|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка № 1****«Дострой дом»****Дидактическая задача:**Учить передавать симметричное строениедома, ориентируясь на его половину, замечатьразличия в деталях *(форма и величина окон, дверей и др.)*.**Материал:**Карточки с изображением половинок домов разнойархитектуры и цвета, стенные блоки с окнами илидверьми разной формы и величины, и половинки крыш.Карточки с контурным изображением целых домов исвободные карточки такой же величины, разделенныелинией пополам.**Описание игры:**Ведущий распределяет **играющих на две команды и**предлагает сесть за стол напротив друг друга.На общий поднос кладет стенные блоки для всех домов иполовинки крыш. Каждому **ребенку** дают картинку с изображением однойполовины дома, а другая изображена контурно (все домаразной архитектуры).Нужно самостоятельно собрать вторую половину дома.Затем поменяться "местами" друг с другом, и закончить"строительство" дома своего партера, так чтобы домполучился симметричным.По окончании работы проверить по карточке правильноли выполнено задание. | **Карточка № 2****Есть у тебя или нет?*****Цель:***Учить детей узнавать знакомые по форме предметы наощупь.***Материал:***Две муфточки; два набора предметов простой формы (шарик, яблоко, груша, яйцо, лимон, пирамидка, кубик, кирпичик и др.); коробка.***Ход:***Вариант 3.**(ст., подг. гр)**первый играющий не называет деталь, а описывает ее. Например: «У меня деталь, в которой две стороны – треугольники, а три стороны – прямоугольники». Второй играющий называет деталь и ищет ее в своей муфточке. После этого оба игрока достают детали и проверяют правильность решения задачи.        **Карточка № 3****Обводилки.*****Цель:***Знакомить детей с возможностью геометрических фигур «превращаться» в различные предметы. Развитие воображения. Развития словаря. Подготовка руки к письму.*Материал:*Геометрические фигуры. Цветные карандаши.*Ход:*Воспитатель рассказывает детям какую-нибудь историю или сказку (тема выбирается педагогом). Затем детям дается геометрическая фигура (или несколько), предлагается обвести ее и дорисовать так, чтобы получился герой истории или предмет.*Примечании:*Игра может быть использована во всех возрастных группах. |
| **Карточка № 4****Архитектор.***Цель:*Развивать умение составлять сериационный ряд. Упражнять ребенка в умении создавать план постройки.*Материал:*Полоски разной длины (до 10 градаций); лист бумаги, простой карандаш.*Ход:*Вариант 1**. (ср., ст. гр.)**Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям разложить их по порядку: от самой маленькой до самой большой или от самой большой до самой маленькой.Вариант 2. **(ст., подг. гр.)**Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям нарисовать план лестницы, не трогая полосок. Затем, предложить взять полоски и выстроить лестницу по плану. | **Карточка № 6****Узнай предмет.***Цель:*Узнавать схематично изображенный предмет. Строить предмет из деталей строителя; составлять из геометрических фигур.*Материал:*Схематичные изображения различных предметов; геометрические фигуры; строительные детали.*Ход:*Вариант 1.**(ср. гр.)**Ребенку показать картинку со схематично изображенным предметом. Ребенок называет предмет, говорит из каких геометрических фигур его можно составить и составляет его.Вариант 2. **(ст., подг. гр.)**Ребенок узнает схематично изображенный предмет и строит его из деталей строителя, самостоятельно подбирая необходимые детали. |
