

Игра «Угадай за 10 секунд».

Цель: выявлять и называть общие признаки предметов.

Игра для 3-6 игроков.

На одной стороне карточки изображение двух предметов, игроки отвечают, чем похожи эти предметы (выявить общие признаки и назвать их) и передвигают свои фишки по полю вперёд, стараясь как можно быстрее добраться до финиша. Например, у скейта и у велосипеда есть колёса; клубника и банка варенья – из клубники можно сварить варенье; паук и волк – хищники; камень и замок – построены из одного материала; вилка и молоток – сделаны из металла; муха и самолёт – умеют летать и т.д. Если ответ правильный, игрок делает ход.

Если вопрос вызывает у ребёнка затруднение, можно использовать «Дополнительное время» или «Замену».

Иногда это странные ответы, иногда смешные, иногда подходящие, а иногда совсем не попадают.

Игра «Что потерялось?» или «Найди замену».

Цель: тренировать в умение решать проблемы и видеть их; развивать нестандартное мышление.

Перед началом этой игры детей надо ознакомить с различными функциями предметов.

Начало игры: привести пример, что мама потеряла (не может найти на кухне) свою скалку.

- Мама потеряла на кухне скалку. Чем же она теперь будет.....

Дети должны назвать функцию этого предмета, а после чем его можно заменить.

- Вазой, стаканом, бутылкой и т.д.

- Мама потеряла рецепт приготовления вкусного кекса...

- Где мама может снова найти этот рецепт?

- В книге, в библиотеке, у соседки, в интернете и т.д.

- Папа потерял свои тапочки и не может согреться.
- Что можно придумать, чтобы согреть папу?
- Надеть носки, укрыть одеялом, зажечь камин, набрать грелку (бутылку) с горячей водой и согреть ноги и т.д.
- Папа встал утром и решил сделать бутерброды, но он потерял нож. Функция ножа? Чем можно его заменить?
- Можно отломать рукой, разрезать пилой, ножницами и т.д.

Игра «Придумай свою сказку».

Цель: учить детей придумывать сюжеты рассказов (сказок), комбинировать слова. Устанавливать связи, составлять предложения.

Из набора картинок (слов) нужно придумать свою сказку.

Слова: роза, цветок, башня, принцесса, липа, вода, чай, дерево, ручей, перо, птица.

Слова: конь, принц, меч, лес, чудовище, фея, желание, колдовство, волшебная вода.

Игра «Шиворот-навыворот»

Цель: учить замечать и выделять в предметах, окружающем объектах, природных явлениях хорошее и плохое (положительные и отрицательные стороны).

Ход игры:

Ведущим выступает взрослый, называет любой объект, явление с положительными и отрицательными качествами и свойствами.

Например:

Педагог: - Дождь. Почему хорошо?

Дети: - Полил растения и землю.

Педагог: - Почему плохо?

Дети: - У меня промокла одежда и ноги.

Педагог: - Гусеница. Почему хорошо?

Дети: - Гусеница-это корм для птиц.

Педагог: - Почему плохо?

Дети: - Она поедает листву, фрукты, вредит урожаю.

Педагог: - Краски и пластилин-это плохо. Почему?

Дети: - Можно испачкать себя и одежду.

Педагог: - Сладкое-это хорошо? Почему?

Дети: - Вкусно.

Педагог: - Почему плохо?

Дети: - Болят зубы, живот. Появляется кариес.

Педагог: - Зима-это хорошо? Почему?

Дети: - Можно кататься на санках, играть в снежки, делать ангела, лепить снеговика.

Педагог: - Почему плохо?

Дети: - Очень холодно, мёрзнут руки, дует холодный ветер, снег растает и будет гололёд.

Педагог: - Интернет-это хорошо? Почему?

Дети: - Можно найти нужную информацию; играть в игры; звонить друзьям, которые живут далеко.

Педагог: - Почему плохо?

Дети: - Портится зрение, мало общаюсь с друзьями, не гуляю.

Педагог: - Ножницы, нож-это хорошо? Почему?

Дети: - Можно вырезать поделки, нарезать бутерброды и салаты, подстригаться в парикмахерской.

Педагог: - Почему плохо?

Дети: - Можно порезаться, уколоться.

Педагог: - Мыло-это хорошо? Почему?

Дети: - Мылом мы моем руки, они становятся чистыми.

Педагог: - Почему плохо?

Дети: - Мыло щиплет глаза.

Педагог: - Бумага-это хорошо? Почему?

Дети: - Можно рисовать, делать оригами, заворачивать подарки, на бумаге печатают книги и журналы.

Педагог: - Чтобы сделать бумагу, вырубают много деревьев; бумагу делают на заводах, которые загрязняют воздух.

Когда дети научатся играть в эту игру, в роли ведущего может выступать кто-то из детей (по собственной инициативе).

Игра «Найди нас».

Цель: научить классифицировать предметы по родам.

Детям даётся объёмный куб (с прозрачными кармашками) и карточки с изображением предметов, животных:

- 1- На одной стороне схематическое изображение девочки.
- 2- На второй стороне схематическое изображение мальчика.
- 3- На третьей стороне схематическое изображение мальчика и девочки вместе.
- 4- На четвёртой стороне знак вопроса.

Обозначения сторон:

- 1- Изображения женского рода.
- 2- Изображения мужского рода.
- 3- Изображения среднего рода.
- 4- Затрудняюсь ответить, нужна помощь друга или взрослого.

Ребёнок берёт карточку с изображением, определяет род изображения (предмета, животного) на карточке, вставляет в кармашек классификации.

