|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактическая игра: «Разложи фигуры»**  Задачи: формировать представления об основных цветах и о геометрических  фигурах, развивать зрительное восприятие, мыслительные операции, внимание.  Оборудование**:** набор геометрических фигур.  Игровое правило: находить и выкладывать фигуры по заданию ведущего.  Ход игры:  1 вариант-Воспитатель предлагает ребенку разложить фигуры по форме. Назвать цвет своих фигур.  2 вариант-Воспитатель предлагает собрать фигуры названного цвета. Все фигуры перемешены и ребенок отбирает фигуры только нужного цвета.  3 вариант-Воспитатель предлагает собрать названные фигуры. Все фигуры перемешены. Ребенок должен отобрать фигуры только названной формы. | **Дидактическая игра: «Найди свой домик»**  Задачи: формировать осмысленное восприятие формы геометрических фигур;  умение сравнивать свою геометрическую фигуру с другими, большего размера и находить среди них такие же; развивать зрительное восприятие, сообразительность.  Оборудование: маленькие карточки с изображением геометрических фигур, отличающихся по цвету и величине ( 6 х 8) – круги, квадраты, треугольники; три геометрические фигуры большего размера, обручи.  Игровое правило: маленькие карточки раздаются каждому играющему;  по сигналу «Стоп!» все должны остановиться, рассмотреть свою фигуру и поискать такую же в обручах; по сигналу «Найди свой домик!» нужно быстро прибежать на место.  Ход игры:  Воспитатель раскладывает обручи и большие геометрические фигуры в них в разных местах группы или участка. Дети получают карточки с изображением геометрических фигур.  Воспитатель говорит: «В этом домике живут круги, а в этом – квадраты, и т.д.»  После этого детям предлагается «погулять» по группе. По сигналу воспитателя дети находят свой домик, сравнивая свою фигуру с той, что находится в домике.  Игра повторяется несколько раз, при этом воспитатель каждый раз меняет домики местам. |
| **Дидактическая игра «Разложи фигуры в домики»**  Задачи: развивать зрительное восприятие формы плоскостных фигур;  формировать умение различать и правильно называть некоторые геометрические фигуры; сравнивать их по величине; закреплять знания цветов.  Оборудование: карточки-домики разного цвета, геометрические фигуры  разного цвета и размера (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, звездочки, шестиугольники).  Игровое правило: брать только по одной геометрической фигуре и класть внужный домик в соответствии с указанием воспитателя.  Ход игры:  Воспитатель раскладывает перед ребенком домики и набор геометрических фигур. Затем предлагает: «Рассмотри домики и фигуры. Фигуры – это жильцы, которые должны поселиться в домиках».  Размести «жильцов» в домики.  -По цвету (в красном домике – красные фигуры и т.д.)  -По форме (в красном домике – круги и т.д.).  -По величине (в красном домике –большие треугольники и т.д.).  Далее можно усложнить задание и предложить ребенку разместить фигуры так, чтобы они были чем-нибудь похожи и объяснить, почему так расположил фигур. | **Дидактическая игра «Принеси и покажи»**  Задачи: формировать осмысленное восприятие формы геометрических фигур, умение применять зрительное обследование формы, создавать зрительный образ и с помощью его выбирать нужный предмет, развивать память; воспитывать способность продуктивно участвовать в совместной деятельности.  Оборудование: геометрические фигуры, отличающихся по цвету – круги, квадраты, треугольники, овалы, шестиугольники, звездочки (по 4 штуки каждой, фигуры с одной стороны коричневого цвета, а с другой – разного цвета), образцы – карточки с контурами тех фигур, которые будут искать дети (треугольник, квадрат, круг).  Игровое правило: выполняют поручение только те дети, кого вызвал Воспитатель;прежде чем искать фигуру, нужно рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти;искать фигуру только на своем столе, выбранную фигуру проверить, приложив к контуру.  Ход игры:  Воспитатель вместе с детьми раскладывает полный комплект фигур сначала на одном столе, потом еще на трех. Дети садятся на стульчики.  Воспитатель говорит: «Я буду вызывать вас и показывать какую фигуру нужно найти, а вы будете искать и показывать нам, что нашли».  Воспитатель выбирает четырёх детей, показывает контур одной из трех фигур сначала сидящим детям, а затем четырем выбранным. Говорит им: «Пойдите и принесите нам вот такой треугольник, но сначала рассмотрите его со всех сторон» (педагог обводит пальцем контур фигуры). Затем дети по сигналу идут выполнять поручение. Для проверки дети самостоятельно прикладывают выбранную фигуру к контуру-образцу.  Игра повторяется несколько раз с другими фигурами. |
| **Дидактическая игра «Найди пару»**  Задачи: закрепить умение находить расположение фигур на рисунке; различать круг, квадрат, треугольник; последовательно анализировать и описывать узор, составленный из геометрических фигур: сначала называть фигуру в центре, а затем слева и справа;закрепить расположенные фигур в одном и том же порядке на двух карточках, составляют пару; развивать наблюдательность; активизировать словарь (похожие, разные, одинаковые).  Оборудование: Пары карточек (рукавичек). На каждой изображены в разной последовательности круг, квадрат, треугольник.  Игровое правило: Отбирать только одинаковые карточки; игрок получает парную карточку только тогда, если правильно опишет свою. Выигрывает тот, кто не ошибается.  Ход игры:  1 вариант. Воспитатель предлагает рассмотреть ребенку карточку (рукавичку), описать из каких геометрических фигур состоит узор и какого цвета. Затем найти парную карточку.  2 вариант. Играют 3 ребенка. Воспитатель ведущий. Воспитатель берет три карточки с разным расположением геометрических фигур, складывает их перед собой изображением вниз, а остальные карточки раскладывает перед детьми изображением вверх.  