ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ

ИГРА «СЛОВАРНЫЕ СЛОВА»

Цель: активизировать знания детей о словарных словах

Участники: учащиеся класса

Ход игры:

Учитель: Ребята, после окончания физкультминутки, запишите словарные слова, которые сможете запомнить из текста стихотворения, а также слова, которые сможете расшифровать.

Жил один садовод,

он развел огород,

Приготовил старательно грядки.

Он принес чемодан,

Полный разных семян.

Но смешались они в беспорядке.

Наступила весна,

И взошли семена

Садовод любовался на всходы.

Утром их поливал,

на ночь их укрывал

И берег от холодной погоды.

Но когда садовод

Нас позвал в огород,

Мы взглянули и все закричали:

- никогда и нигде,

Ни в земле, ни в воде

Мы таких овощей не встречали!

Показал садовод

Нам такой огород,

Где на грядках засеяно густо,

ОГОРБУЗ росли,

ПОМИДЫНИ росли,

РЕДИСВЕКЛА,

ЧЕСЛУК и РЕПУСТА.

ИГРА «ЭХО»

Цель: усвоение классификации согласных

Участники: учащиеся класса

Расположение: Дети становятся в два ряда лицом друг к другу.

Ход игры: Один ученик громко произносит звонкий согласный. Другой, как эхо, вторит ему потише, называя парный глухой. Если назван звонкий непарный согласный, ведущий указывает на это — ученик выбывает из игры.

Оценка: Побеждают те ученики, которые в паре правильно назвали согласные.

Указания: Если было задано на дом, познакомиться с понятием тембра голоса, то уместно будет проверить задание, поиграв в конкурс пародистов.

ИГРА «РОДСТВЕННЫЕ СЛОВА»

Цель: закреплять знания о родственных словах

Участники: учащиеся класса

Ход игры: Если я назову пару родственных слов, вы хлопаете в ладоши. Если назову пару слов, которые не являются родственными, вы приседаете. Постарайтесь сосчитать, сколько пар родственных слов будет названо.

ПРИМЕР: лес – лесник, река – ручей, стена – потолок, кот – котик, сад – садовый, дом – домашний, дом – дым, поле – полюшко, гриб – грибной, обед – стол.

ИГРА «СТАРУХА ШАПОКЛЯК»

Цель: формировать умение проверять безударные гласные в корне слова разными способами

Ход игры: Чебурашке в школе дали задание: списать текст. Когда он на минуту отлучился, вошла старуха Шапокляк и брызнула на страницу чернилами. Помогите Незнайке определить, какую букву надо вставить.

Для начинки на пирог

Приготовили творо…

Тигр по улицам идет

Разбегается наро…

Кот под лавку уволок

Вкусный праздничный пиро…

Как на улицу пойдешь

На дворе закапал дож…ь

Михаил залез на дуб

Чтобы врач не вырвал зу…

На кусок моей колбаски

Мурка хитро щурит гла…ка

Повар готовил обе…

А тут отключили свет

На помощь в большой водопа…

Упал молодой леопар…

Встанет ба…ка утром рано

Выйдет в погре… за сметаной,

Ла…ки вслед за ней идут

Всюду ба…ку стерегут.

У Аленки в гостях

Петушок в сапо…ках,

Курочка в сере…ках,

А корова в ю…ке

В теплом полушу…ке.

ИГРА «ЕМЕЛЯ ДЕРЖИТ ЭКЗАМЕН»

Цель: формировать навык правописания звонких и глухих согласных в корне слова

Ход игры: Емеля решил жениться на принцессе. Но царь велел ему сначала пройти испытания. Он хотел проверить его смекалку и грамотность. Ведь не может же царская дочь выйти замуж за невежу. Царь дал задание Емеле отгадать предложенные ему загадки, написать отгадки и проверить парные звонкие и глухие в корне слова

изученными способами.

В новой стене,

В круглом окне

Днем стекло разбито,

За ночь вставлено. (Прорубь)

Мальчик с пальчик

Бел балахон

Шапка красненькая. (Гриб)

Рассыпался горох

На семьдесят семь дорог,

Никто его не подберет

Ни царь, ни царица,

Ни красная девица. (Град)

В иголках бугорок

Листик уволок. (Ёж)

Он в лесу всю жизнь живёт,

Любит ягоды и мёд.

