**«Логические игры и упражнения для детей 3 -4 лет».**

***Весёлая уборка.***

 *Способствует развитию внимания, логического мышления, помогает изучить цвет и форму предметов.*

 После игры в комнате остались разбросанными все игрушки? Уборку можно сделать весёлой и полезной. Предложите ребёнку собрать все красные фигуры (по цвету), все треугольники (по форме), все маленькие фигуры (по размеру).

 Если ваш малыш с этим легко справляется, попросите его собрать только красные треугольники или только маленькие зелёные круги. Комбинируйте названия фигур, цветов и размеров.

***Четвёртый лишний.***

 *Способствует умению обобщать и классифицировать предметы.*

 Для игры понадобятся четыре картинки с изображениями предметов, три из которых относятся к одному общему понятию.

 Разложите их перед ребёнком и предложите ему определить, какие подходят друг к другу и можно ли назвать их одним общим словом (каким?), а какая из этих картинок лишняя (почему?).

 Набор картинок может быть разнообразным. Например, чашка, блюдце, тарелка и яблоко; медведь, лошадь, собака и стул; ёлка, берёза, дуб и рыба.

 Если ребёнок не понимает задания, задавайте ему наводящие вопросы, попросите назвать животных (птиц, рыб), овощи (фрукты), которые он знает.

 Более сложный вариант – подобрать картинки с предметами, относящиеся к общему понятию, но отличающимися каким-то одним свойством: берёза, дуб, липа и ель.

***Угадай предмет.***

 *Эта игра направлена на развитие памяти, способности к анализу и синтезу, выделению существенного в предмете.*

Взрослый выбирает любой предмет в комнате и описывает его ребёнку, рассказывая, где он находится, для чего предназначен, из какого материала сделан и т.д. ребёнок должен отгадать, что загадали.

 Для того, чтобы усложнит задание, можно предложить малышу самому задавать вопросы о загаданном предмете.

 Отвечать нужно только «да» или «нет». В этом случае ребёнок лучше научится выделять существенные признаки предмета.

***Противоположности.***

 *Игра расширяет словарный запас, помогает ребёнку закрепить навык определения противоположностей явлений, предметов.*

Взрослый называет: «Ночь». Ребёнок должен ответить: «День».

 Солнце – луна, холодно – жарко, зима – лето, красивый – страшный….

***Запутанная история.***

 *Игра помогает научиться организовать повествовательную речь. Обучает умению слушать и продолжать развивать услышанную мысль. Формирует навыки логического изложения, творческой фантазии.*

*Необходимый инвентарь:* карточки с изображением различных предметов.

 Для начала, подготавливая карточки, постарайтесь использовать очевидные логические связи. Например, солнце – река – мячик – лодка – удочка – рыба – панама – палатка – ложка – костёр – велосипед.

 Участники садятся в круг, им раздаются по две карточки. Первый игрок начинает рассказывать историю, произнося предложение, в которое включен предмет, изображённый на его карточке. Использованную карточку игрок кладёт в центр круга. Второй участник должен продолжить его историю, его цель – включить в неё предмет, изображённый на его карточке. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут использованы.

 В процессе игры ребёнок учится удерживать в памяти элементы нескольких уровней:

1. Первый уровень: предложение с заданным предметом.
2. Второй уровень: то же предложение, но связанное с предшествующим.
3. Третий уровень: представление обо всей истории в целом.

***Старенькая бабушка.***

*Способствует развитию логического мышления.*

*Необходимый инвентарь:* много разных пуговиц – 5 больших, 3 средний, 4 с ножками, 5 покрытых материей, 3 шершавых, 2 квадратных и т.д.

 Игроки садятся за стол. Им завязывают глаза. Ведущий раздаёт каждому по 10 или 20 пуговиц разного размера, формы и фактуры. Пуговицы надо рассортировать. Побеждает тот, кто сделает это быстрее и без ошибок.

 С каждой игрой разнообразие форм, размера и фактур используемых пуговиц рекомендуется увеличивать.