Например:

- корзина, кукла, машина, клубника, конфета, расчёска, ложка -ж.р.
- стакан, фен, стул, слон, дождь, чай, сахар, комар, лес, сыр – м.р.
- мыло, озеро, окно, дерево, молоко, сито, небо, растение, яблоко –ср.р.

Игра «Фантазёры».

Эта игра возникла (была придумана нами с детьми), после прочтения рассказа Н. Носова «Фантазёры».

Цель: составлять смешные истории про себя и своих друзей, что позволяет по-новому взглянуть ребёнка на привычные сюжеты своих рассказов. Учить различать ложь и фантазию. Понимать и правильно воспринимать юмор.

Детям предлагаетсяделиться на команды (группы) по3-4 человека. Первый участник начинает свой рассказ-фантазёра. После этот игрок задаёт какой-нибудь вопрос следующему игроку и предлагает рассказать свой рассказ-фантазёра и так пока все игроки не сыграют. Приветствуются вопросы детей друг другу.

В заключении команда определяют самого лучшего «Фантазёра».

Игра «Бусы из слов» («Цепочка слов»).

Цель: учить строить цепочку из знакомых слов, с помощью вопросов.

В младшем возрасте вопросы задаёт педагог. В старшем возрасте ведущим становятся ребёнок.

В начале игры предлагается стартовое (первое) слово.

Например:

- Апельсин (теперь задаётся вопрос о действиях, свойствах)
- Апельсин какой? (круглый).
- Что круглое? (мяч).
- Мяч что делает? (прыгает).
- Кто ещё может прыгать? (кузнечик).
- Какого цвета кузнечик? (зелёного)
- Что ещё зелёное? (лук).
- Лук, что делает? (растёт).
- Кто растёт? (ребёнок).
- Ребёнок какой? (радостный, весёлый).
- Что бывает радостной и весёлой? (музыка).
- Музыка что делает? (играет).
- Гитара какая? (деревянная).

Игра «Чтобы это могло быть?» («Чтобы это значило?»)

Цель: учить превращать схематические изображения в образ предмета. Развивать ассоциативное мышление.

Ведущий предлагает карточку с изображением картинке-схемы и задаёт вопрос:

- Чтобы это могло быть?

Дети поочерёдно предлагают свои варианты ответов.

Например: схема №1 прилагается.

Примерная расшифровка:

1. Игольница, солнце, волосы.
2. Горы, ёжик, динозавр.
3. Змея, речка, дорога.
4. Лестница, рельсы, пешеходный переход.
5. Штанга, самокат, очки.
6. Картина, ящик, ноутбук.
7. Сугроб, мост, радуга.
8. Обруч, дорожный знак, колесо.

Игра «Найди решение».

Цель: развивать логическое мышление, смекалку, умение рассуждать.

Например:

- Как успокоить плачущего ребёнка?
- Как спасти котёнка, который тонет в речке?
- Как достать скрепку из стакана с водой не намочив руки? (магнитом).
- Как перейти речку не намочив ноги? (дождаться, когда высохнет вода или по льду).
- Как пронести воду в сите? (заморозив воду, превратив её в лёд).
- На столе лежат: карандаш, кисть, краски. С чего вы начнёте рисунок? (Надо достать лист бумаги).
- Кто может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (почтовая марка на конверте).
- Кого называют большим, несмотря на то, что он самый маленький? (большой палец руки).
- Вы сидите в самолете, впереди вас лошадь, сзади автомобиль. Где вы находитесь? (на карусели).

- У бабушки Даши внук Паша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?(один)
- На берёзе растут пять яблок, одно упало. Сколько яблок осталось на берёзе? (на берёзе не растут яблоки).
- Мальчик увидел две кошки. Сколько всего ног у кошек? (у кошек не ноги, а лапы).
- Кто ходит сидя? (шахматист).
- Когда чёрной кошке лучше всего пробраться в дом? (когда дверь открыта).
- Каким гребешком нельзя расчесаться? (петушиным).
- В каком месяце 28 дней? (в каждом месяце есть 28-е число).
- Что сырым не едят, а сварят - выбросят? (лавровый лист).
- Какой месяц короче всех? (май - в нём всего три буквы).
- Что станет с красным мячиком, если он упадёт в Чёрное море? (он намокнет).
- Какой рукой лучше размешивать чай? (лучше все-таки размешивать ложечкой).
- Может ли страус назвать себя птицей? (нет, так как он не умеет говорить)
- Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон).

Игра «Кто мы сейчас, если....?».

Цель: развивать сообразительность, смекалку; активизировать словарный запас; учить комбинировать слова; устанавливать связи.

Например:

- Кто вы дома? (сынок. дочка).
- Кем вы являетесь, когда приходите в детский сад? (детьми).
- Кто вы, когда переходите дорогу? (пешеход)
- Зашли в магазин? (покупатель).
- Пришли в театр? (зритель).
- Кто вы, если работаете в магазине? (продавец).
- Выступаете на сцене? (артист)

- Посещаете библиотеку? (читатель).

И т.д.

Игра «Логическая цепочка»

Эта игра была придумана мною по инициативе детьми по типу игры «Испорченный телефон». В этой игре необходимо составлять логические цепочки слов, связанных между собой определёнными признаками.

Цель: учить детей устанавливать ситуативные связи между объектами; обучение мыслительному действию.

Например:

Книга-дерево-липа-чай-чашка-вода-речка-камень-башня-принцесса-принц-меч.

Яблоко-гусеница-птица-скворечник-гвозди-молоток-металл-машина-водитель.

Бант-волосы-голова-шапка-клубок-котёнок-мех-мороз-снег-сахарная вата.

Радость-друзья-футбол-команда-соревнование-победа-медаль-золото-солнце.