

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Большое значение для развития функции мышления имеют игры, требующие демонстрацию уже имеющихся знаний, умений, навыков; широту кругозора, так и реагирования на различные обстоятельства и ситуации игры.

Воспитательное значение дидактических игр велико: в процессе игровой деятельности развиваются буквально все психические функции и качества ребенка: острота ощущений и восприятия, внимание, оперативная память, воображение, мышление, социальные чувства, волевые качества.



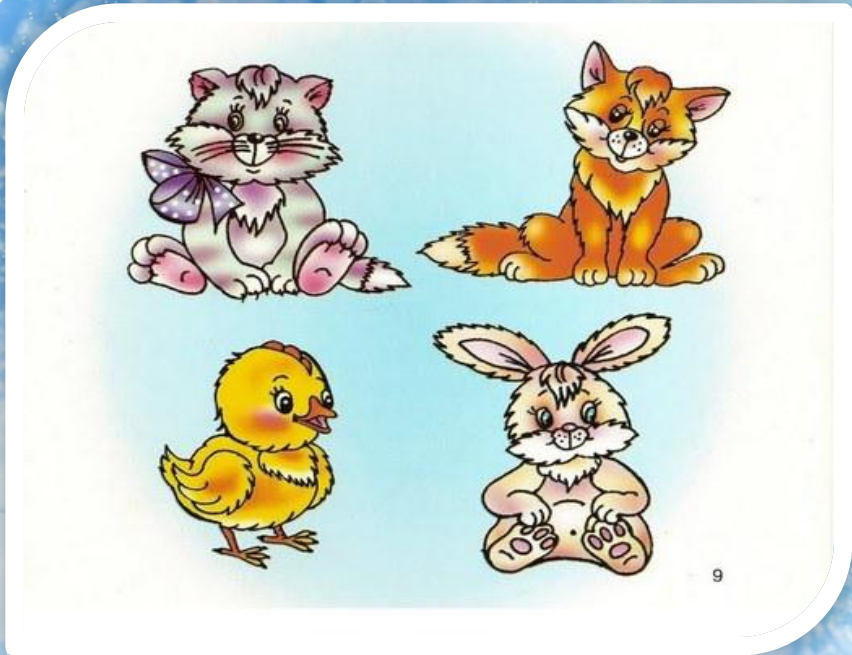
Задание «Закрой лишнюю картинку»

Цель: развитие мыслительных процессов (эмпирическое обобщение).

Оборудование: карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги (4*4 см) (для каждого ребенка) .

Ход игры: Перед каждым ребенком находится карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги. Детям предлагается найти картинку, которая не подходит к остальным, и закрыть ее бумажным квадратиком.

Усложнение: Можно дать карточки с большим количеством предметов. Называть предметы обобщёнными словами.





