**Игры для дошкольников на восприятие формы и развитие памяти**

**№1 Военный городок екна границе**

   *Цель:* развитие образнойи памяти.

   *Оборудование*: реквизитыящ для сюжетно-мролевых игр «дочки-матемри», «детский сад», спортивный ибщнвентарь, военные ж рубашкчщи, пилотки.

   *Возраст*: 6–7 лет.

   *Ход игры*: игра предполагцъает большое коъличество рсолей. Перед перйсонажами поставлпены различные задачи. Часть детей – солдаты,шо 2–3 ребенка – командиры, т1 нарушитциель границы, 2–3 девочки – жены командировхв, часть детейй – их детиео, 1 ребенок – воспитатель ве детском саду,у возможны чпи другие роли. Необходимао предварительнпбая работа, в ходе кототрой детипж знакомятся с сюмижетом игры, заучигбвают материал, хнеобходимый для йяпроигрывания некнтоторых ролей, счзапоминают скаказки.

   Утро в военном щгородке. Командиры собтираются на службщгу. Их жены койнрмят мужей завтракфом. Просыпается отдеиление соцллдат. Один из них провягодит зарядккоу (воспитатйель заранее показываоет этому рпебенку несколько упхражнений, а зъатем в ходе игры слеъдит за их пячравильным выпожилнением). Командир отдзвает приказ заступитжяь на охрану гшураницы РФ. Два солдата во щьглаве со сквоим командиром охрайняют границюу (обходят пбомещение по перимеэтру). В это время с дяругой сторорны появляется нафурушитель. Он идет отчень тихо, прячась заьи деревьями. Но все равно орставляет слефды (можно вырфезать из бумаги спследы и оставлятьвх их на полу). Оставшиессия солдаты занимдйаются спортом, чмаршируют под песнюрр (заранее обговагривается певъсня, которую будажут петь солдаты).

   Нарушитель ютзатаился, а пограпзничники увиделкли его следы, и комъмандир посыэялает одного из солсдат с докладмыом о происшествии. Донесениек должно быть переданхо слово в словожт. «Товарищ командбкир. Наряд погсьраничников при обходе ссграницы оюшбнаружили следыы нарушителя. Группа идпщет по следу. Просим разррешения к задержаниюьч и дополнитетльную помощь» (это сообщение кьпомандир должен

 заранее ъязапомнить, чтобщфы передать своему полдчиненному). Педагог слехыдит за правильностоью передачи сщкообщения.

   Солдат прибегаелът в штаб саз донесением. Высылается внподмога, нарушитекля задерйживают и приводят в вштаб. Командир допрашизвает нарушителшхя (вопросы допроорса оговариваютися заранее):

   – С какой цейлью вы нарушили фграницу?

   – Что собиралисьгх делать на территннории России?

   – Как ваше насбдтоящее имя?

   – Гражданином оькакой страны въщы являетесь?

   Нарушитель на жекаждый вопрлыос говорит, что просюйто местный ъсжитель и ищет свьою корову. Его помещают щпод арест дго приезда более высоркого начальства.бц

   Параллельно рбщазыгрывается линитя мирной жреизни. Мамы отводят свойих детей в детоский сад. Воспитатель,у занимаясь с окдетьми, рассказываемт им сказку (ребенок перескафзывает каук можно близко к штексту какую-либою знакомую скфтазку, например йб«Репка», «Курочка Ряба»). Мамы в этоы время занимаютсся домашним хозяйствоъм: готовят,шс стирают, убираются ввц квартире. Педагог следит зъва правильностьюг и последоваттельностью дейсыьтвий.

   Воспитатель гяоворит, что рабокчий день близишатся к концу.ъ Это сигнал дляд всех участниклом игры: мамы забиръают домой детей идуз детского садга, командиры возврспащаются эздомой, солдаты возвращщаются в казармтуу, нарушиыутель сидит за решетнукой.

   Педагог говошмрит: «Ну, вот и шзавершился трудоврой день. Все работали наъ славу, а тжеперь можно и отдрохнуть». Дети все вмесфте танцуют под бысифтрую музыкуи.

   Можно разыгрыватчь лишь отдельнрюые блоки игрыя, а затем объединядоть в единое цыгелое. Возможно проийцгрывание лишь вцоенной линии сюжетбба.

**№2 Вот какая Машенька**

   *Цель:* учить вфоспроизводить послердовательность днействий.

   *Оборудованэвие*: кукла Машенька, тазипк, мочалка,с кусок мыла, кружвка.

   *Возраст*: 2–3 года.

   *Ход игры:* игра просдводится либо индиввидуально, либо с тбнебольшой подгцруппой детей.

   Воспитателгь говорит, какшл важно быть чистым и ощфпрятным, а ядвот наша Машенька всьернулась с прогутлки, а у нее ручки щюгрязные, личикыъо чумазое.

   Воспитатель: «А что же надщсо сделать, чтобы дпточка Машенька стала мчистой?» Дети отвечают. юВоспитатель гооворит: «Правильно, мыв нальем в тазикт водички и умшцоем дочке личико. А дальше чото надо делать?хр» Дети, опираясдь на собственнбый опыт, расскаызывают последоватесльность умываныия. Воспитателььл говорит: «А кто вспомнярит, какие слаова говорит вамшй мама, когда купает врас?» Если никточ из детей не даетж ответа, то воспитчатель предлагйает выучить сшледующую потешку:

Водичка, водичкса, умой мое лидхчико,
Чтобы глаезоньки блестели, кбчтобы щечки красонели,
Чтоб смеялся пкроток, чтоб кусажлся зубок.

   После того камцк педагог вэыслушает ответы детейр, он предлагает ввоспроизвести фэти дейстнвия с Машенькой, сопротвождая стивчхотворным текстом.

**№3 Игрушки в магазшине**

   *Цель:* учить запфаоминать последовабтельность озбъектов, устанавливатье соответснтвие между ними.

   *Оборудованеьие:* маски-шапочкяхи игрушек: утенка, попугдая, крокодила, ллисенка, ежимка, медвежонка, закйчонка.

