

**Населённый пункт:** Республика Крым, г. Феодосия.

**Образовательная организация:**

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 23 «Улыбка» г.Феодосии Республики Крым»

**Заведующий** муниципального бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения «Детский сад № 23 «Улыбка» г.Феодосии Республики Крым»

Кобыльцова Оксана Петровна, тел. +7978 8925638

эл. Почта: [sadik\\_ulibka23-feodosiy@crimeaedu.ru](mailto:sadik_ulibka23-feodosiy@crimeaedu.ru)

### **Название игры «Луч света»**

**Автор:** Камакина Вита Васильевна, воспитатель группы компенсирующей  
направленности детей с задержкой психического развития.

Эл.почта [kafa.vita.life@yandex.ru](mailto:kafa.vita.life@yandex.ru)

Телефон: +79788247359

**Методические рекомендации для педагогов и родителей по  
использованию наглядно - дидактического комплекта.**

**Возрастная категория детей**

**(от 3 до 8 лет)**

**Содержание**

Игра №1 «Счет»

Игра № 2 «Геометрические фигуры»

Игра № 3 «Цифры»

**Игра № 1 «Счет»**

Цели: формировать умение детей в счёте, выкладывать предметы по заданной цифре, умение определять лишний предмет (по цвету или оттенку); развивать зрительно - двигательную координацию, логическое мышление, монологическую и диалогическую речь, мелкую моторику.

Материал для игры.

- ✓ Коробка с одинаковыми отверстиями по всей поверхности.
- ✓ Фонарик.
- ✓ Набор цифр от 1 до 10.
- ✓ Цветные карандаши.

Подготовка к игре.

1. Перед началом игры необходимо проверить батарейку в фонарике.
2. Подготовить цветные карандаши.

Методические рекомендации.

1. Приступить к игре нужно только после того, как будут оговорены правила обращения с игрой – коробкой, фонариком.
2. Под руководством взрослого.
3. Игру проводить за столом.

**Содержание игровой деятельности**

Вариант 1.

Простой счёт светящихся точек - отверстий.

Вариант 2.

Выкладывать карандаши по заданной цифре.

Вариант 3.

Игра «Четвёртый лишний» (цвет, оттенок)

## **Игра № 2 «Геометрические фигуры»**

Цели: активизировать представления о геометрических фигурах, формировать умение называть геометрические фигуры, развивать навыки зрительного сравнения фигур по цвету. Закреплять понятия сверху, снизу, справа, слева. Развивать внимание, зрительную память, активизировать навыки ориентировки на плоскости.

### Материал для игры.

- ✓ Коробка с отверстиями по поверхности в форме геометрических фигур.
- ✓ Фонарик.
- ✓ Набор разноцветных геометрических фигур.

### Подготовка к игре.

1. Перед началом игры необходимо проверить батарейку в фонарике.
2. Подготовить цветные геометрические фигуры.

### Методические рекомендации.

1. Приступить к игре нужно только после того, как будут оговорены правила обращения с игрой – коробкой, фонариком.
2. Под руководством взрослого.
3. Игру проводить за столом.

### Содержание игровой деятельности

#### Вариант 1.

Накладываем на светящиеся точки - фигуры соответствующую геометрическую фигуру, называем её.

#### Вариант 2.

Выкладываем геометрические фигуры определённого цвета.

#### Вариант 3.

Выкладываем фигуры разного цвета, сравниваем их.

#### Вариант 4.

Закреплять понятия сверху, снизу, справа, слева. (Какая фигура находится справа от....)

## **Игра № 3 «Цифры»**

Цели: упражнять в прямом и обратном счёте, закреплять названия цифр, формировать умение находить заданную цифру, соседей числа, развивать мелкую моторику, память, мышление детей.

Материал для игры.

- ✓ Коробка с отверстиями по поверхности в форме цифр.
- ✓ Фонарик.
- ✓ Лист бумаги, карандаш.

Методические рекомендации.

1. Приступить к игре нужно только после того, как будут оговорены правила обращения с игрой – коробкой, фонариком.
2. Под руководством взрослого.
3. Игру проводить за столом.

Содержание игровой деятельности

Вариант 1.

Прямой и обратный счёт.

Вариант 2.

Числа соседи.

Вариант 3.

Обведи по светящимся точкам цифру.