**Игры с конструктором ТИКО, развивающие логическое мышление.**

**Игры на классификацию:**

**"Чудесный мешочек"**

В мешочке находится несколько деталей конструктора ТИКО.

а) Педагог показывает деталь, которую нужно найти.

б) Педагог только называет необходимую деталь, а ребёнок должен на ощупь её найти.

**"Собери модель"**

Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", « снизу».

**Игры на внимание и память:**

**"Что изменилось?"**

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течение некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.

**«Собери модель по памяти"**

Педагог показывает детям в течение нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

**"Запомни и выложи дорожку"**

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность, с которой поставлены детали в образце. Дети в течении нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.

**Игры на понятие симметрия:**

**"Составь узор"**

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

**Игры на логические закономерности:**

**"Что лишнее?"**

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент.

**Игры на комбинаторику:**

**"Составь флаги"**

Педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих.

**Игры, развивающие восприятие формы:**

**“Отгадай”**

**Цель:** учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, треугольник, квадрат, пирамида) на ощупь.

**Описание игры:** Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

**Правила игры:**

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета.
2. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.
3. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.
4. Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того, кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

**“Не ошибись Петрушка!”**

**Цель:** Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

**Описание игры:**Как только Петрушка наденет свой колпачок, надо подойти к модулям, выбрать любой из них, поднять его повыше и спросить: “Петрушка, Петрушка, что у меня в руках?”. Если Петрушка скажет, что он не видит, подойти к нему и положить деталь прямо ему в руки, и сказать вместе со всеми: “Петрушка, потрогай, что у тебя в руках, и догадайся, какой модуль мы тебе дали. Не ошибись, Петрушка!”

**Правила игры:**

1. Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках.
2. Нельзя называть модуль и подсказывать Петрушке.
3. Внимательно следить за действиями Петрушки. Кто отвлекается и нарушает правила, того Петрушка не выбирает.

**“Есть у тебя или нет?”**

**Цель:**Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

**Описание игры***:*Первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

**Правила игры***:*

1. Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон.
2. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.
3. Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая устанавливается с помощью считалки:

Чтобы весело играть,

Надо всех пересчитать.

Раз, два, три, первый – ты!

**“Принеси и покажи”**

**Цель***:*Учить детей применять приемы зрительного обследования формы.

**Описание игры***:* Воспитатель показывает образец детали и прячет, а дети должны найти самостоятельно такую же.

**Правила игры:**

1. Выполняют поручение только те дети, кого вызвал воспитатель.
2. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.
3. Перед тем как показать детям выбранную деталь, нужно проверить себя.