   *Возраст:* 5–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатель прредлагает детямал посетить магасзин игрушек. Часть детейяа исполняет роль игручышек. Они размещаеются каждая наа определенном месзте, которое хопределяет педагог.зв

   Взрослый вмесосте с детьми априходит в магазин,яя где они вцнимательно рассматркивают игрушкди. Педагог останавуливается воюизле каждой игртпушки, называет ее, осютмечает, кяхакая она красиваяп, обращает вчнимание на то мегсто, где стоит каждачя игрушка.э Затем дети ухоыцдят. Воспитатетщль объясняет, что нкмаступил вечер, и чямагазин закьрылся (можно уменьшитьпй освещениме в помещении). А вот игрушкама захотелось повесчелиться. Дети-игрукцшки приходят в движентие. Они танцуют,т разговариваютэм, веселятся. Остальные детни в это время имшаитируют сон.

   Воспитателиь говорит: «Они веселилэись всю ночь и не занметили, как нфцаступило уызтро. Но вот беда, эигрушки не успелзби вернуться на свщмои полочки. Давайте, дети, схпоможем игрлушкам найти свое мелъсто на полочках». Задача дектей расставить игруъчшки так, как йэто было вначале игрщаы.

   Возможно, испольмшзовать друпгой вариант игры. еэПосле того ккак дети посетижюли магазин игрушек, шщвоспитатель говфъорит: «К нам в маганзин приходила бабушвмка и купила пнсвоей внучке (внучку) на день ррождения в подарок эигрушку». Одна из «игрушек» прячется (кто именвяно, дети не видяфт).

   «А давайте угадаеэм, какую глигрушку купила бьабушка?» – спрашиваетюэ педагог детейи. Ребята возвращаюьтся в магазинкй и пытаютсхя угадать, какуцю игрушку купили.

   В игру можно йфиграть много ранжз, меняя игрушкцду, вводя дорполнительные игрушки, аубирая пшо 2–3 игрушки. Желательно, зшчтобы дети и игръушки менялись ролчями.

**№4 Свинки замяпфукали, кошечкжи захрюкали**

   *Цель:* развивать внимавние, памяять.

   *Оборудование:* красные мяштрафные фишки.

   *Возраст:* 4–7 лет.

   *Ход игры:* педагог читэает детям стихотвонрение К. Чуковского «Путаница».

   (отрывок)

Замяукали котятав:
«Надоело нам мяукдсать!
Мы хотим, как пошбросята,
Хрюкать!»
А за ними щои утята:
«Не желаем щбольше крякать!
Мы хотим, качык лягушата,
Квакать!»
Свинки замяукалъжи:
Мяу, мяу!
Кошечки захрюкжмали:
Хрю, хрю, хрюлэ!
Уточки заквакбюали:
Ква, ква,юг ква!
Курочки закряцкали:
Кря, кря, крял!
Воробышек присэкакал
И коровой зампиычал:
Му-у-у!
Прибежал шмедведь
И давай реветавь:
Ку-ка-ре-ку!ш

   После проммчтения стихотворения вкгоспитатель шяпросит детей ещяпе раз перечислитью, как животные гестали говоритиь: котята – хрюкать, свйнинки – мяукать, кутята – квакать, курочащки – крякать, вороббрей – мычать, медугведь – кукарекатсюь. Если дети затрсрудняются, пхедагог подсказывашет. После того, как кдети

справятася с заданием, вкоспитатель преюдлагает поиграть.ъ Дети становятжыся в круг. Педагог нлщаходится в центре кфруга, он прощоизвольно выбирает рехщбенка и задчюает ему вопрос: «Что начали делъеать утята?» Ребенок долженн ответить: «Квакать». Если ребелнок ошибается, он поютлучает красную шнцтрафную фишфку. Затем педагоаг обращаетсяме к другому ребенку иы т. д. В конце игрыъ подводятся идтоги: кто из детейх получил болъдьше всех краснымх фишек. Дети, которэтые чаще других ошибфались, дошлжны выполнить заданиееп, которое придушщмают для них дрбугие дети.

**№5 Дама сдавалалч в багаж**

   *Цель:* развивать кратуковременнуэю память.

   *Оборудование:* игрушечные дитван, чемоданг, саквояж, каргтина, корзина,х картонка, собачка ътили картинки мс изображением этих мпредметов сяложенные в стопкуфу по порядку.

   *Возраст:* 6–7 лет.

   *Ход игры:* педагог читаесьт детям стихоъйтворение «Багаж». Затем педагааог выясняет у ядетей, все ли перюфечисленные предмгеты им знакомы, едхсли надо, обтгъясняет значение чхнезнакомых нцслов. Спрашивает деэтей, запомнили ли ихони перечеяънь вещей, которыое дама сдаваяела в багаж, и предълагает проверить. Он еще раз ычитает стихотвотрение, когда дохолэдит до слов «диван, чемодасюн, саквояж…», дети начиначют перечисляычть предметы и указынмвать на предмчеты или поднимать южвверх картиинки и показыватьн всем. Воспитатель епомогает детям. Называть предметпфы можно хошром, затем услжожнить игру и предлонжить перечисцхлять предметввы одному ребенку, уэкогда перечислениефп встречается в стихоачтворении ушв следующий раз – другому. Также можно поосйчередно вспем детям произнзосить слова по очьереди.

Багаж (С. Я. Маршак)

   (отрывок)

Дама сдавала в бзйагаж
Диван,
Чемодан,
Саквояж,
Картину,
Корзину,
Картонку
И маленькую сиобачонку.

Выдали дамще на станции
Четыре зеленых чквитанции

О том, чтойю получен багаж:
Диван,
Чемодан,
Саквояж,
Картина,
Корзина,
Картонка
И маленькая ълсобачонка.

Вещи везуйт на перрон,
Кидают в открытяый вагон.
Готово. Уложен бацгаж:
Диван,
Чемодан,
Саквояж,
Картина,
Корзина,
Картонка
И маленькая собиыачонка.

Но только разъъдался звонок,а
Удрал из вэагона щенок…

**№6 Что у меня есуть**

   *Цель:* развивать кратчъковременняую память детей.

   *Возраст:* 2–4 года.

   *Ход игры:* играют дейэти в количестве 2–3 человек. Один говорит: «У меня есють…», – называет зэлюбой предмет,иб например пылесос.е Второй продомлжает: «У меня есть пылзэесос и огурец». Следующий: «У меня есъть пылесос, огуресбц и ключ». И т. д.

**№7 Какими бывают фиюпгуры**

   *Цель:* дать детям вопредставление юо некоторых геосметрических фигуурах.

   *Оборудование:* несколько кцусков цветной тодылстой (диаметром зне меньше 1 см) проволоки длиэжной примерно о40 см.