***Двадцать палочек.***

*Способствует развитию логического мышления.*

На столе рассыпают 20 палочек (карандашей, фломастеров). Двое игроков по очереди берут по одной, две или три палочки. Проигрывает тот, кому придётся взять последнюю палочку.

***Какой он?***

*С помощью игры закрепляются знания характеристик величины, формы, цвета, умения соотносить их с конкретными предметами.*

*Необходимый инвентарь:* любой предмет, имеющий ярко выраженную геометрическую форму (мяч, книга, косынка и др.).

 Взрослый показывает предмет ребёнку и просит назвать его характеристики: «Какой он?». Например, мяч: круглый, лёгкий, большой, маленький, жёлтый, зелёный и др.

 Второй этап игры – введение более сложных *предметов: дерево, машина и др.*

***Кто больше?***

 *Игра помогает ребёнку научиться анализировать предметы, выделяя их по форме.*

Ведущий называет геометрическую фигуру, а дети должны назвать соответствующий предмет. Побеждает тот, кто больше всех найдёт и назовёт соответствий. Например: прямоугольник – дом, автобус, хлеб, стол и др.

 Можно разбиться на пары взрослый – ребёнок и устроить командную семейную игру.

***Фигуры.***

 *Игра помогает закрепить знания о предметах, их геометрической форме. Закладывает основы абстрактного мышления.*

Ведущий называет любой предмет, а дети должны определить геометрическую фигуру, которая лежит в его основе. На первом этапе игры можно использовать наглядный материал: карточки или сами предметы. Затем необходимо перейти к словесной передаче информации. Это поможет ребёнку развить абстрактное мышление.

 Сначала берите знакомые и несложные по форме предметы (дверь, мяч, окно и др.). Например: кастрюля – круг; окно – квадрат; спящая кошка – овал и т.д.

 Когда ребёнок освоит простые геометрические фигуры, следует переходить к более сложным формам: многоугольникам и пр.

***Были – небылицы.***

 *Игра помогает развивать логическое мышление, развивает умение фиксировать противоположные высказывания. Закладывает навыки ведения аргументированного отстаивания своей позиции, умение корректно спорить.*

Ведущий задаёт детям вопросы подобного содержания: «Может ли крокодил летать? Почему? А может ли он летать в самолёте? Может ли маленькая девочка водить машину? А почему? А если её посадил на колени папа? Может ли торт быть солёным? А почему? А если мама перепутала банки?» и т.д.

***Холодно – горячо.***

 *Игра помогает научиться координировать свои действия, обучает навыкам локализации места в пространстве. Обучает логическому мышлении.*

*Необходимый инвентарь:* небольшой предмет или игрушка.

 Один из игроков прячет предмет, остальные дети должны его искать. Ведущий должен помогать ребятам найти предмет. Ему можно произносить только слова «холодно» и «горячо», «теплее» и «холоднее».

 «Горячо» обозначает, что ищущий подошёл к предмету очень близко, «холодно», что отошёл слишком далеко.

***Обручи.***

 *Игра помогает ребёнку научиться классифицировать предметы по форме и по цвету.*

*Необходимый инвентарь*: два обруча, разные игрушки по форме и по цвету или разные геометрические фигуры из детского конструктора.

 Для начала возьмите простые предметы: например, кубики красных и синих цветов или круглые и квадратные предметы. Ребёнок должен разложить предметы по признакам в разные обручи.

 Усложнить игру можно, вводя более сложные предметы, которые обладает обоими признаками: и цветом, и формой. Возможно, ребёнок сам придумает, как включить такой предмет в обе группы. Если он не догадается, покажите, как можно положить обручи, образуя пересечённое пространство, чтобы синий кубик в красных полосках оказался сразу в двух обручах.

 С помощью обруча меньшего размера внутри групп можно создавать подмножества: например, подмножество больших предметов среди синих предметов или подмножество больших кубиков среди кубиков.

***Игра с цветами.***

 *Игра помогает ребёнку научиться классифицировать предметы по форме и по цвету.*

*Необходимый инвентарь:* парные таблички красного, синего и жёлтого цвета из картона.

 Таблички выкладываются в два ряда в произвольном порядке.

