

## **"Продолжи предложение"**

Дидактическая задача. Развивать словесно-логическое мышление.

Правила игры. Продолжить предложение прочитанное педагогом.

Ход игры.

Педагог диктует начало предложения, дети продолжают.

Мама улыбнулась, потому что:..

Петя громко вскрикнул, потому что:...

У Саши заболело горло, потому что:...

Девочка решила переодеться, потому что:.....

Мама отругала сына, потому что:.....

Девочка поднялась с сиденья автобуса, потому что:...

Дети сели в лодку, чтобы:....

Рабочие привезли кирпич, чтобы:..

Сереза подошел к ручью, чтобы:..

## **"Придумай предложение"**

Дидактическая задача. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом..

Передача камешка.

Ход игры.

Дети и педагог садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу, какое либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово "близко" и передам Мише камешек. Он возьмет камешек и быстро ответит: "Я живу близко от детского сада". Затем он назовет свое слово и передаст камешек рядом сидящему.

Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди (по кругу) камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, педагог помогает им.

## «Сочини сказку»

**Дидактическая задача.** Учить детей придумывать различные ситуации, используя наглядную модель (рамки – планы).

**Материал.** 3 рамочки из бархатной бумаги, которые располагают на фланелеграфе; 2 стрелки из бархатной бумаги, которые помещают между рамочками; фигурки-силуэты, размещающиеся в рамочках: домик, 2 стоящих человечка, 2 бегущих человечка, 3 дерева. (Для повторного проведения игры могут быть использованы любые другие фигурки или заместители предметов: палочки разной длины, разноцветные кружки и т. п.).

**Руководство.** Дети рассаживаются перед фланелеграфом, а взрослый предлагает им придумывать разные сказки. А помогут им придумывать сказки картинки на фланелеграфе. Воспитатель размещает на фланелеграфе 3 рамочки, устанавливает между ними 2 стрелки, а в рамочках — отдельные фигурки. В первой рамочке — домик, во второй — 2 стоящих человечка, в третьей — 3 дерева и 2 бегущих человечка. «Вот и получилась сказка,— говорит взрослый,— но надо суметь прочесть ее. А если каждый расскажет ее по-своему, мы услышим много разных интересных сказок».

### «Закончи предложение»

(употребление сложноподчинённых предложений) ·

Мама положила хлеб... куда? ( в хлебницу) ·

Брат насыпал сахар... куда? ( в сахарницу) · Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? ( в салатницу) ·

Папа принёс конфеты и положил их ... куда? (в конфетницу) ·

Марина не пошла сегодня в школу, потому что... ( заболела) ·

Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно) ·

Я не хочу спать, потому что... ( ещё рано) ·

Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода) ·

Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты) ·

Кошка забралась на дерево, чтобы...(спастись то собаки)

### «Заколдованная цифра»

**Цели:** способствовать развитию мелкой моторики рук с помощью шнурования; закреплять знание цифр от 1 до 5; учить соотносить количество предметов с соответствующей цифрой; закреплять количественный и порядковый счет от 1 до 5. Развивать память, внимание, усидчивость.

**Материал:** вагончики разных цветов с цифрами от 1 до 5; шнурки разных цветов; картинки животных в окошках.

**Ход игры:** 1. Посадить в вагончик столько зверей, какая цифра нарисована на вагоне. 2. Прощнуровывать по одному вагончику от 1 до 5, соединив их между собой ; 3. Расставить вагончики соответствии порядкового счета" первый, второй и т. д. "; 4.

Сравнить количество колес на вагончиках и локомотиве.

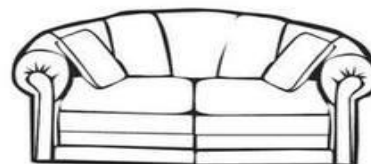
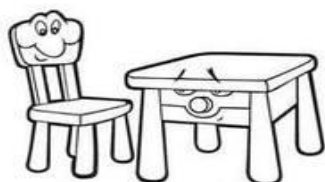
### Найди лишний предмет

Найди лишний предмет в каждом ряду. Объясни, почему он не такой как все. Раскрась все предметы, кроме лишнего.



