**Дидактические настольные игры.**

***Подборка педагога-психолога Принцевой О.И.***

Посредством специально подобранных дидактических и развивающих игр у ребенка развиваются процессы восприятия, произвольного внимания, памяти, мышления. Дошкольник учится сравнивать предметы друг с другом, устанавливать между ними причинно-следственные связи. У ребенка значительно улучшается зрительно-моторная координация, ориентировка на микро- и макроплоскости; значительно расширяется кругозор и запас общих представлений об окружающем мире.

***Дидактическая игра «Математический планшет».***

Задачи:

* учить конструировать на плоскости различные изображения;
* учить ориентироваться на плоскости, работать по схеме;
* развивать умение замечать связь между предметом или явлением окружающего мира и его абстрактным изображением;
* развивать логику, воображение, усидчивость, внимание;
* воспитывать осознанное отношение к выполнению правил игры.

*Ход игры.*

*Знакомство с новой игрой для детей 6-7 лет можно начать со сказки.*

Встретились однажды дерево, пластмасса и резина. Заспорили они: кто из них важнее? Никак не могли решить они этот вопрос. Каждый вспоминал, сколько в мире есть полезных и красивых вещей из дерева, пластмассы и резины. Так и не договорившись, отправились они за советом к Мудрецу.

Выслушал Мудрец вопрос «Кто важнее?» и лукаво улыбнулся. «Все вы нужны. Людям плохо пришлось бы без вас. Будет лучше, если вы будете не спорить, а дружить. А я хочу показать, что из этого получится. Оставьте мне по своей частице и приходите завтра».

В недоумении ушли материалы от Мудреца: что же можно сделать из них троих? На следующий день они увидели, что из дерева Мудрец сделал ровную дощечку, из пластмассы – 9 маленьких гвоздиков, а из резины – тоненькие растягивающиеся резиночки. Взмах руки мастера – и гвоздики оказались наполовину вбитыми в дощечку. Мудрец что-то прошептал, хлопнул в ладоши – и резиночки стали растягиваться на гвоздиках. Дерево, пластмасса и резина удивленно переглянулись. На дощечке получились рисунки! Вот дождик, а это – снежинка, птичка, ракета… Поклонились материала Мудрецу и, взявшись за руки, отправились создавать все новое, нужное, красивое.

А на сделанных Мудрецом из дерева, пластмассы и резины дощечках рисуют с тех пор свои рисунки ребята.

*Взрослый предлагает детям попробовать нарисовать какой-нибудь рисунок и показать его.*

*Рекомендации для играющих.*

* *Существует два основных приема «рисования резиночками». Изображение можно выстраивать как одинарными резиночками, так и двойными. Покажите ребенку прием, позволяющий ребенку делать «углы» из двойных резинок.*
* *Обязательно спрашивайте у ребенка, что он нарисовал, почему он видит это так, а не иначе. Постарайтесь принять и осмыслить его объяснения, даже самые неожиданные. Поделитесь с ним своим видением, придумайте вместе с ребенком историю о том, что изображено на планшете. Игра станет гораздо интереснее, если дать волю выдумке и фантазии.*
* *Попробуйте перевернуть изображение на 90, 180, 270 градусов и назвать его вновь. При повороте может возникнуть множество новых ассоциаций, такой прием дает мощный толчок рождению новых образов.*
* *Зарисовывайте наиболее удачные изображения в отдельную тетрадку. Перенесите выполненный резиночками рисунок на бумагу – непростая задача для малыша.*
* *Интересные варианты рисунков могут получиться, если добавить к контурному изображению, выполненному резиночками, геометрические разноцветные накладки. Знакомя с ними ребенка, можно попросить его выполнить серию заданий на группировку: разложить фигуры по форме, цвету, размеру.*
* *«Математические планшеты» могут скрепляться друг с другом при помощи соединительных деталей. Это позволяет использовать их не только в индивидуальной работе с детьми, но и на групповых занятиях. Вариативность возможных изображений при этом существенно возрастает. Минимальное количество планшетов при соединении – 2, максимальное – 9.*

***Ковер творчества: «Будь внимателен».***

*Цель:* формирование умения различать и называть геометрические фигуры, определять их цвет и пространственное расположение.

