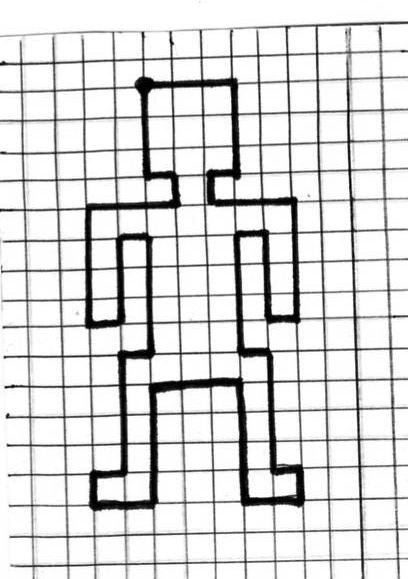
**ПРИЛОЖЕНИЕ**

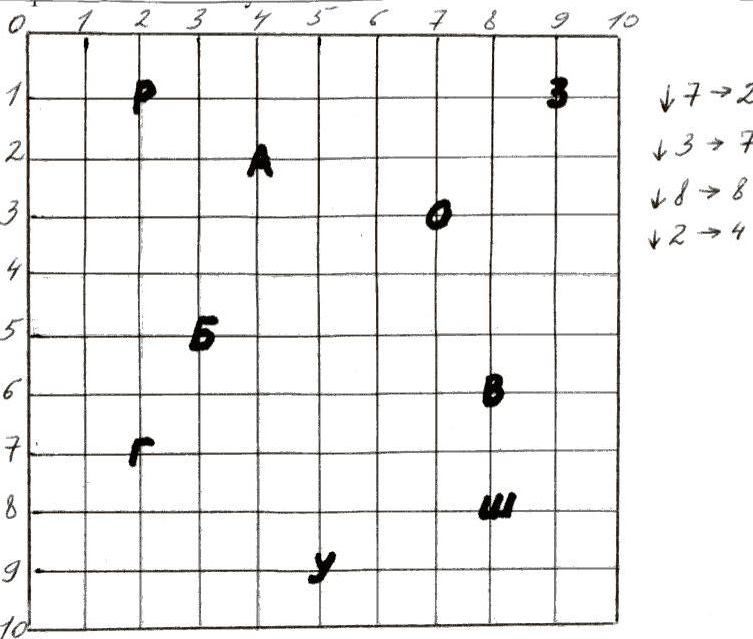
**1. Дидактическая игра «Волшебная точка»**

Цель: учить ориентироваться на листе бумаги в клетку, понимать пространственные связи, развивать графические навыки, слуховое внимание.



**2. Дидактическая игра «Узнай имя робота»**

Цель: учить ориентироваться на листе в клетку, понимать пространственные связи, закреплять знания букв.



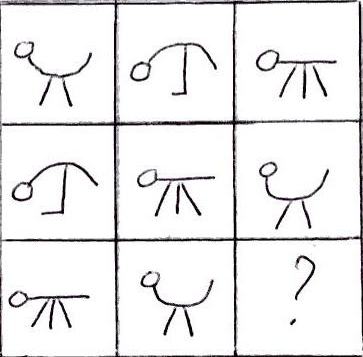
**3. Дидактическая игра «Найди место в группе по плану»**

Цель: учить ориентироваться по плану в групповой комнате.

Игровой материал: план групповой комнаты с отметкой местонахождения конверта.

**4. Дидактическая игра «Какой фигуры не хватает?»**

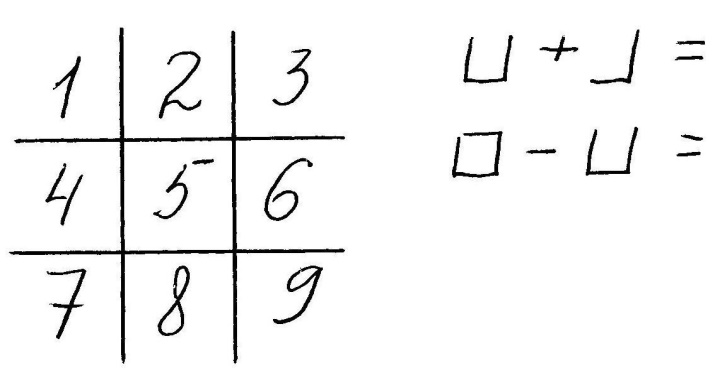
Цель: учить путём зрительного и мыслительного анализа рядов фигур по горизонтали определить недостающую фигуру.

****

**5. Дидактическая игра «Головоломка»**

Цель: учить выполнять простейшие арифметические действия (сложение и вычитание), развивать зрительную память, сообразительность.

Игровая задача: расшифровать цифры в примерах, используя кодовую таблиц решить примеры, зашифровать ответы.



**6. Дидактическая игра «Преобразование геометрического ряда»**

Цель: формировать представления о различных правилах игры; приучать к строгому выполнению правил; подготовка к усвоению идей информатики (алгоритма).

Игровые правила: преобразование геометрического ряда производится по трём правилам:

1. (меняются местами)

2. (убираются)

3. (убираются)

**7. Дидакт*ическая игра «Конструктор»***

*Цель: упражнять* детей в умении осуществлять зрительно - мысленный анализ возможного способа расположения фигур, проверяя его практически.

Материал: набор геометрических фигур, фланелеграф, образец силуэта ракеты.