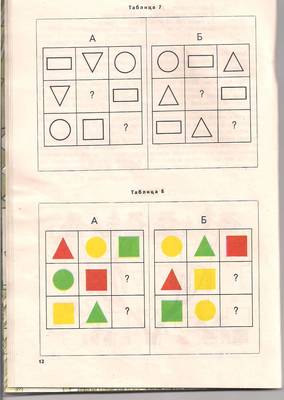
**Сравни и заполни**

**Цель.**Умение осуществить зрительно-мысленныйанализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

**Игровой материал.**Набор геометрических фигур.

**Правила игры.**Играют двое. Каждый 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.

Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

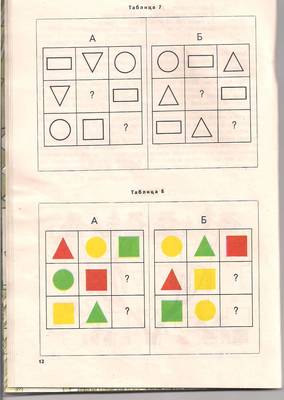


**Заполни пустые клетки**

**Цель.**Закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

**Игровой материал.**Геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветом.

**Правила игры.**Играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но ина цвет (усложнение по сравнению с предыдущей игрой), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.



**Где какие фигуры лежат**

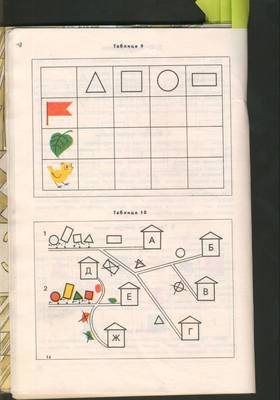
**Цель.**Ознакомление   с   двумя свойствами, классификацией   фигур (цвету и форме).

**Игровой материал.**Набор фигур.

**Правила игры.**Играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы.

Можно еще выяснить, сколькорядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столица), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется   штрафное   очко.   Выигрывает   тот,   кто   набрал   их   меньше.



**«ДОРОЖКИ»**

**Цель.** Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

**Материал.**Логические блоки, три домика (макеты  
или изображения домиков или их условные обозначения).

**Содержание**

**I**

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам.

Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например, так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.'

Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков-вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, цепочки, мостики из фигур.)

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом

    Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

**II**

В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме; такие же по размеру, но другие по цвету и т.д.

При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

**III**

В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

**«НАЙДИ ПАРУ»**

**Цель.**Развитие восприятия, внимания, умения анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

**Материал.**Логические фигуры или блоки.

**Содержание**

**I**

**В**игре участвуют пять — семь человек. Один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую). Если у игроков блоки, то половина их у ведущего, а вторая половина у них.

Фигуры — зайчата: те, которые у игроков,— зайчата-девочки, которые у ведущего — зайчата-мальчики. Игровая задача заключается в том, чтобы помочь каждому зайчику-мальчику найти свою сестру. Ведущий называет, чем похожи братья и сестры (например, цветом), и выкладывает на стол одну из фигур (зайчика-мальчика). Дети ищут к ней пару (сестру), приставляют фигуру такого же цвета. Кто первым правильно составит пару — забирает ее себе. Далее ведущий поочередно выкладывает остальные фигуры, а дети ищут к ним пары. Тот, кто соберет больше фигур, становится ведущим.

Пары можно составлять на основе как сходства, так и различия свойств: одинаковые по цвету, разные по цвету; одинаковые по размеру, разные по размеру; одинаковые по форме, разные по форме.

В повторных играх игровые задачи могут меняться.

II

Пары составляются на основе сходства или различия по двум свойствам: одинаковые по цвету и форме; одинаковые по величине и толщине; одинаковые по толщине, но разные по цвету; одинаковые по размеру, но разные по форме; разные по форме и размеру; разные по цвету и форме и т.д.

Игру можно организовать как предыдущую или по-другому.

Предложите детям разделиться на пары. У каждой пары — набор логических фигур. Игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру. Второй игрок ищет к ней пару. Если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок. Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

III

Пары составляются на основе сходства и различия по трем свойствам: одинаковые по форме и цвету, но разные по размеру; одинаковые по форме, но разные по размеру и цвету; одинаковые по размеру, но разные по цвету и форме. Взрослый поощряет активное придумывание детьми новых правил составления пар.

**«ПОЙМАЙ ТРОЙКУ»**

**Цель.** Развитие умения сравнивать.

**Материал.**Логические фигуры или блоки.

Содержание

Ведущий перемешивает фигуры и складывает их стопкой, затем снимает две верхние и кладет их на стол. Первый участник игры берет из стопки верхнюю фигуру, прикладывает ее к паре на столе и ищет, чем похожи все три фигуры. Если он замечает какое-либо общее свойство (цвет, форму или размер), то забирает все три фигуры как выигрыш; если же общего свойства он не обнаруживает, то последнюю снятую фигуру кладетв низ стопки. Затем следующий участник берет из стопки новую фигуру (верхнюю) и ищет общее свойство в тройке фигур.

В ситуации, когда общее свойство тройки обнаруживает другой игрок, а не тот, который снял фигуру, он и забирает тройку фигур как выигрыш.

Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

***«ДОМИНО»***

**Цель.**Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать предметы по заданным свойствам.

**Материал.**Логические фигуры или блоки.

**Содержание**

**В**игре участвуют четыре человека. Фигуры делятся поровну между игроками. Игроки договариваются о правилах игры: прикладывать к выложенным фигурам только фигуры другого цвета. Один из игроков (его можно определить считалкой) делает первый ход — кладет на стол любую фигуру. Остальные по очереди выкладывают свои фигуры в соответствии с  правилами.

Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

II

В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме; такие же по размеру, но другие по цвету и т.д.

При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

**III**

В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т. д.

**Сравнение**

**Комплекс заданий на сравнение для детей 5-7 лет:**

**Задание 1. Сравнение предметов.**

Цель: выделение признаков предметов, их дифференцировка на существенные (геометрическая

форма и размер) и несущественные;

На доске – рисунок со снеговиками: один большой, другой маленький, отличаются формой

ведѐрка, ног.

Беседа:

- Чем похожи снеговики? Чем отличаются?

- Продолжите мои предложения:

а) один снеговик большой, а другой?

б) у одного снеговика ведѐрко треугольной формы, а у другого?

в) у одного снеговика ноги круглой формы, а у другого?

«Чем отличаются снеговики?»

**Задание 2. «Найди сходства и различия».**

Цель: формировать умение проводить сравнение двух объектов, выделяя существенное

отличие – цвет геометрических фигур и сходства – детали одинаковой формы и размера.

«Сравни роботов»

**Задание 3. Сравните фигурки, какая больше, какая меньше. Большую фигуру закрасьте красным цветом, а меньшую – любым другим.**

Цель: формировать умение сравнивать фигуры по одному признаку (величине).

Сравни фигурки по величине

**Задание 4. «Найди предмет такой же формы».**

Цель: формировать умение находить соответствие среди нескольких предметов по

существенному признаку - форме.

Инструкция: соединить линиями геометрические фигуры с похожими предметами окружающей

среды. Назови ещѐ предметы, похожие на прямоугольник? Овал? Ромб?

«Найди сходства и различия».

**Задание 5. «Самое непохожее».**

Цель: формировать умение вычленять следующие параметры: цвет, величина, форма - и

ориентироваться на все эти параметры при выборе фигурки; проводить сравнение по несхожему

признаку.

(Одну из фигур (любую) вынимают из ряда, кладут ближе к ребенку)

- Найди среди остальных фигурок самую непохожую на эту. Самая непохожая - только

одна. (указанную ребенком фигурку кладут рядом с фигуркой-образцом) - Почему ты считаешь,

что эти фигурки самые не похожие?

«Самое непохожее»

• «Найди и назови сходства и различия»

**Задание 6. «Найди и назови».**

Цель: развивать умение находить и называть сходные и отличительные признаки предметов.

Вопросы:

- Сколько всего фигур?

- Чем похожи фигуры? (цветом)

- Чем они отличаются? (формой, размером)

- Сколько всего больших квадратов?

- Сколько маленьких?

- Сколько больших кругов? Маленьких?

- Какая по счѐту фигура не является ни кругом, ни квадратом? Как она называется?

**Задание 7. «Найди тень от облачка».**

Цель: формировать умение находить среди нескольких объектов признаки сходства и различия.

Задание 8. «Найди с помощью мерки».

Цель: формировать умение определять высоту предмета разными способами; развивать умение

сравнивать предметы по высоте с помощью мерки.

• «Найди тень от облачка»

«Найди с помощью мерки».

**Задание 9. «Найди и закрась одинаковых воздушных змей одинаково».**

Цель: формировать умение находить признаки сходства и различия между объектами.

**Задание 10. «Сравни полоски».**

Цель: формировать умение сравнивать предметы по длине (разными способами: наложение,

приложение и с помощью мерки) и выражать словами результаты измерения.

Вопросы:

- Одинаковые ли полоски по длине?

- Какие полоски самые длинные? Короткие?

- Полоски жѐлтого цвета какие по длине?

- Есть ли ещѐ одинаковые по длине ленты?

- Покажи длинную красную полоску? Короткую красную?

- Полоски какого цвета одинаковые по длине? А ещѐ какого?

- Как мы можем проверить, что они одинаковые по длине?

• «Сравни полоски».

• «Найди и закрась

одинаковых воздушных

змей одинаково».

**Задание 11. «Где чьѐ отражение?»**

Цель: формировать умение находить соответствие между рисунком и его зеркальным

отражением; развитие приѐма сравнения путѐм нахождения сходств объектов.

**Задание 12. «Помоги зайчатам».**

Цель: формировать умение находить фигуру, сходную по данному признаку; закреплять

умение сравнивать несколькими способами.

Игровой момент: «Зайцы посторили себе избушку, чтобы можно было спрятаться от серого

волка. Вот домик готов! Осталось только приладить дверь. Но вот беда: зайчики не могут

определить какую же дверь им повесить. Ведь если они повесят дверь уже, чем дверной проѐм,

то останется щель, через которую протиснется волк. Что же им делать? Давайте им поможем и

подскажем, какая из двух дверей подойдѐт к их домику.»

Все перечисленные виды работ вызывают у детей познавательный интерес, потребность в

знаниях направляют их на творческие поиски, вызывают радость. Систематическое и

целенаправленное включение предложенных заданий в организованную образовательную

деятельность, будет способствовать активизации познавательного интереса старших

дошкольников.

«Где чьѐ отражение?»

«Помоги зайчатам»

**Задание 13. «Найди место».**

Материал: схема с рисунками, набор геометрических фигур.

Задание: рассмотреть схему, найти среди предложенных геометрических фигур такие же

как на схеме, заполнить схему.

**Задание 14. «Найди заплатку».**

Материал: таблицы с рисунками, наклейки геометрических фигур.

Задание: найти заплатку соответствующего цвета и формы.