Как увидит рыбу - с ходу

Порыбачить лезет в воду. (Медведь)

Если брал меня ты в руки

И прожег случайно брюки,

На меня не дуйся, брат,

В этом я не виноват. (Утюг)

В маскхалате зелёного цвета

Пролежал он на грядке всё лето.

И поэтому сладким и спелым

Он остался до осени целым. (Арбуз)

Черный Ивашка,

Деревянная рубашка.

Где носом ведет,

Там заметку кладет. (Карандаш)

ИГРА «ПАРОЛЬ»

Цель: формировать навык правописания звонких и глухих согласных в корне слова

Ход игры: Разведчики, приходя на условленную встречу со своим агентом, говорят пароль. Партнер должен ответить нужным словом. Поиграем в разведчиков. Один должен произнести пароль – слово начинающееся со звонкой согласной, другой должен быстро ответить – назвать слово, отличающееся от предыдущего только тем, что в нем вместо звонкого согласного стоит парный глухой согласный.

(Слова для подсказки: жалость, башня, бочка, день, гость, бас, гора, депо, жили, жирок, жарь, бить)

ИГРА «АЛЬПИНИСТЫ»

Цель: формировать навык правописания звонких и глухих согласных в корне слова

Ход игры: Представьте себе, что вы альпинисты. Вам нужно подняться на вершину горы и водрузить там флаг своей страны. Для этого надо вставить в предложенные слова правильную букву. Кто быстрее это сделает.

(Гр..за, гр..чи, н..сы, тр..ва, р..ка, л..щи, л..цо, р..ды, с..ды, в..лна, хв..сты, р..га, сл..ны, вр..чи, к..ты, гл..зной, н..га, с..стра, м..сной, л..ства, кр..чать, т..мнота, д..ждливый, цв..тет, скр..пит, п...стух, др...зды)

ИГРА «ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ»

Цель: формировать навык правописания звонких и глухих согласных в корне слова

Ход игры: Представьте себе, что вы участники зимних Олимпийских игр. Вы вышли на старт по гигантскому слалому. Впереди вас ожидает много препятствий. Кто быстрее и правильнее преодолеет спуск, тот и победит. Для этого надо вставить в предложенные слова правильную букву.

(П...стух, др...зды, сн...жинка, кр...чал, м...стечко, стр...ительная, к...менистая, ст...яла, л...сная, л...сица, цв...точек, тр...пинка, гр...бник, б...р...говая, р...чной, выст...вка, б...льной, п...ньки)

ИГРА «СБЕЖАВШИЕ ЧИСЛА»

Цель: закреплять порядок следования чисел в натуральном ряду

Расположение: учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Учащиеся должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные.

Ход игры: Каждое число живет в своем домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты – из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома. Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

ИГРА «ГНОМ»

Цель: закреплять умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых.

Ход игры: Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперед или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

ИГРА «ЛУЧШИЙ СЧЕТЧИК»

Цель: формировать вычислительные навыки

Расположение: На доске записаны примеры: справа и слева их количество одинаковое: 9x9, 3x8, 7x8, 9x4, 4x8, 9x3, 6x7, 7x3.

Ход игры: По команде учащиеся начинают записывать или выкладывать из разрезанных цифр соответствующие ответы, один слева, другой - справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

ИГРА «ЦЕПОЧКА»

Цель: воспроизведение приема умножения и деления двузначного числа на однозначное для случаев вида: **20×3, 3×20, 60:3.**

Ход игры: Учитель бросает мяч уч-ся и составляет пример на умножение или деление. Учащийся получает мяч, называет ответ примера и возвращает мяч учителю и т.д.

ИГРА «НА КАКУЮ ПРИСТАНЬ ТЫ ПРИЧАЛИШЬ»

Цель: закреплять приёмы сложения однозначного и двузначного чисел без перехода через десяток

Оборудование: рисунки кораблей

Ход игры: Учитель сообщает учащимся, что они будут играть в командиров и моряков, которые должны правильно определить свой корабль и пристань, куда причалить.

