

Развивающие игры.

Выполнила:

учитель начальных классов

МБОУ ООШ № 46

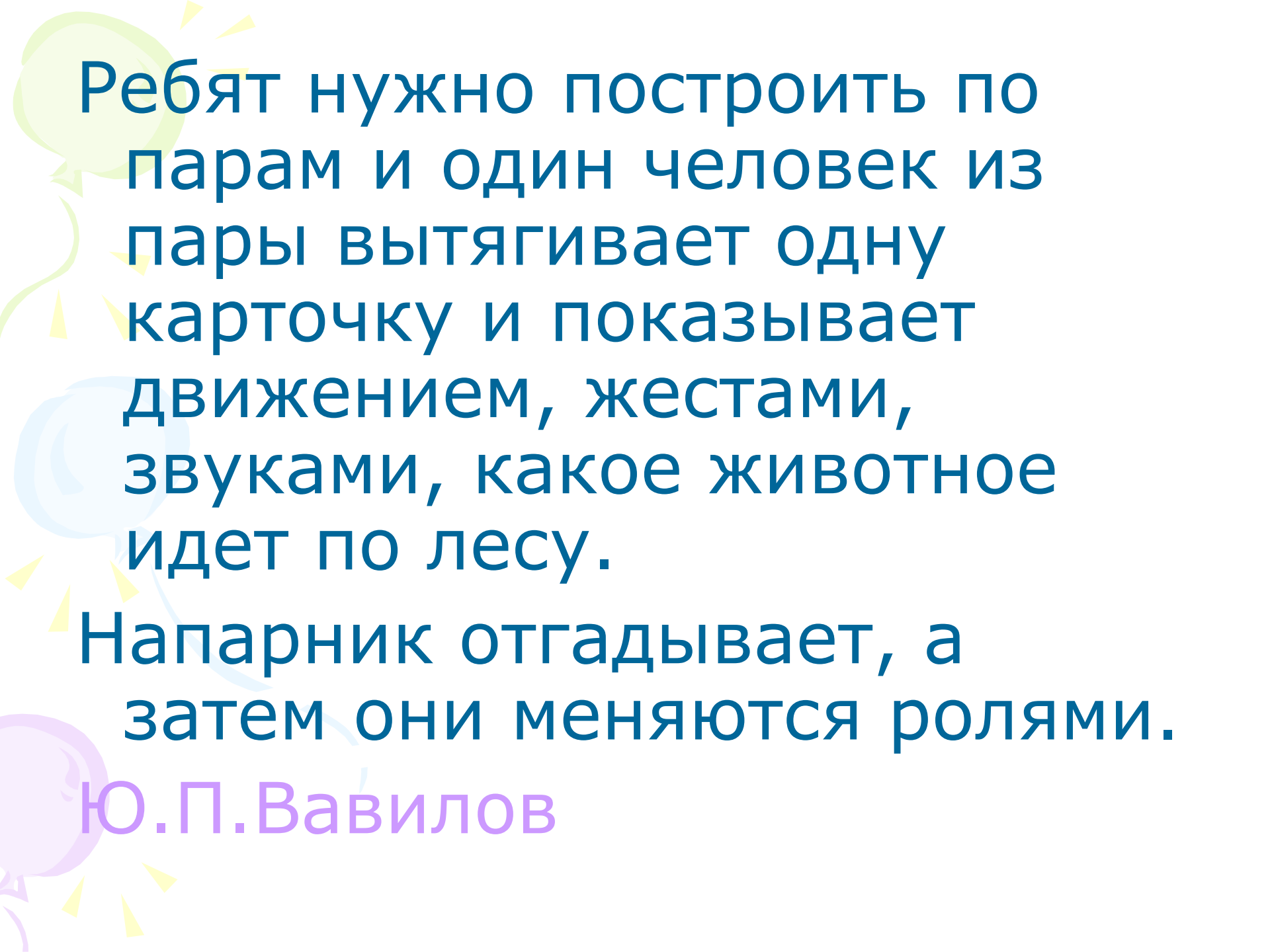
Калимулина Л.А.



Игра «Кто идет по лесу?»

Цель этой игры развитие двигательной памяти, координации движений и творческих способностей ребенка.

Оборудование набор картинок с изображением разных животных.



Ребят нужно построить по парам и один человек из пары вытягивает одну карточку и показывает движением, жестами, звуками, какое животное идет по лесу.

Напарник отгадывает, а затем они меняются ролями.

