

Вертикальная «Да – нетка» по теме: «Животные ХМАО - Югры»

Цель игры: закреплять название животных, закреплять ориентирование в пространстве.

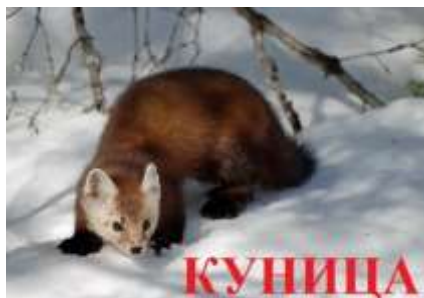
Ход игры: воспитатель загадывает какое-либо животное (объект), дети с помощью наводящих вопросов должны определить загаданный объект.

1 этап. Находим середину.

2 этап. Выше или ниже середины, и убираем неподходящие картинки.

3. Находим снова середину и т.д.

Оборудование: 11 картинок с изображениями животных (для мл. групп можно взять 5 - 7 объектов (картинок)).



Соболь



Горноста́й



Ло́сь



Бо́бр

Игры на сравнение систем

«На что похоже»

Правила игры: ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Воспитатель: На каких диких животных похожа кошка?



кошка



рысь



пума



тигр



ягуар



Снежный барс

Семейство кошачьих

- Гепард
- Каракал
- Кошка Темминка
- Манул
- Рысь
- Пума
- Тигр
- Ягуар
- Леопард
- Снежный бакс (Ирбис)



Назови признаки объекта

Чтобы научиться сравнивать между собой различные вещи и распределять их по группам, нужно сначала выявить те признаки, которые для них характерны.

«Назови признаки объекта»



Цель: учить детей выделять характерные признаки. Ведущий называет объект, а ребенок описывает (Мяч: по влажности - сухой, по температуре - теплый, по рельефу – гладкий, по весу - легкий и тд). Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться.

Игра «Кто кем будет?» «Кем был раньше?»

(со средней группы)

Цель: учить называть прошлое и будущее предмета.

Ход: Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем) будет ... яйцо, цыпленок, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов.

Например:

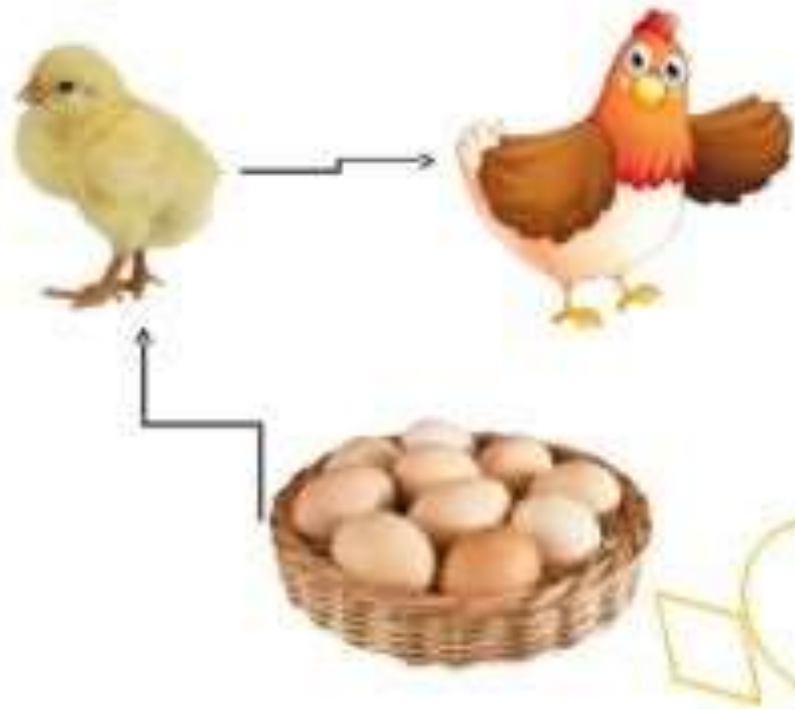
- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

