

**Практико – ориентированные формы работы с детьми 6 - 7 лет,
направленные на развитие интеллектуальных качеств**

Месяц	Неделя	Игровые упражнения	Источник
Сентябрь	1, 2 неделя	<p>Игра «Слова-накладки» <i>Цель: Развитие речевой активности, мышления, словотворчества</i> Слова-накладки имеет один общий компонент, который произносится один раз и является окончанием одного слова и началом другого. <i>Комар+марка= Комарка</i> <i>Зебра+ракушка= Зебракушка</i> <i>Дерево+воронв= Дереворона</i> <i>Зеркало+лопасть= Зеркалопасть</i> Дети по очереди придумывают слова-накладки, затем они выбирают самое мешное и самое оригинальное, объясняя, почему они так думают. После словотворчества можно предложить детям нарисовать какое-нибудь понравившееся слово-накладку.</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 214
	3, 4	<p>Игра «Отгадай число» <i>Цель: развитие мышления</i> Один из игроков загадывает число (от 1 до 16), а другие должны, задавая вопросы, отгадать его. Ответы на вопрос могут быть только односложными – «да» или «нет».</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 215
Октябрь	1, 2 неделя	<p>Игра «Арифметический мяч» <i>Цель: развитие мышления, внимания, навыков счета</i> Оборудование: большой мяч Дети бросают мяч один другому при этом называя число и какое-нибудь арифметическое действие (например: 3 плюс 5). Тот, кто ловит мяч, должен сказать ответ, назвать арифметическое действие и тут же бросить его следующему игроку (8 минус 1) и т.д. Если игрок ошибается при вычислении и дает неправильный ответ, то тот, кому он бросает мяч, не ловит его. Ошибшийся сам бежит за мячом и исправляет свою ошибку. К нему можно и применить какое-нибудь наказание. В начале игры взрослый сам может бросать мяч детям и называть арифметическое действие.</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 215
	3, 4	<p>Игра «Дотронься до...» <i>Цель: развитие внимания, быстроты реакции</i> Ведущий говорит: «Дотронься до ... (и называет какой-нибудь цвет)», - а затем дети должны как можно быстрее найти в одежде друг друга этот цвет и дотронуться до него. Тот, кто не успел, становится ведущим. Взрослый следит за тем, чтобы все дети принимали участие в игре.</p>	--/--/-- с. 231

		После того как дети найдут источник нужного цвета, взрослый командой «Замри!» оставляет их на одном месте и проверяет правильность выполнения задания.	
Ноябрь	1, 2 неделя	<p>Игра «Подбор прилагательных» <i>Цель: развитие речи и мышления</i> Оборудование: игрушки или картинки с изображением предметов. Ведущий показывает игрушку (называет слово), а играющие называют признаки, характерные для этого предмета. Выигрывает тот, кто придумает больше слов. Кукла: красивая, новая, пластмассовая, любимая, веселая, смеющаяся, интересная и т.д. Игру лучше проводить в высоком темпе, иначе интерес детей будет низким. Можно усложнить задачу, если предложить детям описывать только какую-то деталь предмета (например одежду куклы, ствол дерева и т.д.)</p>	--/--/-- с. 245
	3, 4	<p>Игра «Группировка слов» <i>Цель: развитие слухового восприятия, мышления, памяти</i> Взрослый предлагает детям составить группы из слов, например: ветка, тигр, пестик, воробей, тычинка, соловей, лист, волк, ствол, попугай, соцветие, лиса. Эти слова можно объединить в группы: 1. птицы: воробей, соловей, попугай 2. животные: тигр, волк, лиса 3. части растения: ветка, пестик, тычинка, лист, ствол, соцветие 4. имеющие пеструю окраску: лист, попугай, тигр, соцветие. И т.д. Игра может не получиться сразу, поэтому для облегчения задачи можно сократить или количество слов, или количество групп.</p>	--\--\-- с. 255
Декабрь	1, 2 неделя	<p>Игра «Я знаю ...» <i>Цель: развитие ловкости движений, развитие мышления</i> Оборудование: мяч Ребенок бьет мяч о землю (пол) рукой, на каждый удар произнося: «Я знаю пять... (цветов, городов, стран, растений и т.д.)», - перечисляя названное. Если ребенок ошибается или уронит мяч, очередь переходит к другому игроку. Усложнить игру можно, если бить мяч не ладошкой, а ребром ладони, тыльной стороной руки и т.д. Можно также усложнить игру, если к заданию добавить условие: пройти такое-то расстояние, пока называешь предметы.</p>	--\--\-- с. 282
	3, 4	Игра «Что происходит?»	