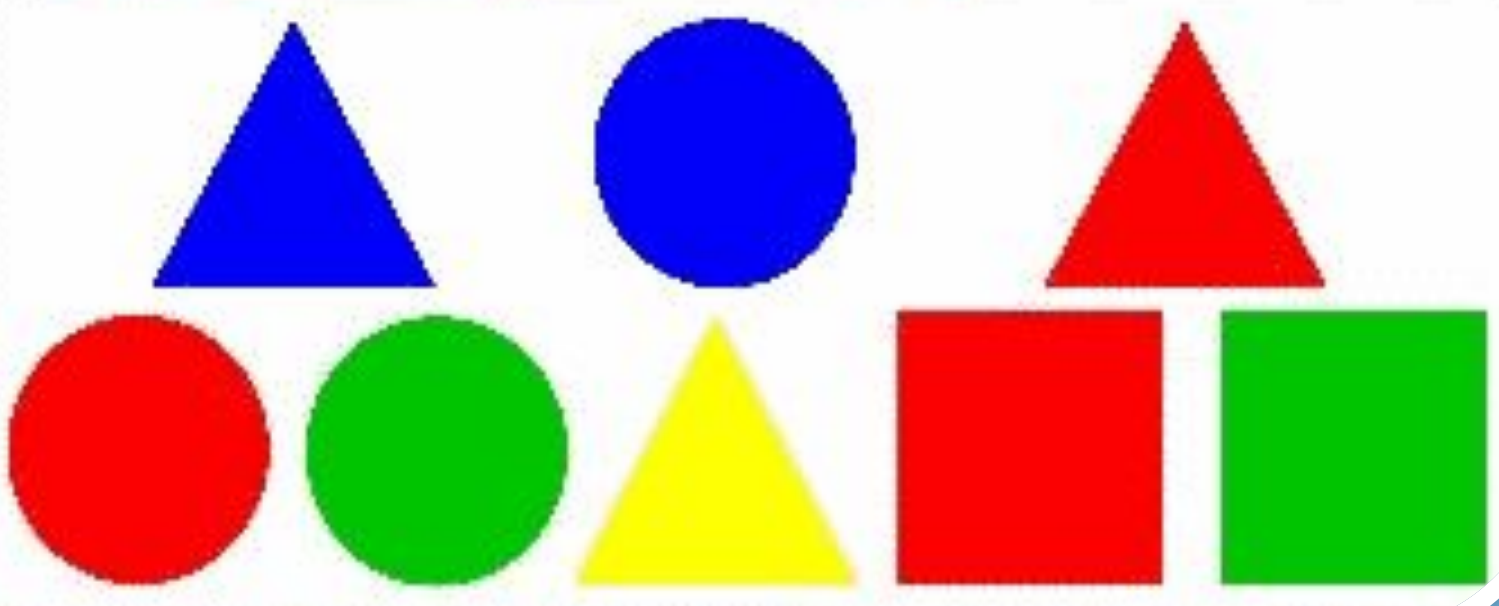
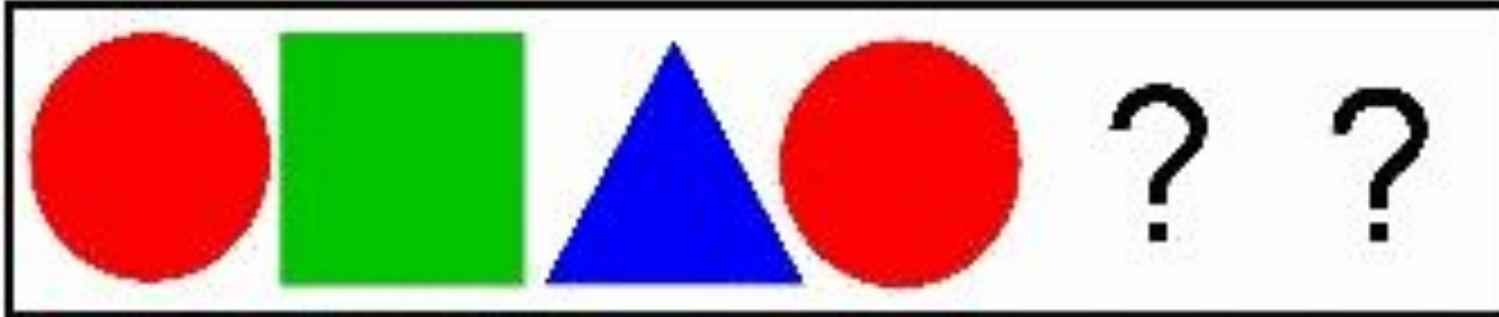
Дидактическая игра: “Продолжи цепочку”.

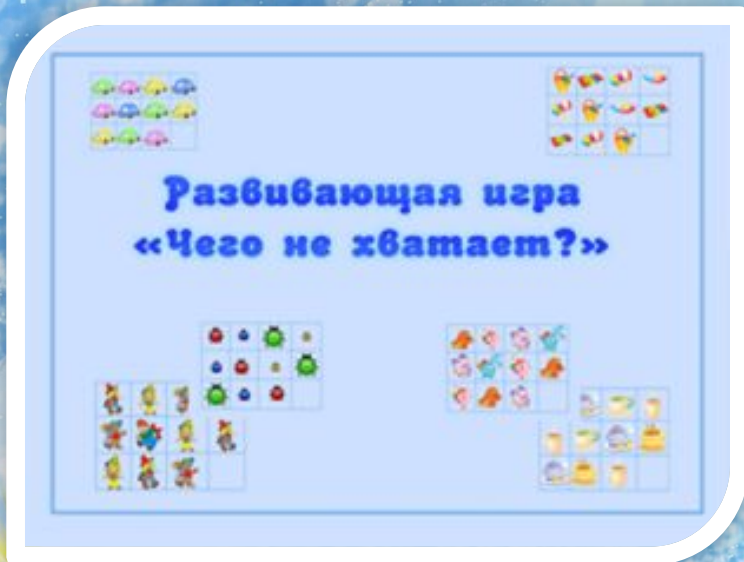
Цель: Закрепить название геометрических фигур, развивать логическое мышление, внимание.

