

## Спрягаем и склоняем..

Для игры Вам понадобятся фишки или другие предметы, с помощью которых можно подсчитывать очки. Играть в эту игру можно и вдвоем, и большим количеством.

Ведущий задаёт вопросы, Игроки по очереди отвечают и за каждый правильный ответ получают фишку. Например:

- Что можно купить? (платье, костюм, брюки)
- Что можно варить?
- Что можно читать?
- Чем можно рисовать?
- Чем можно писать?
- Что может летать?
- Чем можно кушать?
- Что может плавать? И т. д.



## Какое что бывает?

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету.

Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом) Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным?(коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?



В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

## Что снаружи, что внутри?

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри.

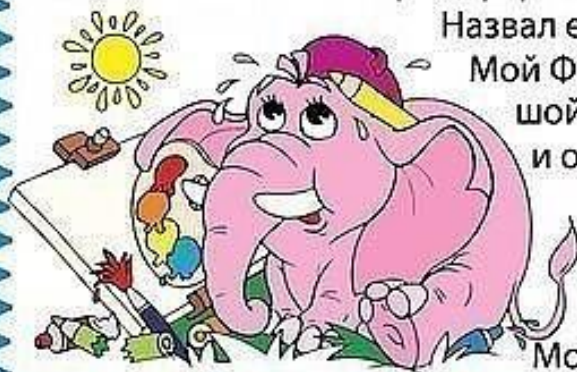
Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары



## Угадай, кто мой друг.

Для этой игры понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д. Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни. Например, ребенок выбрал картинку со слонем.



Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее.

Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь.

Можно изобразить походку животного.

## Отвечай быстро!

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п.

Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:

Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)

Высокий, прочный, кирпичный ... (дом)

Рыжая, пушистая, хитрая... (лиса)

Зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)



## Кто больше?

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например, мяч - круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый. Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная).

Задание детям :

1. Кто больше назовет свойства предмета.
2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.



## «Кто это?»

### Знакомимся с профессиями

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

1 вариант: Задаем вопросы : Кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе?

Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель?

Что делает шофер? Что делает маляр?

3 вариант. Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

4 вариант. «Кому что нужно?» Что нужно почтальону?

Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы?

Кому нужна иголка?



## Чем пахнет?

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный.

Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.



## Живое - неживое

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".

Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.



Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое  
самое большое? и т. п.