 Взрослый подбирает пары, выкладывая их на столе, предлагает ребёнку повторить самостоятельно.

 Можно дать ребёнку табличку и попросить отыскать в комнате предмет такого же цвета.

***Макароны.***

 *Игра помогает ребёнку научиться классифицировать предметы по форме и по цвету.*

Наверняка в вашем кухонном шкафу есть макароны разных форм, размеров и доже цветов.

 Из них можно складывать на столе или листе бумаги причудливые узоры, попутно изучая формы и цвета.

***Игры на кухне.***

*Игра помогает ребёнку научиться классифицировать предметы по форме и по цвету.*

Вспомните золушку, которая перебирала крупу. Но вы же не злая мачеха, поэтому предложите ребёнку не мешок, а небольшое блюдце, на котором смешаны горох, рис и гречка, и попросите помочь вам их перебрать. Это не только игра, но и тренировка для маленьких пальчиков.

Одновременно ребёнок будет осваивать разные формы – круг, овал; размеры – большой, маленький.

 Можно ввести в игру элемент счёта.

***Алгоритмы.***

*Эта игра поможет вашему ребёнку без утомительных нотаций научиться правильно планировать время и самостоятельно принимать решения.*

Давайте для начала вспомним, что алгоритм – это разбиение действия на его составные части. Для составления даже простого алгоритма мы должны осмыслить детали наших действий, а сами действия подразделить на составные элементы. А для этого необходимо научиться находить начало и конец действия и уметь выделить его отдельные этапы.

 *Вариант 1*

Самый простой вариант – составление алгоритма действия, уже один или много раз совершённого ребёнком. Например, чтобы составить алгоритм дороги в детский сад или на игровую площадку, необходимо мысленно проделать это путешествие, дробя его на различные этапы (оделся, обулся, открыл дверь, вышел, закрыл дверь, спустился по лестнице и т.д.).

 *Вариант 2*

Этот вариант игры посложнее: ребёнок составляет последовательность действия, ни разу не совершённого им, то есть он прогнозируется. Для таких случаев хорошо подходят игры на программирование – составление алгоритмов для управления игрушечными «роботами». «Роботами» могут быть машинки, поезда, куклы, любимые игрушки.

 *Вариант 3.*

Можно попросить ребёнка представить себя в сказочной ситуации и описать по порядку, что нужно сделать, чтобы достичь определённой цели (например, провести автомобиль по дороге среди гор или леса).

 Для того чтобы начать игру, нужно сначала нарисовать игровое поле или «лабиринт» и придумать «цель». Вот примеры:

\*провести автомобиль по дороге среди гор или леса;

\*помочь мышонку проползти по подземному лабиринту его норки;

\*превратиться в космонавта и пройти по поверхности планеты;

\*помочь маме доехать на машине к магазину;

\*доехать с помощью карты дорог от дома до Чёрного моря;

\*помочь лисичке перейти через поле с лесами и речками.

 Для начала можно использовать поле из прямоугольных клеток (лист бумаги), размеченных, например, тонкой линией. Стенки можно изображать толстыми сплошными линиями. В принципе, клеточки не обязательно должны быть прямоугольными, и само поле может оказаться довольно сложным. Главное, чтобы малышу было ясно, как им пользоваться.

 Активно вводите в речевой оборот ребёнка слова «верх», «низ», «право», «лево».

***Угадай животное.***

 *Игра помогает развить и закрепить умение классифицировать, разделять и объединять.*

Угадывать можно не только животных, подойдёт любая группа предметов или существ, поддающихся классификации.

 Для детей трёхлетнего возраста проще всего играть именно в животных, потому что классификация животных – одна из первых классификаций, с которыми знакомится ребёнок.

 Один из детей загадывает животное. Остальные по очереди задают ему вопросы, на которые ведущий должен отвечать «Да» или «Нет». Выигрывает тот, кто угадал.

 Ведущий выигрывает, когда сдаются все игроки.

***Быстрые ассоциации.***

 *Игра развивает ассоциативное мышление, помогает быстро организовываться, собираться с мыслями, закрепляет навыки концентрации.*

Взрослый называет какое-нибудь слово. Ребёнок должен ответить ему первой попавшейся ассоциацией. Через некоторое время можно поменяться ролями.

