

КОЛЛЕКЦИЯ ИГР И
УПРАЖНЕНИЙ ПО
ЛЕКСИЧЕСКОЙ ТЕМЕ
«ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ
И ПТИЦЫ»

Оглавление:

- Между делом
- Давай поиграем
- Для всей семьи
- Литературная гостиная

Между делом

*В этом разделе представлены игры и упражнения,
не требующие специальной организации места и времени,
в них можно играть по дороге из сада, в транспорте,
в общем, между делом.*

[В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

СЕМЕЙКА

ЦЕЛЬ: Развитие навыка словоизменения, активизация словаря по теме.

ХОД ИГРЫ: Предложите ребенку назвать всю семью животных, например:

папа - ...*бык*, мама - ...*корова*,
ребенок - ...*теленочек*, детки -
...*телята*.

Так же можно называть семью козы, барана, гуся, утки, петуха, индюка , и т.д, на сколько хватит вашей фантазии и терпения.

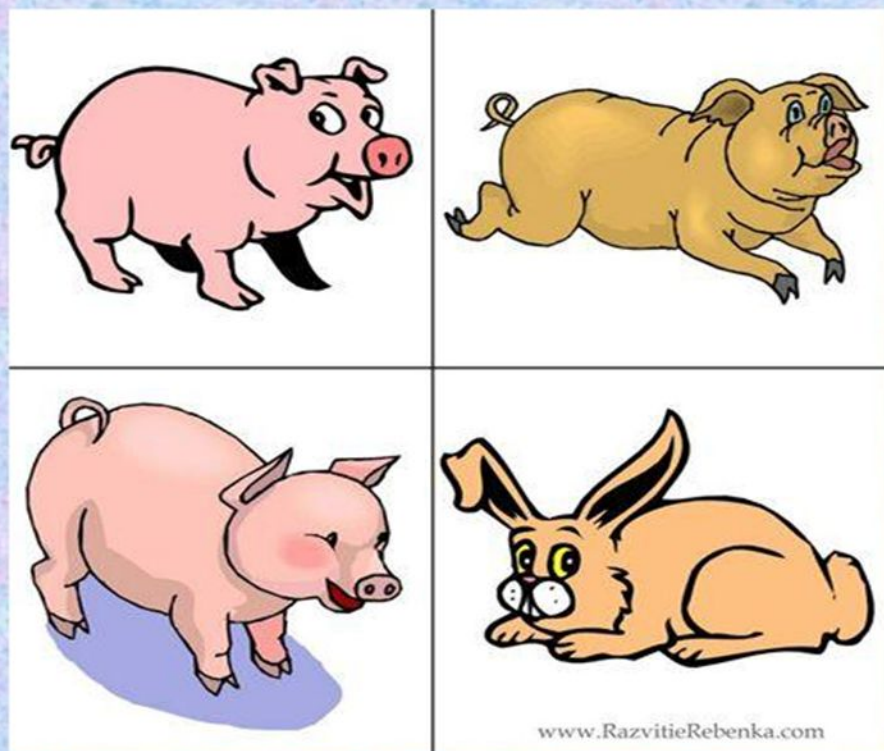


Давай поиграем

*Устраивайтесь поудобнее
с ребенком у компьютера
и играйте вместе*

[В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ



ЦЕЛЬ: Развитие мыслительных операций анализа, синтез, обобщения

ИНСТРУКЦИЯ:

