

КАРТОТЕКА

ИГР Б.П. НИКИТИНА

Игра: «Дружба»

Цель: развитие умений находить сходства и различия.

Мат-ал: Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.

Описание игры: Педагог выкладывает фигуры. Выделяя одинаковые свойства в предложенных фигурах, дети определяют, какие фигуры дружат, или не дружат, если свойства разные.

Сравнение.

Игры и упражнения этой группы помогут развивать у детей умения сравнивать предметы по одному, двум и трём свойствам, видеть в них общее или различное. Они помогают ребёнку овладеть этим умением в разных ситуациях: когда в его поле зрения находятся не только сравниваемые предметы, но и другие.

Игра: «Кто лишний?»

Цель: Развитие способности к анализу, сравнению, обобщению.

Материал: Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.

Описание игры: На столе представлены три фигуры (треугольник, квадрат, прямоугольник). Кто лишний? (треугольник)

Варианты: 1. Большой квадрат, маленький квадрат, треугольник большой, прямоугольник большой. (маленький квадрат), (треугольник) 2. Прямоугольник, квадрат, прямоугольник, треугольник. (треугольник) и т.п.

Игра: «Продолжи последовательность»

Цель: Развитие умений выделять свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определённым правилам.

Материал: Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.

Описание игры: Перед детьми выложена дорожка из фигур. В дорожке дети смотрят, какая за какой по цвету фигура должна идти. Вместе с детьми разбираем правило построения дорожки. Решают, с какой фигуры начнут дорожку, и строят её. Фигуры выкладывать можно по очереди, когда каждый ребёнок подходит к фигуре и выбирает нужный и прикладывает её к дорожке. Или работает самостоятельно, можно в паре. Сначала дети строят дорожки по готовым правилам, потом могут придумать их сами.

По аналогии можно провести игру «Собери бусы для мамы», «Разложи в коробке конфеты» и т.п.

Игра: «Почти судоку»

Цель: развитие логического мышления, уметь сравнивать.

Мат-ал. Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.

Предварительная подготовка: Для игры на листе картона необходимо подготовить игровое поле: толстым фломастером начертите большой квадрат со стороной 20 см и разделите его на 4 маленьких квадрата со стороной 10 см. Каждый маленький квадрат разделите (тонким фломастером другого цвета) ещё на 4 квадрата со стороной 5 см.

Описание игры: предложите ребёнку расставить все кубики в квадраты так, чтобы в каждой строчке, в каждом столбике и в каждом маленьком квадрате цвет верхней грани кубика встречался только один раз (синий, красный, жёлтый, белый).

Поставьте несколько кубиков вместе с ребёнком, а затем предложите ему продолжить самостоятельно.

Когда ребёнок выполнит задачу, в следующий раз вы можете сами поставить несколько кубиков, а разместить остальные предложите ребёнку (принцип судоку).

Игра: «Чудо квадрат»

Цель: развивать речь, внимание и память; закреплять основные цвета.

Игровая задача - самостоятельно выкладывать геометрические фигуры из кубиков Никитина «Сложи узор».

Описание игры: давай поиграем. Посмотри, какая фигура у меня получилась. Как она называется? Какого она цвета?

Сложи: - такой же квадрат как у меня;

- другого цвета; - сравни кубики;

- из большего количества кубиков.

Анализ и синтез.

Чтобы ребенок мог сделать заключение о свойствах какого-либо сложного механизма, необходимо исследовать, из чего он сделан и из чего сделана каждая его деталь, то есть, провести анализ. А исследуя составные элементы сложного механизма, можно представить, как будет работать весь механизм в целом, т.е. провести синтез. Синтезу всегда предшествует анализ. В мыслительной деятельности синтез и анализ тесно взаимосвязаны.

Игра: «Справа, как слева»

Цель: развивать образное воображение, логическое мышление, память.

Игровая задача – сложить справа кубики и закончить узор из кубиков «Сложи узор» Никитина Б.П.

Описание игры: Воспитатель: Кукла Катя собирала кубики и забыла собрать до конца узор. Нужно собрать их так, чтобы одна сторона была похожа на другую. Выигрывает тот, что повторил узор без ошибок.

Игра: «Разные дорожки»

Цель: формировать у детей способность создавать сериационные ряды с целью понимания относительности величины, развивать умения выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал. Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.

Описание игры:

Педагог: давай поиграем. Посмотри, какую дорожку я выложила. Какого она цвета?

Сложи: - такую же дорожку; - другого цвета;

- чередуя цвета; - из большего количества кубиков;

- сколько всего у нас дорожек?

- из каких фигур выложена дорожка?

- чем они отличаются друг от друга?

- какая из дорожек самая длинная, самая короткая?

- с какой дорожки начнем выстраивать ряд, с самой короткой или с самой длинной?

- какая полоса будет следующая?

- какая полоса длиннее желтой, какая короче?

- сравните первую и последнюю полосу, какая из них длиннее, какая короче?

Игра: «Выложи по памяти».

Цель: развивать произвольное внимание, память, логическое мышление.

Игровая задача – повторить по памяти узор из кубиков «Сложи узор» Никитина Б.П.

Описание игры: Детям предлагается образец схематичного изображения предмета из набора кубиков «Сложи узор» Никитина Б.П. Затем убирается. Дети выкладывают по памяти изображение. Выигрывает тот, что повторил узор без ошибок.

Игра: «Кто быстрее»

Цель: развивать способность определять объём задания на определённый промежуток времени.

Игровая задача – выбрать из предложенных образцов такой, чтобы сделать узор из набора кубиков «Сложи узор» Никитина Б.П. за 5 минут и завершить его.

Описание игры: Дети выбирают подходящий, по их мнению, по сложности образец для создания узора из набора кубиков «Сложи узор» Никитина Б.П. именно за 5 минут. По сигналу воспитателя дети начинают создавать узор из кубиков по образцу. Через 5 минут воспитатель останавливает деятельность детей, показывая на часы. При оценке итогов работы воспитатель обращает внимание детей на причины выполнения или не выполнения предложенного задания

Игра: «Прощание с журавлями».

Цель: развитие умения решать конструктивные задачи различными способами (по схеме, силуэту), развитие аналитико-синтетического мышления.

Материал: комплекты развивающей игры: кубики Никитина Б.П. «Сложи узор», схема «птичий клин».

Описание игры: Конструирование птичьего клина по схеме с помощью кубиков Никитина Б.П. «Сложи узор».

Игровые действия. Воспитатель:

- Какое сейчас время года?
- Какие осенние месяцы вы знаете?
- Какой сейчас осенний месяц?
- Как можно назвать осень в ноябре?
- Какие изменения в природе происходят осенью?

Демонстрация картинок с изображением различных видов перелета птиц.

Воспитатель: сейчас я вам предлагаю построить птичий клин с помощью кубиков «Сложи узор».