

Муниципальное дошкольное образовательное
бюджетное учреждение
детский сад №26 «Василек» станицы Советской
муниципального образования Новокубанский район

Картотека игр и упражнений по развитию пространственно- временных представлений



Подготовил педагог-психолог:
Лесоулова Марина Сергеевна

Картотека игр и упражнений по развитию пространственно-временных представлений.

«Когда это бывает»

Цель: закрепить представление о временах суток.

Ход игры: дети образуют круг. Педагог в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:

- Что дети делают ночью дома?
- Что делают днём?
- Работает ли кто-нибудь ночью? Если да, то кто? И т. д.

«Разложи картинки по порядку»

Цель: закрепление умений ориентироваться во времени, называть части суток.

Ход игры: у детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки и построиться по порядку, начиная с утра, а затем сказать, в какой временной отрезок что происходило. Другая подгруппа детей проверяет. Затем дети меняются местами и берут другие картинки.

«Четвертый лишний»

Цель: учить исключать лишний предмет из ряда, объяснять принцип исключения.

Материал: картинки «Времена года»

Ход игры: педагог показывает детям 4 картинки, 3 из них подходят к определённому времени года, а 1 не подходит. Дети должны определить, что не подходит и объяснить, почему не подходит.

«Сравни»

Цель: учить составлять рассказ - сравнения признаков двух времён года или одного времени года по сезонам с одновременной демонстрацией картинок.

Ход игры: Дети сравнивают признаки времён года по картинкам-опорам.

"Разноцветное путешествие"

Цель: закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

Ход работы: ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствие с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого - на лесной полянке, желтого - на песчаном пляже и т.д.).

«Части суток»

Цель: Уточнение представлений о частях суток, закрепление названий частей суток, их последовательности.

Ход игры: педагог выставляет картинки с изображением частей суток, дети называют части суток и определяют их последовательность. Педагог читает стихотворение о каждой части суток, а дети, в соответствии с его чтением, показывают нужную картинку.

«Когда это бывает?»

Цель: уточнить знания детей о различных сезонных изменениях в природе; развивать внимание, быстроту мышления.

Ход игры: всем играющим педагог раздает по 4 квадрата разного цвета, каждый цвет обозначает определенное время года, например: желтый — осень, синий — зима, зеленый — весна, красный — лето.

Педагог поднимает картинку с изображением какого-либо сезонного явления. Дети должны быстро поднять квадрат соответствующего цвета. За быстрый и правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Может быть использован и другой вариант игры, заключающийся в выполнении детьми следующих заданий:

- 1) устроить выставку картин на тему «Зима — весна», «Лето — осень»;
 - 2) не называя картинку, рассказать так, чтобы все поняли, какое время года на ней нарисовано.
- Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание.

"Художник"

Цель: умение ориентироваться на плоскости, закреплять умение понимать пространственную терминологию.

Ход игры: рассказываем ребенку: Представь, что ты - художник, а я - твой помощник. Сейчас мы будем создавать картину. Я буду называть тебе место и изображение, которое ты должен будешь изобразить на этом месте. Ребенок выполняет задание педагога, после чего меняется с ним ролями.

"Кто правильно назовет"

Цель: стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

Ход игры: в игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

«Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет»

Цель: учить передвигаться в заданном направлении и считать шаги.

Ход игры: педагог объясняет задание: «Будем учиться идти в нужном направлении и считать шаги. Поиграем в игру «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет». Я заранее спрятала игрушки. Сейчас буду вызывать вас по одному и говорить в каком направлении надо идти и сколько шагов сделать, чтобы найти игрушку. Если вы будете точно выполнять мою команду, то придете правильно». Педагог вызывает ребенка и предлагает: «Сделай 6 шагов вперед, поверни налево, сделай 4 шага и найди игрушку». Одному ребенку можно поручить назвать игрушку и описать ее форму, всем детям - назвать предмет такой же формы.

«Что за чем?»

Цель: закрепить представление детей о последовательности частей суток.

Ход игры: дети образуют круг. Педагог в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос: - Утро. А за ним? (Поймавший отвечает на него – день, и бросает мяч педагогу. т. д.

«Расскажи про свой узор»

Цель: учить овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

Ход игры: у каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу – квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию.

«Назови дни недели»

Цель: закрепление дней недели.