| **Карточка № 5****Узнай, что изменилось? (ст., подг.гр.)***Цель:*Упражнять детей в правильном определении пространственного расположения предметов: справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около и др. Развивать наблюдательность, активное запоминание. Закреплять название геометрических фигур или строительных деталей.*Материал:*Геометрические фигуры или детали деревянного конструктора; Петрушка; ширма.*Ход:*Дети помогают Петрушке разобраться, где стоят предметы. За ширмой предметы меняются местами. Называют изменение в расположении предметов только те дети, на кого укажет Петрушка.*Усложнение:*Увеличивается количество деталей; меняется местами более двух предметов. | **Карточка № 7**        **Что такой длины? Ширины? Высоты? (ст., подг. гр.)***Цель:*Учить детей обращать внимание не только на общую величину предмета, но и на отдельные её параметры – длину, ширину, высоту.*Материал:*Полоски разной длины.*Ход:*Взрослый загадывает какой – нибудь предмет (например: стол) и делает узкую бумажную полоску, равную его длине. Чтобы отгадать загаданное, ребенку надо будет сравнить длину разных предметов в группе с этой полоской. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту и следующий, измерив его ширину. |
| **Карточка № 8****Горячо – холодно. (ст. возр.)***Цель:*Закреплять у детей название деталей деревянного конструктора. Развивать связную речь.*Материал:*Детали конструктора; матрешка.*Ход:*Рассмотреть с детьми детали, поставить их так, чтобы они были хорошо видны и, чтобы к ним можно было подойти.В. – сегодня мы поиграем в игру «Горячо – холодно». Выберем водящего. Он выйдет за дверь, а мы спрячем матрешку за какую – нибудь деталь. Если он увидит за какой деталью матрешка, то должен назвать её, и только после этого её можно будет взять. Мы будем помогать водящему, если он ушел далеко – скажем: «Холодно», если близко – «Тепло», если совсем близко – «Горячо».Ведущего выбирают считалкой. Количество деталей зависит от возраста и степени подготовленности детей. | **Карточка № 10****Найди постройку по описанию.***Цель:*Учить находить постройку по описанию; развивать наблюдательность; учить описывать постройку, не называя её; воспитывать выдержку.*Материал:*Готовые постройки (в подг.гр. можно использовать объемные схемы); игрушка Буратино.*Ход:*Воспитатель вместе с Буратино и детьми рассматривает постройки. При этом воспитатель обращает внимание из каких деталей состоит постройка, как они расположены относительно друг друга, какие есть функциональные части, для чего этот предмет нужен.В. – Сейчас мы с Буратино загадаем одну из построек, и Буратино вам про нее расскажет. Назовет загаданную постройку тот, на кого укажет Буратино. Буратино описывает постройку – дети угадывают.Вариант.Ребенок описывает постройку. Буратино угадывает. Игра продолжается до тех пор, пока все постройки не будут угаданы. Затем Буратино предлагает детям мелкие игрушки чтобы обыграть постройки. |
| **Карточка № 9****Счастливый остров. (ст. возр.)***Цель:*Развитие воображения. Умение работать в команде. Закрепление названий геометрических фигур.*Материал:*Разноцветные геометрические фигуры и их части.*Ход:*Педагог определяет тему. Дети совместно создают постройку. Постройка должна соответствовать характеру темы. | **Карточка № 11****Отгадай что построено?**Цель: **развивать приём синтеза через анализ** предложенных построек.Нужно: из трёх изображений замков, состоящих из разных фигур, раскрасить только тот, который состоит из предложенных фигур. |
| **Карточка № 12****Разные дома. (ст. возр.)***Цель:*Учить детей сравнивать рисунок и чертеж (схема) предмета.*Материал:*Карточки с контурными изображениями построек сложной формы (дома с разными крышами, пристройками). Детям предлагаются 4 схемы. По три детализированных картинки к каждой схеме. В каждой картинке есть небольшое расхождение со схемой: отличие в форме крыши одной из пристроек, в расположении пристроек, в их высоте и др.*Ход:*Взрослый рассказывает детям, что однажды строители строили по чертежу дом и допустили небольшие ошибки. И хоть дома получились красивые, они все же немного отличались от чертежа. Предлагает рассмотреть каждую постройку и найти неточности. Воспитатель показывает детям первую схему и картинку к ней. Дети находят ошибку. Затем педагог показывает следующую картинку к этой же схеме, потом третью. Далее переходят ко второй схеме и рассматривают последовательно ещё три картинки. Если дети не могут найти правильный ответ, воспитатель помогает им. Точно так же рассматриваются остальные рисунки и чертежи.