Учитель прикрепляет к доске рисунки 10-12 кораблей, на которых написаны их порядковые номера. Уч-ся 1-й команды выдаются карточки с примерами, с помощью которых зашифрованы номера кораблей, на которых они поплывут. Уч-ся, решая примеры, определяют свой корабль. Далее они выполняют другое задание. Ниже кораблей кружками обозначены пристани, в которых написано название города и номер пристани. Учитель выдаёт другие карточки с примерами, в которых зашифрован маршрут до пристани. Уч-ся поочерёдно решают примеры и ведут свой корабль до заданной пристани. Соревнования по командам проводится аналогично. Учитель записывает на доске примеры, при решении которых уч-ся допустили ошибки. В конце игры он привлекает к анализу ошибок всех уч-ся.

ИГРА «ЗАБЕЙ ГОЛ В ВОРОТА»

Цель: закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 20.

Оборудование: Рисунок числовых ворот на доске.

Ход игры: Учитель до урока на доске рисует мячи и числовые ворота. Правее рисунков мячей записывает примеры. Учитель сообщает учащимся правила игры. Направление удара мяча зашифровано примером.

Способ решения каждого примера можно отыскать на числовых воротах. Уч-ся должны правильно загнать мяч в числовые ворота, показать путь его движения, соединить линией пример с той парой числовых ворот, на которых записан приём решения примера, а затем гнать мяч к третьим числовым воротам, где записан ответ примера.

ИГРА «ОБОБЩАЮЩИЕ СЛОВА»

Цель: учить подбирать и употреблять в речи слова с обобщающим значением

Задание 1: учитель называет родовое понятие с обобщающим значением, дети – слова, относящиеся данному роду, с конкретным заданием

Мебель (кровать, стул, стол…), рыбы (карп, окунь, ерш …), овощи (помидор, огурец, лук…), звери (заяц, рысь, лиса …), птицы (скворец, синица, воробей).

Задание 2: учитель называет видовые понятия, учащийся– обобщающие лова

Ель, береза, осина (деревья), стол, стул, диван (мебель), январь, март, август (месяцы), а, о, в, ш, л (буквы), Елена, Светлана, Ирина (имена).

Задание 3: вписать в предложения подходящие по смыслу слова

Сапоги, ботинки, туфли – это обувь, а …, …, … - это одежда. Заяц, …, … - это звери, а …, …, … - это птицы. Роза, …, … - это цветы, а …, …, … - это деревья.

ИГРА «НАОБОРОТ»

Цель: обогащать словарный запас антонимами

Задание 1: подобрать слова с противоположным значением

Добрый – злой, вежливый – грубый, трудолюбивый – ленивый, внимательный – рассеянный, твердый, длинный, глубокий, веселый, сытый, чистый, дикий.

Задание 2: дополнить предложения ловами, противоположными по значению

Ученье – свет, а неученье - … . Горькая правда лучше всякой … . От страха бледнеют, а от стыда … . По одежке встречают, а по уму … . Когда пушки говорят, соловьи … .

ИГРА «НАЗОВИ СЛОВО»

Цель: развивать словарный запас

Задание 1: назвать как можно больше слов, обозначающих фрукты, овощи, деревья, цветы, игрушки, мебель, инструменты, профессии.

Задание 2: учитель называет слова, а учащийся рассказывает, что этот предмет может делать

Метель – метет, гром – гремит, ветер, снег, дождь, солнце.

ИГРА «ДВЕ ЛЯГУШКИ»

Цель: обогащать словарный запас

Задание: продолжить сказку

Жили-были две лягушки. Были они подруги и жили в одной канаве. Но только одна из них была настоящая лесная лягушка – храбрая, сильная, веселая, а другая была ни то ни сё: трусиха, слабая, соня. Но все-таки они жили вместе. Однажды они сидели на сучке высунувшейся из воды коряги и вдруг …

ИГРА «ПОЧЕМУ»

Цель: учить составлять предложения с придаточными причины

Задание: закончи мысль и допиши предложение

Мы поливаем цветы на клумбе, потому что ……

Ребята выбежали во двор в теплой одежде, потому что ….