Ю.П.Вавилов















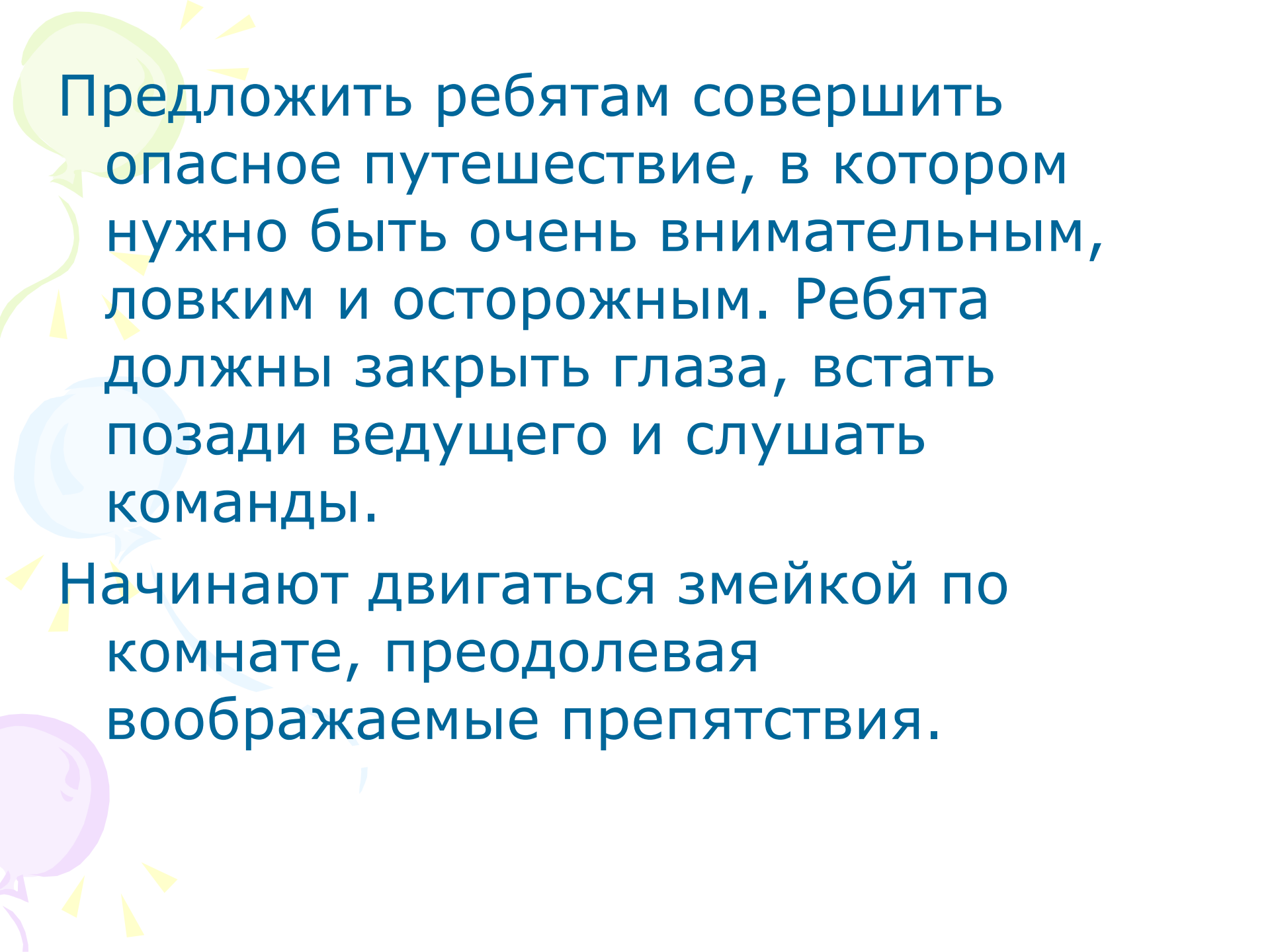




Игра «Опасное путешествие»

Цель эта игра активизирует воображение, развивает представление.

Оборудование текст для игры.



Предложить ребятам совершить опасное путешествие, в котором нужно быть очень внимательным, ловким и осторожным. Ребята должны закрыть глаза, встать позади ведущего и слушать команды.

Начинают двигаться змейкой по комнате, преодолевая воображаемые препятствия.

Текст для игры

«Спокойно идем по тропинке. Вокруг нас кусты, деревья, зеленая травка. Птицы поют. Шелестят листья. Вдруг на тропинке появляются лужи. Обходим лужи. Одна Втораятретья..... Снова спокойно идем по тропинке. Перед нами ручей. Через него перекинут мостик с перилами. Переходим по мостику, держась за перила. Спокойно идем по тропинке.

Тропинка пошла через болото. Появились кочки. Прыгаем с кочки на кочку. Раз.... Два.... Три.... Четыре... перешли болото, снова идем спокойно. Перед нами овраг. Через него переброшено бревно. Переходим овраг по бревну. Осторожно идем!... Ух! Наконец-то перешли. Идем спокойно! Что это? Тропинка вдруг стала липкой от мокрой раскисшей глины. Ноги так и прилипают к ней. Еле-еле отдираем ноги от земли. Идем с трудом.... Вновь хорошая дорога. Спокойно идем. А через тропинку упало дерево. Да какое огромное! Ветки во все стороны!... Перелезаем через упавшее дерево. Идем спокойно по тропинке. Хорошо вокруг!.... Вот и пришли! Молодцы!»

Ю.П.Вавилов

Игра «Сколько зрителей в цирке?»

Цель эта игра позволяет выявить хорошая ли наблюдательность у детей.

Оборудование раздаточный материал.




Ход игры:

Определите «на глаз», сколько зрителей в цирке.

Время на рассмотрение 1,5 минуты.