Ход игры: Детям даются карточки с двумя геометрическими фигурами (разными по цвету). Ребёнок должен продолжить цепочку, чередуя фигуры.

Усложнение: Дать две (три, четыре) фигуры разные (одинаковые) по цвету.

Продолжи цепочку

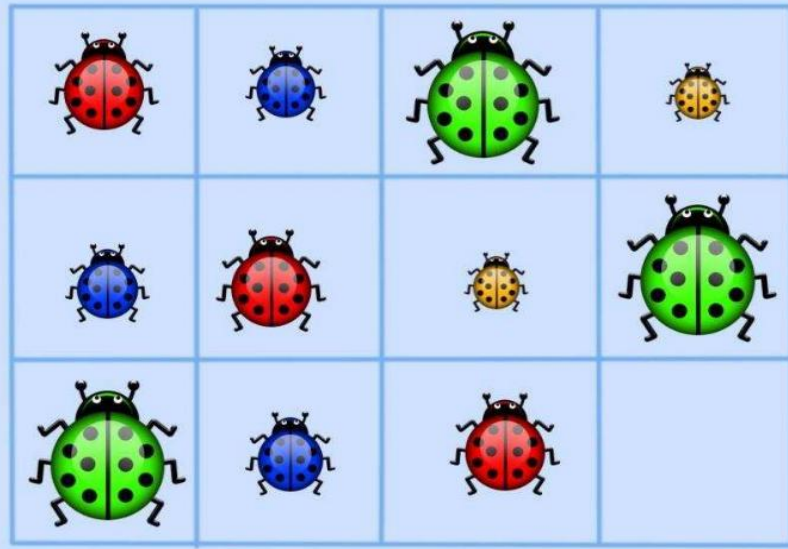
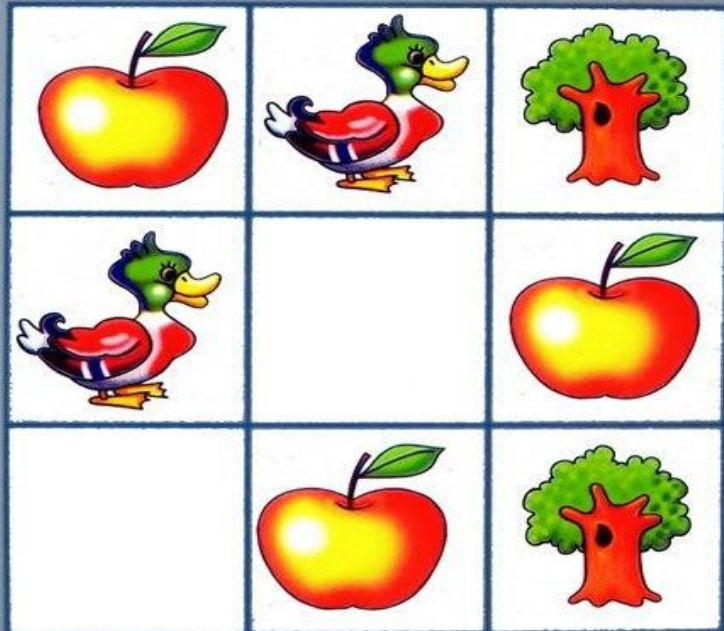
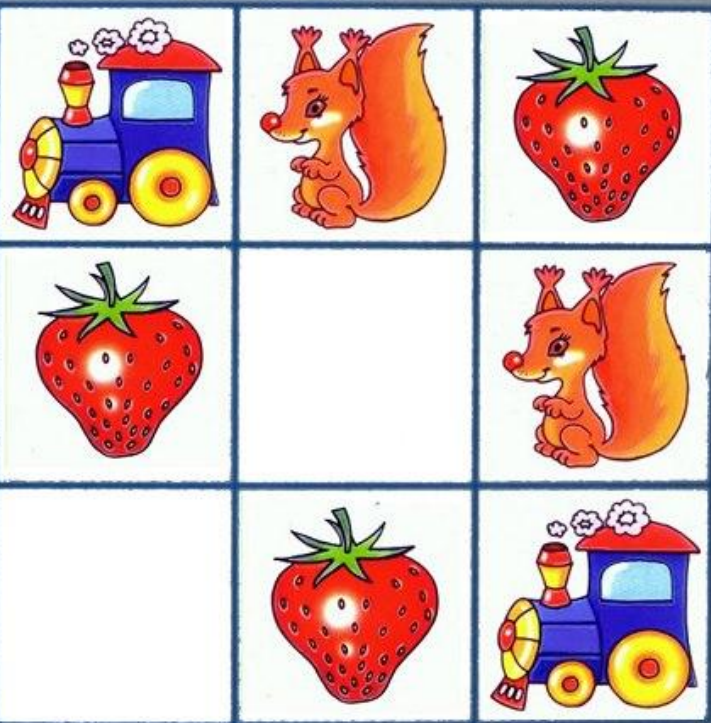




