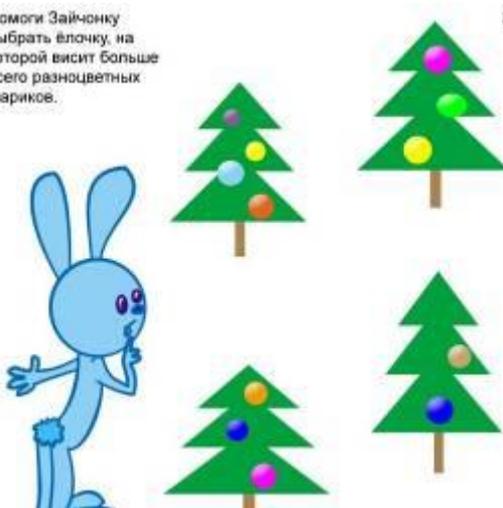


Рис.1.

### Головоломка «Зайка и ёлка»

Помоги Зайчонку выбрать ёлочку, на которой висит больше всего разноцветных шариков.



**Задание:** Помоги зайчику выбрать ёлочку, на которой висит больше всего разноцветных шариков (рис.2.).

Рис.2.

### Головоломка «Царь зверей»

**Задание:** Все звери в Саванне слышат, когда рычат львы. Какой из этих львов рычит громче всех? Подсказка: чем больше сумма, тем сильнее рёв (рис.3).

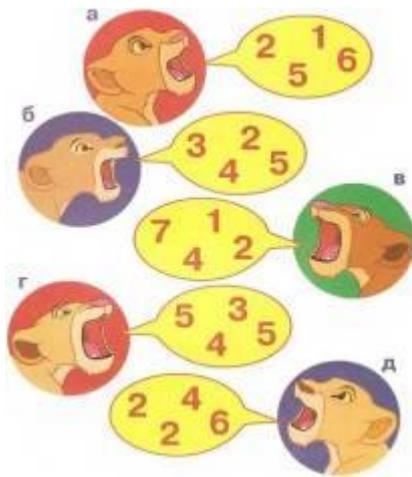


Рис.3. Рис.3. Рис.2.

### Головоломка «Мячики»

Задание: Подбери мячики к их половинкам (рис.4.).<sup>3</sup>

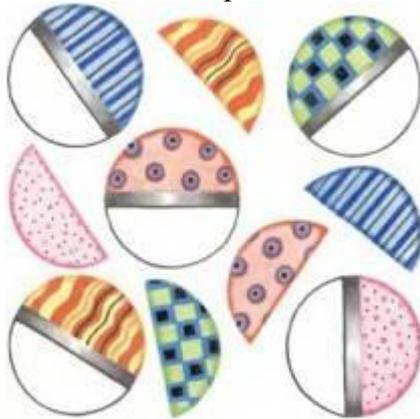


Рис.4. Рис.2.

**2.Ребус** – это особый вид загадок, в которых загаданные слова зашифрованы с помощью последовательности картинок, букв, цифр и других символов.

**Цель** – активизировать познавательную деятельность через игровые элементы.<sup>4</sup>

**Задание:** Решете математический ребус (рис.5-10.).



Минус  
Вычитание

Рис.6. Рис.2.

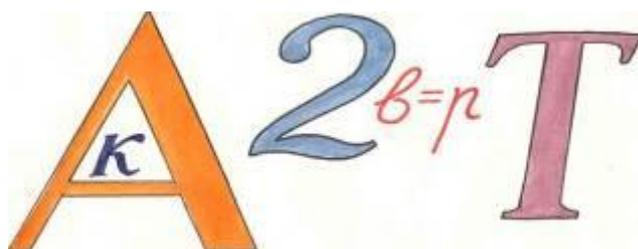
Рис.5. Рис.2.



Рис.7. Рис.2.

Сложение  
Задача

Рис.8. Рис.2.



Квадрат  
Два

Рис.9. Рис.2.

Рис.10. Рис.2.

**3.Лабиринт** – запутанные положения, из которых трудно найти выход

**Цель** – развивать познавательные процессы, логическое и пространственное мышление, мелкую моторику рук, настойчивость и умение сосредоточиваться.

**Руководство.** Постепенно усложнять лабиринты (более сложная сеть ходов, увеличение количества тупиков, разветвлений). Совместно с ребенком прослеживать ходы с помощью карандаша, мела, отметок, а затем зрительно. Поощрение проявлений устойчивого внимания, сосредоточенности, желания достичь цели. <sup>5</sup>

**Лабиринт «2\*8»**

**Задание:** Реши пример. Найди правильный ответ и раскрась к нему дорожку(рис.11.)

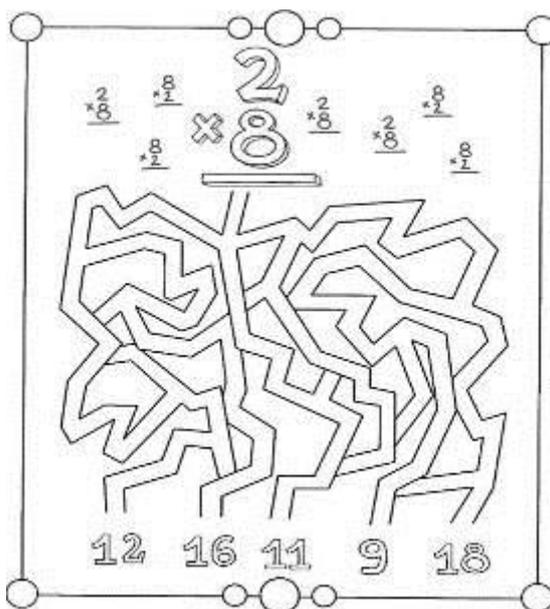


Рис.11. Рис.2.

**Лабиринт «Космос»**

**Задание:** Помоги ракете прилететь в космос (рис.12.).

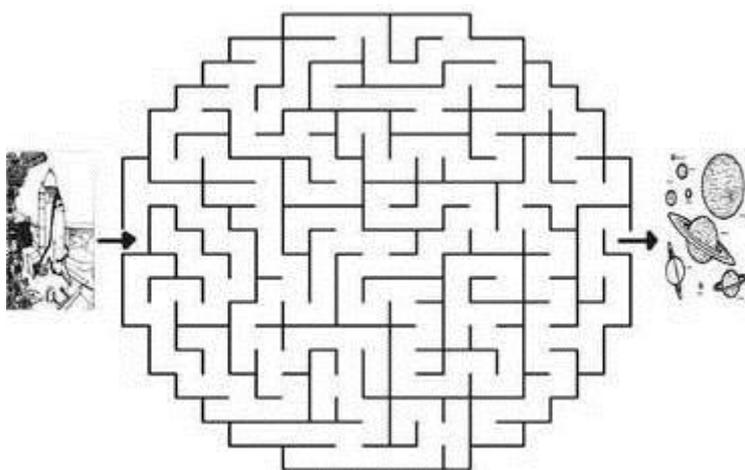


Рис.12. Рис.2.

### Лабиринт «Помоги Ёжику»



**Задание:** Помоги ёжику добраться до грибочков(рис.13.).

Рис.13. Рис.2.

**4. Математические загадки** – загадки для тех, кто любит математику.

**Цель** - развивать находчивость, смекалку, память, мышление.

Я — тире в грамматике,  
А кто я в математике? (Минус)  
\* \* \*

Проживают в трудной книжке  
Хитроумные братишки.  
Десять их, но братья эти  
Сосчитают всё на свете. (Цифры)  
\* \* \*

Не похож я на пятак,  
Не похож на рублик.  
Круглый я, да не дурак,  
С дыркой, но не бублик. (Ноль)  
\* \* \*

Мы — весёлые отметки  
И встречаемся нередко  
У прилежных в дневнике.  
Кто их часто получает,  
Никогда не заскучает. (Пятёрки)  
\* \* \*

Шея длинная такая,  
Хвост крючком. И не секрет:  
Любит всех она лентяев,  
А её лентяи — нет! (Двойка)

\* \* \*

Нет углов у меня,  
И похож на блюдо я,  
На тарелку и на крышку,  
На кольцо и колесо. (Круг)

\* \* \*

Не овал я и не круг,  
Треугольнику я друг,  
Прямоугольнику я брат,  
Ведь зовут меня... (квадрат).

**5. Математические задачки – шутки** -это занимательные игровые задачи, с математическим смыслом.

**Цель** –развивать логическое мышление, наблюдательность, быстроту реакции; учат овладению поисковыми подходами к решению любой задачи.

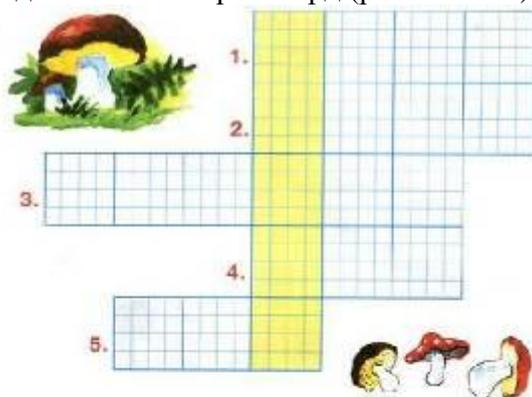
1. Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? (2, 4, 6)
2. За забором видны 8 заячьих лапок. Сколько зайчиков? (два)
4. На верёвке висели и спокойно сохли 8 выстиранных наволочек. 6 наволочек стащила с верёвки и съевала коза Люська. Сколько наволочек спокойно высохли на верёвке?(2)
5. Коза Люська забодала забор, который держался на 7 столбиках. 3 столбика упали вместе с забором, а остальные остались торчать самостоятельно. Сколько столбиков торчат самостоятельно?(4)
6. У бабы Яги на носу 3 бородавки, а у Кощея Бессмертного – на 6 бородавок больше. Сколько бородавок теснится на носу у кощея Бессмертного? (9)
7. У Змея Тугарина – одна голова, а у Змея Горыныча целых 3. На сколько голов Змей Горыныч умнее Змея Тугарина? (2)
8. На груше выросло пять яблок, а на ёлке-только два. Сколько всего яблок выросло? (ни одного, на этих деревьях яблоки не растут.)
9. В феврале в нашем дворе расцвели три ромашки и две розы. Сколько стало цветов во дворе? ( Нисколько. В феврале цветы не растут.)
10. В вазе три ромашки и два тюльпана. Сколько всего ромашек в вазе? ( Три ромашки).
11. Андрей ссыпал вместе три кучки песка, а потом высыпал туда еще одну. Сколько стало кучек песка? ( Одна большая кучка.)
12. Бабушка связала на зиму внукам шарфы и варежки. Всего она связала три шарфа и шесть варежек. Сколько внуков у бабушки? ( Трое внуков)
13. Дети лепили снеговика. После этого на батарее сохли шесть варежек. Сколько детей лепили снеговика? (трое)
14. В пруду плавало семь уток. Трое из них нырнули. Сколько уток осталось в пруду? ( семь. Четыре плавают, а три под водой.)
15. Что тяжелее-килограмм ваты или килограмм камней? (Вес одинаковый.)