A decorative graphic on the left side of the slide features three balloons: a light green one at the top, a light blue one in the middle, and a light purple one at the bottom. Each balloon is attached to a thin, wavy streamer that extends downwards. Small, yellow, triangular shapes are scattered around the balloons, resembling confetti or streamer details.

Если ребята ошиблись не больше чем на 6 человек, то у них хорошая наблюдательность, а если не больше чем на 3 человека, то – прекрасная.

(27 зрителей.)

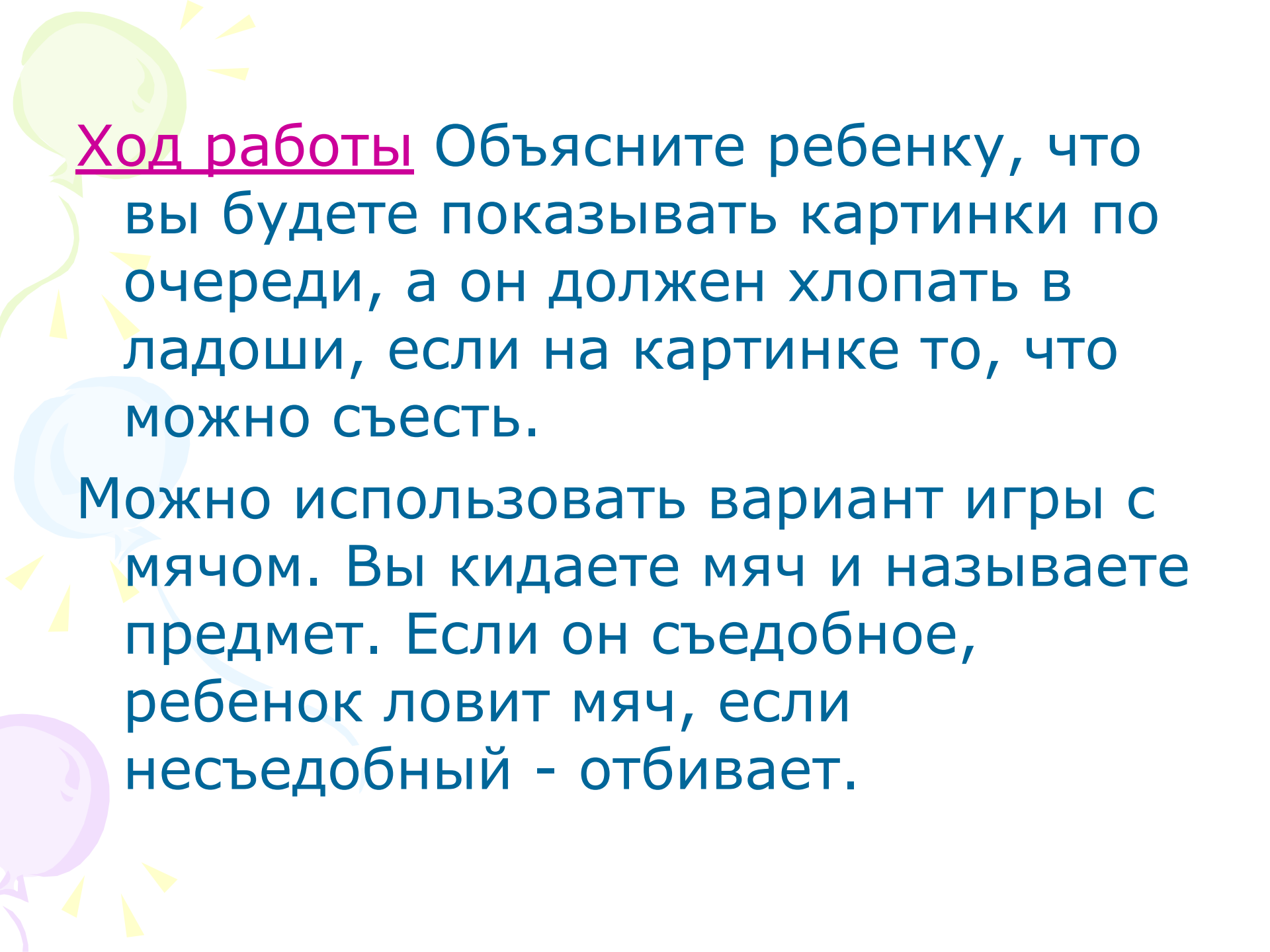
С.Федин, И.Белов.



«Съедобное - несъедобное.»