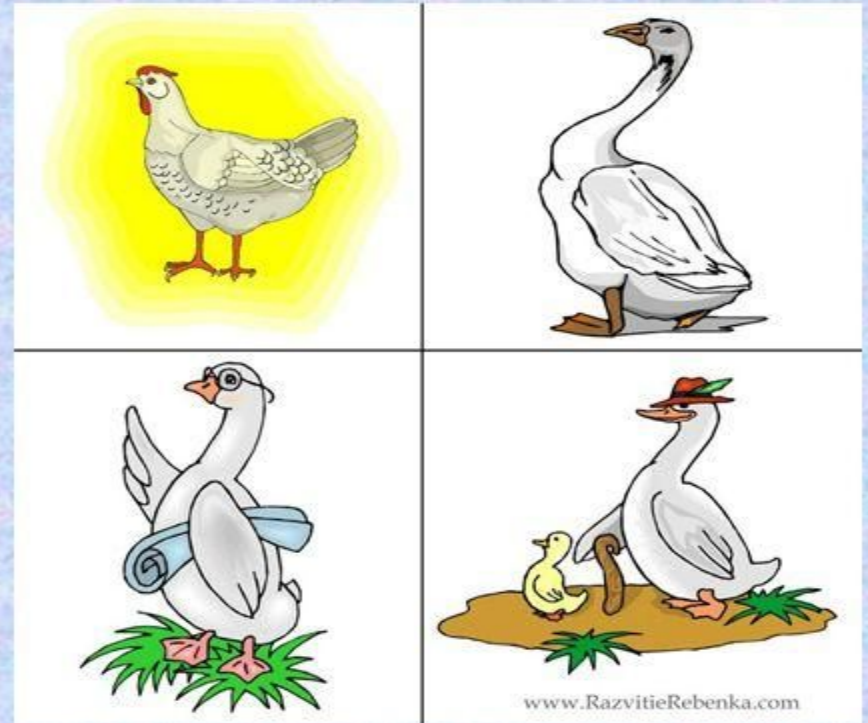
Внимательно рассмотри картинки. Назови (покажи) лишнюю картинку. Объясни свой выбор.

НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ*

ЦЕЛЬ: Развитие мыслительных операций анализа, синтез, обобщения

ИНСТРУКЦИЯ:

Внимательно рассмотри картинки. Назови (покажи) лишнюю картинку. Объясни свой выбор.



НАЗОВИ ПТИЦ



ЦЕЛЬ: Активизировать знания и активный словарь по теме.

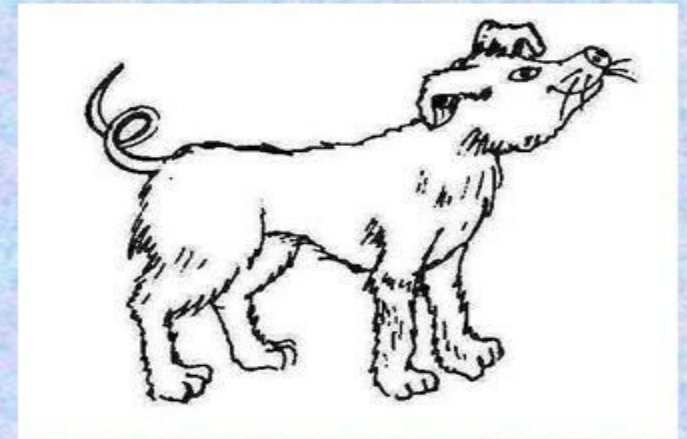
ИНСТРУКЦИЯ:

Внимательно рассмотри картинку. Назови всех птиц, изображенных на ней. Теперь постарайся назвать только домашних птиц.

ПУТАНИЦА

ЦЕЛЬ: Развитие критического мышления, логики, тренировка памяти, внимания, совершенствование речи.

ИНСТРУКЦИЯ: Внимательно рассмотрите вместе с ребенком каждую картинку. Попросите ребенка сказать, что перепутал художник.



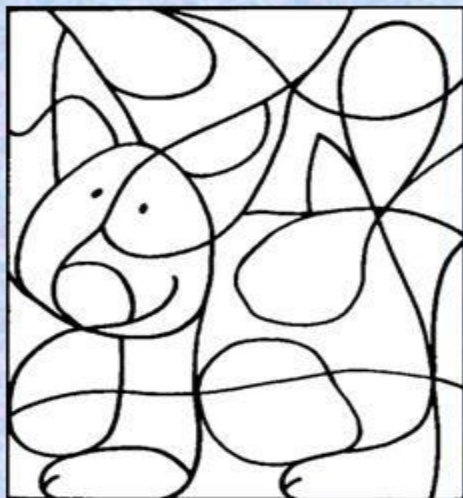
КТО НАРИСОВАН ? **

ЦЕЛЬ: Развитие переключаемости зрительного внимания

ИНСТРУКЦИЯ: Внимательно рассмотри картинку и скажи, кто на них нарисован.