Показывая первую карточку. Ведущий говорит: «У меня на карточке посередине – круг, слева – треугольник, справа – квадрат. У кого такая же карточка?» Ребенок, у которого такая же карточка расположение фигур на ней и после этого получает от ведущего парную карточку. Игра заканчивается, когда подобраны все карточки. | **Дидактическая игра «Найди предмет такой же формы»**  Задачи: учить различать предметы по форме, различать и называть некоторые  геометрические фигуры; развивать зрительное восприятие, память, воображение, мелкую моторику, речь.  Оборудование: игровое поле, карточки с предметными картинками.  Игровое правило: брать только по одной карточке, находить ей нужное место  и только потом брать другую.  Ход игры:  Воспитатель рассматривает с ребенком игровое поле, обсуждает картинки: «Смотри, арбуз. По форме он напоминает круг. Арбуз круглый!» и т.д. Объяснить ребенку смысл игры: «Вот арбуз, он круглый. Найди подходящую карточку и положи ее сверху. Теперь давай найдем карточки, на которых изображены предметы круглой формы и закроем пустые клеточки. Какие рисунки ты выберешь? Правильно! Это арбуз, колесо, мяч и пуговица.»  Можно усложнить задание. Попросить ребенка подобрать карточки с подходящими картинками к геометрическим фигурам.  В процессе игры ребенок запомнит геометрические фигуры, научится различать их, сравнивать окружающие предметы по форме |
| **Дидактическая игра «Сложи узор»**  Задачи: развивать умение различать геометрические фигуры, определять их цвет, анализировать положение предметов в пространстве;  закреплять знание основных цветов, умение сравнивать геометрические  фигуры по размеру; развивать внимание, мыслительные операции.  Оборудование: большие карточки с геометрическим узором, набор геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники).  Игровое правило: брать только одну карту и геометрические фигуры к ней.  Ход игры:  1.Воспитатель предлагает детям рассмотреть большую карточку и ответить на вопрос: «Из каких геометрических фигур составлен узор на образце?». Затем дети определяют - какого цвета фигуры и где они расположены. После этого ребенок выбирает нужные геометрические фигуры и выкладывает точно такой же узор. (Если ребенку трудно выполнить задание, то используем способ наложения фигур).  2.Если ребенок хорошо справляется, то можно попросить его выполнить такой же узор по памяти.  3.Можно предложить ребенку составить свой узор. | **Дидактическая игра «Геометрическая мозаика»**  Задачи: закрепить знания о геометрических фигурах, об основных цветах; формировать умение создавать образ предмета из геометрическихформ; развивать память, мыслительные операции.  Оборудование: карточки с изображением предметов составленных из геометрических фигур разной формы и размера.  Игровое правило: ребенок должен брать только те геометрические фигуры, из которых составлены предметы на его карточке.  Ход игры:  1.Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть картинку и сказать, из каких геометрических фигур составлено изображение. Сколько геометрических фигур разной формы и какого они цвета.  2.Воспитатель предлагает рассмотреть картинку и выложить такую же из геометрических фигур сначала методом наложения на карточке, а затем на столе.  3.Можно усложнить задание и попросить ребенка выложить предмет из геометрических фигур по памяти.  4.Из данных геометрических фигур выложи изображение любого предмета. |
| **Дидактическая игра «Собери целое из частей»**  Задачи: формировать представления геометрических фигурах, умение составлять целое из частей; закреплять знание основных цветов, умение сопоставлять предметы по цвету;  развивать зрительное восприятие, мышление.  Оборудование: деревянная платформа с рамками разной формы; детали-вкладыши.  Игровое правило: ребенок должен заполнить рамки по порядку, слева направо (от простого к сложному).  Ход игры:  Воспитатель предлагает ребенку: «Рассмотри рамку (окошко). Найди вкладыш, который подойдет для этого окошка. Какого он цвета?». Ребенок находит подходящую деталь и закрывает окошко.  Затем воспитатель предлагает рассмотреть следующую рамку и спрашивает: «Есть ли вкладыш такой же формы? Из каких двух частей можно составить такую форму?» И т.д.  Игру можно повторять несколько раз. | **Дидактическая игра «Собери фигуры»**  Задачи: формировать умение различать предметы по форме и размеру;  развивать цветовое восприятие, внимание, мелкую моторику  Оборудование: игровое поле в виде таблицы, в которой слева изображены силуэты геометрических фигур, маленькие карточки с изображением геометрических  фигур разного размера, цвета и формы.  Игровое правило: брать только по одно карточке и находить ей свое место.  Ход игры:  Перед началом игры воспитатель рассматривает вместе с ребенком геометрические фигуры. Ребенок обводит каждую фигуру пальчиком и четко произносит ее название.  Затем воспитатель просит ребенка найти и выложить на игровое поле карточки с изображением фигур, соблюдая при этом определенный порядок.  «Смотри, здесь нарисован круг, а рядом три пустые клеточки. Давай найдем карточки, где изображён круг. Выбери среди них самый большой и закрой этой карточкой первую пустую клетку, затем найди круг поменьше и т.д.» |