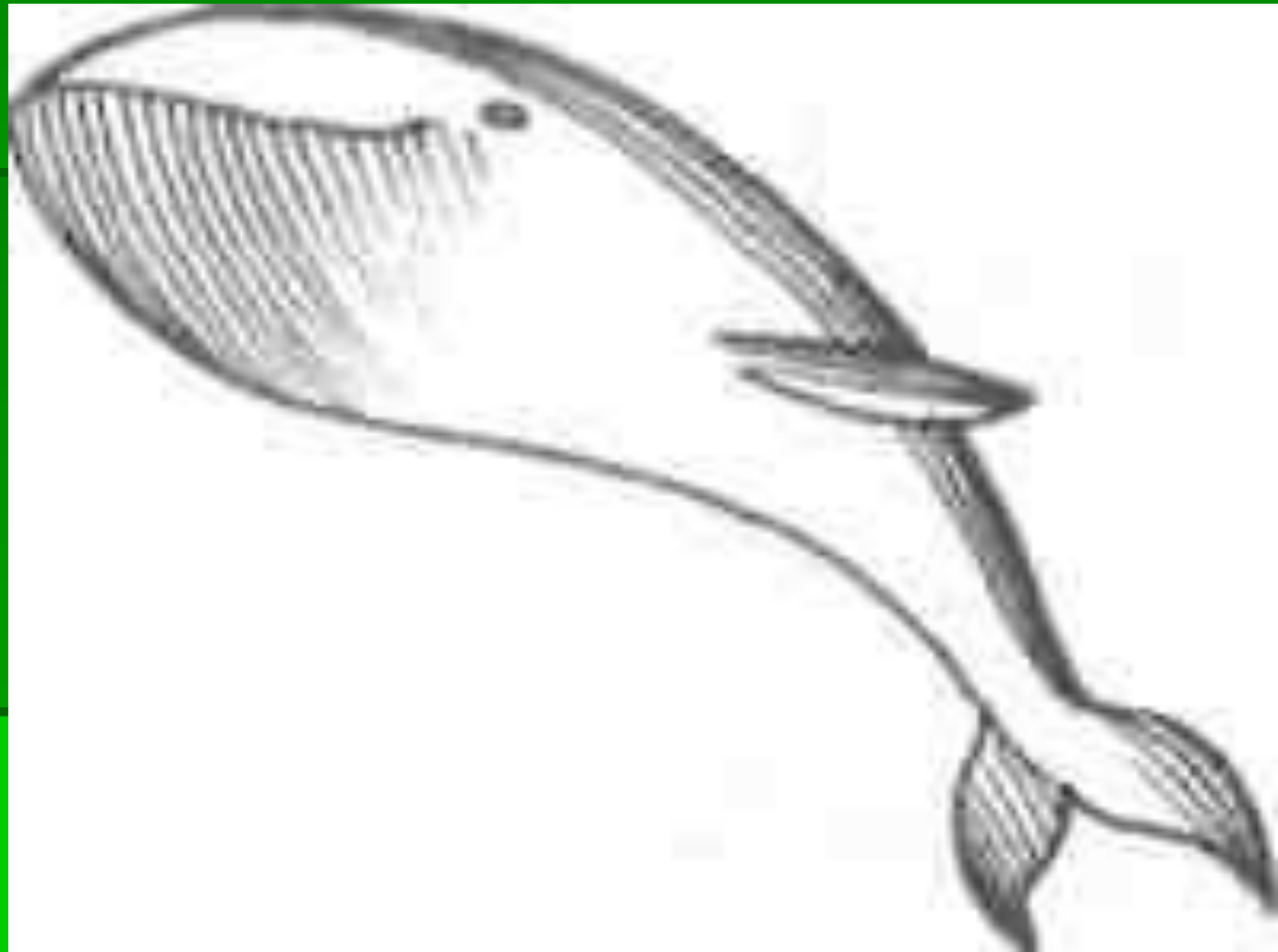
Цель Первый вариант развивает зрительное внимание, а второй - слуховое.

Материал Картинки с изображением различных предметов - среди них должны быть съедобные.

