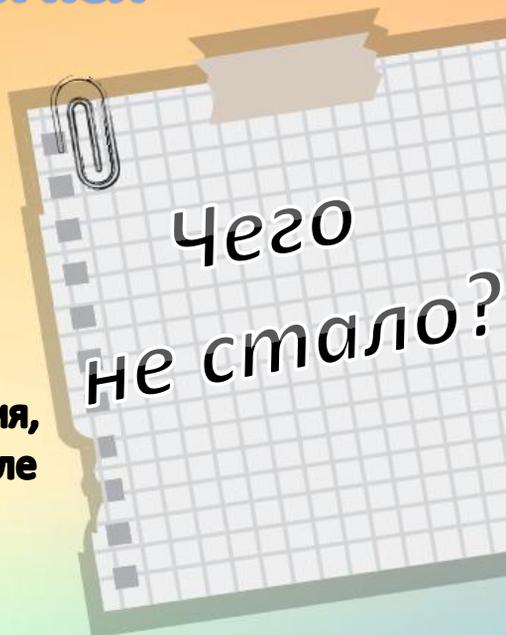




Интерактивный пол

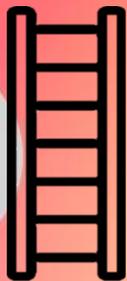


Цель:

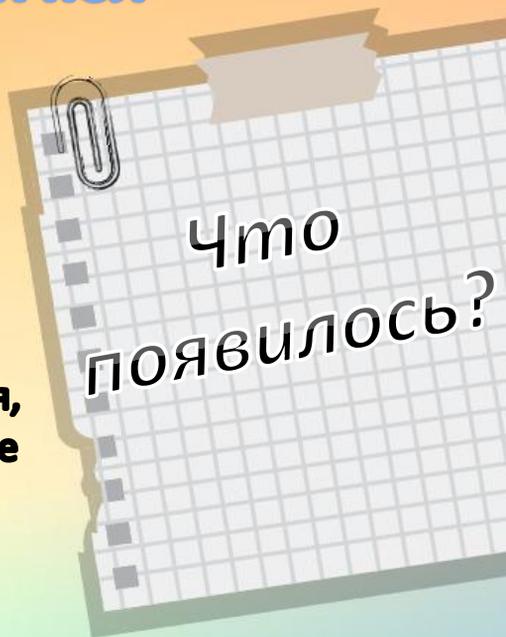
учить детей замечать изменения, произошедшие на игровом поле

Правила игры:

предложить детям внимательно рассмотреть и запомнить все предметы на игровом поле. После дети закрывают глаза, а один предмет закрывается (убирается). Дети должны заметить изменения и назвать их.



Интерактивный пол

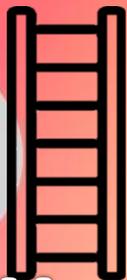


Цель:

учить детей замечать изменения, произошедшие на игровом поле

Правила игры:

предложить детям внимательно рассмотреть и запомнить все предметы на игровом поле. После дети закрывают глаза, а 1-2 предмета меняются местами или добавляются. Дети должны заметить изменения и назвать их.



Интерактивный пол

Цель:

учить детей делать логические выводы, развивать логическое мышление, внимание



Правила игры:

Необходимо в каждом ряду определить наиболее существенный признак, общий для всех объектов, кроме одного. Играющие по очереди прыгают в квадраты с изображением лишнего объекта, поднимают карточку и объясняют свой выбор.

Рекомендации. Игру можно использовать для закрепления у детей обобщающих понятий.



Интерактивный пол

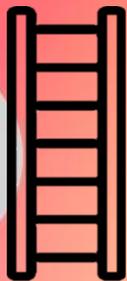


Цель:

дети учатся различать геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал) и основные цвета (желтый, красный, синий, зеленый); соблюдать последовательность цветных фигур по предложенному образцу в различных вариациях.

Правила игры:

Дети должны выбрать карточку, внимательно рассмотреть нарисованный на ней ряд фигур и продолжить его, используя раздаточный материал. В ходе игры нужно обязательно называть геометрическую фигуру и цвет.



Интерактивный пол



Цель:

дети учатся различать время года и раскладывать в определенной последовательности по предложенному образцу в различных вариациях.

Правила игры:

Дети должны выбрать карточку, внимательно рассмотреть время года, назвать его и положить в соответствующую ячейку, используя раздаточный материал. В ходе игры нужно обязательно называть время года.

Интерактивный пол



Цель:

формирование умения
составлять предложения
с определенными словами

Правила игры:

Играем в парах. Первый игрок в паре называет два любых предмета на игровом поле, а второй должен составить предложение с этими словами.

Интерактивный пол



Этажи

Цель:

формирование и закрепление
навыка слогового деления слов,
развитие логического и
пространственного мышления,
внимания, автоматизация звука

Правила игры:

перед детьми игровое поле **КВАДРАТЫ**,
где нижний ряд – это первый этаж,
средний ряд - второй этаж, верхний ряд – это третий
этаж.