Цель: развитие мышления, внимания, учит делать умозаключения.

Ход игры: ребенку нужно показать карточку и сказать: "Посмотри, здесь в каждом ряду нарисованы предметы, а в последнем одного предмета не хватает. Как ты думаешь какого (который есть и в первом ряду и во втором)?"

Усложнение: Дать картинки с большим количеством предметов.



ИГРА «Чьи детки? »

1. Что дает игра детям?

Игра направлена на, воспитание правильного звукопроизношения, уточнение, закрепление и активацию словаря. Эта игра способствует развитию мыслительной деятельности, преодолению застенчивости, робости, молчаливости.

2. Цель игры:

Закрепить знания детей о домашних животных, их детенышах, кто как кричит. Упражнять в правильном звукопроизношении. Развивать речевую активность. Вырабатывать умение соотносить детенышей с картинкой взрослого животного.

3. Игровой материал:

фланелеграф, набор картинок с изображением животных и их детенышей: корова и теленок, лошадь и жеребенок, коза и козленок, собака и щенок, кошка и котенок.

Цель. Учить детей правильно называть домашних животных и их детенышей; угадывать животное по описанию.

4. Правила игры:

Ставить карточку с изображением детеныша на фланелеграф можно после того, как услышишь голос взрослого животного, который имитируют дети, а также после того, как правильно назовешь детеныша.

5. Ход игры:

Воспитатель ставит фланелеграф, на нем зеленая полоска бумаги.

- Это полянка. Здесь будут ходить животные.

Воспитатель раздает детям картинки с изображением животных и их детенышей.

- Вы будете находить того детеныша, чья мама гуляет по лугу и зовет его к себе.

- Вот на луг вышла....

Дети: корова. (выставляется картинка) - Как она зовет своего сына?

- Му-му-му – хором произносят дети.

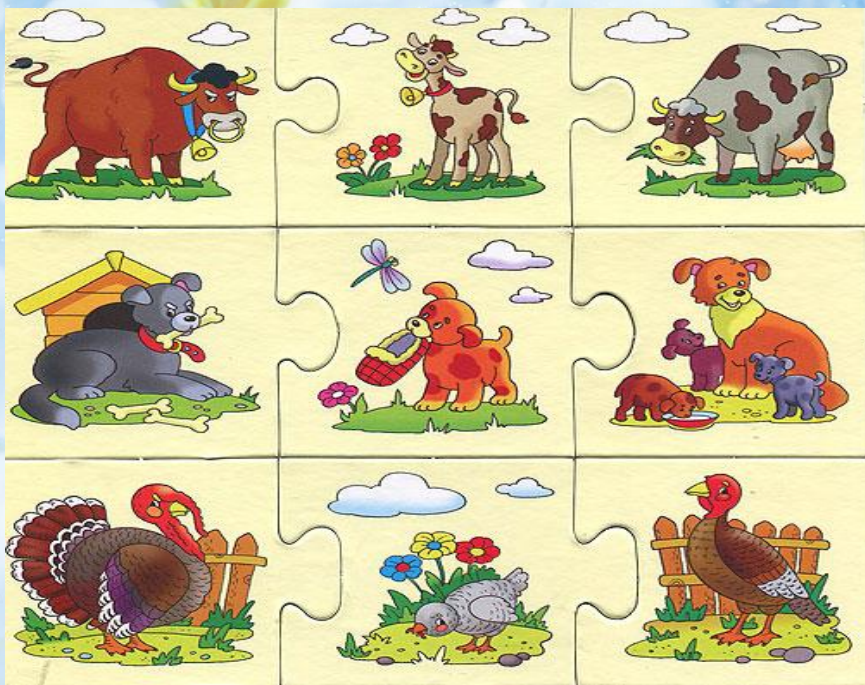
- Кого зовет корова?