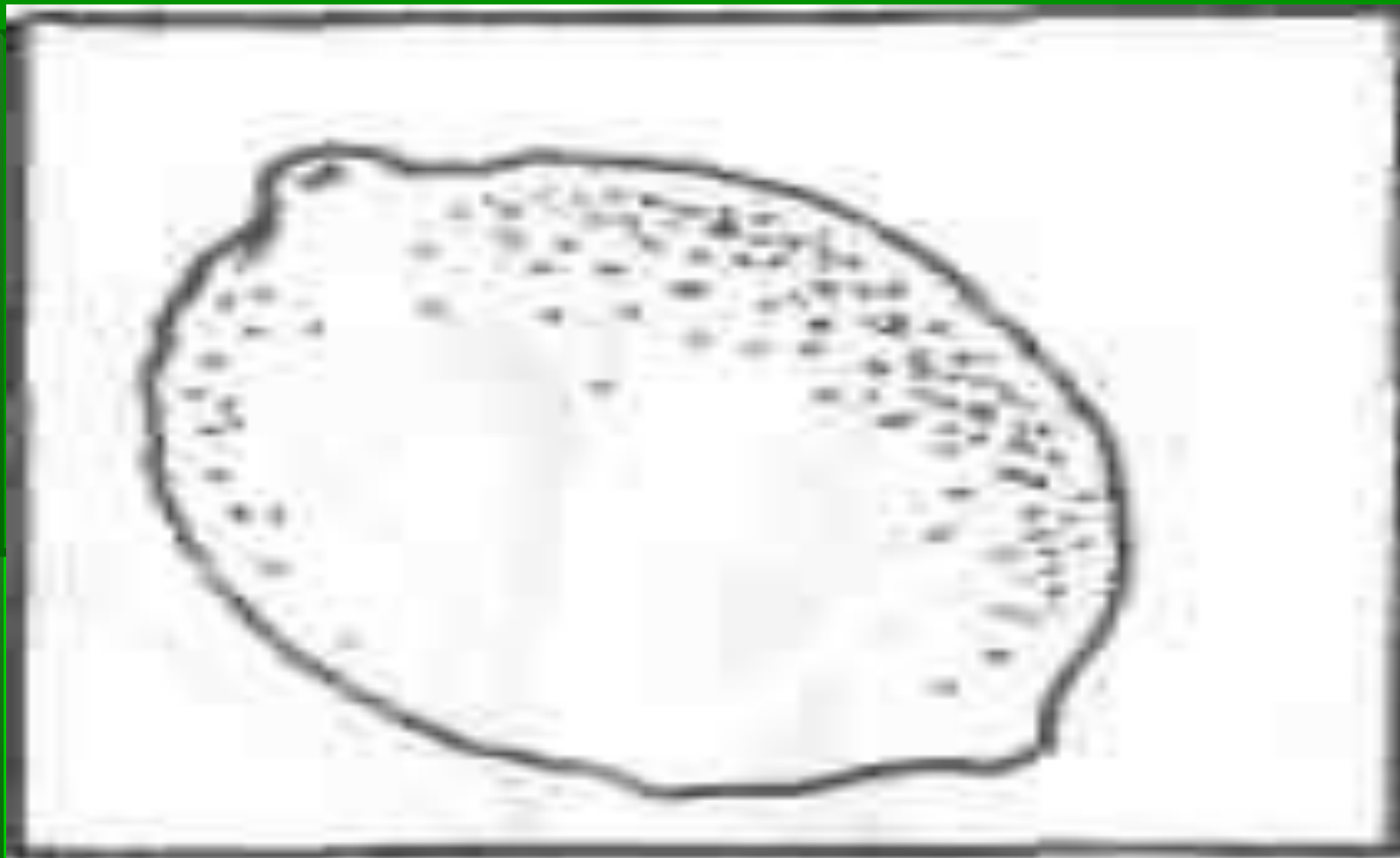


Ход работы Объясните ребенку, что вы будете показывать картинки по очереди, а он должен хлопать в ладоши, если на картинке то, что можно съесть.

Можно использовать вариант игры с мячом. Вы кидаете мяч и называете предмет. Если он съедобное, ребенок ловит мяч, если несъедобный - отбивает.