| **Дидактическая игра «Помоги предметам вернуться домой»**  Задачи: формировать умение различать форму предметов и соотносить эту  форму с геометрической фигурой (кругом, овалом, треугольником, квадратом и прямоугольником);  развивать внимание, мыслительные операции, воображение.  Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур, карточки с предметными картинками.  Игровое правило: перед ребенком хаотично раскладывают карточки картинками вверх. Ребенок берет любую карточку, называет предмет и определяет, на какую «улицу» поселит его. Если выбор сделан правильно, то карточки соединяться в цепочку по принципу пазлов.  Ход игры:  Перед началом игры ведущий раскладывает перед ребенком карточки с изображением геометрических фигур картинками вверх, знакомит с каждой фигурой и ее названием, а затем рассказывает сказку.  «Очень любят жители сказочного Царства-Государства играть и веселиться. Но вот приходит время, когда им приходиться возвращаться домой. А кто на какой улице живет? На улице квадрата живут предметы квадратной формы, на улице овала – предметы овальной формы, на улице круга – круглой формы и т.д. (При этом взрослый выкладывает карточки с геометрическими фигурами одну под другой, задавая образец построения параллельных улиц.) Давай с тобой поможем найти каждому предмету свою улицу!» | **Дидактическая игра «Сравни и подбери»**  Задачи: учить сравнивать предметы по величине,закрепить знания о цвете и геометрических фигурах, развивать внимание, расширять словарный запас.  Оборудование: большие карты, маленькие карточки с изображением  предметов и геометрических фигур.  Игровое правило: ребенок берет по одной карточке и находит ей место на  большой карте.  Выигрывает тот, кто быстрее и правильно разложит карточки набольшой карте.  Ход игры:  Взрослый предлагает детям выбрать по одной большой карте. Затем показывает маленькую карточку и спрашивает: «Чья она?» Ребенок ищет правильное место каждой карточке, ориентируясь на размер фигуры, и говорит, например «Это самый большой круг, этот – поменьше, а этот - самый маленький. Воспитатель спрашивает: «Какого цвета эта фигура? Как она называется?» |
| **Дидактическая игра «Геометрическая пицца»**  Задачи: Развивать способность составлять композиции из геометрических фигур по описанию и собственному замыслу; развивать инициативность, умение ориентироваться на плоскости; закрепить знание геометрических фигур (треугольник, круг, квадрат, овал, прямоугольник). Закреплять умение называть части фигур ( 1\2, 1\4, 1\8); формировать отдельные игровые умения у воспитанников: подчиняться правилам, добиваться результата.  Оборудование: круги - пицца, поделённые на 2,4,8 частей; геометрические фигуры.  Игровое правило: Игрок должен украсить все кусочки пиццы одинаково.  Ход игры:  1 Вариант. Дети играют парами. Один игрок выкладывает на своей половине пиццы узор, а второй - повторяет точно так же на своей половине. После того, как все игроки справятся с заданием, воспитатель проводит беседу по вопросам:  Какие геометрические фигуры были использованы?  Сколько тех или иных фигур потребовалось?  2 Вариант. Ребенок сам украшает свою пиццу по своему желанию или воспитатель предлагает (называет) фигуры, а ребёнок выбирает, как украсить. После того, как ребенок справятся с заданием, воспитатель проводит беседу по вопросам:  Какие геометрические фигуры были использованы?  Сколько тех или иных фигур потребовалось? | **Дидактическая игра «Что тебе дать*?*»**  Задачи: закреплять знание геометрических фигур (треугольнике, круге, квадрате, овале, прямоугольнике); развивать память, мышление, зрительное восприятие.  Оборудование: карты с нарисованными на них контурами геометрических  фигур (по четыре фигуры на карте); вырезанные из плотного картона геометрические фигуры.  Игровое правило: называть только одну геометрическую фигуру для своей карты, соблюдать очередность.  Ход игры:  Ребёнок получает одну карту с нарисованными фигурами. Взрослый интересуется у ребёнка названиями всех фигур. Ребёнок называет геометрические фигуры, нарисованные на своей карте. Игра начинается. Водящий спрашивает: «Что тебе дать?» Ребёнок называет одну из фигур, изображённую на своей карте и получает от водящего эту фигуру, закрывает её контур. Игра продолжается до закрывания всех фигур на карте. Далее выдаётся вторая карта, с нарисованным набором других фигур и игра повторяется.  Варианты  1) можно сделать 2-3 комплекта материала (увеличить количество игровых карт с нарисованными на них фигурами и вырезанными геометрическими фигурами).  2). Несколько комплектов карт и геометрических фигур различных цветов. Хорошо использовать оттенки розового, фиолетового, голубого, оранжевого цветов. |
| **Дидактическая игра «Сложи фигуру»**  Задачи: закрепить знание геометрических фигур (треугольнике, круге, квадрате, овале, прямоугольнике),упражнять в составлении из частей целой геометрической фигуры, развивать внимание, сообразительность, умение анализировать и сравнивать, мелкую моторику рук.  Оборудование: модели геометрических фигур, аналогичные геометрические фигуры, разрезанные на 2 -4 части.  Игровое правило: ребенок выбирает части только одной какой-либо геометрической фигуры, берет другие части только после выкладывания предыдущей геометрической фигуры.  Ход игры:  Воспитатель показывает модели геометрических фигур. Предлагает ребенку показать все фигуры и назвать их. Объясняет задание: «У каждого из вас такие же геометрические фигуры, но они разрезаны на 2-4 части. Если правильно приложить их друг к другу, то получится, целая фигура». Выполнив задание, дети рассказывают, из какого количества частей они составили очередную фигуру. | **Дидактическая игра «Найди похожую фигуру»**  Задачи: закрепить знания о геометрических фигурах (треугольнике, круге,  квадрате, овале, прямоугольнике), умение находить предметы одинаковой формы, сравнивать и объединять их в группы,  развивать мышление, зрительное восприятие, память.  Оборудование: карточки-пазлы с изображением геометрических фигур и предметов разной формы.  Игровое правило: сначала рассмотреть карточку с геометрической фигурой,  брать только по одной карточке с предметом подходящим к данной фигуре по форме.  Ход игры:  В игре могут принимать участие несколько человек. Дети сидят за столом. Воспитатель дает по карточке-пазлу с геометрической фигурой каждому ребенку. Спрашивает: «Какая у тебя фигура? Найди предмет, похожий по форме на эту фигуру и собери пазл.» |
