



## Играем вместе.

*Особенности умственного развития детей седьмого года жизни являются их возросшие способности к более углублённому анализу и синтезу: умения выделять как общие, так и индивидуальные признаки предметов и явлений, сравнивать их по различным признакам, делать обобщения, высказывать суждения, умозаключения. Шестилетние дети проявляют большой интерес к учению, желание учиться в школе.*

### Игры с предметами

#### Первоклассник

**Дидактическая задача.** Закреплять знание детей о том, что нужно первокласснику для учебы в школе; воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

**Игровое правило.** Собирать предметы по сигналу.

#### Что изменилось?

**Дидактическая задача.** Воспитывать у детей наблюдательность, умение замечать незначительные, малозаметные изменения, происшедшие с предметами; объяснять связно, что изменилось.

#### Для чего нужен предмет?

**Дидактическая задача.** Развивать у детей сообразительность, активность и самостоятельность мышления; закреплять знание детей о назначении предметов обихода, инструментов, орудий труда; воспитывать бережное отношение к ним.

**Игровые правила.** Рассказ ребенка о том, как можно один и тот же предмет использовать в разных случаях, обстоятельствах. Выигрывает тот, кто больше вспомнит вариантов применения одного и того же предмета.

**Игровые действия.** Поиск предметов, соревнование.

#### Кто потрудился?

**Дидактическая задача.** Расширять, уточнять знание детей о труде людей, воспитывать интерес к труду взрослых, уважение к ним.

**Игровое правило.** Группировать предметы по месту их производства: фабрика (завод) и колхоз (совхоз).

## Настольно – печатные игры

**От зернышка до булочки. Кем быть. Из чего и кем сделано? Кто быстрее?** (о видах спорта). **Умные машины.**

## Словесные игры

### Да – нет

**Дидактическая задача.** Учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.

**Игровое правило.** На вопросы водящего можно отвечать только словами «да» или «нет».

**Игровое действие.** Угадывание предмета посредством вопросов, даваемых в логической последовательности.

### Похож – не похож

**Дидактическая задача.** Учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

**Игровые правила.** Для сравнения предметов по представлению брать только два предмета; отмечать как признаки сходства, так и различия.

**Игровые действия.** Отгадывание, передача камешка тому игроку, кто должен назвать два предмета, отгадав их по описанию товарища.

### Отвечай быстро

**Дидактическая задача.** Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.

**Игровые правила.** Подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч обратно можно только, как сказал нужное слово.

**Игровые действия.** Бросание и ловля мяча.

### Придумай предложение

**Дидактическая задача.** Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

**Игровое правило.** Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

### Кто больше назовет действий?

**Дидактическая задача.** Учить детей соотносить действия людей с их профессией; активизировать словарь; воспитывать умение быстро думать.

**Игровые правила.** Называть только одно действие человека данной профессии. Если ребенок не может вспомнить, он ударяет мячом о пол, ловит его и затем бросает назад ведущему.

## **Скажи по-другому**

**Дидактическая задача.** Учить детей подбирать синоним – слово, близкое по значению.

**Игровые правила и игровые действия** те же, что и в предыдущей игре.

## **Не ошибись!**

**Дидактическая задача.** Развивать быстроту мышления, закреплять знания детей о том, что они делают в разное время суток.

**Игровые правила.** Получив в руки кубик, надо назвать одно какое – либо занятие, действие, которое делают в определенное время суток, затем, назвав любое время суток, передать кубик другому игроку.

## **Только на эту букву**

**Дидактическая задача.** Закреплять знания детей о букве и звуке; воспитывать слуховое внимание, быстроту реакции на слово.

**Игровые правила.** Называть слова только на ту букву, которую выбрал ведущий. Кто ошибется и скажет слово не на задуманную букву, платит фант, затем отыгрывает его в конце игры.

**Игровые действия.** При правильном ответе делать один хлопок в ладоши, при неправильном – поднять фант.

**Ход игры.** На вопрос ведущего находить и называть слово, которое начинается на выбранную букву.

## **Кто больше заметит небылиц?**

**Дидактическая задача.** Учить детей замечать небылицы, нелогичные ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Игровые правила.** Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

**Игровое действие.** Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл.)

Уважаемые родители играйте с детьми в дидактические игры. У ребят развиваются не только психические процессы: мышление, речь, память, произвольное внимание, - но и такие важные качества личности, как целеустремленность, сосредоточенность, умение подчинить свое поведение определенным правилам, и такие социальные чувства, как сопереживание, умение прийти на помощь, коллективизм, дружба.