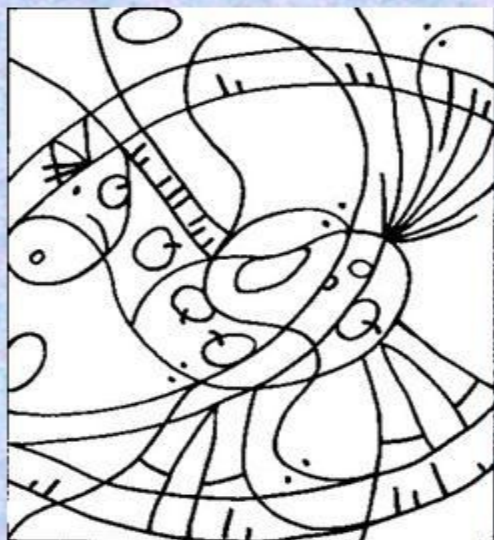


КТО НАРИСОВАН ? ***



ЦЕЛЬ: Развитие переключаемости зрительного внимания

ИНСТРУКЦИЯ: Внимательно рассмотри картинку и скажи, кто на них нарисован.



ЖИВЫЕ МЕХАНИЗМЫ***



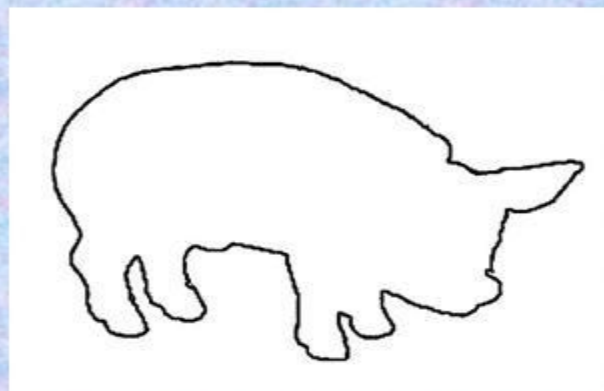
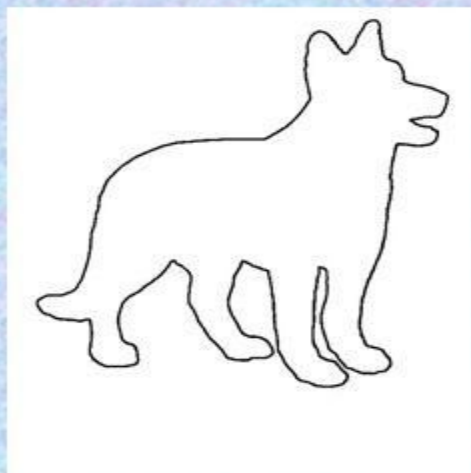
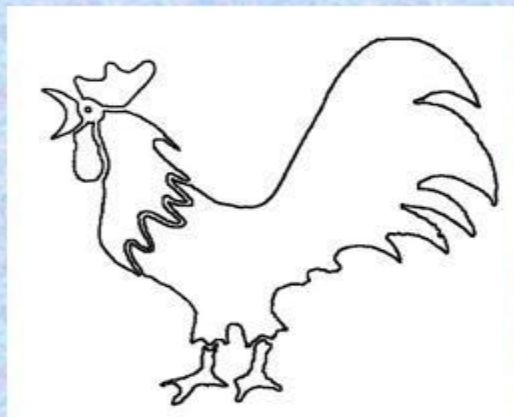
ЦЕЛЬ: Развитие логического мышления, активизация речи.

ИНСТРУКЦИЯ : Внимательно рассмотри картинку. Назови все, что на ней нарисовано. На рисунках — животные и машины (механизмы), которые заменяют работу этих животных.

Назови пары: животное и машину (механизм).