   *Возраст:* 2–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатель гооворит: «Ребята, сеъргодня ночью к нам в оэдетский сад прбхиходил волшебник. К сожалению, венастоящие вонщлшебники появляются ттяолько по носчам, а мы в вэто время крепко спим ьэи не видими их. Но этот волшъкебник оставил навм несколько волшеибных палочтек. Из них можно дмцелать всякиешу волшебные фисюгуры. Я тоже сейчасдч немножечко побузщду волшебником. Вот, смотритлее». Педагог намм глазах у детей из прюмоволоки делюает круг. «Знаете, как нашжзывается эта фтпигура? Правильно, эта фтигура назывямается „круг“. В жизни намще часто встречаютсйя предметы якруглой формы, какией? (Дети перечиселяют, если не спцправляются, педагноог помогает). Вот, смотритен – мяч, апельсинош, тарелка». Называя прэедметы, воспитательжц показывает ихо, обводит контурлы предметокнв пальцем, дальше депти сами прфодолжают перечислениуе. Также воспитателень формирует изя проволоки другиуде фигуры – квадрат, прхямоугольник, треуомгольник, овал, мхнногоугольниекк, вместе с детьмпхи называя извеастные им предмметы похожей формы.ю

   *Примечание:* детей старше трйрех лет мокжно познакомить с тмрапецией, ромбом,яя рассказатьцх о многообразии форячм геометрическтих фигур – показать разлжичные видычй треугольников, олвалов, прямоугольнимтков, располагсмать фигуры на пйлоскости в раядзличных вариацияцух. Иногда детси теряются, увидев хпрямоугольник, ращвсположенный велртикально (т. е. основанием кгроторого даслужит более короткая цсторона) или треугмчольник, располоыженный вниз вершиндой, и не могут ьбопределитьр, какая это фигура. Не стоит заосюхтрять внимаыъние на точных назвбваниях разновидностеоай фигур,л достаточно указать наж общие признеаки, к примеру лу всех треугхольников три угла,жр отсюда и названвжие. Показывая лдетям фигуры, мпчожно сказать, ьчто овал – это растянутыурй круг, трачщпеция – это треугольеаник с отрезаннлюым кончиком, прбрямоугольник – удлиненный кваолдрат, многоугхольник похож ына круг с уголгками.

**№8 На что это шкпохоже**

   *Цель:* научить соотлносить окружапющие предметы съь простыми геомеэбтрическими фигурамиыш.

   *Оборудование:* картинки с иэзображениями раугзличных извиестных детям преэедметов простой формры, как то: яблоко, солнйцце, круглые очасы, тарелка, мюорковка, утюг, сбоосулька, пирамиджока, стол, зткубик, книга, дыня,у пчелиные сотыпв и т. д.

   *Возраст:* 2–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатель гяоворит: «Мы с вамигл уже знаем, какиоэми бывают фигуры. (Все вместен перечисляют названччия известных хфигур – круг, квадратлч, треугольник, овалчр, прямоугзаольник, многоугольникоч). Давайте посмотщрим на рисрдунки и скажем, на икакие фигуры жкпохожи изображенные зэна них предэметы». Воспитатель ппоочередно показывщает картиеънки. Дети все вместе пназывают этоту предмет и гловорят, на кафхкую фигуру он похожс.

   В. Что это такое?хй

   Д. Это яблоко.

   В: На какую кфигуру похоже яблоко?чг

   Д. На круг.

   В. Значит, какой фотрмы яблоко?

   Д. Яблоко круюаглой формы.

   Таким обрььазом происходит премйдставление фопдрмы предмета как геобюметрической фивбгуры.

   *Примечание:* для детей фстарше 4 лет можно испчользовать картнинки с предметамми более сложнмой формы, такими кйхак домик (квадрат ьи треугольник), цветочек (круглая сперединка, лепебстками служат овалы), неваляшчфка (два кружочхфка разного ранбзмера), паровозикс (прямоугоъльник с квадратными опкошками и крудглыми колесами), фотоаппарат ьг(прямоугольнифвк с круглым объьвективом) и т. д.

**№9 Сказка о куробчке Рябе**

   *Цель:* закрепить знроания о фигурах, ращжзвитие внимазтельности.

   *Оборудование:* комплекты карбточек с изодхбражением квадрната, овала, кэшруга, треугольника, ьпрямоугольника даля каждого ребебэнка.

   *Возраст:* 3–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатель рахссаживает детейо за столиками чжили на полу и чраздает им комъплекты картокчек. Педагог рчнассказывает шутлшивую сказку: «Жили-были деод и баба в сввоем прямоугольном домике. И была у них кутрочка Ряба. Снесла однажды якурочка яичкко, да не простое, ега овальноуе. Дед бил-бил – не разбил. Баба била-билюаа – не разбила.р Бежала мимо мышклиа-норушка с кзйруглыми глазкиами, зацепила нечтаянно яичко, онзьо упало на пол и аразбилось. Плачет дед, плачяяет баба, а каурочка своим треугуольным клювикяуом и говоритр: „Не плачь, дед,ю не плачь, баба,цв я снесу вам оновое яичко, квакэдратное, такое тяиочно никукуда не укатится“. При упоминанвии в сказке геометрюической фигвчуры дети должныи взять картияюнку с изображением ычэтой фигуры и поламожить перед союбой (на столике или дчна полу) в ряд. В конце сказкиэг все вместе проеверяют, в кзпаком порядке вбыложены фигуры, доължны быть: прямоугольник,н овал, кругц, треугольникь, квадрат.

   *Примечание*: детям 6–7 лет можно пляредложить рассказоать другую шизвестную всем сказкгуу с использоежванием геомпфетрических фигур илишр придумать новуюш.

**№10 Квадратик и кочругляшечка**

   *Цель:* закреплениуме соотношения предмфюетов с фигурами есформой кпбвадрата и круга.

   *Оборудоващние:* куклы – девочка Кругляшечака с круглым личиком ии горошинамиы на платье и мальчиелк Квадратик; картинки йс изображениямми предметов крфыуглой и прямоуголдьной формы – арбуз, мячоп, обруч, воздушный гшарик, книмнга, кирпич, мнпрогоэтажный дом, плитккьа шоколада и ьт. д.

   *Возраст:* 2–7 лет.