		<p><i>Цель: развитие слухового восприятия, воображения, мышления</i></p> <p>Две группы детей.</p> <p>Две команды садятся. Одна команда загадывает что-нибудь, а вторая должна угадать, загаданное по тем звукам, которые дети издают. Например, можно озвучить шум прибоа, табун лошадей, ферму и т.д.</p> <p>Побеждает команда, которая придумает самую необычную «озвучалку». Взрослый может помогать как одной команде, так и другой в подборе подходящих звуков или загадывании чего-либо.</p>	-- \-- \-- с. 293
Январь	1, 2 неделя	<p>Игра «Что бывает?»</p> <p><i>Цель: развитие речи и мышления</i></p> <p>Ведущий придумывает прилагательное, а задача играющих – назвать как можно больше существительных, обладающих этим признаком.</p> <p>Радостный: человек, праздник, случай, день и т.д.</p> <p>Красный: арбуз, помидор, мак, роза, нос, и т.д.</p> <p>В игре может использоваться мячик, тогда игра будет проходить веселее, так как вносится эффект неожиданности. Дети должны располагаться в кругу, ведущий называет исходное прилагательное и затем бросает мяч кому-то из детей. Поймавший называет слово и бросает мяч другому ребенку и т.д. таким образом, участники концентрируются на игре.</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 246
	3, 4	<p>Игра «Слова-накладки»</p> <p><i>Цель: Развитие речевой активности, мышления, словотворчества</i></p> <p>Слова-накладки имеет один общий компонент, который произносится один раз и является окончанием одного слова и началом другого.</p> <p><i>Комар+марка= Комарка</i> <i>Зебра+ракушка= Зебракушка</i> <i>Дерево+воронв= Дереворона</i> <i>Зеркало+лопасть= Зеркалопасть</i></p> <p>Дети по очереди придумывают слова-накладки, затем они выбирают самое мешное и самое оригинальное, объясняя, почему они так думают.</p> <p>После словотворчества можно предложить детям нарисовать какое-нибудь понравившееся слово-накладку.</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 214
Февраль	1, 2 неделя	<p>Игра «Отгадай число»</p> <p><i>Цель: развитие мышления</i></p> <p>Один из игроков загадывает число (от 1 до 16), а другие должны, задавая вопросы, отгадать его. Ответы на вопрос могут быть только односложными – «да» или «нет».</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 215