***Разноцветные кружочки.***

*Способствует знакомству с цветами, геометрическими фигурами.*

*Необходимый инвентарь:* цветные круги разных размеров.

 Надо вырезать из цветной бумаги кружочки большие и маленькие. Вырезать круги из цветной бумаги можно в присутствии ребёнка, всё время поясняя ему свои действия. Для начала можно взять три цвета: жёлтый, синий, зелёный. Затем начнём складывать парочки проговаривая: «Большой зелёный кружочек и маленький зелёный кружочек. Большой синий кружочек и маленький синий кружочек…»

 Для контроля можно попросить ребёнка самостоятельно найти парочку, например, к большому синему кружочку. Вам необходимо проверять, усвоил ли ребёнок понятие «большой», запомнил ли синий цвет, правильно ли нашёл пары. Задания для контроля могут быть разные:

 - найти пару к маленькому жёлтому кружочку;

 - найти пары ко всем большим кружочкам;

 - сложив неправильно пары, попросить исправить ошибку.

 Теперь можно добавить синий кружочек и другие цвета. Из трёх кружочков можно уже конструировать фигурки, например, снеговика. Причём на разных занятиях снеговиков можно строить из различных цветов. После того как ребёнок научился различать цвета и строить снеговиков из кружочков различного цвета, можно дать контрольное задание:

 - сложить красного снеговика;

 - найти пару для среднего зелёного кружочка;

 - найти все коричневые кружочки…

***Цветные треугольники.***

 *Знакомство с цветами, геометрическими фигурами.*

*Необходимый инвентарь:* цветные треугольники разных размеров.

 Вырезать из цветной бумаги треугольники. Можно из треугольников также собирать пары, как и в предыдущей игре. Затем перейти к более сложным фигурам и собирать ёлочки. Когда малыш научится правильно выполнять задания с треугольниками, можно усложнить задачу, используя приобретённые знания в предыдущей игре, например:

 - сложить белого снеговика и найти пару для большого синего треугольника;

 - построить ёлочку и синего снеговика…

***Цветные прямоугольники.***

 *Знакомство с цветами, геометрическими фигурами.*

*Необходимый инвентарь:* цветные прямоугольники разных размеров.

 Вырезать из цветной бумаги прямоугольники. Изучая прямоугольники, можно строить машины. Просто машины и машины, которые перевозили песок. При этом используются навыки, полученные в предыдущих играх.

 Задания для контроля можно усложнить:

 - в готовой машине просить изменить цвет колёс;

 - построить машину зелёного цвета, которая везёт жёлтый песок;

 - кузов красный, кабина белая, колёса чёрные;

 - построить зелёную ёлочку, жёлтого снеговика и синюю машину.

 Когда малышу станет скучно играть с цветными бумажками, можно применить следующий приём. В коробке лезвием вырезать фигурки: круг, овал, прямоугольник, треугольник. Из цветного картона также вырезать фигурки. Предложить малышу следующие задания:

 - положить в коробочку синий прямоугольник;

 - положить в коробочку зелёный кружочек…

 Нужно рассчитать величину фигур так, чтобы перепутать отверстие для них было невозможно, то есть чтобы кружок нельзя было положить в квадрат, овал в кружок и т.д.

***Катушки ниток.***

 *Знакомство ребёнка с цветами, нахождение соответствия по цвету.*

*Необходимый инвентарь:* корзинка, катушки ниток разного цвета.

 Заполните корзинку катушками с разноцветными нитками. Вот что можно с ними делать, когда у вас с малышом выдалась свободная минутка:

 - находить катушки с нитками одинакового цвета. При этом ребёнок обязательно должен называть цвет ниток на катушке, которую он вытаскивает из корзины;

 - строить башенку из катушек;

 - доставать из корзины катушку заданного вами цвета. Если при этом ребёнок ошибается, обязательно назовите тот цвет, который он достал, а потом помогите ему найти нужный цвет.

