

«Гласные звуки».

Цель – развитие навыков выделения гласных звуков из состава слова.

Описание – взрослый называет слово, состоящее из одного, двух или трех слогов (все зависит от индивидуальных возможностей дошкольника), дети определяют на слух гласные звуки и называют их.

«Лишнее слово».

Цель – развитие слухового внимания, обогащение запаса слов и уточнение лексического значения.

Описание – взрослый называет цепочку слов, задача воспитанников – найти лишнее слово и объяснить свой выбор. Например: октябрь, январь, лето, июнь, август; джинсы, платье, туфли, свитер, пальто.

«Продолжи слово».

Цель – развитие скорости мышления и соображения.

Описание – взрослый называет начальный слог, а ребенок должен придумать слово, начинающееся с этого слога. Можно усложнить задание и предложить придумать несколько слов на один слог.

«Похож – не похож».

Цель – развитие логического мышления, умения анализировать, оценивать предметы, явления, аргументировать свой ответ.

Описание – педагог заранее расставляет в комнате различные предметы, задача дошкольника – найти похожие предметы, описать, что у них совпадает, доказать свою точку зрения.

«Найди отличия».

Цель – тренировка умения произвольно переключать и распределять внимание. Материал – карточка с картинками, имеющими различия.

Описание – задача ребенка – найти все отличия. Можно усложнить упражнение, если подобрать изображения, отличающиеся какими-либо деталями.

«Строители».

Цель – тренировка наблюдательных способностей, распределения и концентрации внимания.

Материал – карточки с 4 рисунками, карандаш.

Описание – на карточке 4 рисунка – 1 полностью дорисованный, а в 3 других отсутствуют какие-либо детали, задача ребенка дорисовать оставшиеся рисунки так, чтобы у него получилось 4 одинаковых изображения.

Игры с предметами: описание свойств предметов, нахождение общего и различного, сравнение предметов, постановка проблемных вопросов. Например, почему овал не катится.

Настольно-печатные игры: математические задания – посчитать птиц, зверей, задания на внимательность, мышление – подобрать предметы для чего-либо (одеть девочку/мальчика, накрыть стол, разложить вещи по шкафам и т.п.), найти пару для чего-либо, задания на развитие социальных отношений – изучение различных профессий, способов поведения в общественных местах.

Словесные игры: называние одним словом группы предметов, явлений, животных, растений, рассказ о профессии родителей, отгадывание загадок, составление рассказов («продолжи предложение»).

Игра «Что из чего будет»

Цель: Закрепить знания о материалах, из которых сделаны предметы.

Незнайка не знает, из чего сделан пластмассовый шарик и считает, что он такой же, как и воздушный, просит помочь сравнить.

Подбери слово

Цель игры – формировать умение подбирать точные по смыслу слова.

Взрослый читает стихотворение, а ребенок должен заметить смысловые несообразности и подобрать нужные слова.

Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме:

Там ползет зеленый **лук** (жук) с длинными усами.

Врач напомнил дяде Мите: «Не забудьте об одном:

Обязательно примите десять **цапель** (капель) перед сном».

Жучка **будку** (булку) не доела. Неохота, Надоело.

Забодал меня **котел** (козел), на него я очень зол.

«Шутка»

Цель игры – ребенок должен заметить как можно больше небылиц.

У нас в переулке есть дом с чудесами,

Сходите, взгляните – увидите сами:

Собака садится играть на гармошке,

Ныряют в аквариум рыжие кошки,

Носки начинают вязать канарейки,

Цветы малышей поливают из лейки,

Старик на окошке лежит, загорает,

А внучкина бабушка в куклы играет.

А рыбы читают веселые книжки,

Отняв потихонечку их у мальчишки.

«Узнай по голосу»

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Описание: водящий, который, находясь с завязанными глазами, старается узнать по голосу членов семьи. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Тот, кто с повязкой на глазах, будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».