В этой игре можно использовать самые разные чертежи и рисунки. | **Карточка № 13**        **Угадай – ка. (ст. возр.)***Цель:*Обучение детей при анализе предмета придерживаться определенного плана, т.е. последовательной постановки серии вопросов сначала общего характера – о назначении предмета, его внешнем облике в целом, затее более конкретных – о частях предмета, их особенностях и строении.*Материал:*Набор рисунков, изображающих различные предметы, постройки (избушка на курьих ножках, самолет, качели, ледяной дворец, мост и др.)*Ход:*Картинки расположены перед детьми. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Угадай – ка». Он будет отгадывать предмет, который дети выберут сами из нескольких изображенных на картинках. Взрослый задает вопросы, а дети отвечают только «да» или «нет». Вопросы могут быть примерно такими: «Это обычный предмет? – Нет. Это сказочный предмет? – Да. Он служит для передвижения? – Нет. В нем живут? – Да. Он на курьих ножках? – Да. Это изба бабы Яги? – Да». |
| **Карточка № 14**«**Построй по модели»**Цель игры: учить детей строить конструкции по готовоймодели.Материал: объемные модели, строительныйконструктор.Ход игры. Соорудите из строительного материаланесложные конструкции и обклейте их бумагой илитканью, получатся объемные модели. Общеепредставление о конструкции есть, а вот из какихдеталей она собрана, надо догадаться. Предложитедетям соорудить постройки по этим моделям. (Детиподготовительной группы конструируют поизображенным нерасчлененным объемным моделямболее сложные конструкции.) | **Карточка № 16**        «**Создай схему»****Цель игры**: развитие логического мышлениядошкольников.Материал: плоскостные геометрические фигуры,фломастеры, листы бумаги, контурные схемы,строительные наборы.Ход игры. Предложите детям выложить на бумаге изпредварительно вырезанных картонных геометрическихфигур различные несложные изображения построек (видспереди), затем обвести все фигуры фломастерами -получатся схемы. Их можно использовать в качествепособий по плоскостному моделированию (Детямподготовительной группе предлагают создаватьконтурные схемы, обводя не каждую геометрическуюфигуру, а общий контур объединенных в модели фигур.)Затем дети получают задание расчленитъ данные схемы,конкретизировать их (раскрасить). Усложнение:предлагается соорудить постройки по контурнымсхемам. |
| **Карточка № 15****«Моделирование по схеме»**Цель игры: Обучение детей моделированию по схеме.Материал: карточки с изображением геометрическихфигур и схем сооружений, строительные детали.Ход игры. Детям предлагают две карты: на однойизображены геометрические фигуры, на другой - схемысооружений. Дается задание - отобрать по схеменеобходимые фигуры и приступить к моделированию.Задание можно усложнить, предложив вместогеометрических фигур строительные детали. | **Карточка № 17****«Ошибки в узоре»**Цель игры: развитие логического мышления детей.Материал: Карточки с изображением геометрическихфигур.Ход игры. На карточке изображен узор изгеометрических фигур. Детям предлагают рассмотретьего и найти ошибки, нарушающие симметричностьузора. После чего задают вопросы: «Из каких фигурсоставлен узор? Сколько фигур в верхнем ряду, внижнем, ромбов, треугольников, квадратов, овалов?» |
| **Карточка № 18****«Составь из палочек»**Цель игры: упражнять детей в составлении геометрических фигур из счетных палочек.Материал: счетные палочки.Ход игры: Дошкольников упражняют в составлении геометрических фигур из счетных палочек.1 «Составь фигуру из трех (четырех, пяти, шести)  палочек».2 «Составь два равных треугольника из пяти палочек».3.«Построй три квадрата из десяти палочек (способом пристраивания одной фигуры к другой)». | **Карточка № 21****«Найди ошибку»**Цель игры: развитие логического мышления детей.Материал: карточки с изображением геометрическихфигур.Ход игры. Детям предлагают карточку, на нейизображены геометрические фигуры, внутри которыхгеометрическое тело. Причем одна из гранейгеометрического тела должна иметь форму фигуры, накоторой нарисовано тело. Необходимо найти ошибку визображении. |
