***Дидактическая игра «Веселые прищепки»***

***Выполнил воспитатель Корженевская Ю.А.***

Игры с прищепками – это прекрасный тренажер для пальчиков. Ведь нужно приложить немало усилий, чтобы прикрепить прищепку.  Помимо развития мелкой моторики, с помощью прищепок можно изучать цвета, счет, математические представления, развивать логическое мышление, творческое воображение.

**Цель:** учить детей подбирать прищепки нужного цвета, манипулировать с предметами по образцу, развивать мелкую моторику рук, тактильные ощущения, развивать творческое воображение детей, память, внимание, стимулировать речевую активность детей.

*Варианты игры:*

* Прикрепи недостающие детали. К фигуркам, которые ребенок выбирает по своему желанию, нужно прикрепить недостающие элементы. Например: кактусу - иголки, солнышку - лучики, морковке – ботву и т. д.
* Подбери **прищепки по цвету.** К фигуркам нужно подобрать **прищепки такого же цвета**. Например: к кактусу -зеленые, к медузе – фиолетовые, к солнышку – жёлтые и т. д.
* Что не так? Ребенку показывают фигурки с неправильно прикрепленными по цвету **прищепками**. Малыш должен исправить ошибки.
* Осваиваем счет. Попросите ребенка прикрепить, к выбранной фигурке, определенное количество **прищепок**(например, 3 или 5). Попросите добавить одну, сколько получилось? А теперь попросите убрать две, сколько осталось? Развиваем навыки счета.
* Что пропало? Разложите перед ребенком несколько фигурок (3-5 шт.) пусть он внимательно посмотрит и запомнит их, попросите закрыть глаза, и уберите одну фигурку. Ребенок должен угадать, какой фигурки не хватает. Игру можно усложнить, взяв большее количество фигурок, и прятать 2 или 3 из них. Развиваем внимание и память.
* Придумываем и рассказываем истории. Развиваем фантазию и воображение.
* Прятки. Ребенок закрывает глаза или выходит из комнаты. Вы в это время прикрепляете **прищепки в комнате**, прятать не нужно, пусть они будут на видном месте. Ребенку предлагается найти все **прищепки** и обязательно пересчитать свой улов. Если детей 2 или 3, тогда можно устроить соревнования, победителем станет тот, кто нашел больше **прищепок.**