16. Наступил долгожданный январь. Сначала зацвела одна яблоня, а потом еще три сливы. Сколько деревьев зацвело? ( Зимой деревья не цветут)<sup>6</sup>

**6.Кроссворды** - Задача-головоломка, заключающаяся в заполнении буквами перекрещивающихся рядов клеточек так, чтобы по горизонталям и вертикалям получились заданные по значениям слова. игра, состоящая в разгадывании слов по определениям.<sup>7</sup>

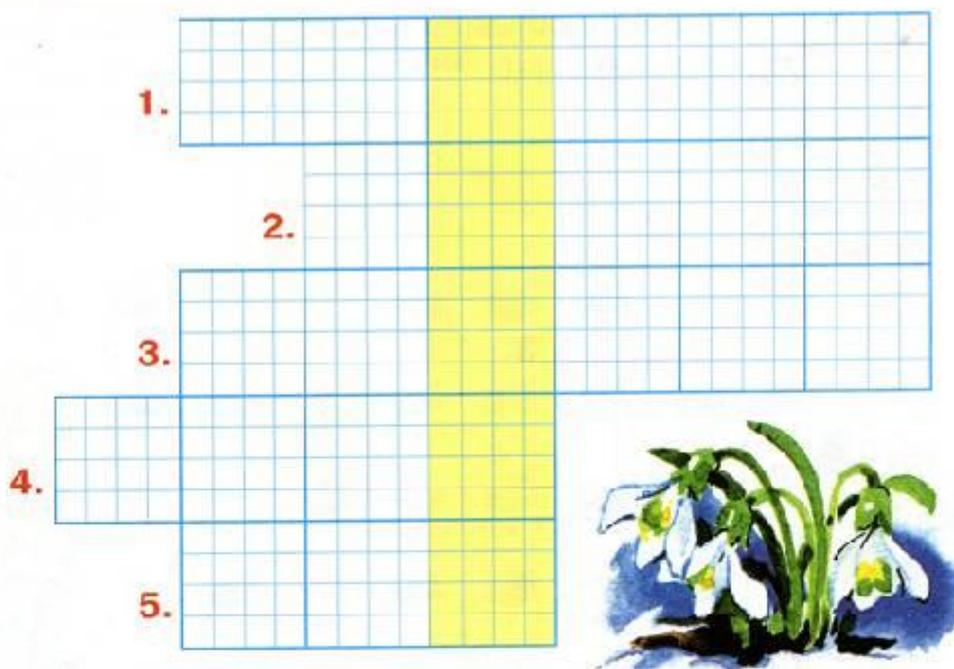
**Цель** - развивать познавательные способности детей, сообразительность и ассоциативное мышление, расширять кругозор.

**Задание:** Реши кроссворд (рис.14 – 15.).



1. Папа принёс из леса 10 подберёзовиков. 9 грибов были хорошими, остальные — червивыми. Сколько червивых грибов было в корзине у папы?
2. На полянке мама нашла 3 розовые сыроежки и 2 жёлтые. Сколько всего сыроежек нашла мама на полянке?
3. Ваня на одном пне срезал 6 опят, а на другом — 3 опёнка. Сколько всего опят срезал Ваня на этих пеньках?
4. Белка посадила на сучок 8 белых грибов. 5 грибов были маленькие, остальные — большие. Сколько больших грибов белка повесила на сучок?
5. Маленькая Таня собрала 6 грибов. Когда мама стала грибы разбирать, то оказалось, что в корзинке у Тани 4 мухомора, а остальные грибы — съедобные. Сколько съедобных грибов нашла Таня?

## Кроссворд 18



1. В среду на лесной проталинке распустилось 6 подснежников, а в четверг — ещё 3. Сколько всего подснежников распустилось на проталинке за эти дни?
2. По дороге в детский сад Ваня увидел стайку из 10 воробьёв. 4 из них купались в луже. Сколько воробьёв не купалось?
3. Дети пустили по ручейку сначала 7 корабликов, а потом ещё 3. Сколько всего корабликов дети спустили на воду?
4. Школьники сделали 4 скворечника. 3 скворечника повесили. Сколько скворечников осталось повесить?
5. Папа подарил маме на 8 Марта букет мимозы, а сын подарил букет тюльпанов. Сколько букетов получила мама в подарок от папы и сына?

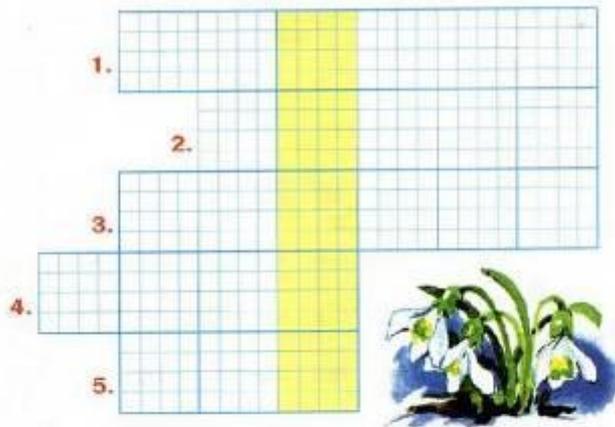


Рис.14. Рис.2.

1. В среду на лесной проталинке распустилось 6 подснежников, а в четверг — ещё 3. Сколько всего подснежников распустилось на проталинке за эти дни?
2. По дороге в детский сад Ваня увидел стайку из 10 воробьёв. 4 из них купались в луже. Сколько воробьёв не купались?
3. Дети пустили по ручейку сначала 7 корабликов, а потом ещё 3. Сколько всего корабликов дети спустили на воду?
4. Школьники сделали 4 скворечника. 3 скворечника повесили. Сколько скворечников осталось повесить?
5. Папа подарил маме на 8 Марта букет мимозы, а сын подарил букет тюльпанов. Сколько букетов получила мама в подарок от папы и сына?

Рис.15. Рис.2.

**Числовой кроссворд** - одна из разновидность кроссвордов, в котором вместо слов вписываются цифры.

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 8 | + | 2 | = |   |
|   |   | + |   |   |
| 6 |   |   | = | 4 |
| = |   | = |   | = |
| 2 |   | 4 | = | 6 |

**Задание:** Реши числовой квадрат (рис.16-18.).

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 3 | + |   | = | 5 |
| + |   | - |   | + |
|   | - | 1 | = |   |
| = |   | = |   | = |
|   | + |   | = | 8 |

Рис.16.  
Рис.17.



|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 3 | + |   | = | 9 |
| - |   | - |   | - |
| 2 | + |   | = | 5 |
| = |   | = |   | = |
| 1 |   | 3 | = | 4 |

Рис.18.

**7. Математический (магический) квадрат** - квадратная таблица,  $n \times n$

$n \times n$   заполненная  $n^2$  различными числами таким образом, что сумма чисел в каждой строке, каждом столбце и на обеих диагоналях одинакова.<sup>8</sup>

3  
Рис.18.

**адание:** Заполни магический квадрат, что бы сумма чисел получилась 15 (рис.19-20.).

|   |   |   |
|---|---|---|
| 2 | 9 | 4 |
|   | 5 |   |
|   |   |   |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 2 | 9 | 4 |
|   | 5 |   |
|   |   |   |

3  
7

5

2

Рис.20.

Рис.19.

**Задание:** Заполни магический квадрат, что бы сумма чисел получилась 13 (рис.21.)

|   |   |   |
|---|---|---|
|   |   |   |
| 3 | 5 |   |
|   |   | 2 |

Рис.21.

**Задание:** Заполни магический квадрат, что бы сумма чисел получилась 18 (рис.22.)

|   |    |   |
|---|----|---|
| 4 | 11 | 3 |
| 5 | 6  | 7 |
| 9 | 1  | 8 |

Рис.22.

### 8.Игры с палочками на пространственное преобразование

**Цель** – формировать геометрические представления; развивать пространственное воображение детей, умение самостоятельно осуществлять поиск способа решения.

**Задание:** Как построить 2 треугольника из 5 палочек, или 3 треугольника из 7 палочек?

**Задание:** В фигуре, состоящей из 6 квадратов, убрать 2 палочки, чтобы осталось 4 равных квадрата (рис.23.).

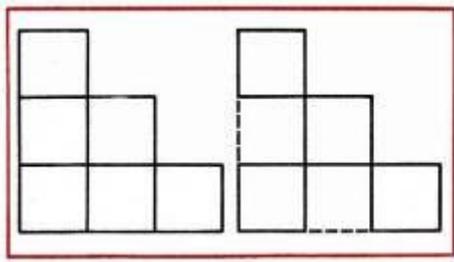


Рис.23.

