**«Помоги гному найти пуговицу».**

**Цель:** 1. Закреплять представления о символическом изображен предметов, свойств.

2. Развитие умения анализировать и расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям; умение абстрагировать.

**Игровой материал:** 16 кодовых карточек, 18 пуговиц различного

цвета, размера; карточки с заданием.

**Правила игры.** Начать игру можно так:

«В одном волшебном городе

Жил гномик - чудачок.

Всегда расстегнут был

Его пиджачок».

Потерял он пуговицу, а какую не знает, помогите найти. Детям предлагается рассмотреть пуговицы, сделать вывод: пуговица может быть зеленой, красной, синей; с одной, двумя, или четырьмя дырками; большой или маленькой. Узнать какую пуговицу потерял гном, нам помогут карточки с шифром.

Рассмотреть с детьми 16 кодовых карточек, выяснить, что они обозначают. Затем дети самостоятельно определяют, какую пуговицу потерял гномик -чудачок.