| **Карточка № 19****«Роботы»**Цель игры: развитие логического мышления детей.Материал: карты с изображением роботов.Ход игры. На карте нарисованы роботы, собранные изстроительных деталей. Детям предлагают ответить навопросы.1 «Сколько роботов изображено''.2 «Найди двух роботов, собранных из одинаковых поформе деталей».3 «Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет удругих».4 «Каких роботов можно построить из строительныхдеталей, а каких нельзя?» | **Карточка № 22****«Меняясь местами»**Цель игры: развитие памяти и логического мышлениядетей.Материал: листы бумаги, строительные детали,фломастеры.Ход игры. Играют двое. Детей сажают спиной друг кдругу и предлагают разместить на листе бумаги мелкиестроительные детали, поставленные плотно друг к другутак, чтобы каждая деталь соприкасалась с поверхностьюлиста одной из граней, и обвести получившуюся фигуруфломастером. Затем снять с листа детали, поменятьсяместами и вновь установить их на листе бумаги точновнутри контура. Задание тем сложнее, чем большедеталей предлагается. |
| **Карточка № 20**«**Что изменилось»**Цель игры: развитие логического мышления детей.Материал: строительные детали.Ход игры. Перед ребенком расставляют строительные детали. Просят запомнить, сколько их и как они стоят.Затем предлагают отвернуться и убирают какую-либо деталь (устанавливают детали в ином положении на плоскости стола, меняют их местами, добавляют новые).Затем дошкольник отмечает, что изменилось. | **Карточка № 23****«Разрежь и сложи»**Цель игры: развитие воображения и логического мышления детей.Материал: плотная бумага, ножницы.Ход игры. Детям предлагают вырезать из плотной бумаги любую геометрическую фигуру, разрезать ее на несколько разных по размеру частей, а затем сложить снова. Детям дают возможность установитьзакономерность: чем больше получается частей, тем труднее сложить фигуру, но зато можно больше создать новых образов. Задание можно усложнить, предложив ребятам поменяться вырезанными фигурками. |
| **Карточка № 24** **«Моделирование»**Цель игры: развитие воображения и логического мышления детей.Материал: плоскостные геометрические фигуры, листы бумаги, карандаши.Ход игры. Предложите детям моделировать с помощью бумажных геометрических фигур, нарисованные ими или выполненные в технике аппликации сооружения (дворцы, соборы). Затем делать схемы и  использовать их для конструирования данных объектов. | **Карточка № 27****«Выложи предмет, используя все детали».**Большое значение уделяется в дошкольном возрасте конструктивной деятельности, т. к. она активно формирует **приём синтеза**. Сначала по образцу, то есть выполнение **заданий по типу***«Делай как я»*, затем по памяти, и наконец, самостоятельно конструирует. |
| **Карточка № 25**. **Выложить из геометрических фигур предметы.****Цель:** формировать умение конструировать по образцуВариант 1. Выложить фигуру кошки по образцуВариант 2. Выложить по словесной инструкции: грузовую машину; клоуна; собачку и т. д. | **Карточка № 28****Цель.**Развитию аналитико- синтетических умений хорошо способствуют такие математические игры, как: квадрат Воскобовича, *«Колумбово яйцо»*, *«Танграмм»*, *«Вьетнамская игра»*, блоки Дьенеша, *«Волшебный квадрат»* (образцы выкладывания из деталей *«Волшебного квадрата»* ) и т. д. |
| **Карточка № 26****«Найди закономерность и  продолжи ряд».**Цель: **развивать** умение выделять существующую закономерность.Вариант 1. *«Нарисуй бусы»*.Вариант 2. *«Раздели фигуры»*. | **Карточка № 29****«Где спрятались восьмёрки?»****Цель:** **развивать умение выделять заданный элемент***(часть)* из целого объекта *(группы объектов)*.Счётные палочки — это незаменимый дидактический **материал**, предназначенный для обучения **математике**, **развития** зрительного восприятия, мыслительных операций, в том числе **анализа и синтеза**, **развития** мелкой моторики руки. Основные особенности данного дидактического **материала — абстрактность**, универсальность, высокая эффективность. |