|  |  |
| --- | --- |
| **Карточка № 1**  **«Дострой дом»**  **Дидактическая задача:**  Учить передавать симметричное строение  дома, ориентируясь на его половину, замечать  различия в деталях *(форма и величина окон, дверей и др.)*.  **Материал:**  Карточки с изображением половинок домов разной  архитектуры и цвета, стенные блоки с окнами или  дверьми разной формы и величины, и половинки крыш.  Карточки с контурным изображением целых домов и  свободные карточки такой же величины, разделенные  линией 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 и  половинки крыш. Каждому **ребенку** дают картинку с изображением одной  половины дома, а другая изображена контурно (все дома  разной архитектуры).  Нужно самостоятельно собрать вторую половину дома.  Затем поменяться "местами" друг с другом, и закончить  "строительство" дома своего партера, так чтобы дом  получился симметричным.  По окончании работы проверить по карточке правильно  ли 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 готовой  модели.  Материал: объемные модели, строительный  конструктор.  Ход игры. Соорудите из строительного материала  несложные конструкции и обклейте их бумагой или  тканью, получатся объемные модели. Общее  представление о конструкции есть, а вот из каких  деталей она собрана, надо догадаться. Предложите  детям соорудить постройки по этим моделям. (Дети  подготовительной группы конструируют по  изображенным нерасчлененным объемным моделям  более сложные конструкции.) | **Карточка № 16**  «**Создай схему»**  **Цель игры**: развитие логического мышления  дошкольников.  Материал: плоскостные геометрические фигуры,  фломастеры, листы бумаги, контурные схемы,  строительные наборы.  Ход игры. Предложите детям выложить на бумаге из  предварительно вырезанных картонных геометрических  фигур различные несложные изображения построек (вид  спереди), затем обвести все фигуры фломастерами -  получатся схемы. Их можно использовать в качестве  пособий по плоскостному моделированию (Детям  подготовительной группе предлагают создавать  контурные схемы, обводя не каждую геометрическую  фигуру, а общий контур объединенных в модели фигур.)  Затем дети получают задание расчленитъ данные схемы,  конкретизировать их (раскрасить). Усложнение:  предлагается соорудить постройки по контурным  схемам. |
| **Карточка № 15**  **«Моделирование по схеме»**  Цель игры: Обучение детей моделированию по схеме.  Материал: карточки с изображением геометрических  фигур и схем сооружений, строительные детали.  Ход игры. Детям предлагают две карты: на одной  изображены геометрические фигуры, на другой - схемы  сооружений. Дается задание - отобрать по схеме  необходимые фигуры и приступить к моделированию.  Задание можно усложнить, предложив вместо  геометрических фигур строительные детали. | **Карточка № 17**  **«Ошибки в узоре»**  Цель игры: развитие логического мышления детей.  Материал: Карточки с изображением геометрических  фигур.  Ход игры. На карточке изображен узор из  геометрических фигур. Детям предлагают рассмотреть  его и найти ошибки, нарушающие симметричность  узора. После чего задают вопросы: «Из каких фигур  составлен узор? Сколько фигур в верхнем ряду, в  нижнем, 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 геометрических  фигур.  Ход игры. Детям предлагают карточку, на ней  изображены геометрические фигуры, внутри которых  геометрическое тело. Причем одна из граней  геометрического тела должна иметь форму фигуры, на  которой нарисовано тело. Необходимо найти ошибку в  изображении. |
| **Карточка № 19**  **«Роботы»**  Цель игры: развитие логического мышления детей.  Материал: карты с изображением роботов.  Ход игры. На карте нарисованы роботы, собранные из  строительных деталей. Детям предлагают ответить на  вопросы.  1 «Сколько роботов изображено''.  2 «Найди двух роботов, собранных из одинаковых по  форме деталей».  3 «Покажи, у какого робота есть деталь, которой нет у  других».  4 «Каких роботов можно построить из строительных  деталей, а каких нельзя?» | **Карточка № 22**  **«Меняясь местами»**  Цель игры: развитие памяти и логического мышления  детей.  Материал: листы бумаги, строительные детали,  фломастеры.  Ход игры. Играют двое. Детей сажают спиной друг к  другу и предлагают разместить на листе бумаги мелкие  строительные детали, поставленные плотно друг к другу  так, чтобы каждая деталь соприкасалась с поверхностью  листа одной из граней, и обвести получившуюся фигуру  фломастером. Затем снять с листа детали, поменяться  местами и вновь установить их на листе бумаги точно  внутри контура. Задание тем сложнее, чем больше  деталей 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 установить  закономерность: 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 образцу  Вариант 1. Выложить фигуру кошки по образцу  Вариант 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. |