ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКА МОДЕЛИРОВАНИЯ

(формулирование замысла, задачи, ведущей к достижению цели).

1. Прочитать небольшой интересный для ребенка рассказ (лучше сказку), после прочтения попросить зарисовать его в виде комиксов. Ограничить минимальное и максимальное количество картинок для данного рассказа.

2. Выделяется какое-нибудь качество предмета, согласно этому качеству нужно подыскать как можно больше предметов.

Пример: Что может быть холодным? мягким? и т.д.

3. Можно использовать дидактическую игру «Чудесный мешочек», когда ребенок опускает руку в мешок, ощупывает предмет и пытается догадаться, что это за объект, называет его. Игра может быть проведена и иначе. Ребенок видит, какие объекты кладет в мешок воспитатель, а затем он должен найти в мешке тот предмет, который назовет воспитатель или дети.

4. При несформированности навыка моделирования дети затрудняются в конструировании из кубиков, палочек и т.п. Поэтому этим детям необходимо применять различные конструктивные игры, мозаику, разрезные картинки, кубики; на прогулках рекомендуется проводить совместное конструирование из снега и песка; развитию конструктивных способностей помогают и занятия аппликацией, лепкой на точно поставленную тему.

5. Дается пара слов, находящихся в определенной зависимости, и третье без пары. Надо к третьему слову подобрать такое, чтобы сохранилась зависимость как у первой пары. Пример: Земля – Небо, Огонь - …(Вода) и т.д.

6. Раздается лист с незаконченными изображениями и предлагается завершить замысел художника.

7. Попросить придумать волшебные свойства для обычных предметов.

“Если бы ручка была волшебной…” и т. д.

8. Дается любая приставка – супер, макси и т. д. И перечень предметов – лейка, майка и т. д. Поставить приставку к слову и описать его новое назначение.

9. Предлагается 3 ряда фигур по 3 фигуры в первом и втором ряду, и две фигуры в третьем. В первых 2-х рядах фигуры изменяются согласно какой-либо закономерности. Надо подобрать третью фигуру, из представленных ниже фигур, чтобы закономерность выполнялась.

10. Взрослый подбирает 6-7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т. д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить "зверек" и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой "зверек" прикасается к руке - отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКА ПЛАНИРОВАНИЯ.

1. На бланке переплетены контуры предметов, находящиеся в комнате. Кто быстрее обнаружит все предметы.

2. Учитель чертит в воздухе буквы, собирающиеся в слова. Задача – прочитать слова.

3. Перед упражнением разобрать – что значит сравнить предметы? Затем дать два предмета, понятия для сравнения, предложив сравнение вести в табличку из 2-х столбцов: Что общего? Что различного?

4. "Гвалт"

Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

Желательно, чтобы до того как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ НАВЫКА САМОКОНТРОЛЯ

1.Раздаются бланки с таблицами3:2, 3:3,4:4, 5:5 и т. д., затем предъявляются учителем такие же таблицы, в графах которых расположены точки в произвольном порядке. Надо запомнить расположение и воспроизвести его в своих таблицах.

2. Раздаются 2 таблицы, одна пустая, другая заполнена числами не по порядку. Надо в пустой таблице расставить числа по возрастанию и найти пропущенные числа. Кто быстрей. Например: 13, 4, 9, 3,18, 7, 6, 19, 12, 11, 5, 20.

3. Попросить сделать рисунок, а затем на обратной стороне описать его.

4. Из набора слов одно не подходит к остальным.

Метла, грабли, коньки, лопата, топор.

Можно придумать иной критерий для классификации. Пример:

Метла, грабли, коньки, лопата, топор. (Все выделенные слова оканчиваются на гласную).

5. В слове переставлены буквы в определенной закономерности, важно угадать закономерность перестановки и расшифровать остальные слова.

6. Дается предложение, где все слова написаны слитно. Надо как можно быстрее прочитать педложение.

7. Все дети встают в начерченные мелом круги – каждый в свой. Ведущий вкатывает в центр круга один за другим теннисные мячики. Детям сообщаются правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей. Смысл игры - установить рекорд по количеству мячей в круге.

8. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнить. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры.

Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хорошо все цифры, кроме одной, запрещенной, например, цифры "пять". Когда дети ее услышат, они должны будут хлопать в ладоши (или покружиться на месте).

9. Упражнение "Следи за своей речью".

В двадцатые годы прошлого столетия была очень популярна такая игра на внимание. Ведущий говорит: "Барыня купила туалет. В туалете 100 рублей, что хотите, то купите, "да" и "нет" не говорите, черное и белое не покупать". И начинает задавать каверзные вопросы, пытаясь "вырвать" у отвечающего запрещенные слова.

- Вы хотите купить черное платье?

- Я хочу купить зеленое платье.

- А разве зеленое вам к лицу?

- Мне просто нравится зеленый бархат.

- Это будет бальное платье?

- Бальное.

- Ваше зеленое платье должно быть длинным?

- Да(!).

Проигрыш. Надо было, например, сказать "Разумеется".

10. Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь киграющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: "Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь за партой?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но, не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной. Предположим, что запрещенной объявлена буква "А". Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" А спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня. Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" - ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры.

Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.

11. "Найди отличие".

Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается.

Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

12. "Говори!" (Лютова Е.К., Монина Г.Б.).

Цель: развитие умения контролировать импульсивные действия.

Скажите детям следующее. "Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду: "Говори!" Давайте потренируемся: "Какое сейчас время года?"

13. "Запрещенное движение" (Кружева Н.Л., 1997).

Цель: игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъем. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнять. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной, запрещенной, например, цифры "пять". Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

14. "Слушай хлопки" (Чистякова М.И., 1990).

Цель: тренировка внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу "аиста" (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу "лягушки" (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.