Игра «ШИФРОВАЛЬЩИКИ»

**ЦЕЛЬ**: расширить словарный запас, развитие фонетико-фонематического восприятия, понимание смысло - различительной функции звука и буквы, развитие логического мышления и памяти.

**Ход игры**

Играют в парах или в группах: один в роли шифровальщика, другой- отгадчика. Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

ЖЫИЛ, АНСКИ, КЬОИНК,

РОАМКША, ТРАТЕЬД, КШКОА,

АСОКАБ, НИКАГ, АЗОР, ОНПИ.

Игра «ШИФРОВАЛЬЩИКИ»

**ЦЕЛЬ**: расширить словарный запас, развитие фонетико-фонематического восприятия, понимание смысло - различительной функции звука и буквы, развитие логического мышления и памяти.

**Ход игры**

Играют в парах или в группах: один в роли шифровальщика, другой- отгадчика. Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

**Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв**

(тарелка, ложка, кружка, звонок)

**Оарз, страа, енкл, роамкша**

(роза, астра, клен, ромашка)

**Плнеаат, здзеав, отрбиа, сген**

(планета, звезда, орбита, снег)

Игра «ПОЧТАЛЬОН»

**Цель:** закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развитие фонематический слух, развитие словесно-логической памяти.

**Ход игры**

Почтальон раздает группе детей приглашения. Дети определяют, куда их пригласили.

Огород, парк, море, школа, столовая, зоопарк.

Гря\_ки, доро\_и, пло\_цы, кни\_ки, хле\_цы, кле\_ка

Кали\_ка, бере\_ки, фла\_ки, обло\_ки, пиро\_ки, марты\_ка

Реди\_ка, ду\_ки, ло\_ки, тетра\_ка, сли\_ки, тра\_ка

Морко\_ка, ли\_ки, остро\_ки, промока\_ка, голу\_цы, реше\_ка.

**“Составим поезд”**

**Дидактическая цель:** ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа,развитие логического мышления, памяти.

**Содержание игры:**

Учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: “Я первый вагон”. Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: “Один да один, получится два”. Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют пример на сложение: “Два да один - это три”. Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному. а класс составляет примеры вида: “Три без одного - это два. Два без одного - это один”

**“Хлопки”**

**Дидактическая цель:** знакомство с составами чисел от 1 до 10, развивать словесно-логической памяти.

**Содержание игры:** учитель на магнитном моделеграфе размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (учитель задаёт ритм хлопков)

**«Подарки Петрушки»**

**Дидактическая цель:** ознакомить с составом числа 5.

**Средства обучения:** иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

**Содержание игры:** учитель сообщает, что на урок в гости пришёл Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Весёлый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Весёлому Карандашу. Как он может подарить их?

Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

**«Эти разные цветы»**

**Задачи:**

Закрепить знания детей о комнатных и дикорастущих цветах. Развивать познавательную активность детей, память, умение использовать в работе ранее полученные знания. Формировать умение работать в парах. Развивать интерес и любовь к природе.

Эта дидактическая игра может использоваться как на развивающих часах, так и во время урока для работы в парах. Карточки раздаются заранее.

**Оборудование:**

У детей карточки с изображением комнатных цветов и цветов дикорастущих, а так же два полотна с буквами «Д» и «К».

После рассказа учителя детям предлагается распределить цветы на комнатные и дикорастущие. Потом ученики называют цветы, которые они отнесли к комнатным и дикорастущим. Можно на доске прикрепить такие же буквы и дети по очереди будут выходить, и прикреплять по одной карточки под нужной буквой.

**«По порядку»**

**Задачи:**

Закрепить и классифицировать знания детей о днях недели. Развивать познавательную активность детей, умение использовать в работе ранее полученные знания, умение рассуждать, анализировать, развивать устной речи и память.

**Оборудование:** Карточки с надписями дней недели.

Детям раздаются карточки с надписями дней недели. За несколько минут они должны выложить их по порядку как идут дни недели. Выигрывает тот, кто быстрее расставит правильно все дни недели.

**«Живая – неживая»**

**Задачи:**

Сформировать представление учащихся о живой и неживой природе. Развивать познавательную деятельность, умение классифицировать, выделять признаки, группировать. Развивать умение сравнивать, анализировать.

**Оборудование**: Карточки по 6-10 штук на человека, лист белой бумаги формата А4 разделенный вдоль на две половины.

У детей карточки с изображением живой и неживой природы. Детям дается задание распределить картинки таким образом, чтобы в верхней части листа были картинки с изображением живой природы, а на нижней – неживой природы. Подготавливаются карточки с изображениями живой и неживой природы по вариантам, т.е у детей 1 и 2 варианта карточки не должны совпадать. Проверяется тоже по вариантам. Выигрывают те дети которые правильно и быстро распределят карточки на листе.

**«Вершки и корешки».**

**Задача:** Познакомить с разнообразием растений . Развивать умение анализировать, сравнивать . Развивать логическую память. Развивать интерес к природе.

**Оборудование:** У детей листы формата А4 ( по количеству детей) на которых изображены наземная и подземная части растений.

В два столбика нарисованы в одном подземная часть растения в другом столбике наземная часть растения. Детям надо соединить вершки с нужными корешками. Выигрывает тот кто быстро и правильно справится с заданием.

**Модификация методики**

**Т.Д. Марцинковской «Методика десяти слов»**

**Цель:** изучить уровень развития произвольной слуховой памяти.

**Проведение исследования**: эксперимент проводится индивидуально с детьми шести – семи лет. Ребёнку произносят слова не связанные по смыслу, объясняя предварительно, что он должен постараться запомнить их как можно более точно. Слова произносятся ровным голосом с паузами две – три секунды.