**Задание:** Составить домик из 6 палочек, а затем переложить 2 палочки так, чтобы получился флажок (рис.24.).

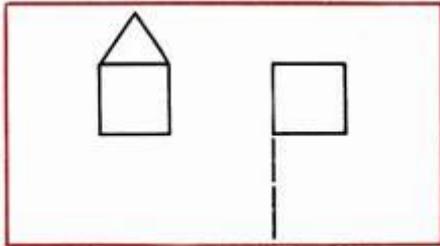


Рис.24.

**Задание:** В фигуре, похожей на ключ, переложить 4 палочки, чтобы получилось 3 квадрата (рис.25.).

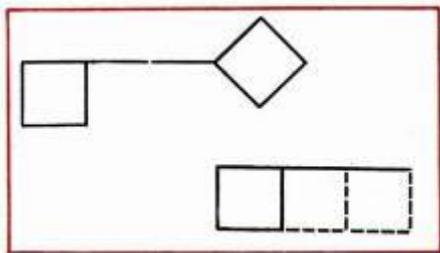


Рис.25.

**Задание:** Переложить 2 палочки так, чтобы фигура; похожая на корову, смотрела в другую сторону (рис.26.).

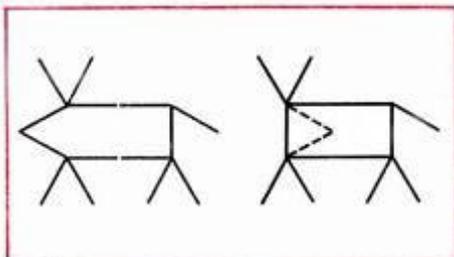


Рис.26.

**Задание:** Какое наименьшее количество палочек нужно переложить, чтобы убрать мусор из совочка? (рис.27.).

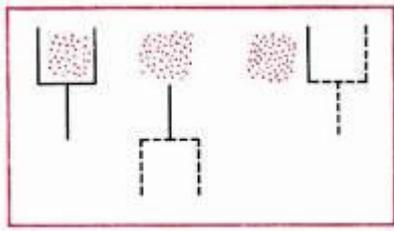


Рис.27.

**Задание:** В фигуре, состоящей из 4 квадратов, переложить 3 палочки так, чтобы получилось 3 таких же квадрата (рис.28).<sup>9</sup>

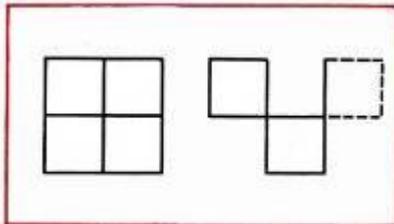


Рис.28.

**9. Игра - головоломка «Танграм»** - старинная восточная головоломка из фигур. Одна из несложных игр. Называют ее и "Головоломкой из картона", "Геометрическим конструктором" и др.

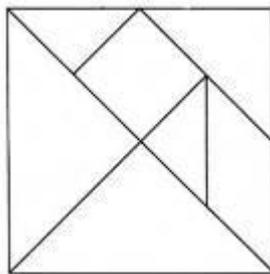


Рис.29.

**Цель** - учить анализировать изображения, выделять в них геометрические фигуры, визуально разбивать целый объект на части, и наоборот - составлять из элементов заданную модель, а самое главное - логически мыслить.

**Материал** - квадрат размером 8X8 см из картона, пластика, одинаково окрашенный с обеих сторон, разрезают на 7 частей (рис.29.).

В результате получается 2 больших, 1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Используя все 7 частей, плотно присоединяя их одну к другой, можно составить очень много различных изображений по образцам и по собственному замыслу.

#### **Ход игры**

Каждая фигура игры должна складываться из семи частей танграма, и при этом они не должны перекрываться.

Самый легкий вариант для детей дошкольников 4-5 лет - собирать фигуры по расчерченным на элементы схемам (ответам), как мозаику. Немного практики, и ребенок научится составлять фигуры по образцу-контуру и даже придумывать свои фигуры по такому же принципу. Схемы и фигуры игры «Танграм» приложение №1

**10. Игра - головоломка «Волшебный круг»** - игра предназначена для развития умственных и творческих способностей детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов, напоминающих животных, людей, предметы быта, транспорт, буквы, цифры, цветы и т.д.

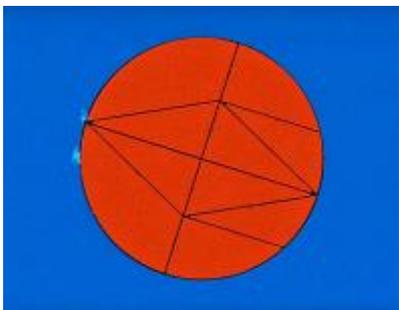


Рис.30.

**Цель** - учить анализировать, членить формы составляемого предмета на части, а также искать способы соединения одной части с другой; развивать у детей образное мышление, комбинаторные способности, практические и умственные действия.

**Материал** - круг из 10 частей: среди которых 4 равных треугольника, остальные части, попарно равны между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон у них имеет закругление (рис.30.). Из частей игры удобно составлять человечков, птиц, ракеты и другие фигуры.

**Ход игры**

Каждая фигура игры должна складываться из десяти частей, не накладывая одну часть на другую. Схемы и фигуры игры «Волшебный круг» приложение №2

**11. Игра - головоломка «Колумбово яйцо»** - конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих фигурки животных, людей, всевозможных предметов быта, транспорт, а также буквы, цифры, цветы и прочее.

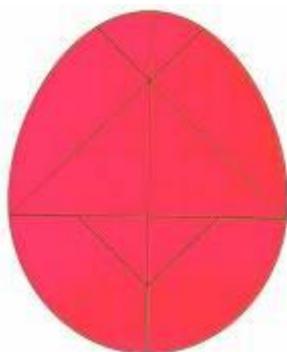


Рис.31.

**Цель** - развивать пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

**Материал** - овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами (рис.31.). Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п.

#### **Ход игры**

Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. По возможности ребенку надо помогать, направлять его, предложить достроить начатый вами рисунок или же помочь закончить рисунок малыша. Избегайте прямых указаний, здесь уместны тактичные советы и наводящие вопросы.

Сложив фигурку, предложите ребенку склеить ее на листе бумаги и подрисовать, например, глазки и ротик, создать фон рисунка, придумать сюжет и название.

Схемы и фигуры игры «Колумбово яйцо» приложение №3

**12. Игра - головоломка «Вьетнамская игра»** - игра предназначена для развития умственных и творческих способностей детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов, напоминающих животных, людей, предметы быта, транспорт, буквы, цифры, цветы и т.д.

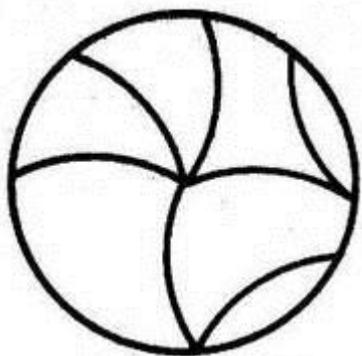


Рис.32.

**Цель** - научить детей анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы ее решения, планировать свои действия, осуществлять постоянный контакт за ними и соотносить их с условием, оценивать полученный результат

**Материал** - круг из 7 частей, из которых равны между собой 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части – разные по размеру и форме (рис.32.). Части округлой формы, полученные в результате разреза, нацеливают детей на составление силуэтов животных, птиц, насекомых.

#### **Ход игры**

Правила игры те же, что и в других подобных играх: использовать для составления силуэтов все 7 частей, не накладывая одну часть на другую.

Из набора можно составить много разных забавных фигурок, присоединяя одну часть к другой. Схемы и фигуры игры «Вьетнамская игра» приложение №4

**13. Игра - головоломка «Пентамино»** - очень популярная логическая игра и головоломка одновременно. Играть в "Пентамино" несколько сложнее, чем в такие игры, как

"Колумбово яйцо", "Танграм", "Волшебный круг". Здесь сложнее анализ, членение формы составляемого предмета на составные части, а также способы соединения одной части с другой. Составление силуэтов по контурным образцам недоступно дошкольникам, поэтому на рисунке 84 представлены образцы фигур с указанием составных частей.

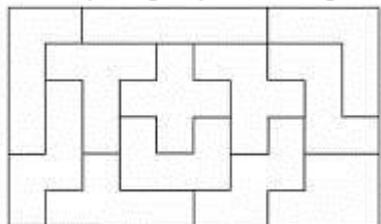
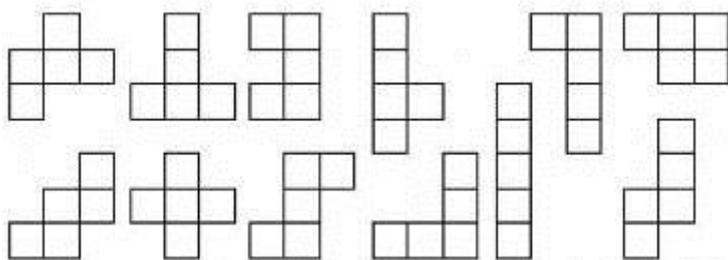


Рис.33.

**Цель** - развивать у детей образное мышления, комбинаторные способности, практические и умственные действия. Воспитывать нравственно-волевые качества: настойчивость, целенаправленность действий, желание думать, искать путь решения и приходить к положительному результату.

**Материал** - плоские фигуры, каждая из которых состоит из пяти одинаковых квадратов.



Всего в игре участвует 12 элементов. (рис.33 - 34.).

Вот посмотрите на рисунок - так выглядят детали пентамино.

Сделать такую игру совсем просто.

Рис.34.

