

**Картотека игр и заданий для развития познавательной активности детей с ТНР
применением развивающей игры Никитина Б. П. «Сложи узор»**

<p align="center">Игра: «Кто лишний?»</p> <p>Цель: Развитие способности к анализу, сравнению, обобщению.</p> <p>Материал: Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.</p> <p>Описание игры: На столе представлены три фигуры (треугольник, квадрат, прямоугольник). Кто лишний? (треугольник)</p> <p>Варианты: 1. Большой квадрат, маленький квадрат, треугольник большой, прямоугольник большой. (маленький квадрат), (треугольник) 2. Прямоугольник, квадрат, прямоугольник, треугольник. (треугольник) и т.п</p>	<p align="center">Игра: «Продолжи последовательность»</p> <p>Цель: Развитие умений выделять свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определённым правилам.</p> <p>Материал: Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.</p> <p>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 ее к дорожке. Или работает самостоятельно, можно в паре. Сначала дети строят дорожки по готовым правилам, потом могут придумать их сами.</p> <p>По аналогии можно провести игру «Собери бусы для мамы», «Разложи в коробке конфеты» и т.п.</p>
<p align="center">Игра: «Разные дорожки»</p> <p>Цель: формировать у детей способность создавать сериационные ряды с целью понимания относительности величины, развивать умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.</p> <p>Материал. Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.</p> <p>Описание игры:</p> <p>Педагог: давай поиграем. Посмотри, какую дорожку я выложила. Какого она цвета?</p> <p>Сложи: - такую же дорожку; - другого цвета; - чередуя цвета; - из большего количества</p>	<p align="center">Игра: «Выложи по памяти».</p> <p>Цель: развивать произвольное внимание, память, логическое мышление.</p> <p>Игровая задача – повторить по памяти узор из кубиков «Сложи узор» Никитина Б.П.</p> <p>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.</p>

<p>кубиков;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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? 	
<p style="text-align: center;">Игра: «Кто быстрее»</p> <p>Цель: развивать способность определять объём задания на определённый промежуток времени.</p> <p>Игровая задача – выбрать из предложенных образцов такой, чтобы сделать узор из набора кубиков «Сложи узор» Никитина Б.П. за 5 минут и завершить его.</p> <p>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</p>	<p style="text-align: center;">Игра: «Прощание с журавлями».</p> <p>Цель: развитие умения решать конструктивные задачи различными способами (по схеме, силуэту), развитие аналитико-синтетического мышления.</p> <p>Материал: комплекты развивающей игры: кубики Никитина Б.П. «Сложи узор», схема «птичий клин».</p> <p>Описание игры: Конструирование птичьего клина по схеме с помощью кубиков Никитина Б.П. «Сложи узор».</p> <p>Игровые действия: Воспитатель:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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? <p>Демонстрация картинок с изображением различных видов перелета птиц.</p> <p>Воспитатель: сейчас я вам предлагаю построить птичий клин с помощью кубиков «Сложи узор».</p>
<p>Игра: «Дружба»</p> <p>Цель: развитие умений находить сходства и различия.</p> <p>Мат-ал: Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.</p> <p>Описание игры: Педагог выкладывает</p>	<p style="text-align: center;">Игра: «Почти sudoku»</p> <p>Цель: развитие логического мышления, уметь сравнивать.</p> <p>Мат-ал. Развивающая игра «Сложи узор» Никитина Б.П.</p> <p>Предварительная подготовка: Для игры на</p>

<p>фигуры. Выделяя одинаковые свойства в предложенных фигурах, дети определяют, какие фигуры дружат, или не дружат, если свойства разные.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Когда ребёнок выполнит задачу, в следующий раз вы можете сами поставить несколько кубиков, а разместить остальные предложите ребёнку (принцип судоку).</p>
<p>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.</p>	

Используемые источники:

1. Никитины Л.А. и Б.П. «Мы и наши дети»
2. Никитин Б.П. «Развивающие игры»
3. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»
4. <https://infourok.ru/planirovanie-raboty-po-ispolzovaniyu-igr-b-p-nikitina-v-rabote-s-detmi-3-5-let-5832096.html?ysclid=m3fbrsej9h156833197>
5. https://vk.com/wall-117463599_106291?ysclid=m3fc2887z6242501793