**Инструкция:** «Я буду называть слова, ты их запомни, а потом назови».

**Предлагаемые слова**: ***слон, год, мяч, мыло, соль, шум, рука.***

При анализе фиксируется сумма баллов по двум критериям:

***1 критерий – объём памяти:***

От 5-ти и более слов – 3 балла;

От 3-х до 4-х слов – 2балла;

От 0 до 2-х слов – 1 балл.

**2. Модификация методики Т.Д. Марцинковской «Методика десяти предметов»**

**Цель:** изучить уровень развития словесно-логической памяти.

**Проведение исследования**: эксперимент проводится индивидуально с детьми шести – семи лет. Ребёнку показывают предметные картинки, которые он должен запомнить. Картинки экспонируются последовательно одна за другой. На запоминания каждой картинки отводится две секунды. Затем предлагают ему повторить картинки по памяти в любом порядке. **Инструкция: «** Я тебе буду показывать картинки, ты их запомни, а потом назови».

При анализе фиксируется сумма баллов по двум критериям:

*1 критерий – объём памяти:*

От 5 и больше предметов – 3 балла;

От 3, 4, и более - 2 балла;

От 0 до 2 предметов - 1 балл.

**2. Модификация методики Т.Д. Марцинковской «Методика десяти предметов»**

**Цель:** изучить уровень развития словесно-логической памяти.

**Проведение исследования**: эксперимент проводится индивидуально с детьми шести – семи лет. Ребёнку показывают предметные картинки, которые он должен запомнить. Картинки экспонируются последовательно одна за другой. На запоминания каждой картинки отводится две секунды. Затем предлагают ему повторить картинки по памяти в любом порядке. **Инструкция:** « Я тебе буду показывать картинки, ты их запомни, а потом назови».

При анализе фиксируется сумма баллов по двум критериям:

*1 критерий – объём памяти:*

От 5 и больше предметов – 3 балла;

От 3, 4, и более - 2 балла;

От 0 до 2 предметов - 1 балл.

3. Методика «Найди такой же» модификация методики Г.А. Урунтаевой

**Цель:** изучить уровень развития образной и логической памяти.

**Материал:** 8 карточек размером 4,5 на 5 см., с изображениями: чайника, пальто, рукавиц, шорт, миски, шапки, платья; карта размером 20 на 27,5см., разделённая на 24 клетки. Каждому изображению на карточке должны соответствовать 3 изображения на карте: одно- идентичное, второе – отличающееся какой-нибудь деталью, третье – сходное лишь общим силуэтом назначением. Соотношение цветов в этих трёх изображениях должно быть одинаковым.

**Проведение исследования**: эксперимент проводиться с детьми шести-семи лет. Перед ребёнком кладут карту и говорят: « Я тебе буду показывать маленькие карточки, ты запомни, что на них нарисовано, и найди такую же картинку на большой карте». Ребёнку по одной показывают карточки, время экспозиции 2 секунды. После каждого предъявления ему дают возможность найти такое же изображение на карте.

**Игра «Запомни геометрические фигуры».**

**Цель:** развитие произвольной зрительной памяти.

**Материал:** карточки с изображёнными геометрическими фигурами.

**Проведение игры:** показать ребёнку картинку с изображёнными геометрическими фигурами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Инструкция: « Посмотрите, и запомни геометрические фигуры». Предъяви карточку, на которой 2 геометрические фигуры. Попросить ребёнка показать те фигуры, которые видел на первой карточке. Далее предъявляются карточки с наибольшим количеством геометрических фигур, ребёнок показывает первичный вариант.

**Игра «Найди пару».**

**Цель:** развитие зрительной и логической памяти.

**Материал:** силуэты предметов, отличающихся цветом, количеством, расположением геометрических фигур, составляющих узор.

**Проведение игры:** Первый вариант. Разложить предметы на двух столах так, чтобы на каждом столе было по одной из пары. Каждый ребёнок выбирает нужную картинку, к которой он должен найти пару.

**Даётся инструкция**: «Запомните каждый свой предмет и найдите пару на другом столе». После выполненного действия, дети проверяют его правильность.

**Игра «Помощники».**

**Цель:** развитие слуховой и логической памяти.

**Материал:** предметные картинки.

**Проведение игры:** «Сейчас я буду говорить кому, какие карточки нужно будет принести, вы внимательно слушайте и запоминайте. Лена, принеси карточки с предметами, которые похожи на треугольник – морковь, ёлка, пирамида, флажок, крыша». Ребёнок запоминает инструкцию и выполняет поручение.

**Игра «Я положил в мешок».**

**Цель:** развитие слуховой и логической памяти.

**Проведение игры:** «Ребята, представьте, что мы с вами отправляемся в далёкое путешествие и нам нужно взять с собой много вещей. Мы сейчас будем говорить по очереди, кто, что с собой возьмёт, начнём с меня. Я скажу фразу, тот, кто будет говорить за мной, запомнит мою фразу произнесёт, потом будет говорить свою фразу».

**Игра «Коврик для куклы».**

**Цель:** развитие произвольной слуховой памяти.

**Материал:** геометрические фигуры, вырезанные из картона.

**Проведение игры**: 1-ый вариант: предложить детям сделать коврик для куклы, украшенный геометрическими фигурами. Объяснить какой коврик нужно сделать: « Слушайте и запоминайте, в середине квадрат, сверху два круга, снизу два треугольника». Дети запоминают, проговаривают и выкладывают ковёр.

2-ой вариант: «Слушайте и запоминайте, в середине круг, сверху четыре квадрата, снизу четыре квадрата, слева три овала, справа три овала».