ЖИВОЕ ДОМИНО

**Цель.** Развивать способность ориентироваться одновременно на цвет и величину предмета.  
Материал. Набор широких и узких красных, зеленых, синих, желтых и белых лент длиной 10 см. Кирпичики этих же цветов.  
Содержание  
**Вариант I**. Дети собираются вокруг стола, на котором в произвольном порядке разложены 10 лент. Воспитатель общается с детьми: «Дети, что это такое? (Ответы.) Какого цвета ленты? (Ответы.) Одинаковы ли они по ширине? (Ответы.) Давайте поиграем с ними. Пусть каждый возьмет себе любую ленту и повяжет ее на левую руку, вот так (показывает). Помогите друг другу завязать ленту, одному это сделать трудно».  
Дети выбирают ленты и завязывают их на левой руке, как браслеты. После этого педагог обращает внимание детей на кирпичи, расположенные в разных местах комнаты: «Это будут наши дома. Сейчас мы гуляем все вместе, но по моему сигналу —удар в бубен — нужно найти себе пару (того, у кого на руке такой же по цвету браслет) и вместе подойти к своему дому —кирпичу того же цвета».  
Усложнение игрового задания играющие должны подобрать себе пару, ориентируясь не только на цвет, но и на ширину ленты.  
Вариант II. На столе раскладывается 20 лент. Детям предлагается найти себе две ленты и повязать их на обе руки. После этого дети должны взяться за руки так, чтобы у каждого цвет ленты совпал с цветом ленты ребенка, которого он берет за руку с одной и другой стороны.  
По желанию детей можно поиграть в игру «Каравай».

ПОДБЕРИ ЛИСТ  
**Цель**. Учить сопоставлять предметы по двум качественным признакам.  
Материал. 8 наборов карточек; в каждом  1 большая (10x10 см), разделенная на равные квадратные клетки, а также 4 маленькие карточки (5x5 см). На каждой большой карточке  
 в трех клетках нарисованы желтые и зеленые листья двух размеров. Например, вверху нарисованы большой и маленький зеленые листья дуба, а внизу —большой желтый лист клена. Одна клетка пустая. На соответствующих им маленьких карточках нарисованы маленькие желтый и зеленый листья клена, большой и маленький зеленые листья дуба.  
Содержание  
Дети усаживаются вокруг стола. Воспитатель кладет перед детьми большую карточку с изображением листьев дуба и клена, рядом раскладывает маленькие карточки и обращается к детям: «Посмотрите, что нарисовано на большой карточке. (Определяют.) Что нарисовано на маленьких карточках? А вот здесь есть пустая клетка. Нужно выбрать среди маленьких карточек ту, которая лучше всего сюда подходит. Для этого необходимо внимательно рассмотреть все, что нарисовано на большой карте, там есть подсказка. Кто догадается?» Выслушав все ответы, определяют, что в клетку нужно положить маленький желтый лист клена.  
После этого всем раздаются наборы карточек для игры. Дети раскладывают их перед собой: большую карточку и над ней в ряд — маленькие. Подбирают соответствующую маленькую карточку и кладут ее в пустую клетку. Ведущий игру педагог проверяет и за каждую правильно подобранную карточку дает ребенку фишку. При необходимости помогает и объясняет правила игры отдельным детям.  
Затем ведущий игру предлагает играющим поменяться комплектами карт; получив новый набор, дети продолжают играть.  
В конце игры подсчитываются выигрышные фишки и определяются победители.

ДОРОГИ  
**Цель.** Развивать умение определять свойства предметов: цвет, форму и величину; научить сравнивать и группировать предметы на основе вьщеленных свойств; понимать значение слов, обозначающих свойства предметов.  
   
**Материал**. Логические блоки Дьенеша. Фигурки зайца, кошки, собаки, медведя, петушка и поросенка. Набор кирпичей и кубов.  
Содержание  
**Вариант I.** На столах 6 домиков кубиков, у каждого из которых фигурка животного и геометрическая фигура из блока Дьенеша: маленький круг, большой круг, маленький квадрат, большой квадрат, маленький треугольник, большой треугольник. На небольшом расстоянии от домов выложена дорога из кирпичей. На отдельном столе три группы фигур: круги, треугольники, квадраты.  
Воспитатель приглашает детей поиграть с фигурками. Дети усаживаются так, чтобы им видны были домики и дорога, и беседуют с педагогом о том, что видят перед собой. Затем воспитатель предлагает помочь животным построить дорожки от дома до кирпичной дороги. Для этого нужно посмотреть, какая геометрическая фигура уже есть у дома, взять побольше таких же и построить из них дорожку. Договорившись о том, кто какому животному будет строить дорогу, приступают к работе.  
В ходе работы педагог общается с детьми, при необходимости помогает подобрать фигуры и называет их (надо взять все: и большие, и маленькие — фигуры заданной формы). Он поощряет попытки взаимообучения, особенно со стороны «зрителей», предупреждая конфликтные ситуации.  
После того как первая группа детей справилась с заданием, дорожки из фигурок убирают— дождик смыл— и к игре приступает вторая группа детей.  
**Вариант II.** Среда для игры занятия организована так же, как и в первом Вариант Iе. Но геометрические фигуры группируются по цвету: красные, синие и желтые отдельно.  
У порога дома располагается одна цветная фигура. Воспитатель объясняет детям, что на этот раз животные хотят построить из фигурок дорожки одного цвета: заяц — из красных, кошка —из желтых и т.д. Дети выбирают, для кого они будут строить дорогу и приступают к работе. По ходу игры занятия педагог обращает внимание детей на то, что фигуры могут быть разной формы и величины, но обязательно одинакового цвета.  
После сооружения дорожек можно обратить внимание детей на расположение фигур; дать задание разложить их по величине, форме с тем, чтобы по ним было удобнее ходить.  
**Вариант III.**На столах 4 домика: зайца, кошки, собаки и петуха. У порога фигура определенной формы: треугольник, квадрат, прямоугольник или круг. На отдельном столе фигуры, разделенные на четыре группы: треугольники, квадраты, круги и прямоугольники. Воспитатель объясняет детям, что животные хотят, чтобы дорожки у них были построены из фигурок одинаковой формы: только из треугольников, квадратов, кругов или прямоугольников.  
В ходе игры занятия педагог обращает внимание детей на то, что фигурки надо подбирать одинаковой формы, а их цвет и величина не имеют значения.  
После выполнения игровых заданий можно предложить детям поиграть с геометрическими фигурами: перестроить дорожки так, чтобы они выглядели красиво — упорядочить фигуры по величине, цвету и др.