Ход игры: Дети встают в круг. Педагог бросает мяч ребёнку, называя любой день недели. Например: –Пятница. Назови следующий день недели. Ребёнок называет день недели и бросает мяч обратно педагогу. Педагог называет следующий день недели и т. д. Дети бросают мяч друг другу. Педагог называет число в пределах семи и бросает мяч ребёнку, тот называет соответственно день недели.

«Что мы делаем?»

Цель: закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

Ход игры: дети становятся в круг. Педагог предлагает детям показать, что они делают утром. Играющие изображают разные действия, но не называют их. Задача ведущего – угадать, что изображают играющие. Затем игра продолжается, но вопрос задаётся о других частях суток.

«Что ты сейчас делаешь?»

Цель: активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.

Ход игры: педагог называет отрезок времени и перечисляет соответствующие ему виды деятельности детей: «Сейчас утро. Мы сделали гимнастику, умылись и теперь будем завтракать». Или: «Мы уже позавтракали, позанимались. Сейчас уже день. Скоро будем обедать». Ребенка спрашивают, н-р: «Сейчас утро. Что ты делаешь утром? Когда ты встаешь?» И т. п. Постепенно слова утро, день, вечер, ночь наполняются конкретным содержанием, приобретают эмоциональную окраску. Дети начинают ими пользоваться в своей речи.

«Назови все части суток»

Цель: учить различать и называть части суток.

Ход игры: У детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, а потом сказать, у кого из них на картинке вечер и почему они так думают. Затем просит показать картинку, на которой изображено утро. Любой ответ требует обоснования.

«Назови пропущенное слово»

Цель: учить ориентироваться во времени, знать, что происходит в определённый отрезок времени.

Ход игры: Дети образуют полукруг. Педагог бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:
- Мы завтракаем, ужинаем, а обедаем...
- Сегодня у нас было рисование, а вчера...
- Сегодня у нас математика, а завтра...
Эту игру можно провести и на свежем воздухе.

«Неделька, стройся»

Цель: упражнять в названии последовательности дней недели.

Ход игры: на столе в беспорядке лежат перевёрнутые карточки с цифрами и кружками. Дети по сигналу берут карточки со стола. Ищут своих партнёров, т. е. подбирают карточки с кружками к цифре, выстраиваются по порядку.

«Времена года»

Цель: развитие временных представлений у детей дошкольного возраста.

Ход игры: ведущий бросает мяч и задает вопрос, ребенок должен ответить и бросить мяч обратно ведущему.

- Какие времена года вы знаете?
- Какой вы представляете зиму?
- А что будет зимой с водой в реках, озёрах, прудах?
- Как приспособляются животные к зиме?
- Какое время года наступит после зимы?
- Какие признаки весны вы знаете?
- Какое время года наступит после весны?

«Путешествие в утро, день, вечер, ночь».

Цель: закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

Ход игры: дети отправляются в путешествие по частям суток. Попадая в одну из частей суток, дети рассказывают, что люди (звери, птицы) делают в данное время суток. Можно создать игровую ситуацию. Н-р, Незнайка заблудился в частях суток. Дети помогают ему выбраться.

«Что наступило»

Цель: учить правильно употреблять слова «сегодня», «завтра», «вчера».

Ход игры: У детей карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определённому времени суток. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, затем называет определённое время суток, н-р вечер. Дети, у которых есть соответствующая картинка, должны поднять карточку и рассказать, почему они считают, что это вечер. За правильный и хорошо составленный рассказ ребёнок получает фишку.

«Разложи по порядку»

Цель: закрепление умений ориентироваться во времени, называть части суток.

Ход игры: у детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки и построиться по порядку, начиная с утра, а затем сказать, в какой временной отрезок что происходило (утро, вечер, день, ночь). Другая подгруппа детей проверяет. Затем дети меняются местами и берут другие картинки.

«Отгадай-ка»

Цель: закрепить название дней недели.

Ход игры: педагог называет героев сказки «Рукавичка». Мышка готовила еду по понедельникам, лягушка - по вторникам, зайчик – по средам, а в остальные дни готовила еду лисичка.

- Сколько раз в неделю готовила лисичка?
- Назови эти дни? Игру можно проводить и на других сказках.

«Что справа»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей дошкольного возраста.

Ход игры: дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек.

Вариант 1. Педагог просит вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом детей каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

Вариант 2. Педагог или кто-нибудь из детей называет игрушки, расположенные в одном ряду и просят ребёнка, находящегося в центре ковра назвать – с какой они стороны.

Вариант 3. Педагог просит одного из детей встать так, чтобы игрушки, сидящие по одной из сторон ковра (называет их), были справа от него.