### Ход игры

Сложить из всех фигурок, без перекрытий и зазоров, прямоугольник. Поскольку каждая из 12 фигур включает в себя 5 квадратов, то прямоугольник должен быть площадью 60 единичных квадратов. Возможны прямоугольники  $6 \times 10$ ,  $5 \times 12$ ,  $4 \times 15$  и  $3 \times 20$ . Схемы и фигуры игры «Пентамино» приложение №5 <sup>10</sup>

**Логические игры, задачи, упражнения** - отражают закономерности, отношения, зависимости, представления и понятия, формируемые у дошкольников. При решении следует проанализировать представленную ситуацию, а затем, опираясь на опыт и знания, сделать правильные выводы. <sup>11</sup>

**1. Игры на классификацию по 1-2-3 признакам** - игры на распределение предметов какого-либо рода на классы, согласно наиболее существенным признакам. Мыслительная операция «классификация» заключается в умении распределять предметы по группам по сходству или различию между ними.

**Цель** - развивать у ребенка мыслительные операции анализа и синтеза, научить ребенка классифицировать, обобщать, выделять существенные признаки предметов.

**Игра «Третий лишний»**

**Цель** - научить детей объединять предметы во множества по определенному свойств, развивать память.

**Правила игры.** На странице изображены дикие животные, домашние животные, дикие птицы, домашние птицы.

Игра допускает множество вариантов. Возьмите, например, большой зеленый квадрат (он обозначает слона), большой красный треугольник (он обозначает орла) и маленький красный круг (он обозначает корову). Поместите выбранные фигуры в нужные места: диких зверей можно помещать только к диким зверям, домашних животных — к домашним, диких птиц — к диким, домашних — к домашним. Куда попадет зеленый квадрат? Красный треугольник? Маленький красный круг?

Затем можно взять другую партию животных (тигра, лису, чайку, собаку, индюка и т. д.), обозначить их фигурами из набора и найти им нужное место на странице.

Игра постепенно усложняется: вначале дополняют рисунки одним животным или одной птицей, затем двумя, тремя и самое большее — четырьмя. Трудность решения возрастает в связи с необходимостью запомнить, что представляют фигуры.

#### **Игра «Заполни квадрат»**

**Цель** – упорядочивание предметов по различным признакам.

**Материал:** набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.

**Правила игры.** Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме. Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.

#### **Игра «Помоги найти гномику свой домик»**

**Материал:** домики разного цвета и формы, фигурки гномиков.

**Задание.** «У всех гномиков были свои домики. И мамы, чтобы они не заблудились, пришили им столько маленьких колокольчиков, сколько колокольчиков висело на домике. Каждый вечер гномики возвращались в свои домики. Они хорошо знали дорогу и никогда не путали, кто, где живет. Но вот однажды налетел сильный ветер и перепутал все домики. Вечером, возвращаясь домой, гномики не смогли попасть в свои домики». Воспитатель просит детей помочь гномикам найти свои домики. Раскладывая фигурки гномиков в соответствии с количеством колокольчиков, дети группируют их с отвлечением от величины и цвета.

Усложнение игры: вместо колокольчиков на доме проставлены цифры, соответствующие количеству колокольчиков, пришитых на одежде гномиков.

#### **Игра «Заполни аквариумы»**

**Материал:** три аквариума, количество рыбок в зависимости от задания (по сколько рыбок необходимо посадить в аквариумы); рыбки двух размеров, трех цветов, чешуя четырех форм, хвост двух длин.

**Задание.** Рассадить по 5 рыбок в аквариумы, например, так: в один — рыбок с длинными хвостами, в другой — с чешуей прямоугольной формы, в третий — всех красных рыбок. Определить, какие рыбки будут располагаться в местах сообщения аквариумов (т.е. одна рыбка будет иметь два или больше заданных свойств).

#### **Игра «Садовники»**

**Материал:** три клумбы, количество цветков в зависимости от задания, они трех цветов, двух размеров, с сердцевинкой и без нее, лепестки четырех форм.

**Задание.** Посадить на одну клумбу 6 цветов с сердцевинкой, на вторую — 6 с круглыми лепестками, на третью — 6 только большие цветы. Определить, какие цветы окажутся на пересечении двух клумб, какие — на пересечении трех клумб.

**Игра «Бабочки»**

**Материал:** три полянки, количество бабочек в зависимости от задания, они трех цветов, двух размеров, крылья имеют две формы, четыре варианта узоров.

**Задание.** На одной полянке рассадить 7 бабочек с треугольным узором, на другой — 7 не маленьких, на третьей — 7 нежелтых. Определить, какие бабочки окажутся на пересечении двух полянок, трех полянок.

**Игра «Машинки»**

**Материал:** три гаража, количество машинок в зависимости от задания, двух размеров, трех цветов, четырех видов: легковые, самосвалы, грузовики, цистерны.

**Задание.** В одном гараже 4 большие машины, во втором — 4 легковые, в третьем — 4 зеленые. Какие машины не попали в гаражи, какие могут разместиться в двух, трех гаражах?

**Игра «Животные»**

**Материал** — три обруча, количество животных неограничено.

**Задание.** Классификация по свойствам: виды животных, размер, покров, количество ног, дикие, домашние и др.<sup>12</sup>

**2. Логические игры и задачи на увеличение, на уменьшение**

**Задание:** Покажи стрелками уменьшение (рис. 35-36).



Рис.36.

Рис.35.

**Задание:** Покажи стрелками увеличение (рис.37-38)



Рис.37.

Рис.38.

3. **Логические игры и задачи на сравнение, сопоставление** - это значит мысленно выделить у двух или более предметов (явлений) признаки сходства и различия.  
**Цель** - развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.).  
**Задание:** Чего больше в руках у детей - флажков или шариков? (рис.39.)



Рис.39.

- Задание:** Рассмотрите картинки. Каких предметов по одному, по два? Сравните, чего больше, меньше, поровну (рис.40.).



Рис.40.

- Задание:** Проверь: мячей сколько же, сколько флажков, или нет? (рис.41.)

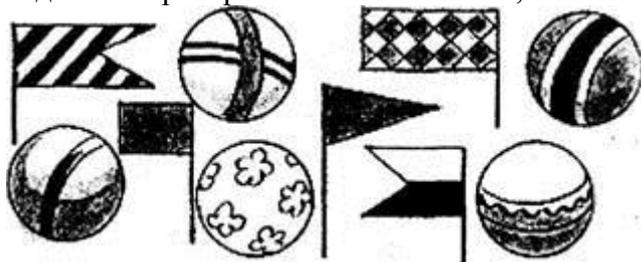


Рис.41.

**Задание:** Сколько ведер? А лопат? Чего больше? На сколько? (рис.42.)

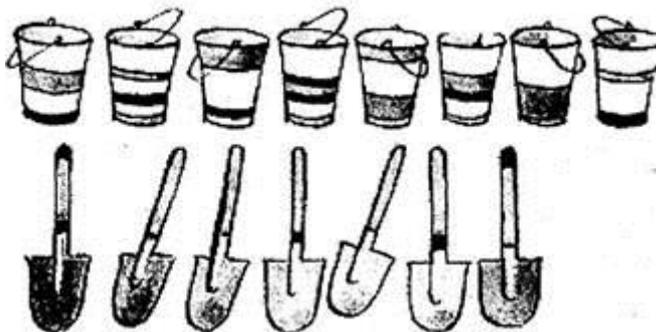


Рис.42.

**Задание:** Сосчитай, сколько людей, сколько зверей и сколько птиц плывут на этом корабле? (рис.43.)<sup>13</sup>

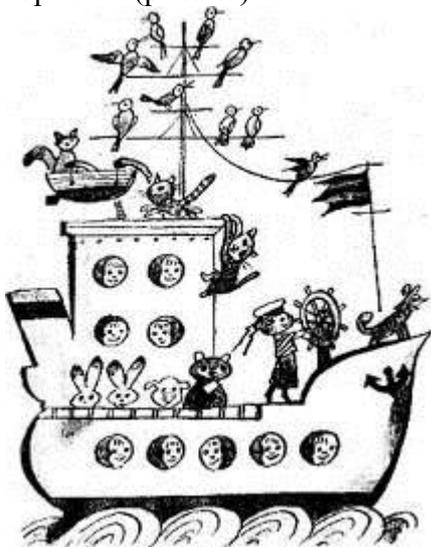


Рис.43.

### **Игра «Одинаковые предметы»**

**Цель:** Учить детей находить одинаковые предметы разного цвета. Развивать речь, внимание, умение сравнивать предметы. Развивать мелкую моторику пальцев.

**Оборудование:** 24 карточки с предметами основных цветов.

#### **Ход игры:**

Взрослый раскладывает карточки перед ребёнком и просит его найти одинаковые предметы.

Например, взрослый берёт карточку с машиной зелёного цвета и просит малыша найти ещё такую же машину другим цветом. Для того, чтобы он понял правила игры, необходимо показать ему как в эту игру нужно играть, указав на машину красного цвета и пояснив, что на карточках изображены машины разного цвета.

### **Игра «Больше – меньше»**

**Цель.** Развивать умение сравнивать объекты окружающего мира по величине, слуха моторную координацию движений.

**Ход игры.** Педагог называет предметы и объекты: слон, футбольный мяч, велосипед, теннисный мяч, дерево, кегля, и др. Если названный предмет больше предыдущего, то дети встают на носки, руки вверх. Если названный предмет меньше предыдущего – приседают. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Вариант. Таким же образом закрепляются знания о понятиях выше – ниже, шире – уже, толще – тоньше, длиннее – короче и др.

**Дидактическая игра «Что изменилось?»**



**Цель -** Формировать у дошкольников наблюдательность, умение сравнивать и сопоставлять, делать выводы и заключения, умение замечать незначительные, малозаметные изменения, происходящие с предметами, сопровождая все свои действия речью. (рис.44-46).

Рис.44.