| **Дидактическая игра «Геометрический коврик»**  Задачи: Развивать способность составлять тематические композиции из геометрических фигур по описанию и собственному замыслу;развивать инициативность, умение ориентироваться на плоскости; закрепить знание геометрических фигур(треугольник, круг, квадрат, овал, прямоугольник)  Оборудование: демонстрационные карточки геометрических ковриков, игровые поля (по количеству игроков), наборы геометрических фигур (по количеству игроков), призовые фишки.  Игровое правило: Игрок, давший правильный ответ, получает фишку. Побеждает игрок набравший, по окончанию игры, больше всего фишек.  Ход игры:  1 Вариант.Воспитатель (ведущий) предъявляет игрокам один из геометрических ковриков. Игроки выкладывают на своем игровом поле точно такой же по образцу. Игрок, первым справившийся с заданием, получает фишку. После того, как все игроки справятся с заданием, воспитатель проводит беседу по вопросам:  Какие геометрические фигуры были использованы?  Сколько тех или иных фигур потребовалось?  Игрок, давший правильный ответ, получает фишку. Побеждает игрок набравший, по окончанию игры, больше всего фишек.  2 Вариант.Воспитатель (ведущий) предъявляет игрокам один из геометрических ковриков на несколько секунд (от 15 до 30 секунд). Время зависит от подготовленности детей. Затем коврик убирается, игроки должны выложить узор по памяти. Игрок, первым справившийся с заданием, получает фишку. Затем коврик демонстрируется повторно, чтобы все игроки смогли проверить и исправить ошибки. Побеждает игрок набравший, по окончанию игры, наибольшее количество фишек. | **Дидактическая игра «Закрой окошечко»** Задачи: Закреплять умение различать изученные геометрические фигуры (треугольник, круг, квадрат, овал, прямоугольник); формировать умение зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры. Закрепить умение различать фигуры по цвету; развивать мыслительные операции. Оборудование карточки с изображением домиков разного цвета со зверями в окошечке, цветные геометрические фигуры-окошечки.  Игровое правило: ребенок берет только по одной геометрической фигуре, определяет её цвет и форму, а затем находит ей место в «домике».  Ход игры:  Воспитатель предлагает детям выбрать карточки с домиками. Воспитатель рассматривает вместе с детьми домики. Дети называют жителей и называют, какой формы окошки. Воспитатель вместе с детьми поочерёдно рассматривает фигуры. Обращает внимание на углы. Потом предлагает уложить спать зверей (или спрятать) – разложить все геометрические на карточки с окошками так, чтобы они совпали с нарисованными. |
| **Дидактическая игра «Узнай и запомни»**  Задачи**:** учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению; закреплять знание геометрических фигур( круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник); развивать инициативность, самостоятельность.  Оборудование: Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т. д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.  Игровое правило: Каждый запоминает свои геометрические фигуры, называет по одной геометрической фигуре.   Ход игры:  Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец. По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем - по три (9 форм). | **Дидактическая игра « Домино фигур»**  Задачи:закреплять умение находить среди многих одну определенную фигуру, назвать ее; развивать внимание,сравнение знакомых геометрических фигур.  Оборудование: 28 карточек, на каждой половинке изображена та или иная геометрическая фигура (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, многоугольник, трапеция, ромб). На карточках-«дублях» изображены две одинаковые фигуры, седьмой «дубль» состоит из двух пустых половинок.  Игровое правило: Игроки располагают на столе или специальном игровом поле карточки с нанесенными на них одним или несколькими фигурами так, чтобы они касались одноименными фигурами друг друга.  Ход игры :  Карточки выкладываются на стол фигурками вниз. После объяснения ребенку правил, игра начинается выкладыванием карточки «дубль-пусто». Как и в обычном домино, за один ход ребенок подбирает и прикладывает одну нужную карточку к любому концу «дорожки» и называет фигуру. Если у играющего нет на карточке необходимой фигуры, он подыскивает картинку с этой фигурой из общего числа карточек. Если ребенок не назовет фигуру, он не имеет права на очередной ход. Выигрывает тот, кто раньше других освободится от карточек. |
| **Дидактическая игра «Каких фигур не достает?»**  Задачи:Упражнять детей в последовательном анализе каждой группы фигур, выделении и обобщении признаков, свойственных фигурам каждой из групп, сопоставлении их, обосновании найденного решения, закрепление знаний о четырехугольниках; развивать умение подчиняться правилам игры.  Оборудование: Большие фигуры (ромб, трапеция , параллелограмм). Малые фигуры (ромб, трапеция, параллелограмм). Таблички из 3х столбцов и 3х строк.  Игровое правило: В каждом ряду обязательно должны быть большие фигуры с малыми в центре. Табличка заполняется по очередности: первый, второй, третий ряд.  Ход игры:  Вариант 1. Играют двое. Распределив между собой таблички, каждый игрок должен проанализировать фигуру первого ряда. Внимание обращается на то, что в рядах имеются большие белые фигуры, внутри которых расположены малые фигуры трех цветов. Сравнивая второй ряд с первым, легко увидеть, что в нем недостает большого параллелограмма с красным ромбом. Аналогично заполняется пустая клетка третьего ряда. Второй игрок, рассуждая подобным же образом, во второй ряд должен поместить большую фигуру с малой фигурой, а в третий ряд — так же. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием. Затем играющие обмениваются табличками.  Вариант 2. Игру можно повторить, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса. | **Дидактическая игра «Сравни и заполни»**  Задачи: Умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах (ромб, призма, прямоугольник, квадрат, овал, круг, треугольник); формировать умение добиваться результата.  Оборудование: Карточки, на которых расчерчена таблица из 3-х строк и 3-х столбцов. Набор геометрических фигур.  Игровое правило: Играют двое. Каждый заполняет свою таблицу недостающими фигурами.  Ход игры:  Вариант 1Каждый 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.  Вариант 2.Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса. |