Мальчик взял игрушку, для того чтобы …..

На деревьях не осталось ни одного листика, потому что ….

ИГРА «ОДИН – МНОГО»

Цель: обогащать словарный запас

Задание 1: учитель называет один предмет, а учащиеся называют слово так, чтобы получилось много предметов

Карандаш – карандаши, книга, город, ребенок, имя, ручка, стул, человек, весна, лампа, ухо, стекло, друг, трактор, семя, окно, флаг, озеро.

Задание 2: учитель говорит слово, обозначающее много предметов, а учащиеся – один

Двери – дверь, когти, цветы, облака, пилы, воины, молодцы, листья, стебли.

ИГРА «КТО? ЧТО?»

Цель: развивать грамматический строй речи

Задание: составить предложение по разным моделям

Кто? Что делает? Что? (Кошка лакает молоко.)

Кто? Что делает? Что? Чем? (Садовник поливает цветы водой)

Кто? Что делает? Что? Кому?

Какой? Кто? Что делает? Где?

ИГРА «ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

Цель: обогащать словарный запас

Задание 1: подсказать нужное слово

Ворона каркает, а сорока … . Сова летает, а кролик … . Петух кукарекает, а курица … . Лягушка квакает, а лошадь … . У коровы теленок, а у овцы … .

Задание 2: досказать предложения

Машина стоит в … (гараж). Гость проживает в … (гостиница). Мама купила сладкие … (груша). Папа любит читать … (газета). Брат хорошо играет на … (гитара).

ИГРА «ГРАММАТИЧЕСКАЯ АРИФМЕТИКА»

Цель: обогащать словарный запас

Задание: образовать слова

Ба + большой деревянный сосуд = летающее насекомое (бабочка)

Кабан – ан + лук = ? (каблук)

Ква+ рак – ак + тира = ? (квартира)

Земля + н + ик + а = ягода (земляника)

Ежи – и + е + вика = ягода ( ежевика)

ИГРА «НАЙДИ ОШИБКУ»

Цель: учить грамотно связывать речевые конструкции

Задание: исправить предложения

Зимой в саду расцвели яблони. В ответ я киваю ему рукой. Самолет пришел, чтобы помочь людям. Мальчик стеклом разбил мяч. После грибов будут дожди. Весной луга затопили реку. В огороде сажают: морковь, огурцы, яблоки. Мальчики ловили удочку рыбой.

ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ ЦЕПОЧКА»

Цель: обогащать словарный запас

Задание: заменить одну букву в словах

Как превратить папу в маму? Папа – лапа – лама – мама.

Помоги поэту написать о луне. Поэт – порт – пора – поза – лоза - луза – лупа – луна.

Свяжи цепочкой паука с жарой. Паук – парк – пара – жара.

Как пуля попадает в цель? Пуля – дуля – дуло – дело – село – сель – цель.

Как бара превратить в лису? Барс–фарс–фара–пара - папа–лапа –липа–лиса.

ИГРА «УЗНАЙ РАСТЕНИЕ ПО ОПИСАНИЮ»

Цель: закреплять знания о разных видах растений

Ход игры: Игра начинается с отгадывания загадки о дереве.

Я из крошки-бочки вылез,

Корешки пустил и вырос,

Стал высок я и могуч,

Не боюсь ни гроз, ни туч.

Я кормлю свиней и белок –

Ничего. Что плод мой мелок. (Дуб)

Дети говорят, как они догадались, о каком дереве идет речь, находят его на картинке. Учитель описывает дерево. При описании растений следует придерживаться примерно такого плана:

1.                 Высота дерева (очень высокое, высокое, невысокое).

2.                 Листья (величина, форма, окраска).

3.                 Цветки или плоды (цвет, форма, величина, запах).

4.                 Ствол (цвет, толщина, поверхность).

5.                 Ветви (толстые, тонкие, идут вверх, в сторону, вниз).

Далее учитель описывает клен, березу, калину, а ученики говорят, как они догадались, какое дерево он описал.

При проведении игры можно использовать загадки.