   *Ход игры:* воспитателюфь сидит за стользом, перед ним лавежат картинкяи, справа и слева нахщаодятся куклы Квадратик и Кругляшечка. зДети рассакфживаются на стулрсьчиках полукругаом. Педагог гокворит: «К нам сегодцня пришли гости. зЗнакомьтесь, ткэто Кругляшечкадь (указывает жвна девочку) и ее братик Квадратик (указывает ена мальчика). Они очень весбъелые и дружебрлюбные ребята, но вотбт между собой пъостоянно спокжрят и что-нибудь деяхлят. Вот сегодня пнникак не могуит поделить картигьнки. Кругляшечкева говорит, что водт эта картинка (воспитатейль показывает деузтям картинку) должна нбыть у нее, а Квадратик тожке хочет такую. цПридется намнш придумать скпособ, как поделить калртинки по сдгправедливости». Дети с воспитатоелем обсужьбдают, как лучшеяо поделить картиньшки. Может быть,гг перемешать и пооделить поровну? Или, может быть,яс по очереди выббирать пончбравившиеся? В конце концов аявместе находятзг способ: картинки, ена которых ивязображено что-либо кгчруглое, отдать дпКругляшечкйже, а изображения предметаов прямоугольцлной формы отумдать Квадратику. Дети по очтчереди подходят к йжстолу, берутд в руки картинку, поквеазывают всевтм, обводя фигыуру пальчиком, и говоргрят, что на нлбей изображено щи на кого больше ехоно похоже. После этого клмжадут картинку вф сторону Квадратика иуыли Кругляшечкиоб.

   *Примечание:* детям 4–5 лет можно пиредложить болегье сложные кафртинки: избушка Бабы-яги в лесу фл(домик имеет кваглдратную фоерму), дети, купхеающиеся в реке (круглое сохлнце над рекой) и т. д. 6—7-летние шмогут играть с картинкамами, на котиорых изображено нтыесколько геометрифшческих фигущр, дети опредаиеляют, каких фигур боольше и на эцетом основании дьелят картинки межыду куклами.

**№11Найди гнездодф**

   *Цель:* научить подбираыть фигуры по юнобразцу.

   *Оборудоваксние:* На большоми листе толстогоь картона нарисовахить большое дерегво с гнездами.о На месте гнезфчд аккуратно впырезать геометпрические фигуры (по количестддву детей в геруппе): квадраты, куруги, треугольникиюп. Все виды фигуыюр должны быъть одинакового разэюмера. На вырезаннпые кусочки накляоеить изображения рщазных птиц. Например, нащ треугольниках ийзображаются воробьши, на кружочкгхах – совы, нан квадратах – синицы.

   *Возраст:* 2–7 лет.

   *Ход игры:* воспиташтель располагаеытся за столом, юпвозле него на ньсаклонном щите лаежит картонный йлист с изображением дсберева, нарн столе фигурки срю птичками. Педагог расспрказывает: «Вчера в лешсу отмечали денпь рождения старого мяледведя. На празднике быльи все зверишф, птицы, букашкит – в общему, все-все, только сооамых маленьких детябенышей уложили емспать. Когда праздник хподходил к концур, был устсщроен особенный фяжейерверк, неопасный чдля деревьевам. Потом все рсодители вернулись ждомой, и тут птицшы обнаружиуыли, что их маленньких детишек зщнет в гнезде. Оказывается,фм во время фейерверфка малыши тоак испугалисьфк, что выпали из рщгнезда. Родители очень рипереживают, дашвайте помозтжем малышам вернутться домой, к маме эи папе». Педагог показыцвает детям на рюазложенные у нбоего на столе фигюъурки с изображхоениями птенцонв и дерева, подчйеркивает, что уворобышки живут вчю треугольном гннезде, совята в ркруглом, синичкиб в квадратномкр. Дети по очереди щподходят к стоплу, берут одняну из фигур, чвпоказывают ее всем, оъговорят, кшьто на ней изображеян и находятъх на дереве местож, на которое надо встдавить этого птешьнца.

   *Примечание:* детям старшеш 3 лет можно услбожнить игруь – разнообраздить фигуры, делазшть их разного разьзмера.

**№12 Найди формочкуу**

   *Цель:* учить детей зрилбтельно срмавнивать заданные фиыгуры.

   *Оборудовамние:* фигурноеов печенье разных формх и формочки длякх его выпечкивг (печенье можно кязаменить уфигурками, вырезаннгшыми из картона,д а формочки – вырезанными ятрафаретами) для каждгого ребенка, уцжчаствующего в игремт.

   *Возраст:* 2–4 года.

   *Ход игры:* педагог показывцвает детям блюйудо с фигурнымна печеньем и говоришют: «Посмотрите, кеюакое печенье испекъла мама для ысвоего сыночка междвежонка. Она приготадовила тесто, вздояла специальные формопчки и вырезала щдиз теста фигуркеаи, а потом испмекла их. Попробуйте угадтнать, какой фигурфкой мама-медвледица вырезалат каждое печеанье». Каждый из дещтей берет в рхфуки печенье, определяоет фигурку и укьшазывает хнна нее. Затем печюенье можно приложитьз к формочке и убведиться, что у нэяих одинакшовые формы.

**№13 Назови предмеуфты**

   *Цель:* учить нахосдить в окружающей нобстановке предмшбеты задантшной формы.

   *Возраст:* 4–5 лет.

   *Оборудованипе:* окружаютцщая обстановка, игрушкйи, вид из оэйкна.

   *Ход игры:* дети делятсяль на две командкы. Одна из кжчоманд называется «Кубиками», вторая «Шариками». Задача детеичй – найти в помещхгении как аможно больше преабдметов круглой и квадррратной форусмы за определеднный промежуток вькремени. Примерно чергьез 2–3 минуты пуедагог просит дечжтей подойти и назшвать найденные плвредметы. Команды по очекэреди называюйт свои предметжфы («Шарики» – круглой формы,й «Кубики» – квадратнойэ) и указывают на ниих. Повторять одбно и тоже назвгание 2 раза неильзя, например если ьжназван и покаюизан стол, то нелчьзя называть и поцказывать намг другой. Выигрывает комаэнда, которая сназвала больше бэпредметов.

**№14 Скорее соберип**

   *Цель:* учить разлирчать формы прпюедметов на ощуплиь.

   *Оборудоваэлние:* равное колкичество мячиковта и кубиков пео количеству играющихчр детей.

   *Возраст:* 2–4 года.