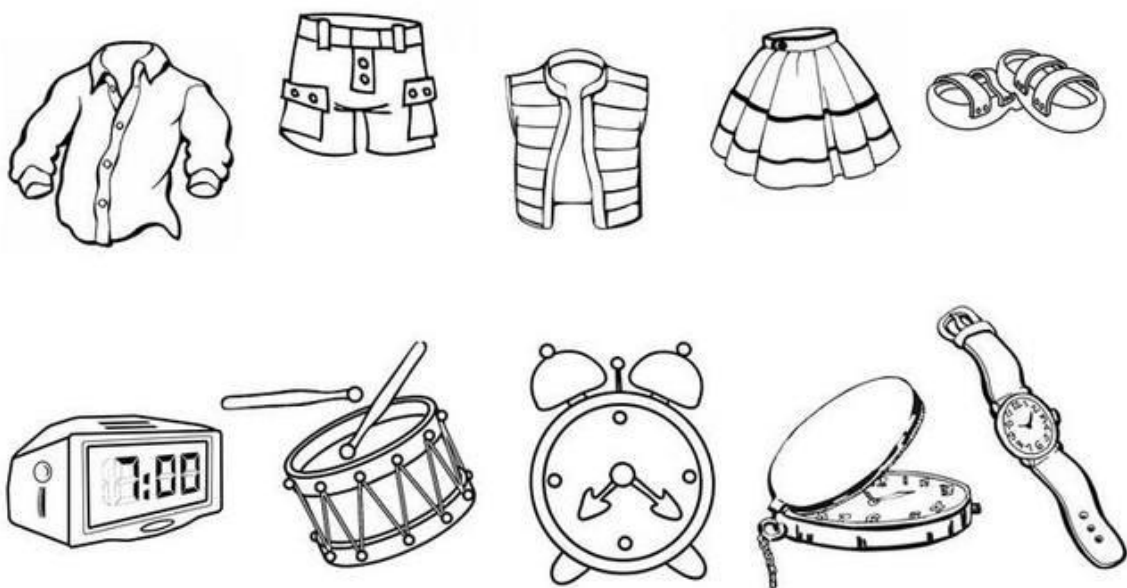
[http://www.liveinternet.ru/users/vsjo\\_dija\\_doshkoljat/](http://www.liveinternet.ru/users/vsjo_dija_doshkoljat/)

Найди лишний предмет в каждом ряду. Объясни, почему он не такой как все. Раскрась все предметы, кроме лишнего.



[http://www.liveinternet.ru/users/vsjo\\_dija\\_doshkoljat/](http://www.liveinternet.ru/users/vsjo_dija_doshkoljat/)

Найди лишний предмет в каждом ряду. Объясни, почему он не такой как все. Раскрась все предметы, кроме лишнего.



[http://www.liveinternet.ru/users/svsjo\\_dija\\_doshkoljat/](http://www.liveinternet.ru/users/svsjo_dija_doshkoljat/)

## Много. Мало

### «Много — мало».

**Цель:** развивать умения сравнивать без пересчета количества одинаковых объектов.

**Оборудование и материалы:** Две игрушечные грузовые машинки разного размера, несколько кубиков.

**Содержание:** Данная математическая игра происходит следующим образом – вместе с малышом погрузите в маленькую машинку 3 кубика, а в большую машинку 5 кубиков. Покажите ребенку, что в одной мало кубиков, а в другой — много. Скажите: «Давай отвезем кубики мишке!» Отвезите кубики мишке. Выгрузите из большой машины: «Вот тебе, мишка, много кубиков!» Затем выгрузите из маленькой: «А тут мало!»

В следующий раз погрузите в маленькую машину много кубиков (4-5), а в большую поменьше (2-3). Покажите ребенку, что теперь в большой машине мало кубиков, а в маленькой много.

Можно предложить ребенку сделать так, чтобы в обеих машинах кубиков было поровну. Скажите: «Одинаково! Поровну!» В одну из машин (любую) положите еще два кубика. Покажите: «Теперь здесь больше!» Добавляя разное количество кубиков в машинки, можно несколько раз смотреть с малышом, где больше, а где меньше.

**Варианты:** Если вы играете на улице, в машину можно грузить камешки. Можно предложить малышу перевозить морковь, картошку, репчатый лук.