

Тема: словесные игры природоведческого характера

Продолжи предложение:

Задачи: Выявить умение детей строить сложное предложение по предложенной схеме, чтобы не нарушился смысл предложения.

Описание:

1. Скоро придет зима – значит...
2. Наступает Новый год, будет...
3. Мы обрадовались когда...

Измени по образцу:

Задачи: определить уровень умения детей из имени существительного преобразовать в имя прилагательное, опираясь на алгоритм.

Описание:

Ночи в январе – январские ночи

В декабре- ...

В ноябре-...

Лед – ледяной

Ночь – ночной

Снег - снежный

Север – северный

Вставь пропущенное слово:

Задачи: определить уровень усвоенного материала о животных по признаку

Описание:

1. На голове у Растут красивые рога
2. Полярная ... ведет ночной образ жизни.

Скажи наоборот:

Задачи: выявить умения детей пользоваться словами и их антиподами.

Расширение и владение словарем.

Описание:

1. Злой - добрый
2. Север –
3. Тонкий лед – лед толстый
4. Быстрый – ...

Игры и упражнения

Тема: словесные игры – профессии.

Назови ласково:

Задачи: расширять словарный запас, учить преобразовывать слова, называя их ласково-уменьшительно.

Описание:

Гвоздь, лопата, сверло, молоток, гайка, доска, крышка.

Вставь пропущенное слово:

Задачи: учить подбирать соответствующее слово для образования предложения. Закрепить знания детей о словах означающих действия. Учить ставить вопрос – что делает?

Описание:

Маляр...кистью.

Хирург... операцию.

Продавец... еду.

Какое слово не подходит?

Задачи: учить анализировать значения слов, их использование, преобразовывать, группировать.

Описание:

Учит, учитель, учет, учительская.

Груз, грузить, трусить, грузчик.

Час, часть, часовщик, часовой.

Измени по образцу:

Задачи: учить пользоваться вместо перечисления (еще один молоток и еще один молоток) ставить вопрос много чего? Менять окончания анализировать окончания в единственном и множественном числах.

Описание:

Молоток - много молотков

Гвоздь –

Ножницы –

Ключ –

Нож –

Лопата –

Телега –

Гайка –

Топор –

Игры и упражнения

Тема: словесные игры по разделу: социальных отношений.

«Назови отчество» Мужчины, женщины:

Задачи: учить называть полное имя, образовывать отчество, выделять мужской и женский пол – присваивая окончания соответственно «ич» - мужской, «вна» - женский.

Описание:

1. Александр – Александрович, Александровна
2. Андрей
3. Леонид
4. Иван
5. Степан
6. Игорь

7. Семен
8. Паша
9. Дмитрий

Кто лишний?

Задачи: Закрепить понятие – признак может группировать либо вычленять лишнее. Учить анализировать, развивать устойчивое внимание.

Описание:

Дедушка, папа, водитель, отец, Коля, Саша, Даша, Петя.
Иванов, Петров, Сидоров, мама, бабушка, брат, сестра.

Назови по образцу.

Задачи: Закрепить умение преобразовать слова в зависимости от единственного или множественного числа, анализировать различия и сходства в окончаниях.

Описание:

Бабушка – бабушки
Сын – сыновья
Дочь – дочери
Дедушка – дедушки
Брат – братья
Сестра – сестры

Игры и упражнения

Тема: словесные игры по разделу: домашние животные.

Назови детенышей.

Задачи: Закрепить знание детей о домашних животных, о их детенышах.

Развивать память.

Описание:

У гусыни - ...
утки - ...
индюшки - ...
собаки - ...
лошади - ...
свиньи - ...
крольчихи - ...

Назови «Маму» и «Папу»

Задачи: Учить сопоставлять по однокоренным словам (индюк - индюшонок), а так же расширять словарный запас (собака - щенок) развивать наблюдательность, память.

Описание:

Теленка, жеребенка, щенка, котенка, цыпленка, индюшонка, гусенка, утенка...

Кто чем питается?

Задачи: Расширить знания детей о домашних животных, учить анализировать – где живет, что растет, кто кормит или где находит пищу.

Описание:

Зерно? (лошадь, курица)

Сено? Овощи? Мясо?

Ответь, кто может быть?

Задачи: Учить детей по признакам делать умозаключения, группировать животных по характеру, развивать наблюдательность, память.

Описание:

Бодливым, рогатым, упрямым, пушистым, гладким, свирепым, неуклюжим, прожорливым?

Что общего и чем отличаются?

Задачи: Учить определять признаки по внешнему виду, домашние – дикие, по величине, среде обитания.

Описание:

Собака – волк, корова – коза, курица – утки?

Игры и упражнения

Тема: словесные игры по разделу: животные разных стран.

Назови детенышей.

Задачи: Учить образовывать слова, с помощью суффиксов и окончаний, называть уменьшительные слова.

Описание:

Жирафа, черепахи, кенгуру, льва, верблюда.

Назови словечко.

Задачи: Учить использовать свои знания и одному признаку определять животного или зверя.

Описание:

Пятнистый, сумчатый, травоядный, земноводный, хищный.

Что лишнее?

Задачи: Учить анализировать, группировать по общему признаку (вид деятельности, месту обитания)

Описание:

Зебра, носорог, лось, крокодил?

Лазать, прыгать, бегать, рисовать?

Зебра. Жираф, крокодил?

Угадай по признаку.

Задачи: Закрепить знания детей о характерных внешних признаках обитателей Африки.

Описание:

У кого длинная шея, большой горб, панцирь, сумка, бивни.

Исправь ошибку.

Задачи: Учить согласовывать слова по признакам рода(муж., жен., сред.)
Выявить умение ставить вопрос, находить в предложении главное слово.

Описание:

Злая крокодил, медленный черепаха, полосатое зебра, зеленые попугай.

Игры и упражнения

Тема: словесные игры по разделу: Мой организм.

«Умею – не умею»

Задачи: Активизирование внимания детей на свои умения и физические возможности организма, развитие исследовательской деятельности.

Описание:

В игре может участвовать любое количество детей (от 1 до 10). Ведущий бросает ребенку мяч и произносит «Я умею» или «Я не умею». Ребенок, поймав мяч, должен продолжить фразу, объяснив, почему он умеет (что ему помогает) или не умеет (может ли научиться) это делать и вернуть мяч ведущему.

Чьи глаза тебе помогут?

Задачи: Закрепление знаний детей об особенностях зрения живых организмов.

Описание:

Воспитатель предлагает каждому ребенку ситуацию, для решения которой он имеет право «использовать» глаза любого животного (пройди по темной пещере, посчитай бисер, достань со дна морского жемчужину и т.п.)

Угадай, кто позвал

Задачи: Тренировка органов слуха и активизировать внимание и слуховую память детей.

Описание:

Водящий, стоя спиной к игрокам, должен определить по индивидуальным особенностям голоса, кто его позвал (или произнес слово «мяу»). В случае правильного ответа место ведущего занимает ребенок, чей голос был определен.