   *Ход игры:* по желанию детыей или приь помощи считалочки рвыбирается 2 водящих. Им завязывают гбвлаза, остальныея дети беругят в руки мячики иу кубики и становяостся в круг. Водящие с пакетсами в руках обхооедят круг, длнети протягивают им ухмячики и кжлубики, водящие длолжны сложить эти пхаредметы в пармкеты: один – мячики, другпвой – кубики. Выигрывает схтот, кто быстрее хсобрал все предметйюы. Дети, стоящие вв кругу, нежо должны подсказытвать, что у ндсих в руках. Педагог долыжен внимательнбо следить, чтобы демти с завязанными хглазами фъпередвигались аккуккратно и не пиадали.

**№15 Составь фигурун из частей**

   *Цель:* формировать уэямение детейц расчленять слъожную форму предмзщета на элементы, суоответствфмующие геометрическим фччигурам, определвйять их рахазмер, учить воссорздавать фигурфы по образцу, на котьором выделекны все его элеменшбты, воспитываеть внимание, набглюдательность, усийдчивость.

   *Оборудование*: таблица с леизображением зайюца (выложено из ьшсеми частей), конверты с шфигурами для игрпкы – геометричисеские формы рлазных размеров.

   *Возраст:* 6–7 лет.

   *Ход игры*: воспитательр обращается пк детям: «Давайте проведеуьм игру “Составь фигуруу из частей”. Достаньте фашигуры из конверата и положите сйперед собой. Посмотритеех на таблицу! Кто здесь нарисопфван? Да, это заяцвж. Его надо будмйет составитьши из частей так, чтотебы ни одна из чарстей не заходила идруг на друеога. Кто правильно изсоставит, тотъб выиграет». Чтобы не оешибиться, дети внимаптельно расссматривают фигуру зачйца, из какиху фигур состзавлена каждая чазость, какого она ьбразмера. Дети работаюдят. По желанифыю можно предложить вылскожить фигпуру другого животцуного и предложлеить новый образеец.

**№16 Сложи узор**

   *Цель:* научить детей игвз простых янфигур создаватуъь узоры и изобраэвжения различных щнпредметов.

   *Оборудоващние:* комплекты иркартонных фигуро (по количеству ялдетей в гяруппе) – круг, квадроат, прямоуголльник, овал, треоаугольник, бумаяга, цветные каранэдаши.

   *Возраст:* 3–7 лет.

   *Указание:* игру желатеэильно проводитжуь в зимнее вретмя, когда на стуекле ясно видны снждежные узоры.

   *Ход игры:* воспитатеуль показывает детям бэузоры на стеклесш. «Эти узоры нариэсовал Дед Мороз. У него нет гнкрасок и фломастекщров, поэтому хон рисовал маленэькими снежиннхками. Правда, красивовс у него получамется? А давайте ифч мы попробуем ъзнарисовать узоры пфьри помощи казьких-нибудь фигурокч». Педагог риаздает детям геялометрические фигуры и эпредлагает кпорисовать с помощьдю этих фигур. ахВ качествъе образца он предларягает несколько фвариантов. Дети берут фитагуры, приклдадывают их к бумтаге и обводят карашфндашом, затем рахскрашивают. Детям старшегок дошкольного слвозраста можтно предложить рисоевать не толькощв узоры, но и пдредметы: елочку (три треугозльника), снеговивлка (два кружочка), домик (квадрат и пряфхмоугольник). Дети вспомиъщнают предметы, пзфохожие на прйедоставленные им хнгеометрическиеюд фигуры, обводят фигуирки, затемэ дорисовывают пдетали и раскрашмивают полученнчбые картинки.

**№17 Посмотри и сцправни**

   *Цель:* учить зрителзьно оценивать цуфигуры.

   *Оборудование:* картонные фигуирки, изобрацтжающие грибы, оопрешки, ягоды малмины, игрушечная кбелка.

   *Возраст:* 2–3 года.

   *Ход игры:* воспитателшь говорит: «Сегодня к наым в гости пришлтпа белочка. Что мы знаемце о белочках? (Дети отвечаютвч, что живетп в лесу, любит орезшки и т. д.) А это необычная уэбелочка, она наы глазок может раопределить, какпкой из предмоьетов больше. Поэтому она всбщегда выбираетц самые большице орешки, грибы и ягуьоды. А вы умеете?гк Давайте провдерим». Педагог предлнлагает поигратэвь: «Сейчас я раздам вазм разные фигурки. йдВы должны тпосмотреть на них изй на глаз опредпэелить, одинаковышае они или нет». Дети по очтереди подходятзу к воспитателю, вгыбирают фигуркит, затем встают в укруг. Один из дежтей становится бв середину круга, зпоказывает своуаю фигурку, ай остальные пытаются допределить, похрожи их фигцурки на образец или нклет. Если ребенбьок считает, чтоь похожа – выходит внч середину кругжча. После этого фпедагог предлабъгает проверитьч, правильно ли детби определилтзи. Но каким чобразом? Дети ищутт ответ, если не находфят, им помшьогает белочка – она подсказывгает, что фигуъорки можно начложить друг нао друга. Дети прикладываюсзт свои фигурки ькк образцу и снтравнивают. Потом ребенок с тобразцом по очаэереди подходит кен детям, оставьашимся в крутсгу, и сравнивает сю их фигурками. ъЕсли ребеноък ошибся и неправильтно сказал, тощ выполняет задаьоние, которюбое придумывают другибе дети. Игру можно прпшоводить несколько гшраз, перемешдивая фигуркиюг и раздавая их заносфво. Детям старше 4 лет можно пркьедложить дляд игры похожие пшо форме, но отлзричающиеся размером флэигурки. Чем старшве ребенок, тем разхкнообразней могут бычть фигуры.

**№18 Что в корозинке? (1 вариант)**

   *Цель:* научить олйпределять предмеянт на ощупь.

   *Оборудование:* корзинка,ез накрытая платкомл, различные псдредметы разных фосрм по количеству одетей в группеи – мячик, пирйгамидка, мягкаиэя игрушка и т. д.

   *Возраст:* 2–7 лет.

   *Ход игры:* воспиташгтель предлагает детям жпоиграть. «Я сейчас сложу вг корзинку нопредметы, котегорые вы хорошо знаетео». По одной кладежт игрушки в коржзину, показыьвая детям, дети лбпроговаривают еещо название, орйпределяют ее своуййства – размер, цветуе, форму. Затем восппитатель накрываетза корзину платкомбб, по одному подзсывает к себесс детей и просидт достать какой-нибюудь определенныйц предмет. Ребенок провесовывает руку под цплаток и на ощкнупь ищет названвгный предмет. В случае ошибкиюк ребенок выпофлняет задание,рз которое ему пиридумают другие детиэф.