| **Дидактическая игра «Продолжи ряд»**  Задачи:закрепить знание о четырехугольниках;развитие умения анализировать и продолжать геометрический узор*;* развивать математические способности, мелкую моторику пальцев; воспитывать умение самостоятельно выполнять задания.  Оборудование:карточки, на которых выложены образцы из чередующихся четырехугольников. Геометрические фигуры для продолжения ряда.  Игровое правило:По образцу выложить в определённом порядке геометрические фигуры. Назвать фигуры. Выигрывает тот, кто быстрее и правильно закончит ряд.  Ход игры:  Вариант 1. Воспитатель: «Что изображено на карточках?» Дети: «Геометрические фигуры». Воспитатель: «Вам нужно продолжить ряд из четырехугольников и назвать их». Дети выполняют задание. Игра заканчивается, когда все дети выкладывают свой ряд на карточке и называют четырехугольники.  Вариант 2. Играют двое детей. Один выкладывает ряд до конца. Воспитатель проверяет правильность выполнения и убирает несколько фигур с карточки. Второй ребенок продолжает ряд, вставляя пропущенные фигуры, чтобы получился полный и правильный геометрический узор. | **Дидактическая игра «Чудесный мешочек»**  Задачи: закрепить знание о четырехугольниках; упражняться в обследовании геометрических форм предметов и их различении, формировать умение анализировать и сравнивать форму знакомых предметов; развивать общение и взаимодействие воспитанников со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности.  Оборудование: мешочек, геометрические формы.  Ход игры:  Вариант 1. В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру, которую хочет показать.  Вариант 2. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. |
| **Дидактическая игра «Составим сами фигуру»**  Задачи: Развитие наблюдательности, пространственного мышления и воображения, путем комбинации различных геометрических фигур воспроизведение данного предметного образца, составленного из плоскостных фигур.  Оборудование: геометрические фигуры (квадраты, треугольники, прямоугольники, ромбы, многоугольники) на каждого игрока.  Ход игры:  Вариант 1. На столе размещаются предметные образцы и отдельно от них- различные по виду и величине геометрические фигуры. По сигналу, данному водящим, каждый участник должен выбрать те фигуры, которые ему необходимы для построения образца. Побеждает тот, кто первый сумеет составить точную копию предложенных фигур (одной из них).  Вариант 2.Воспитатель называет какой-нибудь предмет (например: дом, поезд и т.д ), а участники игры строят его с помощью имеющихся геометрических фигур, или каждый участник строит предмет по своему выбору. В последнем случае побеждает тот, кто после сигнала о начале игры успел построить самую фигуру за кратчайшее время. | **Дидактическая игра «Волшебные очки»**  Задачи: Сравнение геометрических фигур с предметами, близкими по форме; нахождение среди окружающих предметов таких, которые близки по своей форме с этой фигурой. Развивать общение и взаимодействие воспитанников со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности. Формировать отдельные игровые умения у воспитанников: подчиняться правилам, добиваться результата.  Оборудование: очки, где вместо стекол прорези, соответствующие одной геометрической фигуре (квадрат, треугольник, круг, трапеция, овал, прямоугольник, пятиугольник). Набор геометрических фигур.  Игровое правило: Называть только те предметы, которые соответствуют форме «стеклышек» очков.  Ход игры:  Вариант 1.Воспитатель «Надев такие волшебные очки, можно видеть предметы той формы, которая соответствует форме «стекла». Ребенок одевает волшебные очки и называет соответствующие предметы ближнего окружения.  Вариант 2. Двое детей одевают очки с разными «стеклами» и находят один предмет из ближайшего окружения, который состоит из двух геометрических фигур.  Вариант3. Ребенок одевает очки и составляет узор только из тех геометрических фигур, которые заданы его «стеклами». |
| **Дидактическая игра «Подбери крылышко божьей коровке»**  Задачи: закреплять умение различать квадрат, круг, треугольник, ромб, овал, прямоугольник, трапецию; сравнение знакомых геометрических фигур, определение общих качеств и различий (овал и круг, квадрат и прямоугольник и т.д. ); упражняться в счете; развивать зрительное восприятие, память.  Оборудование: карточки (8 шт.) с изображением божьих коровок с одним крылом, второе крыло(8шт).  Игровое правило: Нужно подобрать только такое крыло, на котором изображены такие же фигуры, как на божьей коровке.  Ход игры:  Вариант1. Воспитатель раскладывает перед детьми божьих коровок. Каждый выбирает понравившуюся ему. Воспитатель: «Божьи коровки растеряли свои крылышки. Помогите им.» Дети подбирают крылышки. Объясняя свой выбор.  Вариант 2. Воспитатель раздает божьих коровок детям (можно несколько одному ребенку). Просит подобрать нужное крылышко, назвать фигуры, сосчитать их количество как на одном крыле, так и на обеих. Вариант3. Воспитатель дает божью коровку ребенку. Ему нужно подобрать крыло с противоположной по свойствам фигурой (круг-квадрат, прямоугольник-овал) или с общими по свойствам фигурой (квадрат-прямоугольник). | **Дидактическая игра «Судоку»**  Задачи: Закреплять умение путем зрительного и мыслительного анализа рядов фигур по горизонтали и вертикали, выбирать недостающие из предложенных 3 видов фигур. Упражнять воспитанников в выборе своего решения. Закрепление основных цветов и их оттенков.  Оборудование: Карточки с геометрическими фигурами, размещенными в таблице. Набор геометрических фигур.  Игровое правило: Найти закономерность расположения геометрических фигур в таблице, заполнить пустые клетки.  Ход игры:  Воспитатель: «Каким фигурам не хватило места в таблице?» Дети анализируют, заполняют таблицу и объясняют свой выбор. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильно заполнит таблицу. |