***Сложи картинку.***

 *Развивать пространственные отношения.*

*Необходимый инвентарь:* возьмите простые картинки (например, лейка, ракета, машинка) и разрежьте их пополам.

 Вы предлагаете вашему ребёнку по образцу сложить изображение из двух частей. Если при этом у малыша возникают затруднения, то необходимо ему показать, как нужно сложить картинку, потом сложить её вместе с ребёнком, а затем предложить ему сложить картинку самостоятельно. Обязательно ребёнок должен назвать предмет, который у него получился при складывании картинки.

***Сложи лесенку.***

 *Научить соотносить предметы по величине.*

*Необходимый инвентарь:* 5 картонных полосок, различных по длине.

 Вы кладёте перед ребёнком полоски и предлагаете из них сложить лесенку. Когда лесенка готова, игрушечная собачка бежит по ней вверх и вниз. Она сразу же обнаруживает ошибки и просит их исправить, потому что она не может подняться по лесенке. Во время постройки лесенки ребёнок приготавливает: «Длинная полоска, теперь короче, ещё короче и самая короткая полоска».

***Расставь мебель.***

 *Научить соотносить объёмные предметы с их условными обозначениями на плане, знакомить с простыми отношениями предметов и их словесными обозначениями.*

*Необходимый инвентарь:* кукольная комната, игрушечная мебель (стул, стол, диван).

 Можно ребёнка посадить на коврик. Вы перед ребёнком ставите кукольную мебель и рассказываете историю: «Кукла Катя купила мебель и расставила её в своей комнате. Посередине она поставила стол, рядом с ним стул, у стены под окном - диван». Рассказ сопровождается расстановкой предметов в нужных местах комнаты. Дальше рассказ можно продолжить: «Лисичка увидела, как Катя удобно расставила мебель, и захотела расставить мебель у себя дома так же. Нужно помочь лисичке. Лисичкина комната у нас будет здесь, на листе бумаги. Вот здесь дверь, окно (они изображены чёрточками в нужных местах), а вместо вещей у нас будут картонные фигурки: круг – это стол, квадрат – это стул, прямоугольник – диван. Теперь поставь фигурки на свои места». Ребёнок ставит фигурки на плане и говорит: «Стол – посередине, стул – рядом, диван – справа».

***Найди куклу.***

 *Научить работать с планом.*

*Необходимый инвентарь:* план комнаты, кукла.

 Вы рисуете план комнаты и на нём отмечаете место, где спряталась кукла. Затем предлагаете ребёнку найти куклу, и он ищет куклу в реальной комнате по плану. После как кукла найдена, ребёнок прячет куклу в другое место и отмечает его на плане. После этого вы ищите куклу.

***Раздели по признакам.***

 *Научить детей классификации предметов по отдельным признакам.*

*Необходимый инвентарь:* ракушки, скрепки, пуговицы, камешки, палочки, ленточки, верёвочки, кубики, кирпичики, арки, шишки, кусочки ткани.

 Для того, чтобы научить детей классифицировать предметы по отдельным признакам, можно дать следующие задания:

 - предлагаете положить в одну коробку маленькие ракушки (скрепки, пуговицы, камешки), а в другую – большие;

 - просите сложить в одну кучку длинные палочки (ленточки, верёвочки), а в другую – короткие. Справа положить широкие ленточки, а слева – узкие;

 - перед обедом можно попросить ребёнка рассортировать ложки на большие (для супа) и маленькие (чайные);

 - просите сложить в одну коробку кубики, в другую – кирпичики, в третью – арки;

 - даёте задание выбрать из всех пуговиц только круглые;

 - предлагаете выбрать из всех шишек еловые и сосновые;

 - можно попросить ребёнка сложить в одну коробочку красные пуговицы, в другую – зелёные, в третью – белые, в четвёртую – чёрные, в пятую – жёлтые, в шестую – синие;

 - можно также попросить ребёнка с закрытыми глазами рассортировать камешки на лёгкие и тяжёлые;

 - предлагаете разделить предметы на мягкие и твёрдые;

 - дайте ребёнку на ощупь, с закрытыми глазами, классифицировать коллекцию тканей на тонкие и плотные;

 - предлагаете на ощупь из коллекции различных материалов выделить образцы дерева, метала, пластмассы и т.д.