Например: *Лошадь – машина и т.д.*

ДАВАЙ ПОИЩЕМ



ЦЕЛЬ: Развитие и активизация зрительного внимания, целостного восприятия объекта, зрительной памяти

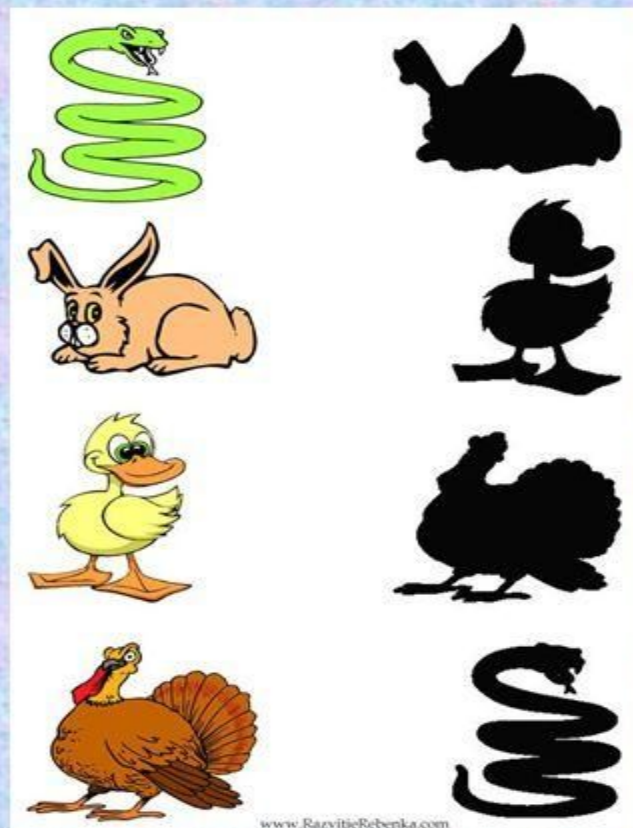
ИНСТРУКЦИЯ:

Внимательно рассмотри картинки. Как ты думаешь, кого хотел нарисовать художник?

ЧЬЯ ТЕНЬ?

ЦЕЛЬ: Развитие концентрации зрительного внимания

ИНСТРУКЦИЯ: Рассмотрите картинки. Кто на них изображен? Найди тень каждому животному. Скажи, которые из этих животных относятся к домашним животным и птицам.



ЧЬЯ ТЕНЬ? (Продолжение)



ЦЕЛЬ: Развитие концентрации зрительного внимания
ИНСТРУКЦИЯ: Рассмотрите картинки. Кто на них изображен? Найди тень каждому животному. Скажи, которые из этих животных относятся к домашним животным и птицам.

Для всей семьи

*Помещенные здесь задания потребуют
небольшой предварительной подготовки,
к которой можно подключить
всех членов семьи.*

[В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

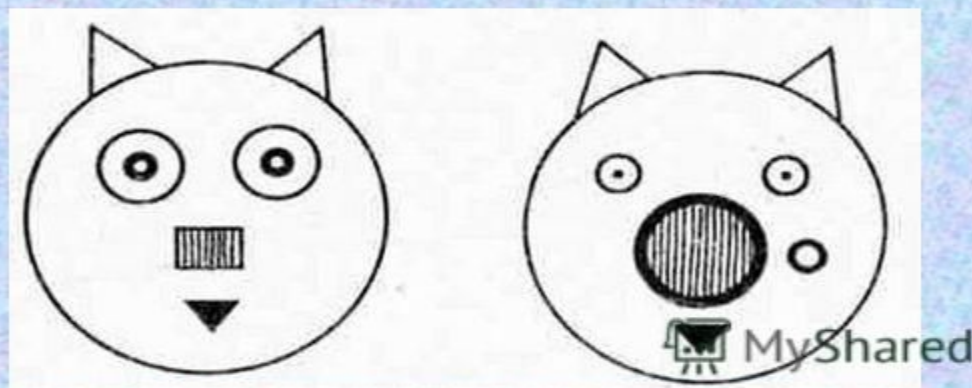
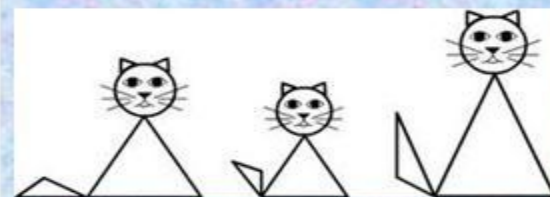
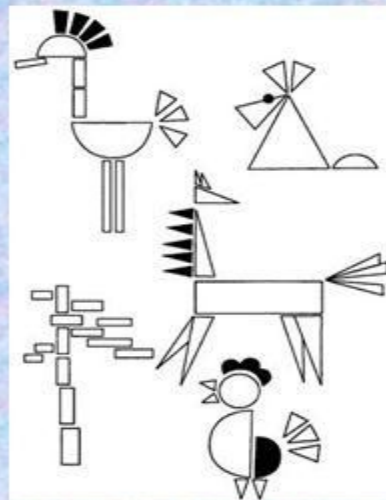
ЗАБАВНЫЕ ЗВЕРИ