| **Дидактическая игра « Разложи фигуры по образцу»**  Задачи: закреплять умение определять пространственное расположение фигур на плоскости; развивать умение анализировать и сравнивать, зрительное восприятие, память  Оборудование: планшеты с геометрическими фигурами, набор геометрических фигур.  Игровое правило: В процессе игры нужно выбрать те фигуры, которые дублируют изображенные на планшете. Ход игры:  Вариант1. Предложить детям самостоятельно выбрать понравившиеся планшеты. В середину круга положить отдельные геометрические фигуры. Каждый ребенок должен сопоставить нарисованные фигуры на планшете с отдельно вырезанными. Выложить по образцу на планшете.  Вариант 2. Ребенок запоминает фигуры на планшете. Воспитатель закрывает на планшете одну или несколько фигур и спрашивает: «Какой фигуры не стало?». Ребенок должен показать недостающую фигуру. | **Дидактическая игра «Геометрические дорожки»**  Задачи: закреплять знание о геометрических фигурах, основных цветов и их оттенков; развивать внимание, общение и взаимодействие воспитанников со сверстниками в процессе игровой деятельности.  Оборудование: игровое поле, фишки, карточки с изображением геометрических фигур.  Правила игры: 1.Тот, у кого первая фигура на дорожке соответствует предмету на карточке по цвету или по форме, передвигает фишку на *пустой квадрат*.  2.Если фигура соответствует предмету на карточке и по цвету и по форме, то фишка ставится на *квадрат с фигурой*, в независимости её расположения на игровой полосе участника. 3.Если нарисованный предмет не соответствует фигуре ни по цвету, ни по форме, *то ход пропускается*.  Ход игры:  Участники расставляют фишки на начало дорожек. Карточки с фигурами складываются в стопку лицевой стороной вниз. Ведущий достает одну карточки. Дети продвигают свои фишки в соответствии с правилами игры. Отработанная карточка кладется в другую стопку. Выигрывает тот, кто первый придет к финишу (кубок). |
| **Дидактическая игра « Матрёшки»**  Задачи: закреплять представления детей о геометрических формах, упражнять в их названии. Учить подбирать фигуры по образцу. Закреплять навык обследования геометрических форм приёмом обведения и накладывания; развивать умение анализировать и сравнивать, зрительное восприятие, память.  Оборудование: матрёшки с контурами геометрических фигур; геометрические фигуры, вырезанные из картона.  Игровое правило: В процессе игры нужно выбрать и выложить те фигуры, которые нарисованы на сарафане у матрёшек. Ход игры: Воспитатель сначала обследует фигуры( показывает круг и, обводя его пальцами, спрашивает: «Как называется эта фигура, какая она по форме? » То же самое проделывает с другими). Далее предлагает детям украсить сарафаны у матрёшек фигурами, лежащими на подносах, так, чтобы они совпадали с нарисованными. Дети обводят пальцем каждую фигуру, лежащую на подносе, затем накладывают её на начерченную фигуру и только при полном совпадении. | **Дидактическая игра « Геометрическое лото»**  Задачи: закреплять представления детей о геометрических формах, упражнять в их названии;  формировать умение подбирать геометрические фигуры по геометрическому образцу; продолжать формировать умение давать полный ответ на поставленный вопрос;  развивать умение сравнивать, зрительное восприятие, память. Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур, геометрические фигуры. Игровое правило: В процессе игры нужно выбрать и выложить те фигуры, которые нарисованы на карточке. Ход игры:  В игре принимает участие 2 и более детей. Воспитатель рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры. Затем по указанию воспитателя раздаются карточки с изображением геометрических фигур. Дети подбирают к своим геометрическим образцам геометрические фигуры. Воспитатель помогает детям правильно называть геометрические фигуры. Выигрывает тот, кто быстрее всех выложит фигуры на свое карточке. |
| **Дидактическая игра « Смешные человечки»**  Задачи: добиваться от детей умения детей выделять форму предмета, отвлекаясь от других его признаков: цвета, величины; формировать умение отгадывать загадки;  закреплять представления детей о геометрических формах, упражнять в их названии; развивать зрительное восприятие. Оборудование: по одной крупной фигуре-человечку разных геометрических форм; по две фигуры каждой формы двух величин разного цвета (большая фигура и маленькая), загадки. Игровое правило: В процессе игры нужно подобрать фигуры, в соответствии с образцом. Ход игры: Воспитатель загадывает загадки, дети отгадывают и находят нужную фигуру. Затем к ним подбирают 2 фигуры разной величины. При помощи приёма наложения на большие фигуры накладываются фигуры поменьше такой же формы. Детям, неправильно разложившим фигуры, предлагается обвести фигуры пальцем, найти и исправить ошибку. | **Дидактическая игра « Сказочная полянка»**  Задачи: Закрепить умение детей выделять форму, цвет, активизировать речь детей, развивать мелкую моторику. Воспитывать усидчивость.  Материал: вязаный коврик, поделённый на 6 квадратов разного цвета; вязаные цветы и геометрические фигуры.  Игровое правило: В процессе игры нужно подобрать фигуры, в соответствии с цветовым полем.  Ход игры. Подобрать цветы или геометрические фигуры соответствующего цвета, которые подойдут к цвету полянки. |