«На плоту»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Педагог задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

"Сказочный сундучок"

Цель: развивать навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей слова "вверх", "вниз", "справа", "слева".

Ход игры: педагог предлагает ребёнку осмотреть и ребёнку некоторое количество игрушек. Потом дошкольник закрывает глаза, а в это время педагогу необходимо разложить эти игрушки на полочки сундучка. После чего педагог предлагает ребёнку вставить руки в "рукава" и, щупая те же предметы уже внутри сундучка, говорит, где они находятся.

«У кого что получилось»

Цель: развивать навык ориентировки в микропространстве.

Ход игры: на листах в клетку дети, соблюдая указания педагога, под диктовку ведут линию. Если дошкольник выполнял указания направления, четко считал каждую клеточку, у него получился рисунок или картинка. Это и считается, что ребенок выиграл.

«Бывает – не бывает»

Цели: закреплять у детей представления о временах года и их признаках; формировать элементарные образные представления об окружающем мире и о логических связях и отношениях между объектами.

Ход игры: педагог заранее собирает картину определенного времени года, состоящую из деталей. Среди картинок педагог размещает несколько деталей, посвященных другому времени года. Взрослый просит детей внимательно рассмотреть картину и найти несоответствие.

«Маленькая собачка»

Цель: учить детей старшего дошкольного возраста умению действовать по правилам, понимать устную инструкцию и удерживать ее в памяти

Ход игры: начальная точка – отступить 2 клеточки вниз также 1 клеточку в правую сторону. 1 клеточка в правую сторону, 1 клеточка вверх, 1 клеточка в правую сторону, 2 клеточки вниз, 2 клеточки в правую сторону, 1 клеточка вверх, 1 клеточка в правую сторону, 3 клеточки вниз, 1 клеточка в левую сторону, 1 клеточка вверх, 2 клеточки в левую сторону, 1 клеточка вниз, 1 клеточка в левую сторону, 2 клеточки вверх, 1 клеточка в левую сторону, 1 клеточка вверх.

«Змея»

Цель: учить детей старшего дошкольного возраста умению действовать по правилам, понимать устную инструкцию и удерживать ее в памяти.

Ход игры: начальная точка – 2 клеточки вниз, 8 клеток в правую сторону. 2 клеточки в правую сторону, 2 клеточки вниз, 1 клеточка в левую сторону, 5 клеток вниз, 3 клеточки в левую сторону, 4 клеточки вверх, 1 клеточка в левую сторону, 4 клеточки вниз, 3 клеточки в левую сторону, 2 клеточки вверх, 1 клеточка в правую сторону, 1 клеточка вниз, 1 клеточка в правую сторону, 4 клеточки вверх, 3 клеточки в правую сторону, 4 клеточки вниз, 1 клеточка в правую сторону, 7 клеток вверх.

«Робот».

Цель: Учить детей старшего дошкольного возраста умению действовать по правилам, понимать устную инструкцию и удерживать ее в памяти.

Ход игры: начальная точка – 2 клеточки вниз, 4 клеточки в правую сторону. 3 клеточки в правую сторону, 1 клеточка вниз, 1 клеточка в правую сторону, 1 клеточка вниз, 1 клеточка в левую сторону, 1 клеточка вниз, 1 клеточка в левую сторону, 1 клеточка вниз, 3 клеточки в правую сторону, 1 клеточка вниз, 2 клеточки в левую сторону, 1 клеточка вниз, 1 клеточка в правую сторону, 1 клеточка вниз, 3 клеточки в левую сторону, 2 клеточки вверх, 1 клеточка в левую сторону, 2 клеточки вниз, 3 клеточки в левую сторону, 1 клеточка вверх, 1 клеточка в правую сторону, 1 клеточка вверх, 2 клеточки в левую сторону, 1 клеточка вверх, 3 клеточки в правую сторону, 1 клеточка вверх, 1 клеточка в левую сторону, 1 клеточка вверх, 1 клеточка в левую сторону, 1 клеточка вверх, 1 клеточка в правую сторону, 1 клеточка вверх.

«Скажи наоборот»

Цель: развитие пространственных представлений на уровне понимания и показа ребенком; взаимоотношений объектов в пространстве.

Ход игры: педагог, называя предложения, предлагает детям сказать наоборот. К примеру: - «Девочка положила мяч в ящик» – «Девочка вынула мячик из ящика». – «Мальчик налил воду в графин»; «Бабушка положила яблоки на стол»; «Дедушка подошел к забору» и т.д.