Сучки рогатые,

Плоды крылатые,

А лист – ладошкой

На длинной ножке. (Клен)

Я на розу так похож,

Разве что не так хорош,

Но зато мои плоды

Всем пригодны для еды. (Шиповник)

С моего цветка берет

Пчелка самый вкусный мед.

А меня все обижают

Шкуру тонкую сдирают. (Липа)

При проведении игры можно пользоваться признаками предметов

Стройная, кудрявая, белоствольная (береза)   
Грустная, печальная, плакучая (ива)   
Стройная, зеленая, колючая (ель)   
Крепкий, могучий, развесистый… (дуб)

ИГРА «ДИКИЕ И ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ»

Цель: закреплять знания по темам «Дикие животные», «Домашние животные»

Ход игры: Сейчас мы отправимся в путешествие в сказочный лес, вам нужно выбрать транспорт и объяснить, почему выбрали именно этот. Звучит музыка.

Вот и сказочный лес, но уже вечер, начинает темнеть. Нам придется переночевать в доме лесника, а утром продолжим путешествие. Утром раньше всех проснулся Саша и решил познакомить с новым местом. Осмотрелся и вдруг увидел лежащего на коврике возле кровати зверька. Послушайте загадку о животном, которого увидел Саша, и найдите картинку с его изображением.

Острые ушки,

На лапках подушки,

Усы как щетинки, дугою спинка.

Днем спит, на солнышке лежит.

Ночью бродит, На охоту выходит.

По какому признаку вы узнали это животное?

Далее предлагаются загадки о других домашних животных, которых ребята могли бы увидеть во дворе дома лесника. По мере отгадывания загадок на наборное полотно выставляются изображения животных, затем задаётся вопрос: как можно назвать эту группу животных? (Домашние). Делается вывод: животные, о которых заботится человек (строит для них жильё, кормит, ухаживает), которые приносят ему пользу, называют домашними.

Учитель спрашивает: а где живут дикие животные? Предлагает учащимся отправиться в лес. Выясняется, как надо вести себя в лесу, чтобы увидеть его обитателей. Дети закрывают глаза, слушают запись голосов птиц и зверей леса. В это время вывешивается картина «Лес». Загадываются загадки о диких животных. По мере их отгадывания на наборное полотно выставляются изображения диких животных.

Этот зверь тебе знаком –

Ест мышей, пьет молоко,

Но на кошку не похож,

Весь в колючках длинных… (Еж)

Зверька узнаем мы с тобой

По двум таким приметам:

Он в шубке серенькой зимой,

А в рыжей шубке – летом. (Белка)

Ты его узнаешь сразу:

Летом на зиму запасы

Не копит он день за днем,

Весь запас всегда при нем.

Сладко спит зимой

Без храпа.

А во рту, как соска, - лапа.

Лишь начнет капель звенеть,

Просыпается… (Медведь)

Делается вывод, каких животных называют дикими.

Последний этап путешествия: ранняя осень в лесу. Дети рассматривают картинки, на которых изображены животные и отбирают тех, которых можно встретить в лесу в сентябре.

ИГРА «ЧЬИ ДЕТЕНЫШИ?»

Цель: учить соотносить детеныша и взрослую особь одного и того же животного

Ход игры: Участники делятся на две группы: первая детеныши, вторая – животные. Представители первой группы получают картинки с изображением кошки, собаки, лошади, коровы и т. д. Представители второй группы получают картинки с изображением котенка, щенка, жеребенка, теленка и др. на лужайке, говорит учитель, весь день бегали и резвились малыши. Вечером пришли мамы и не могут отыскать своих детенышей. Помогите им ребята!

Участники собираются в группы «мама – детеныш».

ИГРА «КТО КАК ГОЛОС ПОДАЕТ?»

Цель: узнать, какие голоса подают дикие животные

Задание: скажите, как подают голос звери?  
- Что делает волк - …(воет).  
- Что делает лиса - … (тявкает).  
- Что делает медведь - … (ревет).  
- Что делает белка - … (цокает).