	3, 4	<p>Игра «Арифметический мяч» <i>Цель: развитие мышления, внимания, навыков счета</i> Оборудование: большой мяч Дети бросают мяч один другому при этом называя число и какое-нибудь арифметическое действие (например: 3 плюс 5). Тот, кто ловит мяч, должен сказать ответ, назвать арифметическое действие и тут же бросить его следующему игроку (8 минус 1) и т.д. Если игрок ошибается при вычислении и дает неправильный ответ, то тот, кому он бросает мяч, не ловит его. Ошибшийся сам бежит за мячом и исправляет свою ошибку. К нему можно и применить какое-нибудь наказание. В начале игры взрослый сам может бросать мяч детям и называть арифметическое действие.</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 215
Март	1, 2 неделя	<p>Игра «Дотронься до...» <i>Цель: развитие внимания, быстроты реакции</i> Ведущий говорит: «Дотронься до ... (и называет какой-нибудь цвет)», - а затем дети должны как можно быстрее найти в одежде друг друга этот цвет и дотронуться до него. Тот, кто не успел, становится ведущим. Взрослый следит за тем, чтобы все дети принимали участие в игре. После того как дети найдут источник нужного цвета, взрослый командой «Замри!» оставляет их на одном месте и проверяет правильность выполнения задания.</p>	--/--/-- с. 231
	3, 4	<p>Игра «Подбор прилагательных» <i>Цель: развитие речи и мышления</i> Оборудование: игрушки или картинки с изображением предметов. Ведущий показывает игрушку (называет слово), а играющие называют признаки, характерные для этого предмета. Выигрывает тот, кто придумает больше слов. Кукла: красивая, новая, пластмассовая, любимая, веселая, смеющаяся, интересная и т.д. Игру лучше проводить в высоком темпе, иначе интерес детей будет низким. Можно усложнить задачу, если предложить детям описывать только какую-то деталь предмета (например одежду куклы, ствол дерева и т.д.)</p>	--/--/-- с. 245
Апрель	1, 2 неделя	<p>Игра «Группировка слов» <i>Цель: развитие слухового восприятия, мышления, памяти</i> Взрослый предлагает детям составить группы из слов, например: ветка, тигр, пестик, воробей, тычинка, соловей, лист, волк, ствол, попугай, соцветие, лиса.</p>	--/--/-- с. 255

		<p>Эти слова можно объединить в группы:</p> <ol style="list-style-type: none"> птицы: воробей, соловей, попугай животные: тигр, волк, лиса части растения: ветка, пестик, тычинка, лист, ствол, соцветие имеющие пеструю окраску: лист, попугай, тигр, соцветие. <p>И т.д.</p> <p>Игра может не получиться сразу, поэтому для облегчения задачи можно сократить или количество слов, или количество групп.</p>	
	3, 4	<p>Игра «Я знаю ...»</p> <p><i>Цель: развитие ловкости движений, развитие мышления</i></p> <p>Оборудование: мяч</p> <p>Ребенок бьет мяч о землю (пол) рукой, на каждый удар произнося: «Я знаю пять... (цветов, городов, стран, растений и т.д.)», - перечисляя названное. Если ребенок ошибается или уронит мяч, очередь переходит к другому игроку.</p> <p>Усложнить игру можно, если бить мяч не ладонью, а ребром ладони, тыльной стороной руки и т.д. Можно также усложнить игру, если к заданию добавить условие: пройти такое-то расстояние, пока называешь предметы.</p>	-- -- -- с. 282
Май	1, 2 неделя	<p>Игра «Что происходит?»</p> <p><i>Цель: развитие слухового восприятия, воображения, мышления</i></p> <p>Две группы детей.</p> <p>Две команды садятся. Одна команда загадывает что-нибудь, а вторая должна угадать, загаданное по тем звукам, которые дети издадут. Например, можно озвучить шум прибора, табун лошадей, ферму и т.д.</p> <p>Побеждает команда, которая придумает самую необычную «озвучалку». Взрослый может помогать как одной команде, так и другой в подборе подходящих звуков или загадывании чего-либо.</p>	-- -- -- с. 293
	3, 4	<p>Игра «Что бывает?»</p> <p><i>Цель: развитие речи и мышления</i></p> <p>Ведущий придумывает прилагательное, а задача играющих – назвать как можно больше существительных, обладающих этим признаком.</p> <p>Радостный: человек, праздник, случай, день и т.д.</p> <p>Красный: арбуз, помидор, мак, роза, нос, и т.д.</p> <p>В игре может использоваться мячик, тогда игра будет проходить веселее, так как вносится эффект неожиданности. Дети должны располагаться в кругу, ведущий называет исходное прилагательное и затем</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 246

		бросает мяч кому-то из детей. Поймавший называет слово и бросает мяч другому ребенку и т.д. таким образом, участники концентрируются на игре.	
--	--	---	--