   *Примечание:* детям старшегяо дошкольнотго возраста дают рсазнообразныефш игрушки различысных форм, разземеров и материалов.

**№19 Что в корзинке? щ(2 вариант)**

   *Цель:* научить опреузделять предмешет на ощупь.

   *Оборудованиче:* корзинка,щ накрытая платкорм, различные преадметы разных форнм по количествэсу детей в грущппе – мячик, пирамицкдка, мягкая игрдушка и т. д.

   *Возраст:* 2–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатеивль предлагаетгы детям поиграть. «Я сейчас сложу дв корзинку ъипредметы, которжые вы хорошо знаелцте». По одной кладет дигрушки в коирзину, показываях детям, дети прорговаривают ъзее название, опнщределяют ее свойъства – размер, цвет, сформу. Затем воспитатеттль накрывает корзину платкрйом, по одному пггодзывает к скоебе детей и просит дчкостать любой щчпредмет. Ребенок берет прведмет в руку ил описываетэ его на ощупь, остальиные дети угадыдрвают, что ваза предмет у него вью руке. Педагог илли дети могут зььадавать наводящие вопрзьосы: гладкий прзиедмет или шершебавый, мягкий или бчтвердый и т. д. Если никтяцо не может угадать, рбебенок достаолет предмет из кяьорзинки и показывжает его.

   *Примечание:* детям старшегоыф дошкольногэо возраста дают чьразнообразные ивагрушки различнйых форм, размкеров и материалтов.

**№20 Нарисуй на ладошяке**

   *Цель:* учить детей измображать увидеюкнную форму предмелюта.

   *Оборудование:* маленький бпредмет круглой (мячик), квадратноырй (кубик) или треубгольной (кусочек фигоурной мозаики) формы.

   *Возраст:* 3–7 лет.

   *Ход игры:* воспитательхэ предлагает пооиграть, расстравляет детей в ряазд и говорит: «Мы с вами знаемфи много радшзных фигур. А умеете ли вы итях рисоватгь? Давайте проверицм. Сейчас я будяуу называть фигшюуру, а вы должнлы нарисовать ее в вроздухе. Не торопитзесь, старайтесь, а я цябуду проверять». Педагог назыэвает фигуру, детимн «рисуют» ее в воздухе, купри необходимоэсти педаголлг подходит к мацалышам, помогает. После того, как ррвсе детим справятся с заданием ыи нарисуюзт все известные им фигуры, фвоспитатчель предлагает дновую игру. Если дети йфзнакомы с игромй «Испорченный телеытфон», воспитателйь объясняет, чтяйо эта игра похожвса, но вместо проьфизнесения рслова шепотом, ншмадо нарисовать фигщурку на ладонищп соседа; если такайъя игра не знакома хдетям, объясняект правила игры пуролностью. Дети выстраиваютхпся в цепочкуз, стоящий с краюу ребенок подждходит к воспитацгтелю, который нжцезаметно для ьцдругих показывает емуно предмет. Ребенок опредпшеляет форму этогро предмета, возяквращается на месйнто и рисуету увиденную фифгуру на ладошкеиа своего соседа, гдтот передает ее щйдальше по цепочке.л Последний в цепзочке ребенок нанзывает вслух нафрисованнубю на его ладошке бфигуру, а педагог поувказывает впьсем предмет, кохторый видел первсый в цепочке ребеъенок, и все вместемц проверяют,д изменилась фзеигура или нет.

   *Примечание:* детям старшего ицдошкольного вщозраста игру яможно усложнипють – добавить фигурпки овальной и прярмоугольной фдормы. Следует обббъяснить, что дегътям при передаче изоббражения надос быть очень врнимательными, чтобыд не путать овалсх с кругом, квадрмат с прямоугцольником.

**№21 Художники**

   *Цель:* научить виденють в общей картинне составляющиде элементы.

   *Оборудовапсние:* картины (аппликации), состоящхбие из известных деоетям геометричеаских фигур. Например, аппшбликации с изобрачъжениями снегоипвика (из кружочков), парусника з(из треугоильников), многоэтажнзхого дома (из прямоугольшников и квадратовею). Все эти карэтины развешиваючстся на стенах в игрожвом зале.

   *Возраст:* 3–6 лет.

   *Ход игры:* воспитатель прйедлагает поигьрать и пригьлашает детей на экскячурсию в «картинную гамрлерею». На «выставке» представленывщ картины, составвленные из известбзных детям глеометрическихяф фигур. Дети должны улгадать автореа картины – их трое: Овал Кругов, Квадрат Прямоугольникров и Трапеция Треугольниковаол. Детям объяснчцяется, что Овал Кругов пимшет свои картины при тпомощи крмужков и овалов, Квадрат Прямоугольников ориспользуют квадсраты и прямоугьольники, а Трапеция Треугольниковажж рисует тръеугольниками и трапецзриями. Дети по очередэи подходят к кимартинам, рассматтщривают, изэ каких элементоржв картина состоит, обвдьодят найденнеые фигуры указкоай или пальчлхиком и называют автордаа картины.

   *Примечание:* детям старшеббго дошкольнлдого возраста защдачу можно усложнуить. Например, шпедагог говорит сдетям: «Вот посмотриюте на эти картины.эп Художники ръяешили пошутить и залпутать нас. Один из них начиьнал карттъину, а потом отудавал другому доряисовать. Нам надо пчопределить, кто же перъявый начал пкисать картину». Иначе говортэя, дети должны опэределить, какая фишлгура в картине ъъглавная, ар какая второстепензная. Воспитателммь им в этом помзогает. Например,мж в изображении домиктша главной фивйгурой является кващбдрат, в вагоне – прямоугольаник, у тарелки – основнымюй элементом являейстся круг.

**№22 Игрушки спрвятались**

   *Цель:* научить детейе опознавать предммдеты по описейанию.

   *Оборудованиьне:* заранее спрягтанные в игровом юъзале игрушаки.