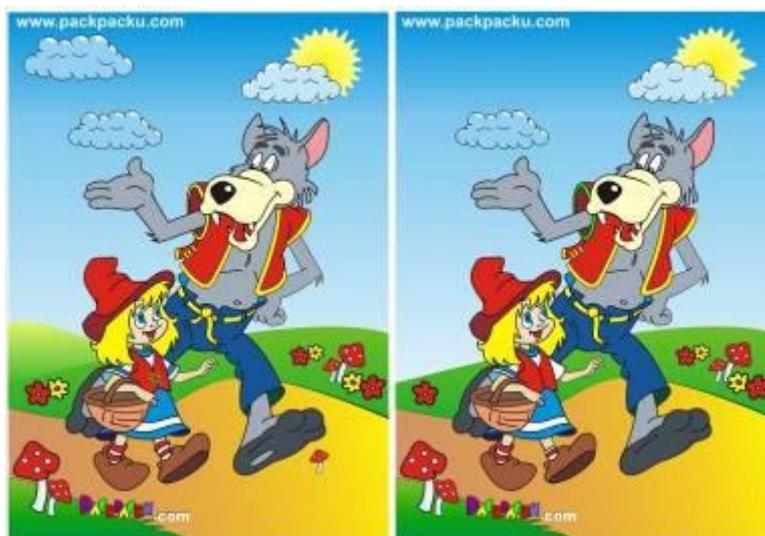


Рис.45.

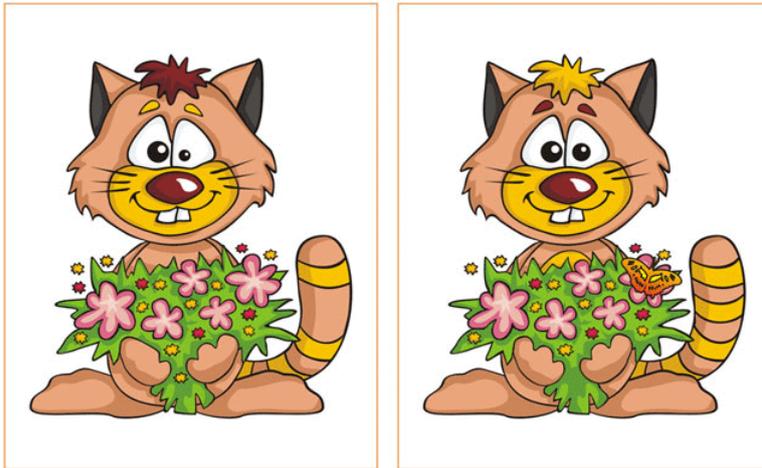


Рис.46.

### Дидактическая игра «Да – нет»

**Цель-** Учить детей мыслить, логично задавать вопросы, делать правильные умозаключения, сопоставив их с вопросами.

**Игровое правило:** на вопросы водящего можно отвечать только словами «да» или «нет».

**Ход игры:** Педагог сообщает детям правила игры и объясняет название:

- Почему эта игра так называется? Потому что мы с вами можем отвечать на вопросы водящего да или нет. Водящий выйдет за дверь, а мы договоримся, какой предмет мы ему загадаем. Он придет и будет у нас спрашивать, где находится предмет, какой он, для чего он нужен. Мы ему будем отвечать только двумя словами - да или нет. Сначала водящим будет педагог, который разъясняет, как логично задавать вопросы. Вопросы могут быть следующие: Этот предмет на полу? - Нет. На стене? - Нет. На потолке? - Да. Стекланный. – Да. Похож на грушу? - Да. Это лампочка. -

Да. Сначала рекомендуется узнавать, где находится предмет, потом какой он. Можно загадать любой предмет: тучи, небо, стол, стул, овощи, фрукты...

### Дидактическая игра «Похож – не похож»

**Цель** - учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

**Игровые правила:** для сравнения предметов по представлению брать только два предмета, отмечать как признаки сходства, так и различия.

**Ход игры:** Педагог, посадив детей в кружок или за столы, предлагает поиграть в игру, которая называется «Похож - не похож».

- Мы с вами учились описывать два предмета, рассказывать, чем они отличаются и чем похожи. Сегодня мы поиграем так: каждый задумает два предмета, вспомнит, чем они отличаются и чем похожи, расскажет нам, а мы угадаем.

Предметы могут быть такие: Два цветка, один с белыми лепестками и желтой серединкой, другой розовый, с красивыми душистыми лепестками и колпачками. Один полевой, другой растет на клумбе. (Ромашка и роза)

Два жука. Один маленький, красненький, с черными точечками, другой большой коричневого цвета. (Божья коровка и майский жук)

Животные. Оба проворные. Одно серого цвета, другое – рыжего. Живут в лесу, одно в норе, другое просто так бегаёт. Одно любит петушков, а другое нападает на стадо. (Лиса и волк).

Две машины. Одна пашет землю, другая возит грузы. Одна громко трещит, другая идет тихо. (Трактор и грузовик).

### Дидактическая игра «Было – будет»

**Цель** - Уточнить представления детей о прошлом, настоящем и будущем времени; совершенствовать умение детей отвечать на слова стихотворения словами «есть», «было», «будет».

**Игровое правило:** отвечать на слова стихотворения можно только словами: «есть», «было», «будет».

**Ход игры.** бросание и ловля мяча.

Педагог предлагает послушать коротенькое стихотворение и сказать, было или будет то, о чем в нем говорится: стихи А. Барто «Игрушки» хорошо служат этой цели. Например:

«Идет бычок, качается,

Вздыхает на ходу:

- Ой, доска кончается,

Сейчас я упаду!»

Дети говорят: «Качается» - это сейчас, а «упаду» - это еще будет. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду произносить слова, а вы отвечайте мне только одним словом из трех: «есть», «было», или «будет» - тем, которое подходит по смыслу». Воспитатель произносит глаголы в настоящем, прошедшем или будущем времени, дети отвечают. Эту игру можно усложнить, и тогда воспитатель будет произносить «есть», «было», «будет», а дети придумывать к ним другие, подходящие по смыслу слова, чтобы получилось предложение. Например, «будет» (мы поедем к бабушке, я пойду в первый класс и т.д.) Такая игра, закрепляя знания детей о временных формах глаголов, будет способствовать развитию быстроты мышления, сообразительности.<sup>14</sup>

**4.Игры с цветными крышками** – уникальный по своим дидактическим возможностям материал. «Почему именно крышки?» – спросите вы.

- Крышки легко брать руками, они не ломаются, поэтому их можно использовать долгое время.

- Крышки от пищевых продуктов, значит, допущены санитарными нормами.

- Играть крышками можно как за столом, так и на ковре.

**Цель** –развивать тонкую моторику, память, логическое мышление; игры учат детей рассуждать и анализировать, помогают запоминать и различать цвета

**Игра «Подбери цвета»** (рис. 47-49.).

**Цель** - знакомить детей с цветами путем подбора по образцу, обогащать активный словарь за счет названий цветов.



Рис.47. Рис.47.



Рис.48.

Рис.49.

**Игра «Украсим салфетку» (рис. 50.)**

**Цель** - закреплять умение детей подбирать фигуры, ориентируясь на цвет.

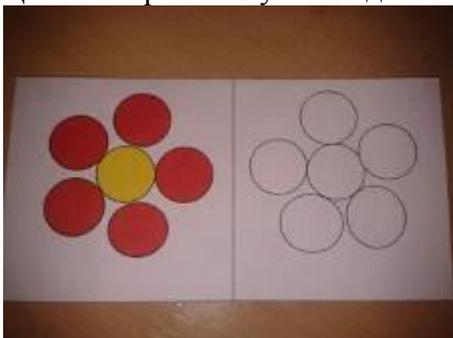


Рис.50.

**Игра «Заполни клеточки» (рис. 51.)**

**Цель** - продолжать учить детей решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации. Формировать навык самоконтроля и самооценки(учить логически объяснять свои действия).

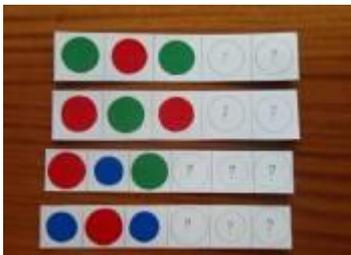


Рис.51.

**Игра «Расставь фигуры»**

**Цель** - продолжать учить детей решать логические задачи на основе словесной инструкции:

- Расставь кружки так, чтобы белый был между желтым и красным, а желтый был рядом с зеленым.
- Расставь кружки так, чтобы красный был между синим и зеленым, а зеленый был рядом с желтым.

**Дидактические игры и упражнения** - направлены на развитие у детей логического мышления, количественных, пространственных, временных представлений.  
**Цель** - упражнять детей в различении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений и т. д. Дидактические игры способствуют формированию новых знаний и способов действий, в связи с чем являются оптимальным средством обучения детей началам математики.

**1. Игры на поиск недостающих предметов**

**Задание:** Найди и покажи на чертеже 5 треугольников и 1 четырехугольник (рис. 52.)

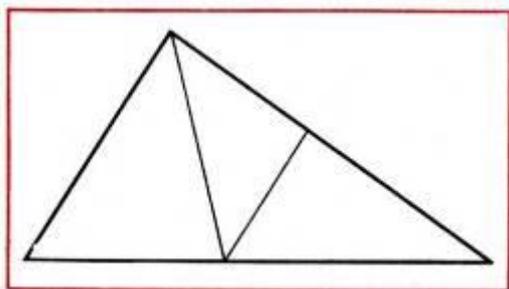
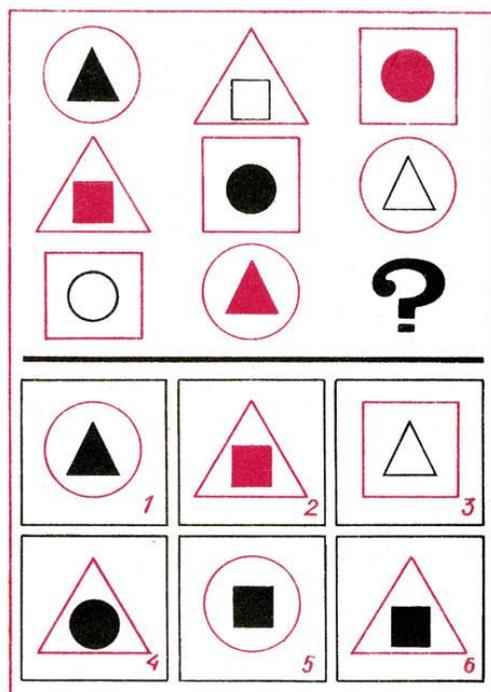


Рис.52.