- Теленка. (дети выставляют картинку) .

Так поочередно ставят и других животных. Дети произносят характерные для каждого животного звуки. Заканчивается игра повторением слов хором и по одному, обращая внимание на правильное произношение окончания слов: гуляет корова с теленком, собака со щенком и т. д.

6. Ожидаемый результат:

У детей обогащается словарь, формируется речь, интонационная выразительность, уверенность в себе. Развивается память.



Усложнение: Можно дать ребёнку одну картинку с многими животными. Сопровождать свой показ словами:

«Назови ласково» (словообразование)

В ходе игры используются фигурки животных. Логопед предлагает детям погладить животных и ласково их назвать.

В ходе игры дети воспроизводят уменьшительно-ласкательные формы существительных (зоонимов).

«Накорми животное» (словоизменение)

Материал: Игра «Накорми меня»

У взрослого картинки с изображением травы, молока, меда и т. д. У ребёнка картинки с изображением животных.

Взрослый: Молока дадим кому?

Ребёнок: Кошке.

И т. д.

Так же игра проводится с использованием картинок с изображением нескольких животных.

Взрослый: Сено дадим кому?

Ребёнок: Коровам.



Более старшим детям можно продолжить усложнения:

«У кого кто?» (словообразование)

В ходе игры используются картинки с изображением животных и их детенышей.

Взрослым показывается картинка и звучит вопрос: «У тигра (слона, кошки и т. д.) кто?»

Ребёнок отвечает: «У тигра тигрёнок» и т.д. (ежонок, слоненок, лосенок, лисёнок и т. д.).

Взрослый: «Послушай еще раз названия детенышей животных и скажи, что слышится в конце этих слов? (-онок-; -ята-/ -ата-)»

Взрослый: «А у каких животных названия детенышей отличаются от названий взрослых животных?»

«Угадай о ком я говорю» (словоизменение)

Взрослый спрашивает у ребёнка: «Про кого это говорят хитрая (колючий, трусливый, серый, косолапый)?»

Ребёнок: Про лису (ежа, зайца, волка, медведя).

Дидактическая игра «Чей дом?»

Свинарник – это дом свиньи

Коровник — ...

Конюшня — ...

Крольчатник — ...

Псарня — ...

Овчарня — ...

«Кто где спит?»

Взрослый рассказывает «Собрались однажды вечером на лесной поляне звери. Долго они играли, веселились, но вот пришла пора спать. Каждый зверь пошел в свой домик. Лиса — в норку. Белка — в дупло. Волк — в логово. Медведь — в берлогу, а зайчик под кустиком устроился. И все крепко уснули. А утром всех сорока разбудила».

Вопросы. Где спит лисица? Где спит белка? Где спит зайчик? Где спит волк? Где спит медведь?

«Назови семью» (словообразование)

папа — медведь, мама — медведица, детеныш(и) —
медвежонок (медвежата); Заяц — зайчиха — зайчонок, волк
— волчица — волчонок, лис — лисица — лисёнок, олень —
олениха — оленёнок, белка — белка — бельчонок, рысь —
рысь — рысёнок, лось — лосиха — лосёнок, еж — ежиха —
ежонок, барсук — барсучиха — барсучонок.

Игра «Звери на поляне»

Взрослый и ребёнок (дети) выбирают животное, в которое
они хотели бы превратиться.

Звери садятся в кружок и начинают беседовать о своей
любимой пище.

Пример:

-Я олень, люблю, есть мох, а ты кто?

-Я белка, я ем орехи, ягоды, грибы, а ты кто? и т. д.