«Колокольчик»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Педагог отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

«Найди магнит»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

«Путаница»

Цель: закрепить различение частей тела, определение сторон на самом себе, различение левой и правой руки.

Ход игры: Детям предлагают правой рукой закрыть левый глаз; левой рукой показать правое ухо и правую ногу; дотянуться левой рукой до правого носка, а правой рукой – до левой пятки и т. д.

«Назови соседей»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1: Педагог просит найти изображение какого-то предмета и определить:

- что изображено справа от него,
- что нарисовано под ним,
- что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

Вариант 2: Педагог просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находится:

- в правом верхнем углу,
- вдоль нижней стороны листа,
- в центре листа, и т.п.

«Геометрический диктант»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Педагог даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д.

Вариант 1: у воспитателя заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту.

Вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

«Внизу – наверху»

Цель: формировать правильные представления о пространственных отношениях предметов; показать, что расположение предметов по отношению друг к другу относительно и может изменяться.

Ход игры.

1-й вариант. Перед сидящими в кругу детьми ставятся стулья: кукольный, детский, большой и стол, один мяч кладется на пол, другой на кукольный стул. Педагог указывает на лежащий на полу мяч и спрашивает: «Где этот мяч? Внизу? Наверху?» если дети не могут ответить, педагог говорит: «Этот мяч внизу». Тот же вопрос задается относительно мяча на стуле.

Мячи перекалываются, и вопросы повторяются. Затем Мяч перекалывается с кукольного стула на большой стул и т. д.

2-й вариант. Игра проводится с куклами.

«Кто за кем?»

Цель: познакомить с понятиями «спереди», «сзади».

Ход игры: дети строятся в колонну. Педагог: «Кто стоит перед Ваней?» (Саша). Как можно сказать по-другому? (Саша стоит спереди от Вани). Где по отношению к Саше стоит Ваня? (Ваня стоит сзади Саши). Как можно сказать по-другому? (Ваня стоит за Сашей). (Аналогичная работа проводится с каждым ребенком).

Педагог предлагает детям повернуться на 180 градусов. Аналогичная работа. Затем дети поворачиваются на 90 градусов. Педагог: «Ребята, посмотрите и скажите, какие предметы находятся спереди от вас? А какие предметы находятся сзади от вас?».

«Выше — ниже»

Цель: выявить умение ребенка формировать представления о пространственных взаимоотношениях «частей» собственного тела.

Ход игры: встав перед зеркалом, ребенок и педагог совместно рассматривают, как расположены отдельные части тела. По вертикальной оси. Определяют, показывая и называя то, что «выше всего» (голова, макушка); что «ниже всего» (ноги, стопы); «выше, чем...»; «ниже, чем...». Потом дошкольник воспроизводит все это без зеркала и в конечном итоге с закрытыми глазами.

«Бусы для зайки»

Цели: учить детей совершать действия в определенной последовательности; закреплять в речи понятия «сначала», «потом», «в конце».

Ход игры: педагог предлагает детям сделать бусы для зайки из овощей. Но нанизывать овощи на шнурок, необходимо согласно словесной инструкции педагога (2 морковки, 2 капусты, 2 огурчика или чередование по одному).

Лото «Месяцы»

Цель: учить детей различать месяцы и соотносить их с определенным месяцем года.

Ход игры: педагог предлагает ребёнку разложить карточки с названиями и изображением месяцев в соответствующую строку с названием и изображением времени года, соблюдая последовательность.

«Где чей домик?»

Цель: сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Игровой материал. Набор карточек с числами.

Ход игры: взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

«Солнышко»

Цель: закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле.

Ход игры: ребятам предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос). Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

«Котята разбежались»

Цель: закреплять умение оценивать расположение предмета на плоскости. Способствовать запоминанию понятий право, правый, лево, левый, верх, верхний, низ, нижний.

Ход игры: на фланелеграфе размещены фигурки 3 – 4 котёнка разного цвета. В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например в середине. Педагог говорит: «Котята разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочередно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Красный котёнок сидит в правом верхнем углу, а оранжевый внизу слева» и так далее.

«Наоборот»

Цель: развивать у детей сообразительность, быстроту мышления. Закрепить парно – противоположные значения слов, обозначающих пространственные признаки предметов.

Ход игры: дети и педагог садятся на стулья в кружок. Педагог произносит слово и бросает кому – либо из детей мяч; ребёнок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч педагогу. (Вперёд – назад, направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко – низко, над – под, внутри – снаружи, дальше - ближе, далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый и др.)

Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению

«Укрась елку»

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: у каждого ребёнка на листе нарисована ёлка, но все шарики на ней белые. Дети раскрашивают шарики по инструкции воспитателя.

«Разложи предметы»

Цель: игра поможет ребёнку научиться ориентироваться в пространстве не только относительно себя, но и относительно других объектов.

Ход игры: «представь, что ты работаешь помощником продавца. Чтобы покупатели лучше видели товар, попробуй разложить его разными способами:

- Положи карандаш на тетрадь.
- Положи тетрадь на карандаш.
- Положи карандаш между ластиком и тетрадью.
- Положи карандаш так, чтобы он одновременно оказался под тетрадью и ластиком.
- Положи тетрадь слева от карандаша, но справа от ластика.
- Положи карандаш справа от тетради и ластика».

«Зеркало»

Цель: игра способствует вербализации пространственных представлений.

Ход игры: 1-й вариант: ребёнок должен копировать позу стоящего напротив с таким условием, что все, что один из игроков делает правой рукой, второй должен повторить тоже правой и т.д.

2-й вариант: «Сломанное зеркало»: копирование происходит наоборот.

«Где Маша?»

Цель: закреплять умение соотносить реальное пространство с планом.

Ход игры: педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта её пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой.

«Найди по описанию»

Цель: закреплять умение ориентироваться в направлениях пространства на плоскости листа; знание названий направлений пространства, геометрических форм; развивать внимание.

Ход игры: на доске выставляются 3-5 карточек с изображением геометрических фигур. Детям предлагается внимательно слушая педагога, найти на доске подходящую к описанию карточку. («Найдите картинку, на которой круг в левом верхнем углу, квадрат в правом верхнем, овал в правом нижнем, а ромб в левом нижнем»). Игра продолжается до тех пор, пока на доске не останется одна карточка.

«Это правда или нет?» (Л. Станичев)

Цель: закреплять времена года.

Ход игры: педагог читает стихотворение.

Теплая весна сейчас, виноград созрел у нас.

Конь рогатый на лугу летом прыгает в снегу.

Поздней осенью медведь любит в речке посидеть.

А зимой среди ветвей «га-га-га» пел соловей.

Быстро дайте мне ответ – это правда или нет?

(Т. И. Тарабарина «Детям о времени»)

«Было – будет»

Цель: формировать у детей представление о прошлом, настоящем и будущем.

Ход игры: педагог предлагает послушать коротенькое стихотворение и определить, о чем в нем говорится словами было или будет.

А. Фет

Ласточки пропали,

А вчера зарей

Все грачи летали

Да. Как сеть, мелькали

Вон над той горой. (ответ ребенка – было)

Уронили мишку на пол, -

Оторвали мишке лапу... (было)

На улице две курицы

С петухом дерутся,

Две маленькие девочки

Смотрят и смеются. (есть)

Педагог и дети загадывают друг другу загадки.

Отгадчик должен сказать: было это или будет.

(Мы ездили на дачу. Собирали грибы. – было. У нас будет елка. – будет.)

Выигравшим оказывается тот, кто правильно отгадал загадку или исправил ошибку.

«Какое время?»

Цель: учить ребят определять время, части суток по времени, следить за минутной и часовой стрелкой.

Материал: таблица с рисунками часов.

Ход игры: педагог предлагает ребенку рассмотреть таблицу и найти часы, которые показывают 8 часов, 9, 10, 12, 2 и 4 часа. После этого взрослый ведет рассказ, по ходу которого ребенок показывает те или другие часы.

- В 8 часов встала Машенька, оделась, позавтракала, а в 9 часов уже в сад побежала. В 10 часов она с мамой пошла в магазин, а в 12 часов вернулась домой. (взрослый контролирует, правильно ли выбирает часы ребенок).

Машенька пообедала и в 3 часа легла спать. Поспала она два часа, встала и спросила: «Сколько сейчас время». Ребенок должен показать на часах. Что это день или ночь? Утро или вечер.

«Куда спряталась мышка»

Цель: закреплять понятия наверху, внизу, на.

Ход игры: педагог начинает игру с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится. Кто это?

(Мышка)

К нам в гости прибежала мышка, она хочет с вами поиграть. Закройте глазки, а мышка в это время от вас спрячется». Ставит ее под стол, на шкаф... Дети, открыв глаза, ищут мышку найдя ее, ребята говорят, где она находилась, используя слова: наверху, внизу, на. Игра повторяется 2—3 раза.