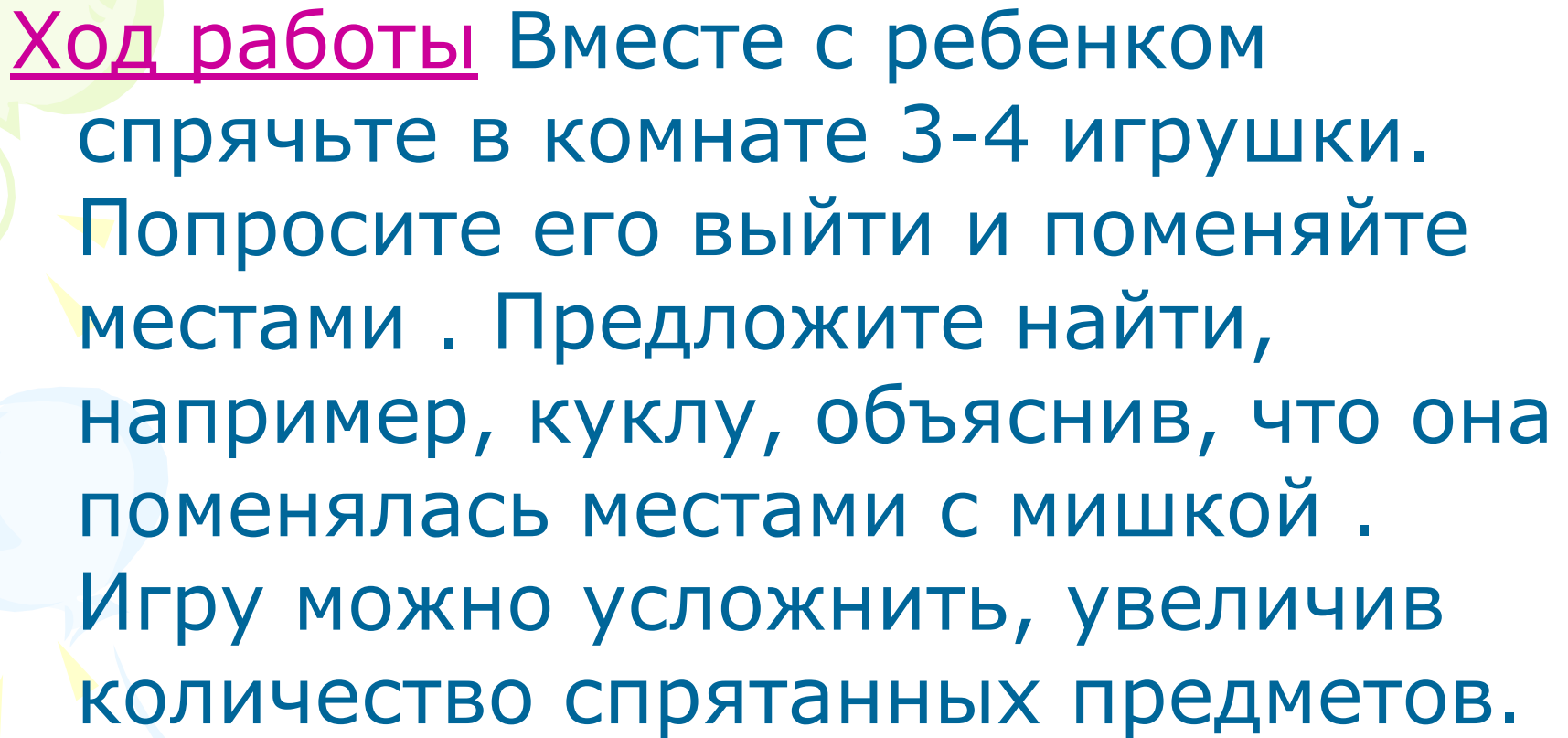




«Найти игрушку.»

Цель Развивается внимание, зрительная память, пространственное мышление.

Материалы Игрушки.



Ход работы Вместе с ребенком спрячьте в комнате 3-4 игрушки. Попросите его выйти и поменяйте местами . Предложите найти, например, куклу, объяснив, что она поменялась местами с мишкой . Игру можно усложнить, увеличив количество спрятанных предметов.

Цепочка слов.

Цель. Развивает слуховое внимание, быстроту реакции.

Ход работы. Пример: « я называю слово жук. Оно оканчивается на «к». Ты должен назвать слово, которое будет начинаться со звука «к» - кошка. Я назову слова на «а» - апельсин, ты на «н» и.т.д.

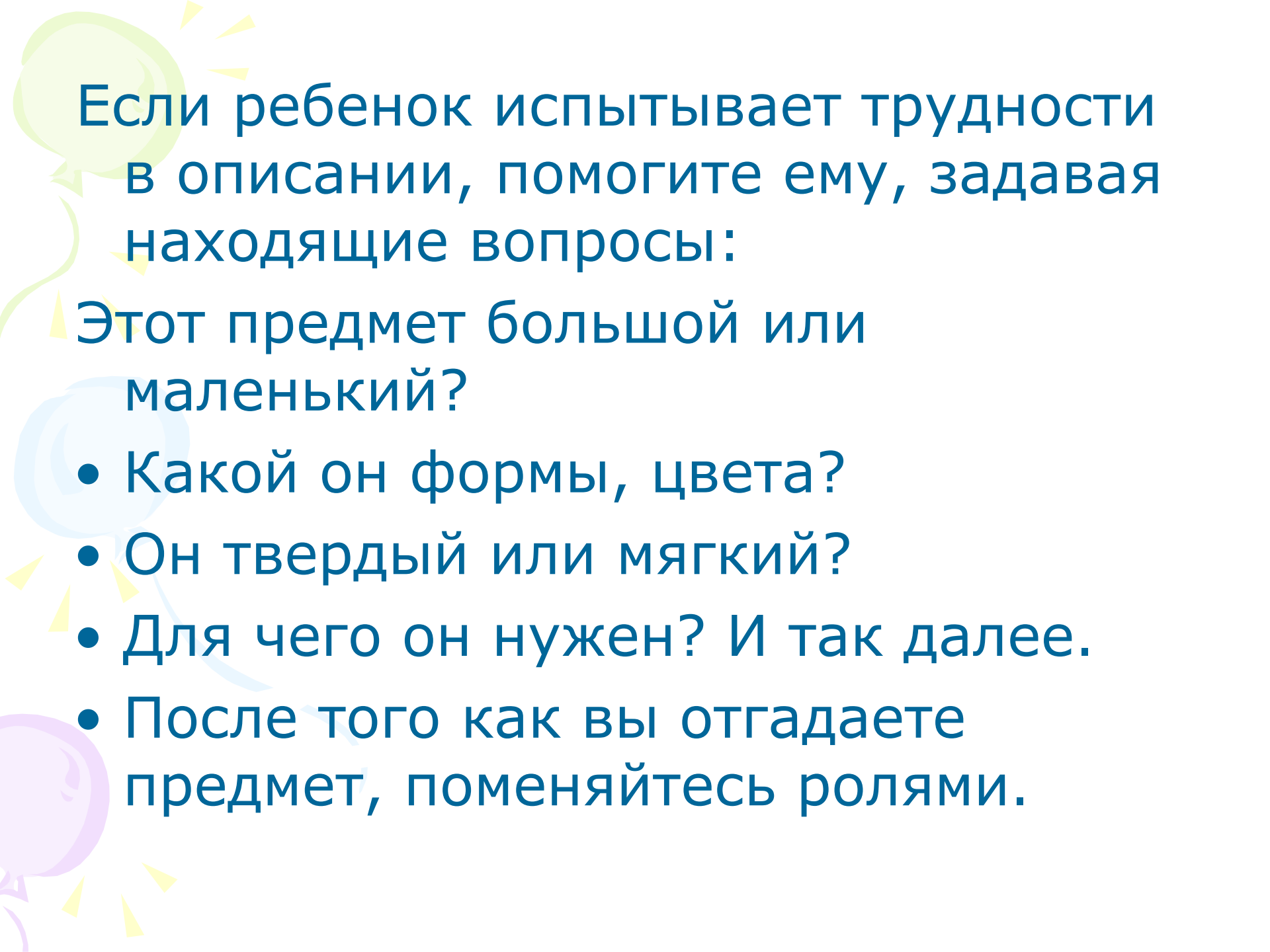
Таким образом составляется цепочка слов. Слова нужно называть в быстром темпе, без пауз. Кто ошибется или не назовет слова в течение 5 секунд, тот выбывает из игры.