ЗАДАЧИ: Развитие мелкой моторики, закрепление представлений о геометрических фигурах, развитие воображения

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ

РАБОТА: Вырежьте разноцветные геометрические фигуры.

ХОД ИГРЫ: Предложите ребенку собрать забавных зверей. А каких зверей придумает сам ребенок?



ПОПРОБУЙТЕ СДЕЛАТЬ ВМЕСТЕ



Литературная гостиная

В данном разделе размещен литературный материал по теме, загадки, пословицы, поговорки.

[В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

ЗАГАДКИ

ЦЕЛЬ: Развитие и активизация словаря, развитие логического мышления, чувства языка.

ИНСТРУКЦИЯ: Давай вместе попробуем отгадать загадки.

ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ЗАГАДКОЙ:

Прочитайте загадку.

Подождите немного, возможно ребенок догадается о чем идет речь, и тогда не нужно будет переходить к следующим этапам.

Если же и Вы не смогли разгадать загадку - нажмите мышкой в любом месте экрана, появится ответ. (ПОМНИТЕ – при повторном нажатии мышки появляется картинка-отгадка.)

Спросите, какие слова и выражения непонятные ребенку. Попытайтесь объяснить их смысл своими словами.

Возможно, что ребенок не скажет про возникшие трудности с пониманием («Мне все понятно»). В этом случае объясните те слова и выражения, которые трудны для ребенка на ваш взгляд.

Если ребенку все равно трудно, нажмите мышкой - появится картинка-отгадка. Назовите, что нарисовано. Прочитайте загадку еще раз вместе с отгадкой.

ПОХВАЛИТЕ РЕБЕНКА

ЗАГАДКИ



Не царь, а в короне,
Не всадник, а со шпорами,
Не будильник, а всех
будит.

(Петух)



Квохчет, квохчет,
Детей созывает,
Всех под крыло собирает.

(Курица)

ЗАГАДКИ

Вместо хвостика — крючок,
Вместо носа — пяточок.
Пятачок—дырявый,
А крючок - вертялый.

(Свинья)



Мычит: "Му-у-у",
— Кто это — не пойму!

(Корова)



Мягкие лапки, а в лапках — царапки.

(Кошка)



По горам, по долам
Ходит шуба да кафтан.

(Овца)



ЖИВОТНЫЕ В СКАЗКАХ



ЦЕЛЬ: Активизация словаря по теме, развитие памяти

ХОД ИГРЫ: Вспомните вместе с ребенком и назовите *стихи, сказки, рассказы, в которых героями были домашние животные или птицы* .

При нажатии кнопки мышки вы увидите некоторые подсказки



РЕКОМЕНДУЕМ ДЛЯ ЧТЕНИЯ ДЕТЯМ:

- «Три поросенка» , в переводе Сергея Михалкова.
- Э.Блантон «Знаменитый утенок Тим» (главы из книги), пер. с англ. Э. Паперной
- «Петушок и бобовое зернышко», обр. О.Капицы.
- Бр. Гримм. «Бременские музыканты», нем., пер.В.Введенского , под ред. С. Маршака
- Дж. Родари. «Собака, которая неумела лаять» (из книги «Сказки, у которых нет конца»)
- М.Пришвин «Ребята и утята»

Мы надеемся,
что Вы с пользой
и хорошим настроением провели
время со своим ребенком!