

Речевые игры для дошкольников

«Звуковая цепочка»

Цель: упражнять в выделении первого и последнего звука в слове.

Ход игры: Взрослый называет слово, ребёнок в ответ называет слово на тот звук, которым заканчивается предыдущее слово. Взрослый придумывает слово, на звук, последний в слове ребенка. Игра продолжается.

Например: собака- апельсин – ноль – лимон...

«Наоборот» (противоположности)

Инструкция. Я назову слово, а ты быстро подбери противоположное по значению.

Высокий/низкий. 2. Далёкий/близкий.

3. Толстый/тонкий (худой). 4. Сладкий/кислый

5. Злой/добрый. 6. Слабый/сильный.

7. Хороший/плохой. 8. Сырой/варёный.

9. Длинный/короткий. 10. Чёрный/белый.

11. Тонуть/выплывать. 12. Кричать/молчать.

13. Бросать/ловить.

«На что похоже?»

Инструкция. Я назову предмет, а ты назови, на что он похож.

1. Арбуз/мяч. 2. Голова/шар.

3. Груша/треугольник. 4. Солнце/одуванчик.

5. Лампочка/груша. 6. Горбы верблюда/горы.

7. Заснеженное поле/белое покрывало.

8. Фонтан/дождь. 9. Земля/шар.

10. Ботинки/ноги. 11. Замёрзшая река/зеркало.

12. Лужа/океан. 13. Цветущий луг/ковёр.

14. Небо/голубая чаша.

15. Пушинки одуванчика/вертолёт.

Игры для дошкольников, которые учат управлять собой:

Сюжетно-ролевые, игры с правилами (подвижные и настольные), пазлы, цифровые игры.

Настольные игры:

* «Доббль».

Нужно найти одинаковые картинки на карточках как можно быстрее. Тренирует зрительную память, скорость реакции и внимательность.

* «Дикие джунгли», «Барабашка», «Хали-Гали».

Суть игры: если у детей выпадают одинаковые карточки, они соревнуются в том, кто первый схватит тотем, выполнив условия игры.

* **В играх «Упо», «Спящие королевы»** нужно выкладывать карточки в соответствии с правилами.

* **«Коварный лис»** - тренирует слуховую память, т.к. требует удержания в памяти большого объема информации.

Цифровые игры:

* Игры серии «Early start»

* «FruitNinjaClassic»

* «Точки»

* «Memo game»

* «Focusz»



Упражнения на балансирах

полезны по следующим причинам:

Развитие координации. Хорошая координация важна для выполнения многих повседневных задач.

Укрепление мышц тела. Во время упражнений задействуются разные комплексы мышц.

Улучшение мозговой деятельности. Занятия на балансирах активируют части мозга, связанные с координацией и равновесием.

Выработка чувства равновесия. Умение держать равновесие важно для развития крупной моторики ребёнка.

Формирование правильной осанки.

Укрепление опорно-двигательного аппарата (минимальное воздействие на суставы).

Важно выбирать упражнения, соответствующие возрасту и уровню развития ребёнка, чтобы избежать травм. Занятия должны проводиться под контролем специалиста.



Семь дощечек мастерства

Танграм — головоломка, состоящая из семи плоских фигур.

которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.).

Базовым элементом игры являются таны, которые получают при разрезании квадрата на семь геометрических фигур: квадрат, параллелограмм, два больших, два маленьких равнобедренных треугольника и один маленький прямоугольный треугольник.

Главная цель игры — развитие мышления.

Задачи, которые решает танграм:

формирует умение выкладывать картинки из геометрических фигур;

способствует развитию навыка составления фигур по образцу;

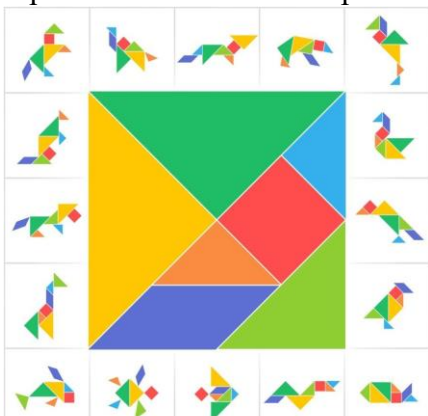
развивает пространственное мышление;

тренирует зрительный анализатор

(необходимо оценить форму фигуры и её размеры);

развивает внимание и воображение;

помогает развитию мелкой моторики.



И помните:

Академическое обучение – это лишь «верхушка айсберга»!

Важно сформировать ряд навыков, которые предшествуют академическому обучению:

- * развитие органов чувств: обоняния, зрения, слуха, вкуса, осязания, движения и осознания тела.
- * сенсомоторное развитие, то есть сочетание физического и когнитивного развития, например ползания, хватания, вытягивания.
- * развитие перцептивной моторики, то есть связи сенсорных навыков (мозга) с двигательными навыками (физическими).
- * навыки повседневной жизни и поведения, такие как исполнительная деятельность, эмоциональный интеллект и социальные навыки.

Только когда эти навыки развиты и закреплены, можно формировать академические умения, которые находятся на вершине пирамиды, или «верхушке айсберга».



Игры для будущих успешных учеников



2025