

**Дидактические игры с детьми  
старшего дошкольного возраста  
с использованием ТИКО  
конструкторов «Геометрия»**

**Подготовила:  
Злобина В.А.**



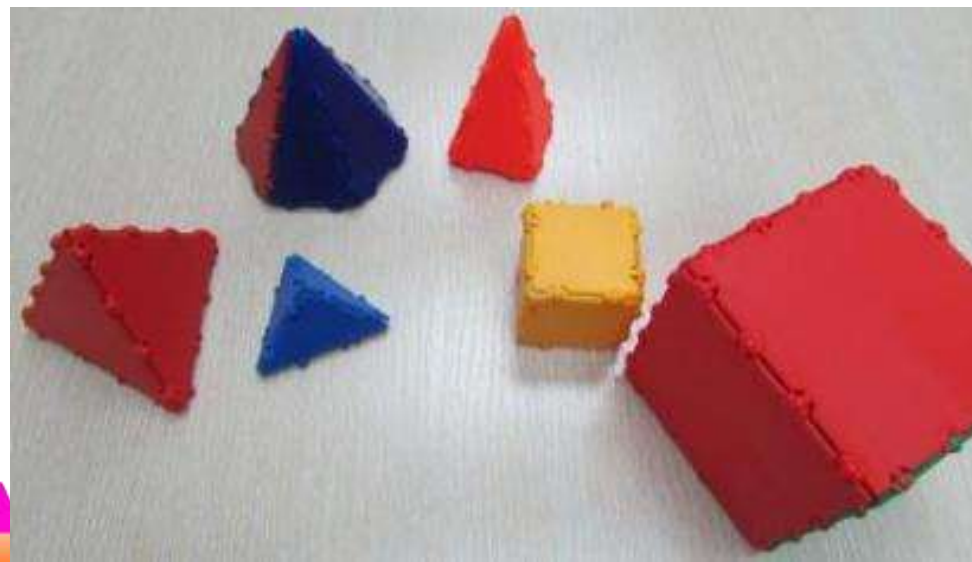
## Дидактическая игра «Найди предмет»


**Цель:** Учить сопоставлять формы предметов – плоскостные с объемными.

**Материал:** конструктор «ТИКО «Геометрия».

**Ход игры:** Игроки сидят полукругом. В центре – обруч, внутри которого находятся объемные фигуры (куб, пирамида, призма, и т.д.).

**Правила игры:** к кому подкатится мяч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какой покажет водящий. Игрок, к которому подкатился мяч, выходит, водящий показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы, но объемной. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Игра продолжается, пока все предметы не будут подобраны к образцам.





## Дидактическая игра «Подбери фигуру»

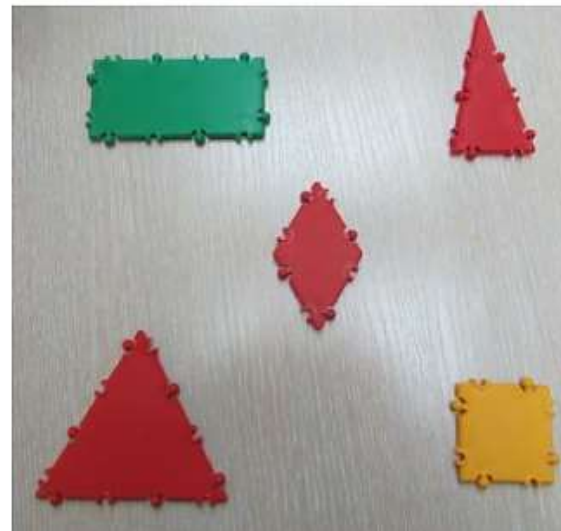
**Цель:** Упражнять в сопоставлении формы изображенных на картинах предметов с геометрическими фигурами.

**Материал:** конструктор ТИКО «Геометрия», Подставка, на которой размешены модели геометрических фигур, картинки, на которых нарисованы предметы, состоящие из 1-2 или нескольких частей.

**Ход игры:**

**1 вариант:** водящий объясняет задание: «Я буду указывать на фигуры, а вы среди своих картинок выбирайте те, на которых нарисованы предметы такой же формы».

**2 вариант:** аналогично, но с объёмными фигурами.



## Дидактическая игра «Мастерская форм»

**Цель:** формировать умение воспроизводить разновидности геометрических фигур.

**Материал:** конструктор «ТИКО «Геометрия», схемы.

**Ход игры:** ведущий объявляет, что дети сегодня поиграют в игру «Мастерская форм», в которой каждый постарается выложить различные фигуры. Дети самостоятельно строят знакомые и придуманные разновидности фигур.





## Дидактическая игра «Расскажи про свой узор»

**Цель:** способствовать овладению пространственными представлениями (слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, середина).

**Материал:** конструктор «ТИКО «Геометрия».

**Ход игры:**

**1 вариант:** вариант: используя набор конструктора, игроки составляют по замыслу различный плоскостной узор, состоящий из 5 фигур. Затем рассказывают, в какой части (слева, справа, вверху, внизу, середине) фигуры, расположены те или иные геометрические фигуры.

**2 вариант:** аналогично с объемными фигурами.

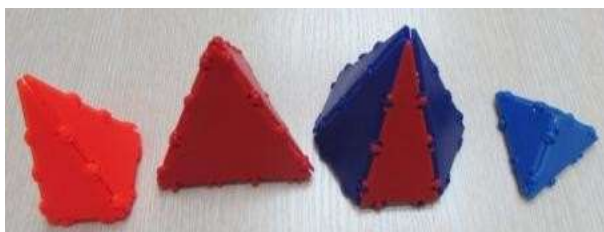


## Дидактическая игра «Что изменилось?»

**Цель:** закреплять знание пространственных представлений «справа-слева», «вперед»

**Материал:** конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размещены модели геометрических фигур.

**Ход игры:** ведущий предлагает игрокам рассмотреть расположение фигур на столе по отношению друг к другу. Затем ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, игроки рассказывают о тех изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, куб стоял слева от пирамиды, а теперь стоит справа от неё и т.д.





Дидактическая игра  
«Похож – непохож»

**Цель:** формировать умение сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине; развивать наблюдательность, мышление, речь.

**Материал:** : конструктор «ТИКО «Геометрия». Подставка, на которой размешены парные модели геометрических фигур разные по какому-либо 1-2 признаку (цвет, форма и величина).

**Ход игры:** ведущий предлагает игрокам, выбрать два похожих предмета и рассказать, почему игрок взял эти два предмета, в чем их сходство и различие.

