

***Картотека дидактических игр на  
развитие комбинаторных способностей***

### ***«Что изменилось?»***

Игра способствует закреплению представлений о порядковом счете, развитию пространственных ориентировок, а также развитию наблюдательности, памяти. Материалом к игре могут служить предметные картинки, счетный материал, игрушки. Перед детьми на столе или на доске ряд игрушек или предметов. Воспитатель предлагает пересчитать их по порядку (первый, второй, третий, четвертый и т.д.). Затем играющие закрывают глаза, а ведущий изменяет порядок расположения 1-2 предметов. Открыв глаза, дети должны рассказать, на каком по счету месте стояла игрушка или картинка раньше и которая она теперь.

Ведущий может направить внимание детей на определение местоположения одного предмета по отношению к другому. Открыв глаза, ребята должны сказать, что изменилось. Какие предметы находились слева и справа от перевернутого предмета, какие предметы находятся слева и справа теперь, а также между какими предметами находился тот предмет, который убрали или перевернули.

Игра повторяется несколько раз. Количество перестановок и темп игры определяются знаниями, наблюдательностью и способностью играющих переключиться с одного задания на другое.

### ***«Помоги сказочному герою»***

Цель: развитие умения выделять свойства предметов. Развивать наблюдательность, внимание и память. Задание: - Разделите фигуры между сказочными героями так, чтобы: - У Буратино оказались все прямоугольные - Чтобы Карандашу достались все круглые - Чтобы Винни-Пуху достались все треугольные - Незнайке все квадратные. Также можно разделить фигуры по цвету между четырьмя героями, по размеру и толщине между 2-мя героями.

### ***«Домино»***

Цель: развивать логическую операцию сравнение. Описание: правило игры заключается в том, чтобы выкладывать следующую фигуру, выполняя условия: следующая фигура должна быть такой же по форме и цвету, по размеру и толщине, по цвету и размеру, по толщине и форме и т.д. Усложнённый вариант игры: условия предполагают чередование условия (2-х и 3-х свойств).

### ***«Подбери предметы»***

Цель: Воспитывать способность группировать предметы; закреплять знания о разных предметах полезных для здоровья; формировать заботливое отношение к здоровью.

Ребёнку предлагают рассмотреть лежащие на столе предметы, полезные для здоровья, и объединить их в группы. Например, предметы ухода за собой, спортивные принадлежности, полезные продукты.

### ***«Полезная и вредная еда»***

Цель: закрепить представление детей о том, какая еда полезна, какая вредна для организма.

Оборудование: Карточки зелёного и красного цвета; предметные картинки с изображением продуктов питания (торт, лимонад, копчёная колбаса, пирожные, конфеты, чёрный хлеб, каша, молоко, варенье, сок, овощи, фрукты); поощрительные значки (вырезанные из цветного картона яблоко, морковка, груша).

Детям раздают картинки с изображением различных продуктов питания. Под зелёную картинку положить картинки с полезной едой, а под красную – с вредной, дети должны быть внимательны, в случае ошибки исправления не допускаются. Верное решение игровой задачи поощряется значком.

### ***«Сгруппируй по признаку»***

Цель: учить детей группировать предметы по существенному признаку, развивать логику.

Для игры понадобится 15 – 20 разных предметов. Их нужно положить на стол перед детьми, а затем предложить отобрать только те предметы, которые обладают одинаковым свойством:

1. металлические;
2. деревянные;
3. круглые;
4. съедобные;
5. красные;
6. маленькие;
7. которые нужны для школы и т.д.

Задание можно предлагать отдельному ребенку или целой группе детей.

### ***"Исправь ошибку"***

Игра способствует упражнению в счёте, закреплению умения обозначать различные количества предметов соответствующей цифрой. В игре могут быть использованы счётная лесенка или фланелеграф с набором объёмного или плоскостного счётного материала, геометрических фигур разного цвета, счётные карточки, карточки с изображением различного количества предметов, цифры.