| **Дидактическая игра «Умные коврики»**  Задачи: закрепить умение различать фигуры по цвету, форме. Развивать умение быстро выбирать нужную фигуру, описывать её. Развивать мелкую моторику. Воспитывать усидчивость, умение следовать игровым правилам. Оборудование: - тканевые коврики с пуговицами разного цвета, геометрические фигуры из ткани с прорезями для пуговиц  - тканевые коврики с липучками и контуром разных геометрических фигур, геометрические фигуры из ткани с липучками на обратной стороне.  Игровое правило: В процессе игры ребенок должен выбирать геометрические фигуры, опираясь на цвет или контур. Ход игры:  Дети подбирают геометрические фигуры соответствующего цвета, которые подойдут к цвету пуговицы или к контуру с липучкой на ковриках. Дети называют и описывают фигуры на своём коврике. | **Дидактическая игра «Божьи коровки»**  Задачи: формировать умение узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры (треугольник, круг, квадрат, овал, прямоугольник);  развивать зрительное восприятие, внимание, мыслительные операции.  Оборудование: фигурки божьих коровок с геометрическими фигурами на крылышках, цветы с сердцевиной в виде геометрических фигур.  Игровое правило:  В процессе игры нужно подобрать к каждому цветку - божьих коровок. Ход игры.  Воспитатель выкладывает на столе цветы. Дети называют геометрические фигуры в центре каждого цветка. Дети называют геометрические фигуры на крылышках божьих коровок. Дети подбирают божьих коровок с определённой фигурой (например круг) и цветок с такой же фигурой (тоже круг). |
| **Дидактическая игра «Закончи ряд»**  Задачи: закрепить знание о геометрических фигурах; развивать умения анализировать образец и составлять по нему цепочки; мелкую моторику пальцев; воспитывать умение самостоятельно выполнять задания; закрепить умение различать фигуры по цвету, форме; развивать логическое мышление, внимание. Оборудование: карточки с различными нарисованными линиями и расположенными на них геометрическими фигурами в определённом порядке; геометрические фигуры, для продолжения ряда. Игровое правило: По образцу выложить в определённом порядке геометрические фигуры. Назвать фигуры. Выигрывает тот, кто быстрее и правильно закончит ряд.  Ход игры:  Вариант 1. Детям предлагаются различные варианты карточек, в которых они должны будут продолжить и закончить ряд - цепочку геометрических фигур по предложенному образцу. Дети выполняют задание. Игра заканчивается, когда все дети выкладывают свой ряд на карточке и называют фигуры.  Вариант 2. Играют двое детей. Один выкладывает ряд до конца. Воспитатель проверяет правильность выполнения и убирает несколько фигур с карточки. Второй ребенок продолжает ряд, вставляя пропущенные фигуры, чтобы получился полный и правильный геометрический узор. | **Дидактическая игра «Собери букет»**  Задачи: формировать умение зрительно обследовать, узнавать и правильно называть геометрические фигуры. Закрепить умение различать фигуры по цвету, форме;  развивать зрительное восприятие, внимание, мыслительные операции. Оборудование: Большие и маленькие цветы с сердцевиной в виде геометрических фигур.    Игровое правило: В процессе игры ребёнок должен подобрать к большому цветку маленькие с одинаковыми серединками в виде геометрических фигур.  Ход игры:  Воспитатель выкладывает на столе большие цветы. Дети называют геометрические фигуры в середине цветка. Дети подбирают маленькие цветы с определённой фигурой (например круг) к большому цветку с такой же фигурой (тоже круг). |
| **Дидактическая игра «Собери фигуры»**  Задачи: формировать умение различать предметы по форме и размеру;  развивать цветовое восприятие, внимание, память, мелкую моторику  Оборудование: игровое поле в виде таблицы, в которой слева изображены силуэты  геометрических фигур, маленькие карточки с изображением геометрических  фигур разного размера, цвета и формы.  Игровое правило: брать только по одно карточке и находить ей свое место.  Ход игры:  Перед началом игры воспитатель рассматривает вместе с ребенком геометрические фигуры. Ребенок обводит каждую фигуру пальчиком и четко произносит ее название.  Затем воспитатель просит ребенка найти и выложить на игровое поле карточки с изображением фигур, соблюдая при этом определенный порядок.  «Смотри, здесь нарисован круг, а рядом три пустые клеточки. Давай найдем карточки, где изображён круг. Выбери среди них самый большой и закрой этой карточкой первую пустую клетку, затем найди круг поменьше и т.д.»  **Дидактическая игра «Чудесный мешочек»**  Задачи: закрепить знание об объёмных геометрических фигурах ( шар, куб, и т.д.);  упражняться в обследовании геометрических фигур и их различении;  развивать общение и взаимодействие воспитанников со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности.  Оборудование: мешочек, геометрические формы. Игровое правило: обследовать фигуру, не вынимая её из мешочка.  Ход игры:  Вариант 1. В мешочке находятся разные геометрические фигуры. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру, которую хочет показать.  Вариант 2. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. | **Дидактическая игра «Назови геометрическую фигуру»**  Задачи: учить детей зрительно обследовать, узнавать и правильно называть плоскостные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).  Оборудование: 14 таблиц с геометрическими фигурами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), на каждой таблице контурные изображения двух-трех фигур в разных положениях и сочетаниях. Таблицы вложены в конверты. Игровое правило: брать только по одно карточке и назвать фигуры.  Ход игры:  Воспитатель достает из конвертов таблицы и предлагает детям рассмотреть геометрические фигуры, движением руки обвести контуры фигур, называет их, просит детей повторить название. Детям, затрудняющимся самостоятельно обвести контуры, воспитатель помогает- рукой ребенка проделывать нужные действия в воздухе.  **Дидактическая игра «Найди то, что я покажу»**  Задачи: закреплять умение детей находить предмет определенной формы с использованием геометрических фигур-образцов.  Оборудование: набор плоскостных геометрических фигур (квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, овал) и предметы различных форм.  Игровое правило: Дети по очереди должны подобрать предметы, опираясь на заданный образец.  Ход игры:  Воспитатель показывает детям геометрические фигуры-образцы, предлагает показать движением руки очертания этих фигур и назвать их. Затем дети рассматривают предметы различной формы: зеркало, шарик- круглой формы; флажок, пирамидку- треугольной формы; книжка, поднос – прямоугольной формы и т.п. После этого воспитатель предлагает подобрать предметы, опираясь на заданный образец в виде геометрической фигуры. |