*Описание игры:*

Педагог-психолог показывает закрепленные на доске различные по форме и цвету геометрические фигуры и просит ребенка определить и назвать фигуру, расположенную, например, слева от синего квадрата, справа от зеленого круга, под желтым треугольником, в правом верхнем углу доски, в левом нижнем углу и т.д.

***Ковер творчества: «Слушай и выполняй».***

*Цель:* развитие пространственных представлений; закрепление умения детей называть цвет предметов, развитие мелкой моторики.

*Описание игры:*

Педагог-психолог руководит действиями ребенка: «Расположи в середине доски красный круг, в правом нижнем углу синий треугольник, слева от круга – зеленый квадрат» и т.п. Задание проговаривается один раз.

***Ковер творчества: «Конструктор».***

*Цель:* развитие умения конструировать простые изображения (домики, снеговика, кораблик и т.д.) из геометрических фигур; закрепление умения ребенка называть цвет предмета.

*Описание игры:*

Педагог-психолог предлагает ребенку составить картинки из геометрических фигур, выясняет, какие фигуры использованы, какого они цвета и размера. Если ребенок затрудняется составить изображение, то воспитатель помогает ему стихами:

Взят треугольник и квадрат,

Из них построен домик.

И этому я очень рад,

Теперь живет там гномик.

Мы поставим два квадрата,

А потом обратный круг, а потом еще три круга,

Треугольный колпачок.

Вот и вышел чудачок.

***Ковер творчества: «Раздели на группы».***

*Цель:* формирование умения группировать фигуры по форме, цвету, размеру.

*Описание игры:*

Ребенку предлагается рассмотреть геометрические фигуры. Расположенные на доске в хаотичном порядке, и разделить их на как можно большее число групп. В каждую такую группу могут входить фигуры, выделяемые по одному общему для них признаку. Ребенок называет все фигуры, входящие в каждую из выделенных групп, и тот признак, по которому они выделены.

***Ковер творчества: «Геометрический рисунок».***

*Цель:* формирование умения изображать фигуры по конструктивной, контурной схеме и по рисункам.

*Описание игры:*

Ребенку предлагается внимательно рассмотреть схему, рисунок и изобразить картину на доске с помощью геометрических фигур. Ребенок может составить картинку по своему рисунку.

***Ковер творчества: «Составь и нарисуй».***

*Цель:* формирование умения создавать реальные рисунки тех предметов, которые составлены на доске из геометрических фигур.

*Описание игры:*

Ребенок сначала составляет картинку на доске из предложенного набора фигур, а потом ее зарисовывает.

***Ковер творчества: «Прямой и обратный счет».***

*Цель:* закрепление умения считать в прямом и обратном порядке, различать фигуры по форме и цвету.

*Описание игры:*

На доске в ряд расположены фигуры. Воспитатель предлагает детям ответить на вопросы. Например: «Какие фигуры расположены на доске?», «Какого они цвета?», «Сколько их? Посчитайте», «Пересчитайте фигуры в прямом и обратном порядке».

***Палас - дорога: «Подбирай - запоминай».***

*Цель:* закрепление умения подбирать родственные слова; развитие памяти.

*Описание игры:*

Дети отгадывают загадки (дорога, дом, автомобиль) и подбирают однокоренные слова к отгадке, передавая мяч по кругу. Причем, каждый следующий игрок должен сказать все слова, которые придумали до него, и прибавить свое.

Например:

Дорога – дорожный, дорожка, подорожник…

Машина – машинист, машинный, машинки…

***Палас - дорога: «Подбери синонимы».***

*Цель:* закрепление умения подбирать синонимы к словам.

*Описание игры:*

Дети подбирают синонимы к словам, относящимся к обобщающему понятию «дорога».

