

## Игры по направлениям познавательное и речевое развитие (6-7 лет)

- Игра найди букву.

Цель: закрепить знания букв, развивать у детей мышление, логику, внимание, закрепить визуально вид буквы.

Ход игры: перед ребенком лежат карточки - с выделенной буквой в середине карточки. Ребенок должен выбрать нужные буквы из всех написанных на карточке, чтоб получилось закрыть сразу все буквы камешками их на каждой карточке разное количество и расположены они в разброс.



- Игра повтори по образцу.

Задачи: развивать умение различать картинки, определять их цвет, размер, форму, расположение;

учить детей составлять изображения знакомых картинок по образцу;

развивать у детей пространственные представления: слева, справа, вверху, внизу, рядом;

закреплять ориентировку на листе; развивать моторику рук; развивать зрительное восприятие, внимание;

Пример игры:

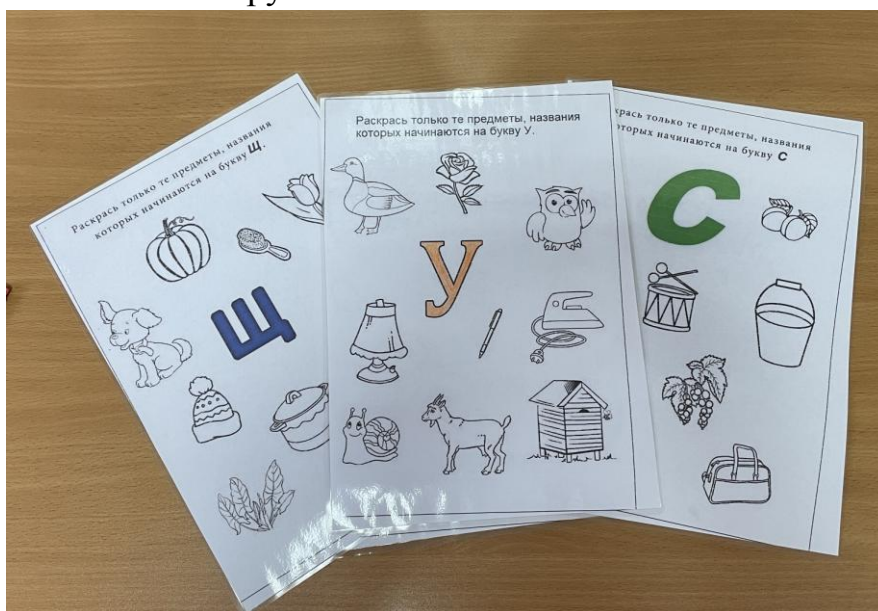
1. Цветными фломастерами на водной основе закрашивать нужные элементы, составляя картинку.

2. Цветным пластилином, отщипывая маленькую часть, скатать шарик и заполнить им нужные элементы картинки.

- Найди слова на нужную букву

Цель: закрепление знаний букв русского алфавита; развитие умения подбирать слова на нужную букву, а так же исключать слова не соответствующие заявленной букве.

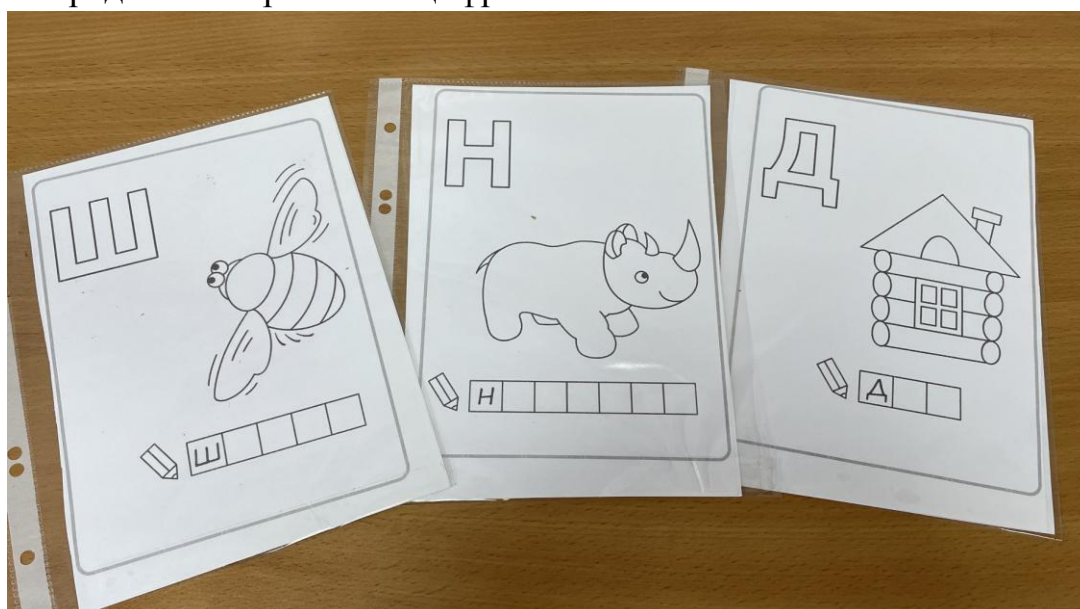
Пример игры: карточка или игровое поле лежит перед ребенком, центре написана буква вокруг картинки, ребенку нужно найти слова на нужную букву и раскрасить их или обвести кружком.



- Прописи цифры

Цель: научить детей распознавать цифры по внешним различиям, закрепить визуальные знания цифры, автоматизировать действия связанные с написанием цифры.

Пример игры: на поле с прописью расположены сама пропись и ассоциативные картинки для визуального запоминания цифры, так же соответствующие количество предметов для удобного счета. Ребенок может раскрасить карточку, посчитав предметы и прописать цифры.



- Графический диктант

Задачи:

- развивать ориентировку в пространстве на листе бумаги, умения внимательно слушать и точно выполнять указания воспитателя или товарища.
- учить проводить прямые линии определённой длины в заданном направлении;
- развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук;
- работать над развитием правильной четкой и связной речью;
- активизировать слуховое восприятие и память.

Пример игры:

1 вариант: Ребёнок самостоятельно повторяет изображение на карточке по образцу.

2 вариант: Воспитатель или 2 воспитанника один диктует, второй выполняет указания, направление и необходимое количество клеток для получения изображения.

