

«Что будет, если убрать «часть?»

Цель: учить разбирать любой объект на составляющие части.

Ход игры: Ведущий показывает объект, дети называют его составляющие части. Ведущий убирает одну часть и просит объяснить, что будет с объектом? В игре могут участвовать от двух детей.

Например: если у машины убрать колесо «Что будет?» и наоборот.



«Большие и маленькие»

Цель: упражнять в выделении объектов по признакам **размера** в сравнении двух предметов. Побуждать детей фантазировать на основе признака «размер».

Материал: маленькие и большие объекты - корзинки, овощи, листочки, грибы, лейки, цветы, улитки.

Ход игры: педагог предлагает 2-3 детям разложить овощи по признаку «размер» в корзинки. Ребёнок сравнивает два однородных объекта и раскладывает по корзинкам в соответствии с размером.

Например: маленький помидор в маленькую корзину; большой помидор в большую корзину. Так – же играем «Полей цветы»; «Посади улитку, листочек».



«Солнышко и тучки»

Цель: Закрепить карточку признак «размер». Активизировать словарь: наречие – далеко, близко, тоньше, толще; прилагательные – огромный, широкий.

Материал: солнышки, тучки, капельки с изображением эмоций, разные по размеру.

Ход игры: воспитатель предлагает детям солнышки и лучики разного размера. Маленькие лучики подбираются к маленькому солнцу, большие – к большому. Игра с тучками с усложнением – капельки подбираются к тучкам по размеру и эмоциям (весёлые, удивлённые).



«

«Кто, где живёт»

Цель: продолжить знакомить детей с дикими и домашними животными; способствовать развитию логического мышления; систематизация знаний детей о месте проживания диких и домашних животных.

Материалы: карточки с изображением домашних животных (кот, собака, корова, свинья, коза, курочка, индюк, гусь. Карточки с изображением диких животных (медведь, белка, лиса, волк, ёж, норка, лось, заяц. Иллюстрация дома и дерева.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям разместить животных в соответствии с местом их проживания. В игре могут участвовать двое и более детей.

Например: Ваня где живёт собака? - В доме. Значит где место собаки около дома. Ваня где живёт лиса? - В доме. Значит где место лисы около дерева.



«Цветные дорожки»

Цель: учить соотносить цвет объектов с заданным образцом, отбирать объекты данного цвета. Развивать логическое мышление, внимание, память. Расширять активный словарь

Материал: Матрицы - по вертикали кляксы разного цвета, по горизонтали бесцветные объекты.

Описание игры: Ребенок называет объекты на таблице, цвет кляксы. Выбирает объекты и ставит их в ячейки (горизонтальные строки) в соответствии с маркерами цвета.

В игре могут участвовать двое и более детей.



«Умные таблицы (цвет)»

Цель: создание условий для усвоения обобщённой модели комбинаторики. Уточнить знания детей о цвете.

Материал: матрицы, к ним прилагаются цветные картинки с объектами.

Ход игры: Ребенок выбирает матрицу, «читает» ее. Затем подбирает объект заданного цвета.

В игре могут участвовать двое и более детей.



«Ежики»

Цель: Закреплять признаки «Цвет», «Размер»

Материал: в наборе 8 ежей (4 больших, 4 маленьких, 8 яблок, 8 грибочков, 8 листочков). Все выполнено в четырех цветах (красный, синий, желтый, зеленый).

Ход игры: на столе выкладываются большой еж и маленький ежик. Нужно разложить грибочки, листочки и яблочки ежикам по цвету и размеру.