

Буквы вокруг меня

Цель: закрепить знания о буквах; научить концентрировать внимание; расширить словарный запас; помочь развить наблюдательность.

Попросите ребёнка оглядеться в комнате и назвать все предметы, которые окружают его, но только в алфавитном порядке.

Например: А – арбуз, Б – банка, В – вешалка, Г – гардины и т.д.

Картины

Цель: закрепление знаний о буквах, расширение словарного запаса; развитие зрительной памяти; ознакомление с художниками и картинами

Возьмите картину художника, который Вам нравится. Прочтите название картины и имя автора ребёнку. Попросите найти на картине все предметы на определённую букву. Допустим это картина И.Е.Репина «Не ждали». Пусть ребёнок найдёт все предметы на определённую букву П (пол, портрет, пальто, передник и т.д.)

Попросите его запомнить все слова на эту букву. Закройте картину и предложите ребёнку вспомнить все эти предметы.

Всё из «О»

Цель: закрепление знаний о буквах; развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики руки.

По сигналу ведущего дети начинают рисовать красивые буквы О (большие и маленькие). После того, как ведущий скажет «Стоп!», игроки прекращают рисовать, внимательно смотрят на свой рисунок, пытаются угадать, на что или на кого всё это похоже, дорисовывают и дают название своему произведению.

Угадай, чей голосок

Цель: развитие слуховой памяти, коммуникативных качеств

Водящий стоит в кругу с завязанными глазами. Дети движутся по кругу и поют: «Вот построили мы круг, повернёмся рядом вдруг, а как скажем: «скок, скок, скок! Угадай, чей голосок?» Слова «Скок, скок, скок!» произносит один из играющих, назначенный ведущим. Водящий должен угадать, кто произнёс слова. Если он угадает, становится в общий круг, а в центре круга становится тот, чей голосок угадали. Если нет – продолжает водить.

Только весёлые слова

Цель: расширение словарного запаса, ознакомление с окружающим миром, развитие наблюдательности и сосредоточенности

Играть лучше в кругу. Ведущий определяет тему. Нужно назвать по очереди, допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Воздушный шарик» и т.д., пока слова не иссякнут.

Можно сменить тему и назвать только зелёные слова, только круглые слова, колючие и т.д.