**Задание:** Из фигур, представленных на карточках, выбрать ту, которую можно поместить вместо знака вопроса (рис. 53.)

Рис.53.

**Цель** - вызвать у детей интерес к решению задачи путем зрительного и мыслительного анализа рядов фигур по горизонтали, на основе проведенного анализа выбирать недостающую в третьем ряду фигуру из 6 фигур, изображенных ниже черты. Упражнять детей в доказательстве решения.

**Материал:** таблица и карточки с изображенными на них фигурами

**Ход работы.** Воспитатель обращает внимание детей на таблицу, предлагает рассмотреть ее, затем говорит: "Посмотрите внимательно на эту задачу, она нарисована, послушайте, я расскажу, как надо ее решать. Нужно рассмотреть первый, верхний ряд фигур (показывает), затем второй, средний. А в третьем ряду, нижнем одной фигуры не хватает. На ее месте стоит знак вопроса. Недостающую фигуру надо выбрать из фигур, нарисованных на карточках, и поместить на место недостающей, вот сюда (показывает)".

**Задание:** Даны 3 ряда изображений самолетов, отличающихся формой корпуса, крыльев, их окраской, количеством иллюминаторов. Недостающий самолет надо выбрать из 6 фигур, помещенных справа. Ответ обосновать, указывая признаки той фигуры, которая должна быть помещена в пустой квадрат. Это самолет с корпусом прямоугольной формы, с незакрашенными прямоугольными крыльями и одним иллюминатором (рис. 54.).

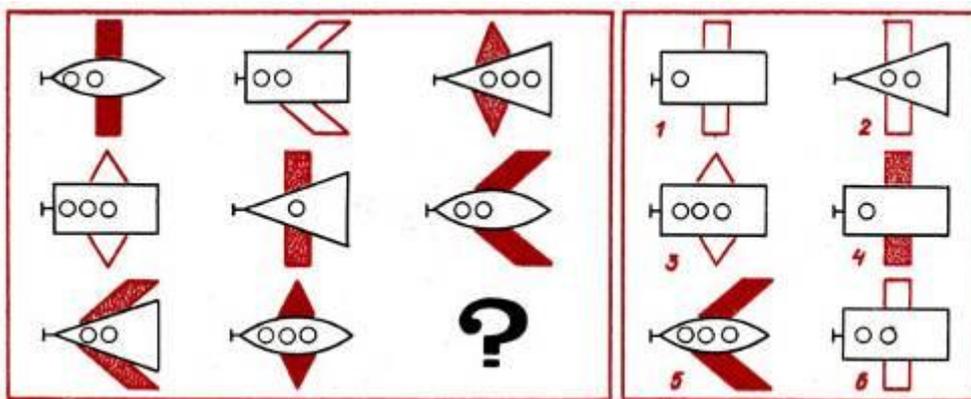


Рис.54.

**Задание:** Даны 3 ряда изображений кошек. Недостающую в третьем ряду фигуру надо найти на основе анализа, сравнения и обобщения рядов фигур по признакам: форма туловища, головы, количество усов и направление хвоста (рис. 55.).

Изображенные фигуры используются только, для подтверждения ответа, найденного на основе анализа фигур. Поэтому 6 фигур, данных для ответа, не следует показывать детям в ходе поисков решения задачи. Ребенок, назвавший, какой, фигуры не хватает, выбирает ее и показывает.

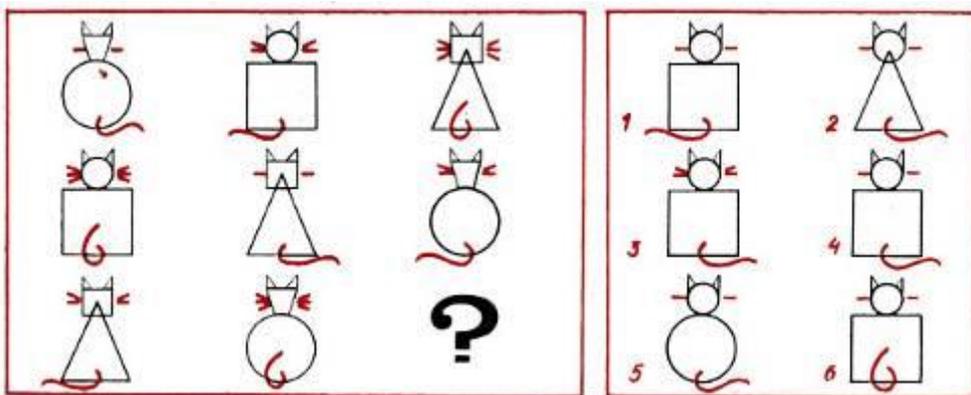


Рис.55.

**2.Игры на выделение общего признака** - задачи на поиск признака отличия наглядно представлены в графическом изображении, поэтому решение их осуществляется в

результате зрительного и мыслительного анализа. Усвоение способов решения задач зависит от умения детей воспринимать условие задач, анализировать их.

**Цель** - упражнять детей в последовательном анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных, фигурам каждой из групп, сопоставлении их, обосновании найденного решения.

Обучение детей решению задач на поиск признаков отличия должно быть направлено на формирование у ребят умений осуществлять последовательные мыслительные операции. Они заключаются в анализе и сравнении 2 групп фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных каждой группе, их сопоставлении, установлении на этой основе отличия фигур, составляющих ту и другую группу.

**Задание:** Даны задачи, представленные двумя группами фигур, по 6 в каждой. Найти, чем все 6 фигур одной группы отличаются от фигур другой группы (рис. 56.)

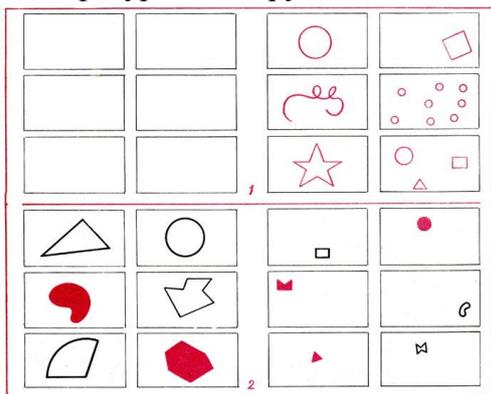
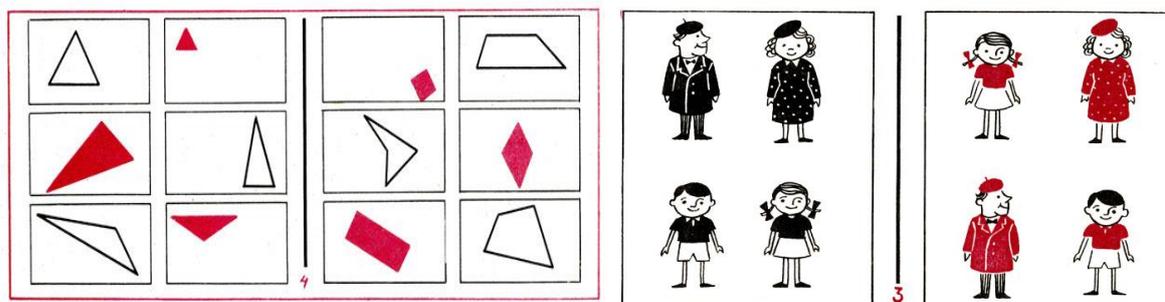


Рис.56.

**Задание:** Даны 2 группы изображений. Сравнивая их, найти один признак отличия всех



фигур одной группы от фигур другой (рис. 57 - 58.)

Рис.57.

Рис.58.

**Задание:** Рассмотреть фигуры и сказать, чем отличаются между собой группы фигур (рис.

59-

62.)

[16](#)

Рис

.59.

Рис

.60.

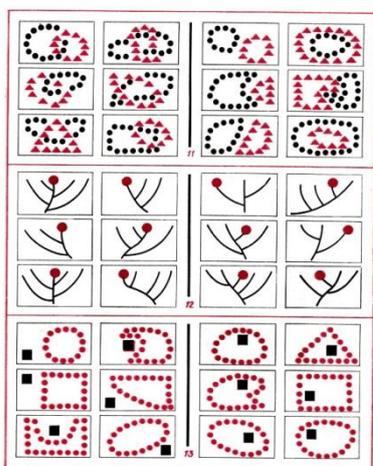
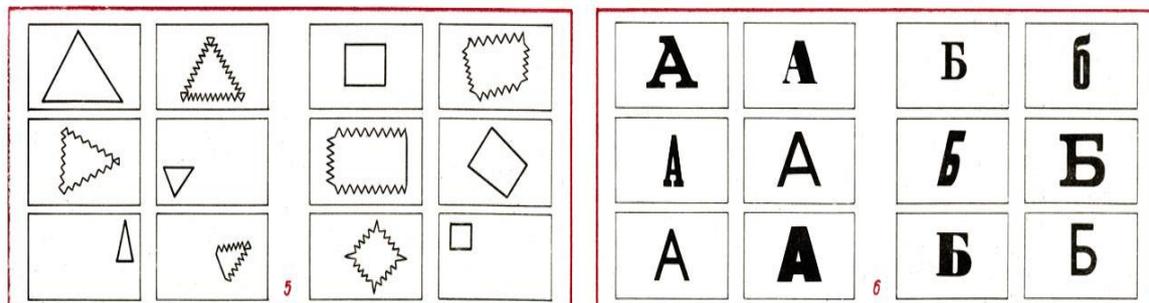


Рис.62.