Отгадай предмет.

Цель. Развивает восприятие цвета, формы, размера, умение находить существенные признаки предмета.

Ход работы. Попросите ребенка задумать предмет, находящийся в комнате. Ему надо описать признаки и свойства этого предмета как можно подробнее, чтобы вы догадались, что задумано.



Если ребенок испытывает трудности в описании, помогите ему, задавая находящие вопросы:

Этот предмет большой или маленький?

- Какой он формы, цвета?
- Он твердый или мягкий?
- Для чего он нужен? И так далее.
- После того как вы отгадаете предмет, поменяйтесь ролями.



Посылка с сюрпризом.

Цель. Развивается тактильное восприятие.

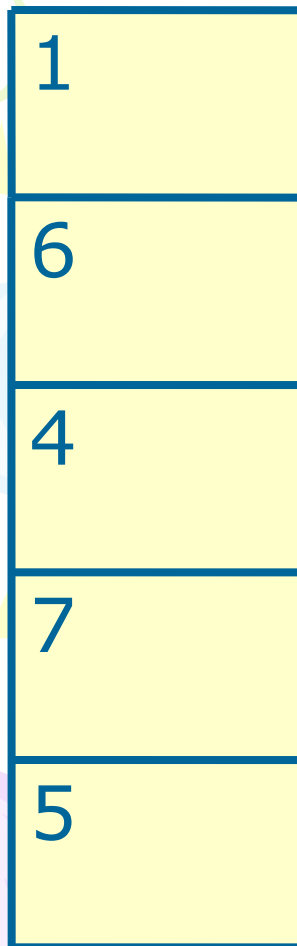
Ход работы. Принести посылку (небольшой предмет, игрушку, книжку, чашку, упакованную в несколько слоев газетной бумаги). К сожалению, уточняете вы, адрес стерся. Но если удастся на ощупь угадать, что в посылке, значит, она попала по назначению.

Буквы и цифры.

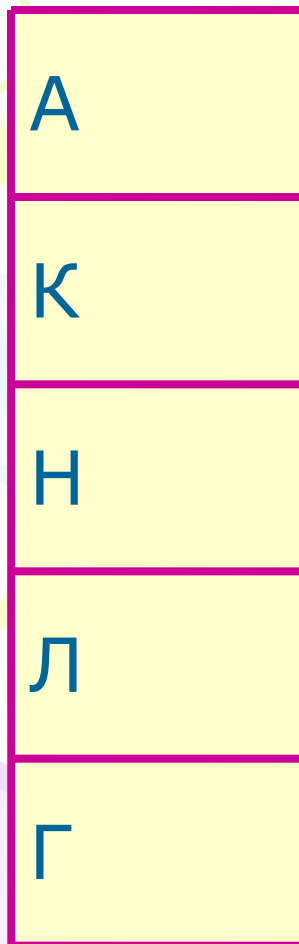
Цель. Указывает на объем зрительной памяти.

Материал. Таблица.

Ход работы. Покажите ребенку таблицу в течение 10 секунд и попросите его запомнить, что на ней изображено, - количество знаков, их расположение, последовательность. Ребенок должен назвать или написать запомнившиеся буквы и цифры.



1	3	9	5	4
6	5	2	1	8
4	3	6	7	10
7	6	2	9	3
5	8	1	4	2



А	Т	П	М	З
К	У	И	Ю	Э
Н	Ц	Д	О	С
Л	В	Ш	Р	Ч
Г	Я	Ж	Ы	Ф

Раз кружок, два кружок.

Цель. Развивает способность распределять внимание и кратковременную память.

