



СРАВНИ И ПОДБЕРИ

Цель: развивать мышление (операцию сравнения).

Оборудование: карточки, разделенные на три части (объект, заданный для сравнения признак и место для выбранной ребенком карточки).

Ход игры: педагог показывает ребенку большую карточку и, определив признак для сравнения, предлагает подобрать соответствующую маленькую карточку. Ребенок, выбирая нужную карточку, мотивирует свой выбор.

Усложнение: в качестве усложнения выступают признаки для сравнения.

ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ И ЧЕМ ПОХОЖИ

Цель: развивать мышление (операцию сравнения).

Материал: графический план для сравнения по лексическим темам, карточки, на которых заданы два объекта для сравнения.

Оборудование: педагог предлагает ребенку сравнить два объекта на карточке, объясняет, как использовать графический план для сравнения. Ребенок, рассматривая предметы на каждой опорной картинке, определяет, отличаются они по данному признаку или похожи.

Усложнение: в качестве усложнения выступают объекты для сравнения.

БЫВАЕТ - НЕ БЫВАЕТ

Цель: развивать мышление (критичность мышления).

Оборудование: -----

Ход игры: педагог предлагает ребенку фразы, содержащие ошибки (например, зимой можно купаться в озере), либо без ошибок. Ребенок определяет и доказывает правильность высказывания.

Усложнение: за счет усложнения необходимых для ответа представлений об окружающем мире.

РАЗЛОЖИ ПО ПАМЯТИ

Цель: развивать зрительную память.

Оборудование: парный набор предметных картинок.

Ход игры: педагог выкладывает предметные картинки в ряд, определяет вместе с ребенком их последовательность, затем закрывает ряд листом бумаги и предлагает выложить картинки так же. Ребенок выкладывает, педагог открывает ряд и вместе с ребенком сравнивает образец и полученный результат.

Усложнение: за счет увеличения количества картинок.

ХЛОПОЧКИ

Цель: развивать мышление (операции обобщения и классификации).

Оборудование: -----

Ход игры: педагог предлагает ребенку внимательно слушать слова, которые он будет произносить, и хлопать в ладоши только в том случае, когда он назовет слово, относящееся к определенному обобщающему понятию (например, посуда, одежда и т.д.).

Усложнение: можно предложить два действия на разные обобщающие понятия.

НАЗОВИ, ЧТО В РУКЕ

Цель: развивать тактильное восприятие.

Оборудование: различные предметы, небольшие по размеру.

Ход игры: педагог рассматривает с детьми на столе мелкие предметы с опорой на тактильное восприятие. Далее предметы убираются со стола. По очереди педагог вкладывает в руку каждого ребенка и предлагает на ощупь определить, какой предмет находится в руке.

Усложнение: используются похожие на ощупь предметы, более сложные для тактильного распознавания.

КОГО (ЧТО) ЗАБЫЛИ НАЗВАТЬ?

Цель: развивать память.

Оборудование: предметы или предметные картинки.

Ход игры: педагог предлагает ребенку рассмотреть и запомнить предметы, которые лежат в корзинке (или животных, которые сидят в лесу на полянке). Затем предметы убираются, педагог их перечисляет, забывая назвать один. Ребенок определяет, что забыли назвать.

Усложнение: за счет увеличения количества предметов, картинок.

НАЙДИ ВСЕ ...

Цель: развивать мышление (операцию обобщения).

Оборудование: карточки с различными предметами, из которых можно составить одну группу для обобщения.

Ход игры: педагог предлагает ребенку выделить из всех картинок одну группу предметов: «Найди все фрукты (овощи и т.д.)» Предварительно можно подобрать с ребенком несколько картинок.

Усложнение: увеличение количества предметов, выбор предметов из схожих групп.

ЧТО БЫЛО НА КАРТИНКЕ?

Цель: развивать память.

Оборудование: сюжетная картинка, любой герой с этой картинки.

Ход игры: педагог рассматривает с ребенком сюжетную картинку (персонажи, действия), затем выполняются другие задания. В конце занятия приходит герой с сюжетной картинки и предлагает ребенку вспомнить, кто был на картинке, что делал.

Усложнение: за счет усложнения картинки.

ЗАПОМНИ И ПОДБЕРИ

Цель: развивать зрительную память.

Оборудование: картинка с несколькими однородными, отличающимися по узору предметами, предметные карточки с такими же и отличающимися по узору предметами.

Ход игры: педагог рассматривает с ребенком картинку, затем убирает ее и предлагает выбрать из предметных картинок соответствующие по узору.

Усложнение: за счет усложнения узоров.

РАСКРАСЬ ЦИФРЫ (ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ)

Цель: развивать произвольное внимание, память.

Оборудование: трафареты с цифрами 1-5 (или геометрическими фигурами), цветные карандаши.

Ход игры: педагог обводит на глазах у ребенка цифры (геометрические фигуры) разными карандашами, затем закрывает лист и предлагает раскрасить цифры (геометрические фигуры) так же, как на образце.

Усложнение: увеличивается количество карточек.

ЗАПОМНИ И ИЗМЕНИ

Цель: развивать зрительную память.

Оборудование: парные предметные картинки, лист бумаги.

Ход игры: педагог выкладывает предметные картинки на листе бумаги и вместе с ребенком определяет их пространственное расположение. Затем закрывает образец и предлагает ребенку разложить предметы на листе, изменив их пространственное расположение по словесной инструкции. Например, «Предмет, который был наверху, нужно положить внизу, тот, который лежал внизу, наверх».

Усложнение: за счет увеличения картинок для запоминания, усложнения их пространственного расположения.

ЧТО ПОТЕРЯЛОСЬ?

Цель: развивать произвольное внимание.

Оборудование: картинки, на которой изображены два объекта, отличающиеся несколькими признаками.

Ход игры: педагог рассматривает с ребенком первую картинку, затем предлагает рассмотреть вторую и определить, что потерялось.

Усложнение: за счет увеличения количества картинок.

ЧТО НЕ НАЗВАЛИ?

Цель: развивать произвольное внимание.

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры: педагог перечисляет предметные картинки, расположенные в ряд в любом порядке, пропустив одну. Ребенок определяет, какой предмет не назвал взрослый.

Усложнение: за счет увеличения количества картинок, расположения в хаотичном порядке.

КОРОБОЧКИ

Цель: развивать восприятие формы, цвета, величины.

Оборудование: предметы, игрушки разного цвета, формы, величины; коробочки и значки для дифференциации, прикрепляющиеся на липучке к коробке.

Ход игры: педагог прикрепляет к коробочкам значок для дифференциации, и предлагает ребенку разложить предметы в коробки в соответствии с этими значками.

Усложнение: за счет усложнения количества предметов, количества групп.

НАЙДИ ВСЕ... И СОСЧИТАЙ

Цель: развивать произвольное внимание.

Оборудование: предметные картинки на разные лексические темы.

Ход игры: педагог предлагает ребенку найти и сосчитать все одинаковые предметы.

Усложнение: за счет увеличения количества предметов, использования обобщения (сосчитай все фрукты, овощи).