***Кто где живёт?***

 *Научить классифицировать животных по месту обитания.*

*Необходимый инвентарь:* набор картинок с домиками животных и набор картинок «Животные».

 Вы показываете ребёнку картинку с домиком животного, а он должен из картинок на столе выбрать то животное, которое живёт в этом домике. Например, вы показываете картинку конуры, ребёнок должен подобрать картинку собаки. При этом ребёнок обязательно должен проговорить: «Собака живёт в конуре». Игра продолжается до тех пор, пока все животные не обретут свои домики.

***Кто что ест?***

 *Научить группировать предметы по определённому признаку.*

*Необходимый инвентарь:* набор картинок «Животные», картинки с изображением еды для разных животных.

 На столе перед ребёнком лежат картинки с изображением еды различных животных: рыба, косточка, морковка, сыр, молоко, капуста и т.д. Затем вы поочерёдно показываете ребёнку разных животных. А он подбирает для них соответствующие карточки с едой.

***Время года.***

 *Научить устанавливать простые закономерности.*

*Необходимый инвентарь:* картинки с изображением предметов, которые нужны в разные времена года: зонтик, сапоги, лейка, перчатки, лыжи, шапка, мяч, санки, лопата, надувной круг.

 Вы предлагаете ребёнку из картинок, лежащих у него на столе, выбрать те, которые нужны зимой, и объяснить свой выбор. Например, ребёнок берёт картинку санок и говорит: «Зимой мне нужны санки, потому что на них можно кататься с горки». Необходимо побудить ребёнка самостоятельно рассуждать по поводу выбранных предметов. дальше нужно предложить ребёнку выбрать картинки, которые пригодятся летом, осенью, весной.

***Какой у тебя рост.***

*Научить сравнениям.*

Многие взрослые часто спрашивают у детей: «Какого ты роста?» Как правило дети с удовольствием рассказывают про свой рост. Ходите по дому, сравнивая предметы с ребёнком и выясняя, какие из них выше, а какие ниже, чем он. Спросите у него: «Ты выше, чем стол?» Встаньте рядом со столом и покажите, как можно сравнить высоту. Теперь научите его задавать и отвечать на вопрос: «Я выше, чем стол?» Попросите малыша встать рядом с креслом и задать вопрос: «Я выше, чем кресло?»

 Предложите ему точно так же поиграть с плюшевыми игрушками.

***Как это можно использовать.***

*Развить мыслительные способности.*

Предложите ребёнку игру: найти возможно большее число вариантов использования какого-либо предмета. Например, вы называете слово «карандаш», а ребёнок придумывает, как можно использовать этот предмет. Называет такие варианты: рисовать, писать, использовать как палочку, указку, балку в строительстве, скалку для раскатывания теста, удочку и т.д.

***Чья это вещь?***

*Развить аналитическое мышление, представление о своём теле, моторику рук.*

*Необходимый инвентарь:* журналы с фотографиями людей, ножницы, ровная плоская поверхность.

 Вырежьте из журналов фотографии мальчиков и девочек, мужчин и женщин. Вырежьте изображение одежды. Разложите перед ребёнком все вырезанные фотографии людей. Рядом положите все изображения одежды. Возьмите одно из изображений одежды и покажите его ребёнку. Попросите определить, кому этот предмет одежды принадлежит: мальчику или девочке, женщине или мужчине. Продолжайте так, пока ребёнок не опознает всю одежду.

***Слонопотам и тигролошадь.***

 *Развить фантазию и воображение, образное мышление, моторику рук.*

*Необходимый инвентарь:* рисунки животных из журналов или книг, ножницы, бумага, клей.

 Вырежьте рисунки животных. Вырежьте их так, чтобы у вас получились отдельные их части, например, голова, туловище, лапы, хвост. Перемешайте их на столе. Пусть ребёнок соберёт из имеющихся голов, хвостов, лап и туловищ новых, фантастических и ни на кого не похожих зверей. Помогите ему наклеить их на бумагу. Создайте таким образом целый зоопарк. Предложите ребёнку придумать название получившимся животным.