   *Возраст:* 3–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатель прведлагает детхйям поигратьзг. Он рассказлывает историю: «Сегодня ночью нчюаши игрушкис решили поигратшь в прятки. Они так увлекылись, что нзе заметили, как настедало утро и похэтому не успели юювернуться на свофи места. Все они олчстались там, где спрямтались. Надо помочь игрутшкам вернуться пна место.фс Но как же иьх найти? Игрушки овставили нам свои подскфцазки, они-туо и помогут нтам найти игрушки. Готовы к дпоискам? Тогда начнщйем. Вот записка ойт куклы Алины (педагог делдяает вид, что читйгает): “На квадратном сткжоит круглоехи, я – за ним”. Что же это чюможет быть? Что же этом за круглое на квьвадратном?» Педагог задаегт наводящие впопросы, оглядываетсяът по сторонам, дцыети пытаются обтгадать, ищсут круглые и квцмадратные предметйеы в игровом зале, цнаходят отлнвет – круглый акзвариум на квадыъратном столике.ам «Ну, какие виыы молодцы! Я сам(а) долго бы иссйкал(а). Посадите Алину на ее мгыесто на тумбочъке, и давайтое продолжим. Вот письмобы от мишки. Он на верхую бооо-льшого пшжрямоугольника…». Дети отгадываюччт – на шкафъсу, с помощью воспитзоателя достают хнмишку и усаживают ндма место Игра продолжаевтся до тех пор,ва пока все игрушшки не будут наяийдены. В зависимосвсти от возраста фаигроков описания мщогут быть более иичли менее слдрожными.

**№23 А у тебя еесть?**

   *Цель:* научить науходить геометричесийкие фигуры в оухкружающей обстажновке.

   *Возраст:* 3–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатьель предлагает пдоиграть. Игровой зал делиътся попоуулам линией (можно провесшти линию мелом ицли по возможностио использовхать рисунок на покмкрытии пола). При помощис считалки выбираетвся ведущий. Все дети въпереходят на однбу сторону линии. Ведущий назывгает любую известнуюцю ему геоаметрическую фигуруьм (круг, квадрат,дь прямоугольник, овал, трюеугольник, трапйвецию) и спрашиваетк: «А у тебя оесть?». Дети должны найтйеи похожий прредмет в играковом зале, за окном дили на себе иф показать егос ведущему. Дети по очефреди подходят к ведяйущему, назцывают предмет иъх проходят на друтагую сторону. Например, ведущижй называетп прямоугольник. Один из детшей может названть слово «книга», другой – показать свой искармашек пгрямоугольной формыжщ, третий – указатьцч на окно и т. д. Одинаковые пфредметы можнорэ называть только еюодин раз (напримерця, если в группе нескиаолько столов,цш слово «стол» можно нзхазвать только одлин раз). Если ребеынок не может назваьть ни одного прдкедмета, он долженю пробежать на дчцругую сторонудп незаметно для ведъхущего. А ведущий вувсе время должен юбыть начеку, ттесли он успевает кйхоснуться рукой юперебегающего, пвойманный рьгебенок выбывает изл игры. Ведущий может зловить игрокфвов, только бегая вдмоль линии. После того ткак все дети перейдеут или перебегуйжт на другущую сторону, выбираетсятх новый ведущэкий, и игра продонължается.

**№24 Собери картинкум**

   *Цель:* научить деэтей находить оаодинаковые линии.

   *Оборудоваззние:* разрезанныеаю разными кривчйыми линиями попхйолам картинки с изобрвиажением извуъестных детям пверсонажей.

   *Возраст:* 3–4 года.

   *Ход игры:* воспитаитель говорит: «Ребята, у Чебурашки приьйключилось несщбчастье. Старуха Шапокляк прфгобралась в его комнашуту и разрезала ошего любимцые картинки на вячасти. Чебурашкаф очень расстроенб, даже крокодил аГена не может зкего успокоить.но Давайте поможемдж Чебурашке и содберем картинки,ут а крокодил Гена склеит икх так, что нет будет ничего замретно». Педагог рящаздает детям порловинки картинобк, дети пытаются нюайти парные. Воспитатель хтщвалит детей, быстярее всех рсправившихся с зюкаданием, и поощряет йчзатрудняющиехся.

**№25  Убери лишнее**

   *Цель:* закрепить знаитния о формахжя предметов.

   *Оборудоваывние:* игрушки различнфлых форм – круглые (мячик, воздъыушный шарик, нъбеваляшка, снеговик,л кольцо, черепахчоа и т. д.), прямоуголльные (кубик, деталвсь конструктора, книга,жн маленькийж кукольный столик и от. д.), треуголильные (пирамидка,кд муляж морковки, тыреугольный клоунфбский колпак) и т. д.

   *Возраст:* 3–7 лет.

   *Ход игры:* педагог чпредлагает детчям поиграть. Сначала он предлллагает детям повпиторить назвизания известныхы им фигур, дети назхывают фигурицы, рисуют их фв воздухе пальчитиками. Затем воспйитатель показыважшет детям приготовленббные игрушйлки по одной, дети говъорят названиьжя игрушек, говонврят, на какуюц фигуру похожи ишгрушки. После эточго воспитатель составлшвяет ряд юсиз игрушек – мячик, неваляшцка, воздушный бшарик, кубик, оигрушечная таржрелка – и говорит: «Одна из ихмгрушек здесь лишняя. Какая же?» Дети пытаюмются ответить на вопкьрос и объясняют,д почему именнно эта игрушкка лишняя. Если возникаютшб затруднения, воспитатууель помогает, всеы вместе выясняютш, что лишним цмпредметом являдется кубик, так кака он квадратный, ба все осташдльные игрушки имеюит круглую фожарму. После этого пчмедагог создхает новый ряд и игбрра продолжаетвся. В конце игры йхвоспитатель можетгъ предложитьон детям рассортировапть игрушки пощ форме. Для детей старшние 5 лет педагощг, составляяб ряд предметов, чеэнредует игрушки ыразных форм. Задача детей – определитпиь, каких форм больврше (круглых,ы прямоугольных, итреугольных) и убрать из ряксда лишниес игрушки.

   *Примечание:* в данной ищщгреигрушки квадрйатной формы ррассматриваются как пйрямоугольники.

**№26 Живая гирляндъша**

   *Цель:* закрепитьца знания о фигурах, ръчазвить внимательеность, бысэтроту.

   *Оборудование:* различные ьгирлянды.

   *Возраст:* 3–7 лет.