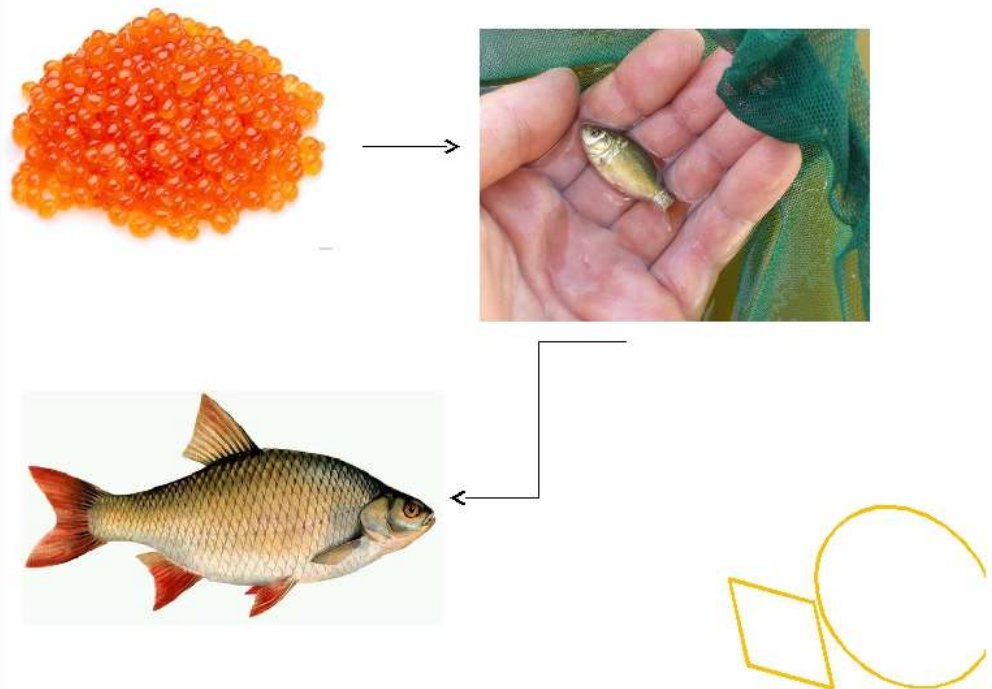
- кем был раньше ... цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (Икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком) сильный (слабым).



Оранжевый лепесток Игра “Кем был, кем стал”



Оранжевый лепесток Игра “Кем был, кем стал”





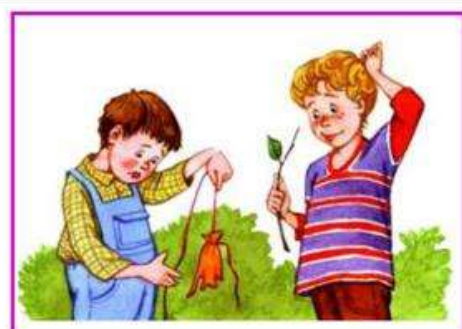
Игра: «Причина»

Цель: способствовать формированию умений устанавливать причинно – следственные связи и находить взаимодействующие признаки объектов.

Хот игры: Воспитатель описывает ситуацию, а дети объясняют, по какой причине это произошло.

Оборудование: карточки с причинно следственной связи, планшет с вопросами.

П	Поэтому? Потому что?	С
---	-------------------------	---



1. Игра "Паровозик признаков"

Цель: Пособие направлено на формирование у детей дошкольного возраста умения находить сходство между объектами, сравнивать объекты по нескольким различным признакам; развитие воображения. Воспитывать у детей умение выслушивать товарищей, дожидаться своей очереди, не выкрикивать, следовать правилам.

Описание: пособие состоит из набора картинок (одной из них является паровоз) и схем имён признаков, изображённых на колёсиках вагончиков, т.е. картинок.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку после картинке паровозика поставить любую следующую картинку и соединить её с паровозиком с помощью колеса-

признака. Ребёнок называет, чем похожи по данному признаку паровозик и следующая картинка. Игра продолжается аналогично, пока все 17 колёс-признаков не будут использованы.



Игра с кольцами Лулия "Кольцо вопросов"

*Вот вопросы закрутились,
С признаками соединились.
Ты объект выбирай
И ответ скорее дай.*

Цель: упражнять в умении задавать вопросы различной направленности. Учить использовать в вопросе имя признака.

Ход игры: на кольцах Лулия выставляются вопросы различной направленности, имя признаков и объекты. Дети раскручивают кольца и составляют в секторе цепочку: имя признака - объект - вопрос и отвечают на поставленный вопрос.