***Три медведя.***

 *Упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.*

 *Материал:* три медведя – силуэты, комплекты игрушек трёх размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

 Взрослый раздаёт детям по комплекту предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула. Рассказывает: «Жили-были три медведя. Как их звали? (дети называют). Кто это? (ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он по размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (маленький). Давайте устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь – Михаил Иванович. У кого из вас есть кровать, стул и т.д. для Михаила Ивановича? В случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя». «Есть у вас кровать, стул для Мишутки?». Дети устраивают ему комнату. «А эти предметы для кого остались? (для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки). Давайте отнесём их Настасье Петровне. Устроили медвежата своё жильё и пошли в лес погулять. Кто идёт впереди? Кто за ним? Кто последний?».

***Собери цепочку.***

 *Различие и нахождение геометрических фигур. Умение видеть последовательность развёртывания действия.*

 *Материал:* карточки-схемы цепочек, набор геометрических фигур.

Взрослый предлагает детям расшифровать чертёж, который прислал медвежонок к новой игре. Необходимо выложить цепочку (дорожку в последовательности, указанной стрелкой). Сначала детям дают 2-3 схемы, на которых изображены геометрические фигуры одного цвета. Затем предлагают более сложный вариант: на схеме геометрические фигуры разного цвета и формы. Дети выбирают указанные геометрические фигуры и составляют цепочку в заданной последовательности, ориентируясь только на стрелку. Каждый ребёнок имеет набор из 6-7 геометрических фигур. Полученные цепочки дети зарисовывают, чтобы послать Винни-Пуху.

***Найди пару.***

 *Учить детей различать геометрические фигуры, находить их на рисунке; анализировать и описывать узор, составленный из геометрических фигур, называть месторасположение фигуры.*

 *Материал:* карточки с геометрическими фигурами.

В игру играют 3 ребёнка, взрослый – ведущий. Ведущий берёт три карточки с разным расположением геометрических фигур, складывает перед собой изображением вниз, а остальные карточки раскладывает перед детьми изображением вверх. Показывая первую карточку детям, ведущий называет расположение на ней частей геометрических фигур. Например: «У меня на карточке посередине – круг, слева – треугольник, справа – квадрат. У кого такая же карточка?».

 Ребёнок, у которого окажется такая же карточка, должен описать расположение на ней геометрических фигур. Если карточка описана правильно, то ребёнок получает от ведущего парную карточку. Игра заканчивается, когда подобраны все карточки.

***Составь картинку.***

 *Развивать творческое воображение, умение ориентироваться в пространстве, распознавать условные обозначения.*

 *Материал:* наборы геометрических фигур (каждый набор содержит 15 – 20 одинаковых по форме фигур).

Взрослый предлагает детям немного пофантазировать и придумать деревья, дома, жителей волшебной страны. Но всё должно быть необычным, ведь страна эта – сказочная. После предлагает детям взять геометрические фигуры и составить картинку (домик, зверушку, узор). После выполнения задания каждый ребёнок может рассказать, что он придумал.

***Геометрическое лото.***

 *Освоение умения выделять основные признаки предметов: цвет, форму, величину, нахождение предметов с заданными свойствами. Развитие логического мышления.*

*Материал:* карточки с изображением геометрических фигур, набор геометрических фигур.

Детям раздаются карточки, на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетанием их по цвету. Детям по одной предъявляют соответствующие геометрические фигуры. Ребёнок, на карточке которого имеется предъявляемая фигура, берёт её и накладывает на свою карточку так, чтобы фигура совпадала с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

***Счётные палочки, или составь из палочек.***

 *Развитие логического мышления.*

*Материал:* счётные палочки, картинки – связки.

 Взрослый предлагает детям назвать геометрические фигуры, которые находятся на карточке. Предлагает составить из палочек большие и маленькие квадраты и треугольники. Совместно со взрослыми дети определяют количество палочек, необходимых для составления квадратов и треугольников (больших и маленьких).