| **Дидактическая игра «Найди своё место»**  Задачи: развивать умение различать геометрические фигуры и соотносить их, находя такую же;  развивать общение и взаимодействие воспитанников со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности.  Оборудование: 2 набора геометрических фигур. Игровое правило: В процессе игры дети должны по сигналу сесть на стульчик с, в соответствии со своей фигурой.  Ход игры:  Детям раздают различные геометрические фигуры, а на стулья, поставленные в ряд, кладут карточки с изображением этих фигур. Дети расходятся по группе, свободно передвигаясь, бегая под бубен. По условному сигналу дети находят свое место, т. е. каждый садится на тот стул, где лежит карточка с изображением его геометрической фигуры. Таким образом, изображение геометрической фигуры служит средством для достижения цели.  Игра может усложняться, фигура, изображенная на карточке, может быть больше или меньше по размеру. При повторном проведении игры карточки, разложенные на стульях, перекладываются.  **Дидактическая игра «Что изменилось?»**  Задачи: развивать умение различать и называть геометрические фигуры; развивать внимание, логическое мышление;  развивать общение и взаимодействие воспитанников со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности.  Оборудование: геометрические фигуры плоские и объёмные. Игровое правило: В процессе игры дети должны определить, какой предмет убрали или поменяли местами.  Ход игры:  Воспитатель выставляет все фигуры на стол. Дети закрывают глаза или отворачиваются. Водящий убирает одну фигуру или меняет их местами, остальные дети должны отгадать, какой фигуры не стало или , что изменилось. Игра может быть усложнена за счет того, что фигуры подбираются разного цвета, разной величины. | **Дидактическая игра «Гаражи»**  Задачи: развивать умения различать геометрические фигуры и соотносить их, находя такую же;  развивать общение и взаимодействие воспитанников со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности.  Оборудование: геометрические фигуры( большие и маленькие по количеству игроков). Игровое правило: В процессе игры дети должны по сигналу заехать только в свой гараж с, в соответствии со своим номером- фигурой.  Ход игры:  Дети изображают машины, каждая имеет свой « номер»- круг, квадрат, прямоугольник или треугольник. В разных концах группы расположены гаражи, также обозначенные кругом, прямоугольником, квадратом или треугольником большего, чем у детей, размера. Машины могут заезжать только в свой гараж, т.е. в тот, который соответствует номеру машины. Дети, держа свои номера машины перед собой, как руль, ездят по комнате. По сигналу воспитателя все въезжают в свои гаражи. Воспитатель проверяет, правильно ли нашла каждая машина свой гараж. При повторении игры можно незаметно поменять гаражи местами: это заставляет водителей быть еще внимательнее.    **Дидактическая игра «Найди дорожку к дому »**  Задачи: развивать умение ориентироваться на ограниченной территории ( лист бумаги), отражать в речи пространственное расположение. Содействовать умению «читать» графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов; развивать умение различать и называть геометрические фигуры;;  развивать зрительное восприятие, сообразительность, внимание, логическое мышление. Оборудование: карточки со схемами-лабиринтами, карточки с подсказками к схемам. Игровое правило: дети, опираясь на подсказку, ищут по карточке правильный путь. Ход игры: Дети берут карточку-подсказку и карту- лабиринт. Ориентируясь по схеме, дети должны пройти по дорожкам к домику, ориентируясь на условные обозначения, проговаривая направление движения( вверх, направо, налево и т.д.) |
| **Дидактическая игра «Четвёртый лишний»**  Задачи:Учить находить лишний предмет по внешним признакам, находить различие и сходства; развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать; развивать зрительное восприятие, внимание; воспитывать умение точно следовать инструкции, целеустремлённость.  Оборудование: Карточки с изображением четырёх геометрических фигур.  Игровое правило: Объединить три предмета, имеющих общий признак и исключение четвёртого предмета, не имеющего этого признака.  Ход игры:  Рассмотреть предложенные карточки, найти лишний предмет, объяснить свой выбор. | **Дидактическая игра «Геометрический паровозик»**  Задачи: закреплять знание геометрических фигур; умение сравнивать, группировать фигуры по цвету, форме и величине; формировать представления о порядковом счете, учить пользоваться количественными и порядковыми числительным; формировать умение ориентироваться в пространстве( право, лево, середина); развивать мышление, зрительное восприятие.  Оборудование: Паровоз и вагончики с нарисованными разными геометрическими фигурами; геометрические фигуры, разные по цвету и величине; карточки с животными с нарисованными на них геометрическими фигурами и цифрами.  Ход игры:  1 Вариант. Воспитатель предлагает детям все геометрические фигуры разложить по вагончикам, опираясь на фигуры, изображённые на вагончиках.  2 Вариант. Воспитатель предлагает детям все геометрические фигуры разложить по вагончикам, опираясь на фигуры, изображённые на вагончиках в определённой последовательности: в первом окошке выложить большие фигуры, во втором поменьше, в последнем окне - самые маленькие фигуры или в каждом окошке одинаковые фигуры, но разные по величине.  3.Вариант. Воспитатель предлагает детям посадить животных в поезд, согласно билетам (на картинке есть фигура). Назвать какие животные едут, сколько их, в каком вагоне, кто какой по счету, кто в каком окошке? |