Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад комбинированного вида «Ромашка»

Приложение 3

**Картотека дидактических игр**

Разработала: педагог-психолог Епифанова С.В.

Год разработки: 2022

Варгаши

**Цель:** Развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти, развитие пространственных представлений, зрительно моторной координации, произвольного контроля поведения.

**Дидактические игры и задания**:

1. В тетрадях в крупную клетку необходимо нарисовать **шахматную доску**, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.

2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей **шахматной доски кубиками***(фишками, пешками и т. п.)*. Игру можно проводить в форме соревнования: **выигрывает тот**, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.

3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить *«горизонталь»*, *«вертикаль»* и *«диагональ»*.

4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики *(белого и черного цвета)*. Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль *(чередуя между собой белые и черные поля)* или диагонали (составляются диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).

5. В тетради, в заранее нарисованной **шахматной диаграмме**, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.

6. Детям предлагается на демонстрационной **шахматной** доске заполнить центр фишками *(магнитами)*.

7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов *(крестиков, цветочков, звездочек и т. д.)*.

*8. «Почта»*. На большом красочном конверте пишется *«****шахматный****»* адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв **шахматного алфавита**, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.

9. *«Найди фигуру»*. На столе расставляются белые и черные **шахматные фигуры**, детям необходимо найти ту или иную **шахматную** фигуру в ряду остальных.

10. *«Волшебный мешочек»*. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все **шахматные фигуры**, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

11. *«Угадай-ка»*. Педагог словесно описывает одну из **шахматных фигур**, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.

12. *«Снежный ком»*. Расставляются в ряд **шахматные фигуры – король**, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т. д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

13. *«Какой фигуры не стало»*. В ряд расставляются несколько **шахматных фигур**, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.

14. *«Секретная фигура»*. Все фигуры стоят на столе в один ряд, дети по очереди называют все **шахматные фигуры**, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

*15. «Цепочка»*. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на **шахматной доске**, уничтожая каждым ходом по фигуре *(черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми)*.

16. *«Лабиринт»*. Фигура должна достичь определенной клетки **шахматной доски**, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

17. *«Сними часовых»*. Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по **шахматной доске**, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

18. *«Кратчайший путь»*. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки **шахматной доски**.

*19. «Пять шахов»*. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

20. *«Шах или не шах»*. Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

*21.«Двойной удар»*. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

22. *«Взятие»*. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее -побить незащищенную фигуру.

23. *«Защита»*. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.