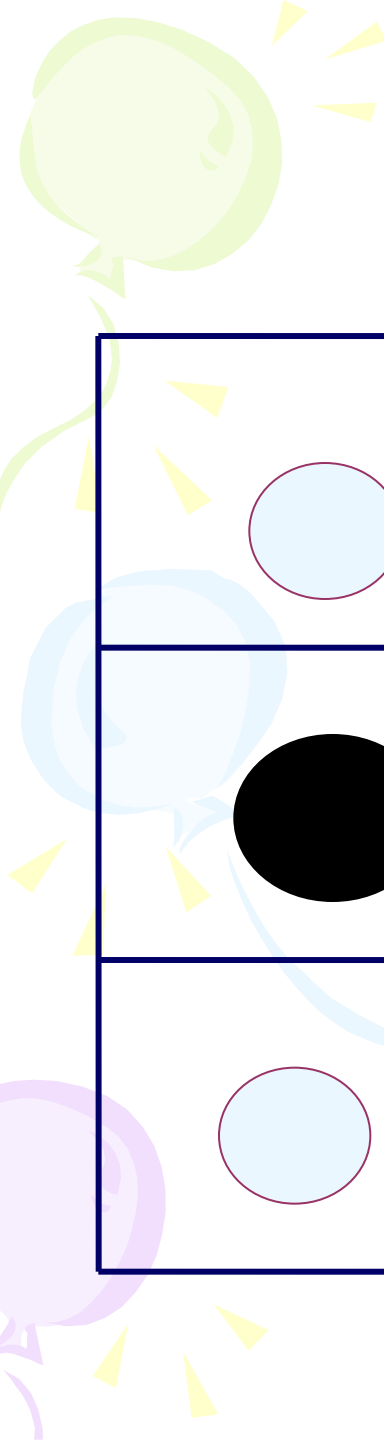
Материал. Таблица.


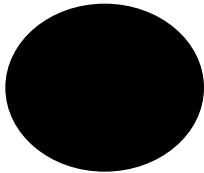
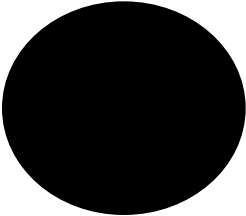
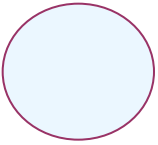
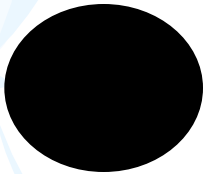
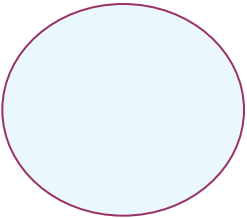
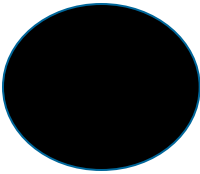
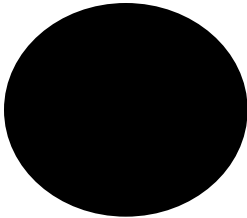
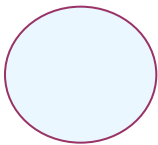
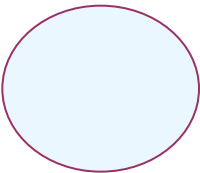
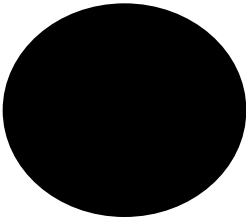
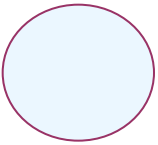
Ход работы. Предложите подсчитать, сколько белых и черных кружков в таблице. Делать это нужно одновременно:

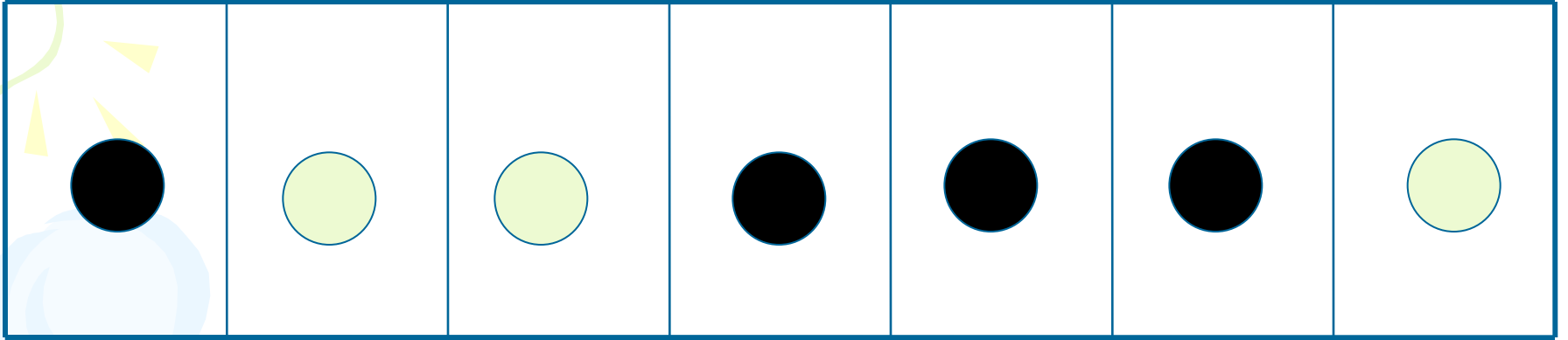
1 белый кружок, 1 черный кружок, 2 белых кружка, 3 белых кружка,

2 черных кружка и так далее.

Сосчитанные кружки закрывайте.







Игра «в гостях у Дюймовочки»

Цель. Развивает способность
распределять внимание.

Материал. Таблица.



Ход игры.

Попробуй сосчитать, сколько здесь силуэтов собачек, зайчиков, ёжиков, крыс, кротов? Найди среди них силуэт богатого жениха Дюймовочки.





Ответ:

Собачек – 4;

Зайчиков – 3;

Ёжиков – 4;

Кротов – 3;

Крыс – 5.