Например:

Дорога – путь,

Автомобиль – машина,

Дом – здание,

Стадион – площадка и т.д.

***Палас - дорога: «Назови признаки».***

*Цель:* закрепление умения подбирать к именам существительным имена прилагательные.

*Описание игры:*

Дети, передавая мяч или другой предмет по кругу, подбирают к любому имени существительному подходящие по смыслу имена прилагательные. Например:

Дорога – длинная, извилистая, трудная, дальняя, сельская, асфальтированная…

Машина – легковая, грузовая, синяя, большая, железная…

Стадион – футбольный, спортивный, прямоугольный…

***Палас - дорога: «Вспоминаем словарные слова».***

*Цель:* закрепление умения писать словарные слова.

*Описание игры:*

Педагог-психолог загадывает загадки (используя отгадки – словарные слова), дети записывают ответ на «волшебных досках» и показывают взрослому.

Например:

Не живая – а идет, неподвижна – а ведет (дорога)

Бежит, гудит,

В два глаза глядит,

А станет –

Ярко – красный глазок глянет. (машина)

Что за чудо – синий дом!

Ребятишек много в нем.

Носит обувь из резины

И питается бензином (автобус) и т.д.

***Палас - дорога: «Умные машины».***

*Цель:* развитие воображения, мышления, связной речи.

*Описание игры:*

Дети рассматривают машины (картинки или игрушки). Называют их, рассказывают об их назначении. Можно предложить сочинить рассказ по цепочке. Взрослый придумывает первое предложение, дети продолжают, добавляя по одному предложению на заданную тему.

***Палас - дорога: «Дорожные знаки».***

*Цель:* развитие умения читать дорожные знаки.

*Описание игры:*

Педагог-психолог знакомит детей с «Кратким справочником автомобилиста» и рассматривает вместе с ними дорожные знаки.

Это знаки для водителей. Некоторые из них показывают, куда можно ехать, куда нельзя. Все водители должны обязательно им подчиняться. Белые стрелки в синих кружочках показывают, куда можно ехать. Другие знаки указывают, в каком месте находятся определенные объекты в городе.

Далее проводится игра «Следуй по маршруту».

***Палас - дорога: «Следуй по маршруту».***

*Цель:* развитие пространственных представлений, координации движения.

*Описание игры:*

Каждый игрок выбирает из колоды любую маршрутную карту с номером транспортного средства и маршрута, который необходимо проехать. Выбранное транспортное средство игрок берет с поля и ставит на место стоянки, обозначенной буквой «Р», ближайшей к первому пункту назначения из маршрутной карты. Далее участники устанавливают очередность ходов. Начинает игрок с наименьшим номером транспортного средства. Участник игры должен проследовать по всему маршруту, останавливаясь на ближайших местах стоянки у каждого пункта назначения. Выигрывает тот игрок, который первым проедет по всему маршруту.

***Палас - дорога: «Водитель».***

*Цель:* развитие воображения, логики мышления, памяти.

*Описание игры:*

Дети выбирают для себя игрушечную машину, называют ее и придумывают три пункта назначения, в которые эта машина может ехать. Бросая по очереди кубик, игроки продвигаются по дорогам на столько сегментов, сколько выпало очков на кубике. Если у игрока, транспортное средство которого находится в черте населенного пункта, выпадает 6 очков (это означает превышение скорости), то он, сделав ход, должен пропустить следующий. Если на пути движения транспортного средства игрока встречается любое другое транспортное средство, то игрок может:

* Обогнать это транспортное средство, если правила дорожного движения это разрешают.
* Прекратить движение и продолжить его на следующий ход, если этим транспортным средством управляет другой игрок.
* Прекратить движение и за последующие ходы передвинуть это транспортное средство на любое удобное место проезжей части, соблюдая при этом правила дорожного движения, после чего игрок продолжает движение на свое транспортном средстве.

Выигрывает тот игрок, который первым проедет по всему маршруту.