ИГРА «УЗНАЙ ЗВЕРЯ ПО ОПИСАНИЮ»

Цель: уметь узнавать животных по описанию; развивать мышление и речь детей

Задание: узнай зверя по описанию

- Трусливый, длинноухий, серый или белый.  (Заяц.)  
- Бурый, косолапый, неуклюжий.  (Медведь.)  
- Серый, злой, голодный. (Волк.)  
- Хитрая, рыжая, ловкая.  (Лиса.)  
- Проворная, запасливая, рыжая или серая.  (Белка.)

ИГРА «ГЛАВНЫЙ ПРЕДМЕТ»

Цель: развивать абстрактно-логическое мышление

Ход игры: Сейчас я прочитаю вам ряд слов. Из этих слов вы должны будете выбрать только два, обозначающие главные признаки основного слова, т.е. то, без чего этот предмет не может быть.  
Другие слова тоже имеют отношение к основному слову, но они не главные. Вам нужно найти самые главные слова. Например, сад... Как вы думаете, какие из данных слов главные: растения, садовник, собака, забор, земля, т.е. то, без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?"

Примерные задания:

а) **Сапоги** (шнурки, **подошва**, каблук, молния, **голенище**)  
б) **Река** (**берег**, рыба, рыболов, тина, **вода**)  
в) **Город** (автомобиль, **здание**, толпа, **улица**, велосипед)  
г) **Сарай** (сеновал, лошади, **крыша**, скот, **стены**)  
д) **Куб** (**углы**, чертеж, **сторона**, камень, дерево)  
е) **Деление** (класс, **делимое**, карандаш, **делитель**, бумага)  
ж) **Игра** (карты, **игроки**, штрафы, наказания, **правила**)  
з) **Чтение** (**глаза**, книга, картинка, **печать**, слово)  
и) **Война** (самолет, пушки, **сражения**, ружья, **солдаты**)

ИГРА «НАЙДИ ОБЩЕЕ СЛОВО»

Цель:развивать мышление

Ход игры: В этом задании содержатся слова, которые объединены общим смыслом. Этот их общий смысл нужно постараться передать одним словом. Упражнение направлено на развитие такой функции, как обобщение, а также способность к абстракции.  
  
Каким общим словом можно назвать следующие слова:

1. Вера, Надежда, Любовь, Елена  
2. а, б, с, в, н  
3. стол, диван, кресло, стул  
4. понедельник, воскресенье, среда, четверг  
5. январь, март, июль, сентябрь.

Слова для нахождения обобщающего понятия можно подобрать из любых групп, более или менее конкретных. Например, обобщающим может быть слово "весенние месяцы", а может быть "месяцы года" и т.д.

ИГРА «КТО КЕМ (ЧЕМ) БУДЕТ?»

Цель: развивать мышление

Ход игры: Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)  
- цыпленок - петухом;  
- мальчик - мужчиной;  
- теленок - коровой или быком;

- бумага – книгой;  
- снег – водой;  
- вода – льдом;  
- семечко – цветком;  
- мука – блинчиками;  
Игра-наоборот: "Кто кем был?"

ИГРА «КТО ЭТО ИЛИ ЧТО ЭТО?»

*Цель*: учить сравнивать, обобщать свойства предметов, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету.

Ход игры: Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:  
- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.  
- Что бывает длинным? (коротким)  
- Что бывает широким (узким)?  
- Что бывает круглым (квадратным)?

- Кто бывает добрым? (злым)

ИГРА «КЛЮЧ К НЕИЗВЕСТНОМУ»

*Цель*: развивать познавательную активность, целенаправленность мыслительного процесса

*Ход игры*: Детям предлагается отгадать, что спрятал в руке учитель. Для этого они могут задавать вопросы, а учитель будет отвечать. Учитель объясняет, что вопросы – как бы ключи от дверей, за которыми открывается что-то неизвестное. Каждый такой ключ открывает определенную дверь. Этих ключей много. Дети должны задавать вопросы, используя эти ключевые слова: Какого цвета, размера, длины? К какому виду относится? Какие у него свойства?

ИГРА «КОВРИК ДЛЯ КУКЛЫ»

Цель: развивать произвольную память посредством запоминания и воспроизведения геометрических фигур

Ход игры: Сделать коврик для куклы, украшенный геометрическими фигурами.