Начиная игру, воспитатель ставит на фланелеграф несколько групп предметов. Например, 4 пирамидки, 2 ёлочки. Дети помогают поставить с каждой группой предметов соответствующую цифру. Затем по команде они закрывают глаза. Воспитатель меняет цифры местами. Например, подставляет к группе из трех предметов цифру 4, а к группе из четырёх предметов цифру 2. Открыв глаза, дети должны обнаружить ошибки. Кто-то у доски исправляет ошибки и объясняет свои действия.

В начале года дети считают предметы и обозначают их цифрами в пределах 5, а затем в пределах 10. Количество и сложность заданий постепенно возрастают. Так, сначала воспитатель допускает 1-2 "ошибки", меняя местами лишь цифры, вместе с увеличением групп предметов (до 7-8) количество "ошибок" можно также увеличить. Местами могут меняться также группы предметов, в то время как цифры остаются на прежних местах. Местоположение групп предметов и цифр может быть изменено, добавлено или убрано 1-2 предмета. Таким образом, цифра, стоящая рядом с данной группой предметов, не будет соответствовать количеству предметов. Воспитатель может оставить счетный материал и цифры не нарушая соответствия между ними, но вместе с тем попросить найти ошибку. Дети должны определить, что ошибок нет, всё осталось без изменения.

Игра повторяется несколько раз. По мере усвоения детьми знаний темп игры возрастает.

### ***«Назови три предмета»***

Цель: воспитывающие умение группировать, обобщать предметы по определенным признакам.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Воспитатель называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.

### ***«Лесенка»***

Цель игры: установление функциональных связей между компонентами.

Материал: 5 кубиков на гранях каждого кубика наклеены четыре картинки о разных трудовых процессах, например, повара. Картинки на одном кубике изображают замысел повара приготовить салат, винегрет, испечь булочки, пожарить блины; второй кубик имеет картинки с изображением набора продуктов для данных блюд; третий - кухонные наборы инструментов, четвертый - картинки, схематично обозначающие трудовые действия и их последовательность; пятый - готовые блюда.

Ход игры: кубики раздают детям (по одному каждому). Первый ребёнок выставляет первый кубик с замыслом повара, следующий ребёнок приставляет кубик с набором необходимых продуктов и т.д. пока не выстроится лесенка трудового процесса.

### ***«Парные картинки»***

Цель игры. Развитие мыслительных операций анализа и синтеза (сопоставления). Процедура игры. Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например).

Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным. После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их. В целом происходят 4 смены ролей, соответственно четырем карточкам, имеющимся у каждого ребенка.

### ***«Парные картинки 2»***

Игра учит находить смысловые связи в парных картинках; формирует произвольную память. Необходимый инвентарь: 5-6 пар карточек со схожими по смыслу изображениями (можно взять из любых настольных игр). Как играем: положите перед ребенком парные картинки. Например: дерево и лес, дом и окно или бревно и топор, машина и улица и т. д. Картинки кладутся слева направо, следующая пара кладется под ними. Ребенок должен рассмотреть две пары картинок в течение 1-2 минут и запомнить. Затем правый ряд уберите. Ребенок должен вспомнить, что лежало справа от оставшихся картинок. Спросите, что общего между изображениями на картинках?

Возьмите следующие две пары картинок и поиграйте еще раз. Можно играть до тех пор, пока ребенок не устанет. Усложняем: можно взять по три карточки, имеющие смысловые связи. Например: ваза, вода, цветок; девочка, бантики, расческа — ребенок должен объяснить их соседство. Оставьте только первые карточки. Ребенок должен вспомнить убранные.

### ***«Подбери четвертую фигуру»***

Цель: развитие логического мышления, умения сравнивать фигуры и на основе выделенных признаков делать умозаключения и устанавливать закономерности в изображениях.

Оборудование: карточки к заданию и простой карандаш (для каждого ребенка).

На столе каждого ребенка находятся карточки и простой карандаш. Воспитатель привлекает внимание детей к отличительным признакам изображенных фигур, к принципу их очередности, и предлагает правильно

закончить ряд, выбрав один из данных справа рисунков. (Нужный рисунок обводится карандашом).