**1. « Треугольник»**

**Цель:** обобщать предметы по признаку формы

**Материал:**  картинки

**Инструкция:**  перед ребенком геометрическая фигура –треугольник, ребенку предлагается внимательно рассмотреть ряд картинок и ответить на вопрос: какие из этих предметов имеют треугольную форму: холодильник, арбуз, палатка, ель, воздушный шар, салфетка треугольной формы.

 **2. «Круг»**

**Цель**: обобщать предметы по признаку формы

**Материал**: картинки

**Инструкция:** перед ребенком геометрическая фигура –круг, ребенку предлагается внимательно рассмотреть ряд картинок и ответить на вопрос: что похоже на данную геометрическую фигуру: банан, грецкий орех, часы, мяч, яблоко.

**3.Дидактическая игра «Цветок»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по трем признакам: цвету, форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- обручи;

- коды-символы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладываются четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить коды-символы. Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

**4. Дидактическая игра «Гусеница»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по трем признакам: цвету, форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- обручи;

- коды-символы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки-символы в каждый обруч. Например:

- 1 обруч – синее цветовое пятно;

- 2 обруч – все маленькие;

- 3 обруч – желтое цветовое пятно;

- 4 обруч – все квадратные;

- 5 обруч – все большие;

- 6 обруч – все круглые и так далее.

Коды-символы можно располагать в любом порядке. Длина «гусеницы» любая.

Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками

5**. Дидактическая игра «Хоровод»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум-трем  признакам: цвету и форме; цвету, форме и размеру.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится нарядным и красивым.

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее. Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому-либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.