Инструкция игры: 1 вариант: «Слушайте и запоминайте, в середине квадрат, сверху два круга, снизу два треугольника». Дети запоминают, проговаривают и выкладывают ковёр. 2 вариант: «Слушайте и запоминайте, в середине круг, сверху четыре квадрата, снизу четыре квадрата, слева три овала, справа три овала».

ИГРА «ЧЕМОДАН»

Цель: развивать произвольную память посредством запоминания и воспроизведения фраз.

Ход игры: Несколько детей садятся в круг, и предлагается сказать, одну вещь, которую «положишь» в чемодан, затем повторить свою вещь и вещь предыдущего и т.д.

Инструкция игры: ведущий начинает: «Я отправляюсь в кругосветное плавание и положу в чемодан…компас». Первый ребенок продолжает: «Я отправляюсь в кругосветное плавание и положу в чемодан компас и…часы!». Второй: «Я отправляюсь в кругосветное плавание и положу в чемодан компас, часы и…рубашку!» И так далее. Играют до тех пор, пока кто-нибудь не выбьется из списка.

ИГРА «ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Цель: развивать устойчивость, концентрацию, переключение, увеличение объема внимания

Ход игры:Учительобъясняет, что все ребята должны повторять движения, которые он будет показывать, кроме одного, - «запрещенного», скажем обхвата руками головы. Водящий совершает различные движения руками, ногами, головой, корпусом. Улучив подходящий момент, он показывает неожиданно «запрещенное» движение. Кто его повторит или даже только попытается повторить, тот считается нарушившим правила игры и должен выйти из игры. Сначала водящий проводит игру в медленном темпе, давая возможность ребятам усвоить главное правило – не повторять «запрещенное» движение. Потом темп игры ускоряется… в результате остается один или несколько победителей, которым неплохо бы вручить маленькие поощрительные призы.

ИГРА «РИСОВАНИЕ ПО ПАМЯТИ»

Цель: развивать произвольную память посредством запоминания и воспроизведения несложной картины

Материал: несложная картинка

Ход игры: Ребенку предъявляется для запоминания на 1 минуту несложная картинка, затем взрослый ее убирает, и ребенок должен нарисовать картинку по памяти. Как вариант данного задания: дорисовать по памяти недостающие части, детали рисунка.

Инструкция: «посмотрите внимательно на картинку 1 минуту и запомните её, затем я её уберу, и вы нарисуете её по памяти».

ИГРА «ЗАПОМНИ И РАССТАВЬ ТОЧКИ»

Цель: определить объем внимания

Описание методики:ребенок работает по инструкции с восьмью квадратами, на которых изображены точки. Квадраты сложены стопкой в порядке возрастания количества точек (от 2 до 9). Ребенку сверху вниз показывается (на 1-2 секунды) каждая из восьми карточек с точками. И после каждой демонстрации предлагается воспроизвести по памяти увиденные точки – нанести их на пустую карточку за 15 секунд.

Оборудование: набор карточек из восьми малых квадратов, сложенных в стопку в порядке возрастания количества точек, пустые карточки для заполнения, часы с секундной стрелкой, простые карандаши.

Инструкция: Показывать одну за другой карточки, на которые нанесены точки, а потом ребенок ставит точки в пустые клетки в тех местах, где он видел эти точки на карточках.

Ожидаемый результат**:**умеет воспроизвести то количество точек, которые нанесены на квадрат.

ИГРА «ЛЕТИТ, ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР»

Цель:развивать устойчивость, увеличения объема внимания

Содержание :Слова очень просты: "Летит, летит по небу шар, по небу шар летит. Но знаем мы, что в небо шар никак не долетит". Они поются на мелодию песенки "В лесу родилась елочка". Постепенно слова заменяются соответствующими жестами (летит - изображают руками полет птицы, шар - представляют, что в руках шар и т. д.). В итоге всю песню, показываем жестами. Игру проводит ведущий, который четко усвоил слова и жесты.

Ожидаемый результат**:**умеет быстро и чётко показывать жестами слова из песни.