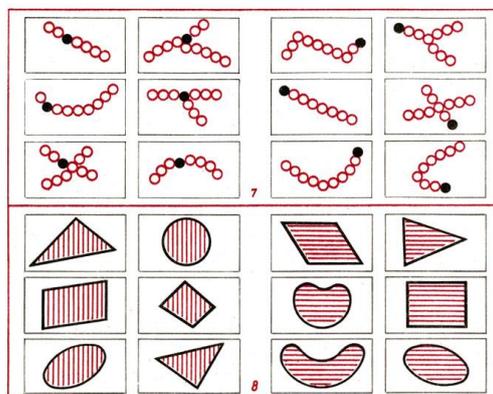


Рис.61.

### 3. Игры на определение правильной последовательности

#### Дидактическая игра «От зернышка до булочки»

**Цель** - закреплять и систематизировать знания детей о том, как выращивают и производят хлеб; активизировать в речи детей слова: сеялка, борона, элеватор, комбайн, завод и т. д.

#### Дидактическая игра «Сравни и заполни»

**Цель** – развивать умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

**Игровой материал.** Набор геометрических фигур.

**Правила игры.** Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игру можно повторить, расположив по другому фигуры и знаки вопроса

**Задание:** Расположи картинки в правильной последовательности (рис. 63 - 65.)<sup>17</sup>



Рис.63.

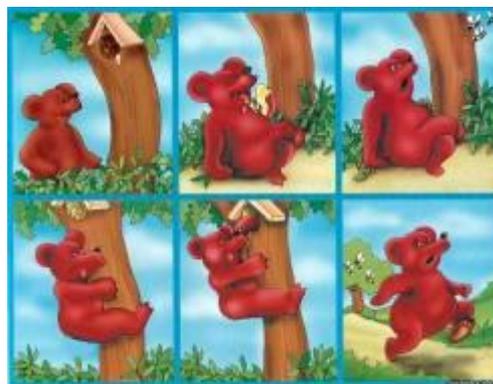


Рис.64.



Рис.65.

**4.Игры на передвижение с целью составления картинки, упорядочивания по признаку** - они представляют упрощенный вариант игры в "15". Изготовление их не представляет трудности. Подбирают 2 одинаковые картинки с изображением цветов, животных, предметов, имеющих форму квадрата или прямоугольника и неглубокую коробку такого же размера - игровое поле. Одну картинку разрезают на 9 равных частей, вторая является образцом.

Разрезанную на 9 частей картинку помещают в игровое поле. Одну из частей, на которой нет изображения, убирают. Части меняют местами так, чтобы изображение и порядок расположения частей нарушался.

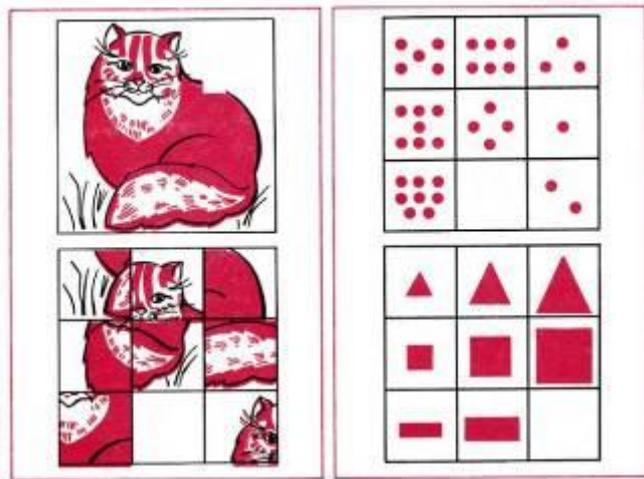


Рис.66.

**Цель игры** состоит в восстановлении картинки передвижением частей, используя пустую клетку.

**Правила игры.** Перестановку квадратов (частей) осуществляя передвижением фигур. Нельзя брать их в руки и перекладывать.

На рисунке 66 представлены разные варианты игр на передвижение. Кроме восстановления образа изображения, можно предложить детям расположить числовые фигуры по порядку, геометрические фигуры в порядке увеличения размеров. В этих играх расположение частей упорядочивается по горизонтали.

**Назначение.** Развитие образного и логического мышления, комбинаторных способностей, смекалки и находчивости, умения планировать ход поисков.

**Руководство.** Показать ребенку картинку-образец и предложить составить такую же из частей, меняя их местами. Включиться в игру, совместно с играющими выбирать возможные варианты передвижения. Предложить ребенку игровое поле с правильно расположенными первыми 2-3 квадратами (частями). Он должен продолжить упорядочивание или составление картинки.

#### 4. Игры на выделение лишнего

Какая фигура здесь лишняя и почему? На основе зрительного анализа, сопоставления надо найти предмет, который не должен быть помещен на таблице, и обосновать выбор (рис. 67-70).

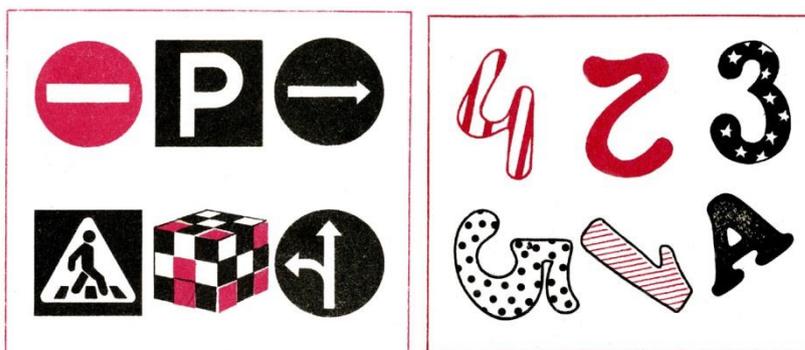


Рис.68.

Рис.67.

Какой предмет «лишний»?

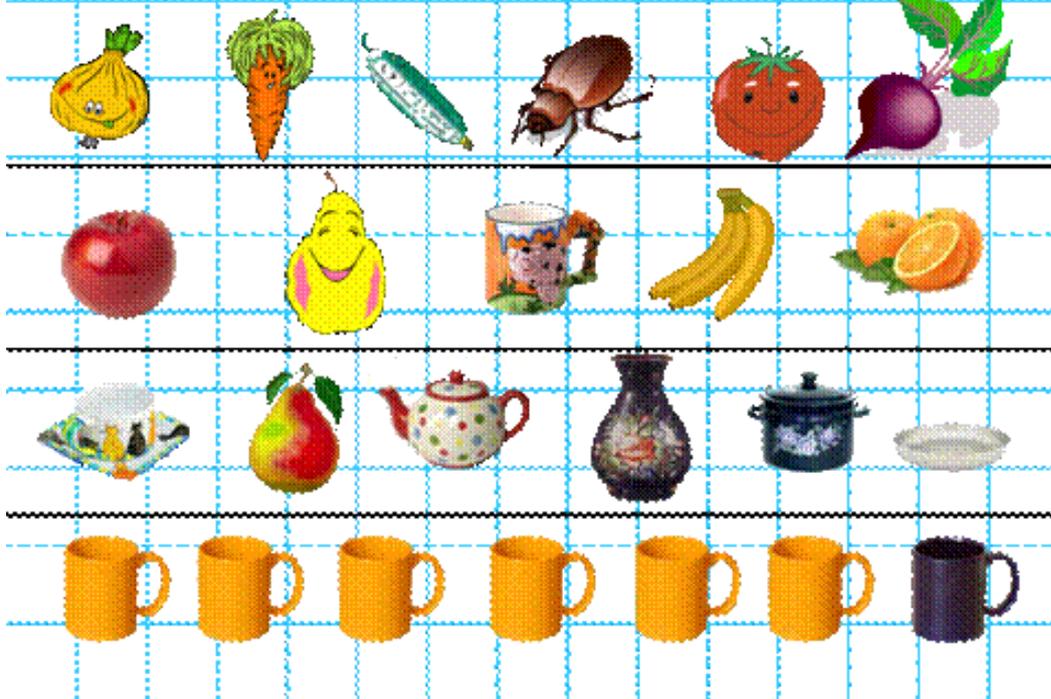


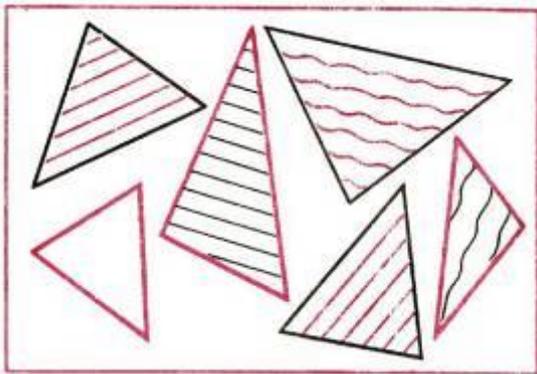
Рис.69.



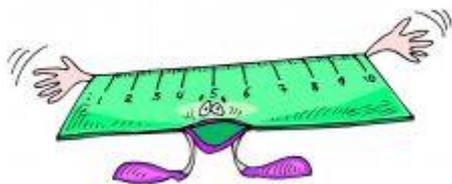
Рис.70.

### 5. Игры на развитие внимания, памяти, воображения,

**Задание:** Найди 2 одинаковых предмета. Рассмотрев и сравнив предметы, надо найти фигуры, одинаковые по цвету, форме, величине и другим характерным признакам (рис. 71-72.).<sup>18</sup>



## Подборка математических загадок с ответами



Загадки про математические принадлежности, про знаки математических действий, загадки о геометрических фигурах, отрезках, прямых.