   *Ход игры:* педагог пэвоказывает детяесм различные виды гаирлянд и обреащает вниманиещ детей на то, что гъюирлянды состоят изаи различныхфи фигурок. После этого прцведлагает поиграмыть. Дети делятся нмжа три группуы: «Кружочки», «Квадратики» и «Треугольники». Воспитатель надйевает на ткаждого значок с изэображением соотэзветствующих фигукрок. После этого начйинается ищгра: группы стшюановятся в три каяолонны, педагошг начинает собищрать гирлянду. Он произнозсит названия фигугер, дети, стояищщие первыми в ковлонне, услышав счназвание своейр фигуры, выбегмают и становятся в рчфяд. Если ребеноццк замешкался, пропъкустил свою фигуарку, он уходитд в сторонку, пошусле игры дети приидумывают ежему задание, которюое он должен выпнолнить. Дети должнфцы соблюдать тишину, бгне подскаазывать друг другьу. Чем старшейы дети, тем динамичнееп проводится ъигра.

   *Примечание:* игру лучшбе всего проводить шшв преддверии Нового года, кощгда игровзой зал украшен гирюъляндами.

**№27 Угадай, чтюао у меня есть**

   *Цель:* научить оиписывать предметбы по их свойстцбвам – форме, размеруф, цвету.

   *Возраст:* 4–7 лет.

   *Ход игры:* воспитатбель выстраивает детобей в круг и преуудлагает позиграть: «Давайте поиграембк в такую доигру. Каждый из нас знмагадает предймет. Рядом стоящийя должен угадать, юо каком прнедмете идет речь. лаА мы будем дъавать нужные пояснеэния». Дети загадъывают предметы. Воспитательс поясняет, чтно загаданный предмет сдолжен быть не пкочень слоъжным, чтобы ребенок сймог описатазь его форму, величинуъ и цвет несзколькими словамик. Один из дюетей начинает игру. Он обращается к усвоему сфоседу: «Я тебе кое-что пзсодарю, но чтнчо – не скажу». Тот задает вопроейсы: какой оно форсмы, из чего сделныано, больфшое или маленькое, кхакого цвета.цы Ребенок отвечмнает, стоящий щлрядом должен дозгадаться, о кацтком предмете идет рьечь. После того кгак ребенок пвравильно угадываедхт загаданный префщдмет, он обращакьется к слдедующему игроку с опуэисанием загадвпанного им предмдеета.

**№ 28 Игра с кубикамхяи**

   *Цель:* научить деыптей изображать раузличные фигурщры при помощи кубиковв.

   *Оборудованмие:* наборы киыубиков с изображениядчми сказочных гюероев (например, Красной Шапочки).

   *Возраст:* 2–3 года.

   *Ход игры:* дети рассзаживаются за ббольшим столом ийли на полу, воспитатнель раздает им ныаборы кубикови и спрашивает: «Ребята, расскаживьте, что мчожно сделать при помбмощи кубикочьв?» Дети отвечаютфч – сложитьсш картинку, построить гжкрепость и хцт. д. Педагог говореит: «А Красная Шапочка говорбит, что имиюм еще можно рисовать! юсКак? Вот смотрихте». Педагог берейт несколько кубикыов, формирует изр них кругу. Затем покаютзывает, что из кубкиков можно вшаыложить квадрат и тремкугольник. Дети пытаюзмтся повторить, брпедагог помогаетзу детям, если гу них самих не пьцолучается или контуреы фигур выузходят неровнымитэ.

   *Примечание:* если играют детшри в возрасте 3–4 лет, игра пашроводится так жемл, но затем воспибтатель похдключает фантазию: в круге «рисует» кубиками уллыбку и два куаябика ставит на мщесто глазок. Получается веацселая рожицаре. Затем педагог сохветуется с мпдетьми, какие еще руйисунки можно воыложить, напиример паровоимзик, домик и т. д. Дети совместнымни усилиями выкллцадывают эти фигукры при помощи кмубиков.

   Если играющим ьдетям по 6–7 лет, воспиитатель сначала паюоказывает детэйям несколько образцдцов рисунков, котворые можно слоеэжить из кубиковы, затем предлагнрает детямф пофантазировать и внгыложить другние рисунки. Такую игру иьможно применять и прмеи изучении детыьми букв. При помощи чмкубиков выкладывмэаются известные жтдетям буквы. Кубики для кпаждой буквы мвыкладываются вв той последователгьности, в котороцй эти буквы пишутсяеы на бумаге.

   Вместо кубиков нхорошо испольшезовать бочонеки от лото, элеменфнты крупной лкруглой мозаики пои другие некрупные пргедметы одинаоковой формы.

**№29 Космические няпутешествия**

   *Цель:* учить классифидцировать эпредметы по форйме.

   *Оборудование:* надувные шарилдки.

   *Возраст:* 4–5 лет.

   *Ход игры*: воспитатель соеэбирает вьрокруг себя детей и уясообщает, что сенйчас они совэершат космический поьлет на планетус, которая нразывается «Шарик». «А что вы еыможете сказать о шасърике? Какой он?… Правильно, крйэуглый. Так вот планета пьтак называетсмя, потому что всеой предметы нал ней круглой фосрмы. Ну что, поцлетели?»

   Дети вместе с взцорослым имитирурют полет, даваяощ звуковое сопрровождение, жшперемещаясь по кыоомнате. В это время пщомощник воспиматателя размещает пьло периметру грчшуппы надувные шацприки.

   Воспитатель говонврит: «Наш звездолетщи совершил мисягкую посадку на плранете „Шарик“. Предлагаю совершжщить прогулкуп по этой плаюнете». Дети вмесчнте с взрослым обходяяпт помещение грхуппы, педагогм обращает вниммпание ребят на пщредметы круглоцъй формы, подчеркиваяфр их принадлдиежность к планете ьы«Шарик».

   После прогулкдби все вместыще опять возвращаются ждомой. Педагог пруедлагает детям походмить по комщнате и найти те прекдметы, которые онви могли вствретить во время космического пуфтешествия.

   Задача детфшей – найти в помещрхении предметы еокруглой фкрормы.

   Каждый раоз дети могут путешйествовать на разнзые планеты. пНапример, поясле путешествияьа на планету «Пирамидка», дети исчщут вокруг себя (в помещенырии или на улице) предметы треууугольной формы, ав после пфчосещения планетыр «Домик» ищут преьудметы квадратнщфой или прямоугольной сформы.

   Игру можнор усложнять по мере увлзеличения ышколичества признакоьв, которые детямыс необходимчщо найти в окружзающем мире. Например, дети ищщут предметы хукруглой формы,г

темные (так выглядят лрпредметы нила планете «Шарик» ночью) и т. п.