Черти с ней скорей-ка!

Поля без труда

Проведет вам... (линейка)

\* \* \*

Три стороны и три угла.

И знает каждый школьник:

Фигура называется,

Конечно, ... (треугольник)

\* \* \*

Чтобы сумму получить,

Нужно два числа... (сложить)

\* \* \*

Если что-то забираем,

Числа, дети,... (вычитаем)

\* \* \*

Если больше раз так в пять,  
Числа будем... (умножать)  
\* \* \*

Если меньше, стало быть,  
Числа будем мы... (делить)  
\* \* \*

Если попадет в дневник —  
Провинился ученик:  
Длинный нос, одна нога,  
Будто Бабушка-Яга.  
Портит в дневнике страницу  
Всем отметка... («единица»)  
\* \* \*

Длинный нос, как клюв у птицы —  
Это цифра... («единица»)  
\* \* \*

Колами, что в моей тетрадке,  
Я выстрою забор на грядке.  
Я получать их мастерица,  
Моя отметка... («единица»)  
\* \* \*

За отметку эту будет  
Дома мне головомойка.  
Я скажу вам по секрету:  
Получил в тетради... («двойку»)  
\* \* \*

Цифра с буквой «З» похожи,  
Как двойняшки, посмотри.  
Даже перепутать можно  
Букву «З» и цифру... («три»)  
\* \* \*

Столько ножек у стола  
И углов в квартире,  
Догадались, детвора?  
Их всегда... (четыре)  
\* \* \*

Отметки лучше не сыскать!  
«Отлично» — это значит ... («пять»)  
\* \* \*

Разрешил сегодня мама  
После школы мне гулять.  
Я — не много и не мало —  
Получил отметку... («пять»)  
\* \* \*

У цифры голова — крючок,  
И даже брюшко есть.  
Крючок похож на колпачок,  
И эта цифра... («шесть»)  
Перекладину вдоль тела

Цифра на себя надела.  
По ветру косынка развевается.  
Как, скажите, цифра называется? («Семь»)  
\* \* \*

Так похожа на матрешку —  
Туловище с головешкой.  
— Что за цифра? — Сразу спросим.  
— Ну конечно, цифра... («восемь»)  
\* \* \*

Появилась вдруг в тетрадке  
«Шесть» на голове — ... (девятка)  
\* \* \*

Думает он, что король,  
А на самом деле — ... (ноль)  
\* \* \*

У нее нет ничего:  
Нет ни глаз, ни рук, ни носа,  
Состоит она всего  
Из условия с вопросом. (Задача)  
\* \* \*

Знает это целый мир:  
Угол мерит... (транспортир)  
\* \* \*

Задача, где нужно соображать.  
Возможно, ее не придется решать.  
Нужны здесь не знания, а смекалка,  
И не поможет в решении шпаргалка.  
Если случится в уме вдруг поломка,  
Нерешенной останется... (головоломка)  
\* \* \*

Ученик я хоть куда,  
Не балую никогда,  
Хоть я и не пионер,  
Но ребятам всем... (пример)  
\* \* \*

Выполнил в тетради я  
Четко, словно ритм,  
Друг за другом действия.  
Это... (алгоритм)  
\* \* \*

Я с большим старанием  
Выполнил... (задание)  
\* \* \*

Эти знаки только в паре,  
Круглые, квадратные.  
Мы все время их встречаем,  
Пишем многократно.  
Закключаем, как в коробки,  
Числа в... (скобки)

\* \* \*

Это величина.

И только она одна  
Размер поверхностей измеряет,  
В квадрате определяет. (Площадь)

\* \* \*

В граммах, килограммах тоже  
Измерять ее мы можем. (Масса)

\* \* \*

Есть отрезок длинный, есть короче,  
По линейке его чертим, между прочим.  
Сантиметров пять — величина,  
Называется она... (длина)

\* \* \*

Математики урок.  
Только прозвенел звонок,  
Мы за партами, и вот  
Начинаем устный... (счет)

\* \* \*

Нужно объяснять кому-то,  
Что такое час? Минута?  
С давних пор любое племя  
Знает, что такое... (время)

\* \* \*

Он точку окружности соединяет  
С центром ее — это каждый ведь знает.  
Он буквою «г» обозначается.  
А вы мне скажите, как он называется? (Радиус окружности)

\* \* \*

Неизвестное X, неизвестное Y,  
Их можно в равенствах повстречать.  
И это, ребята, скажу вам, не игры,  
Здесь нужно решение всерьез отыскать.  
С неизвестными равенства, без сомнения,  
Называем, ребята, мы как? (Уравнения)

\* \* \*

Три плюс три и пять плюс пять,  
Нужно это сосчитать.  
Есть знак «плюс» и знак «равно»,  
Может, «минус» — все равно.

Складываем, вычитаем,  
Так... мы решаем. (примеры)

\* \* \*

Чтобы правильно считать,  
Нужно знаки эти знать.  
Десять их, но знаки эти  
Сосчитают всё на свете. (цифры)

\* \* \*

Арифметическое действие,

Обратное сложению,  
Знак «минус» в нем задействован,  
Скажу вам без сомнения.  
А в результате разность —  
Не зря мои старания!  
Пример решил я правильно,  
И это... (вычитание)

\* \* \*

По-латыни это слово «меньше» означает,  
А у нас-то этот знак числа вычитает. (Минус)

\* \* \*

Числа плюсом прибавляем  
И ответ потом считаем.  
Если «плюс», то, без сомнения,  
Это действие —... (сложение)

\* \* \*

Быстрота перемещения  
Созвучна слову «ускорение».  
Ответьте, дети, мне сейчас,  
Что значит 8 метров в час? (Скорость)

\* \* \*

Если два объекта друг от друга далеко,  
Километры между ними вычислим легко.  
Скорость, время — величины знаем,  
Их значения теперь перемножаем.  
Результат всех наших знаний —  
Посчитали... (расстояние)

\* \* \*

Хожу и повторяю,  
И снова вспоминаю:  
Дважды два — четыре,  
Пятью три — пятнадцать.  
Чтобы все запомнить,  
Нужно постараться.  
Это достижение —... (таблица умножения)

\* \* \*

Он двуногий, но хромой,  
Чертит лишь ногой одной.  
В центр встал второй ногой,  
Чтоб не вышел круг кривой. (Циркуль)

\* \* \*

Вместимость тела, часть пространства  
в нем  
Как называем мы? Понятно, то... (объем)

\* \* \*

В нем четыре стороны,  
Меж собою все равны.  
С прямоугольником он брат,  
Называется... (квадрат)

\* \* \*

Циркуль, наш надежный друг,  
Вновь в тетради чертит... (круг)

\* \* \*

Начинаем мы считать:  
Раз, два, три, четыре, пять...  
Если пальцев не хватает,  
Мне подружки сосчитают.  
Их на парте разложу,  
И любой пример решу. (Счетные палочки)

\* \* \*

Хоть куда ее веди,  
Это линия такая,  
Без конца и без начала,  
Называется... (прямая)

\* \* \*

Он ограничен с двух сторон  
И по линейке проведен.  
Длину его измерить можно,  
И сделать это так несложно! (Отрезок)

\* \* \*

Знает каждый карапуз:  
Знак сложенья — это... («плюс»)

\* \* \*

Он состоит из точки и прямой.  
Ну, догадайтесь, кто же он такой?  
Бывает, в дождик он пробьется из-за туч.  
Теперь-то догадались? Это... (луч)

\* \* \*

Мы на математике время изучали,  
О минутах и секундах все-все-все узнали.  
И можем вам сказать сейчас,  
Что 60 минут есть... (час)

\* \* \*

У треугольника их три,  
Но их четыре у квадрата.  
У всех квадратов меж собой они равны.  
О чем я, догадаетесь, ребята? (Стороны)

\* \* \*

Он развернутый бывает,  
Острый может быть, тупой.  
Как два луча, ребята, называют,  
Идущие из точки из одной? (Угол)  
Длинноногий фигурист  
Исчертил тетрадный лист!  
Что ни танец - то кружок!  
Как зовут его, дружок?  
Циркуль

Не со зла он отнимает,  
Просто свой долг выполняет.  
Отнимать большой мастак  
Этот всем знакомый знак.

Минус

Что за «ломанные числа»

Раньше были на Руси?

Математика об этом

Хорошенько расспроси.

Дроби

Меня как будто нет.

Кто я? Ты дай ответ!

Пустое место я?

Нет, нет, мои друзья!

Со мною единица

В десятку превратится.

И сотней она станет,

Коль с братом справа встанем.

Ноль

Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет)

Около столовой, где обедали лыжники, пришедшие из похода, стояли 20 лыж, а в снег было воткнуто 20 палок. Сколько лыжников ходило в поход? (10 лыжников)

Бабушка вязала внукам шарфы и варежки. Всего она связала 3 шарфа и 6 варежек.  
Сколько внуков у бабушки? (3 внука)

Дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка тянули-тянули репку и, наконец, вытянули.  
Сколько глаз смотрело на репку? (12 глаз)

Один кирпич весит 1 килограмм и еще полкирпича.

Сколько весит один кирпич? (2 кг)

Кузнец подковал тройку лошадей. Сколько подков пришлось ему сделать? (12 подков)

Узнав о дне рождения ослика Иа-Иа, Винни-Пух решил подарить ему несколько горшочков меда. Придя домой, он обнаружил, что у него есть 25 горшочков. Мед из 15 горшочков он тут же съел, а остальные захватил с собой. По дороге он съел мед еще из 3.  
Сколько горшочков с медом все-таки получил в подарок ослик Иа-Иа? (7)

Подведение итогов, у кого больше всех правильных ответов, тот и победитель.