В мешочке картинки по определенной
лексической теме. Дети берут карточку из мешочка,
самостоятельно делят слово на слоги,
считают их и заселяют картинку на соответствующий
этаж (1слог – 1этаж, 2 слога – 2этаж, 3 слога – 3этаж)

Интерактивный пол



Цель:

развитие логического и пространственного мышления, внимания, памяти

Правила игры:

Рассортировать детали по цвету, рассортировать четные и нечетные цифры, рассортировать гласные и согласные буквы и т. д.

Рекомендации. Способствует закреплению названий геометрических фигур, букв и цифр и др. в зависимости от наполняемости дидактическим материалом (картинки с изображениями), которые можно подбирать в соответствии с интересом детей или тематическим планированием.

Интерактивный пол



Весёлые
точки

Цель:

развитие логического
и пространственного мышления,
внимания, памяти

Правила игры:

Дети берут карточку, запоминают
расположение точек и самостоятельно расставляют
крышечки так, как запомнили. Возможна игра в парах.

Интерактивный пол



Волшебная
палочка

Цель:

Согласование прилагательных с существительными женского, мужского и среднего рода

Правила игры:

Ребенок выбирает любого цвета волшебную палочку, задевает ею карточки на игровом поле и четко проговаривает, каким цветом он окрасил предмет на картинке. Можно предложить окрасить в соответствующие цвета предметы, находящиеся в группе.

Интерактивный пол



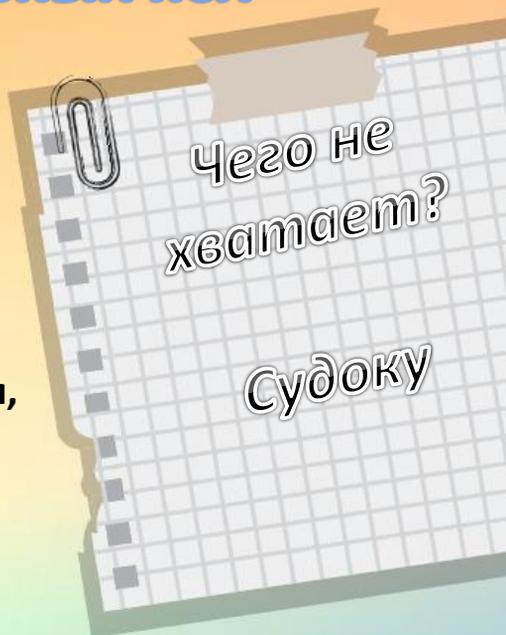
Цель:

Развитие фонематического слуха,
Умения находить слова на
определенный звук.

Правила игры:

Ведущий называет определенный звук, а задача участников найти на поле предмет, в названии которого есть этот звук.

Интерактивный пол



Цель:

развитие логического
и пространственного мышления,
внимания, памяти

Правила игры:

Часть квадратов на игровом поле заполнены карточками с изображением объектов, часть – пустые. Необходимо в каждом ряду закрыть пустой квадрат, подобрав недостающую картинку. Играющие дети по очереди подходят к пустому квадрату и заполняют его, подобрав недостающую картинку. Затем предлагаем им прошагать по квадратам с таким же изображением.

Интерактивный пол



Цель:

Задание направлено на развитие пространственного мышления, внимания и воображения. Можно заменить комара и перемещать по игровому полю игрушку, которую выберут дети

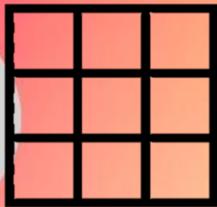
Правила игры:

В центре игрового поля лежит картина с изображением. Ведущий объясняет играющим, что перемещение комара с одного квадрата на другой происходит посредством подачи ему команд «вправо», «влево», «вверх», «вниз».

1 уровень сложности: игрок перемещает карточку с изображением комара или сам выступает в роли «комара» и шагает по игровому полю, слушая команды от ведущего. Как только комар вылетает за пределы поля, необходимо сказать «Поймал».

2 уровень сложности: комар становится невидимым, и игрок передвигает воображаемого комара по игровому полю.

Интерактивный пол



Цель:

Игра помогает развивать внимание, воображение, память, закрепляет знания об особенностях тех или иных объектов окружающего мира.

Правила игры:

Часть квадратов на игровом поле заполнены карточками с изображением объектов, часть – пустые. Необходимо в каждом ряду закрыть пустой квадрат, подобрав недостающую картинку. Играющие дети по очереди подходят к пустому квадрату и заполняют его, подобрав недостающую картинку. Затем предлагаем им прошагать по квадратам с таким же изображением.

Интерактивный пол



Цель:

развивать воображение, умение анализировать, сопоставлять, работать со схемой, закреплять представления детей о геометрических фигурах.

Формировать умение группировать их по различным признакам.

Развивать зрительно-моторную координацию.

Правила игры:

Часть квадратов на игровом поле заполнены карточками с изображением объектов, часть – пустые. Необходимо в каждом ряду закрыть пустой квадрат, подобрав недостающую картинку. Играющие дети по очереди подходят к пустому квадрату и заполняют его, подобрав недостающую картинку. Затем предлагаем им прошагать по квадратам с таким же изображением.

Интерактивный пол



Зоопарк

Цель:

закрепление лексической темы «животные жарких стран» (хищные и травоядные); формирование умения проводить слоговой анализ слова

Правила игры:

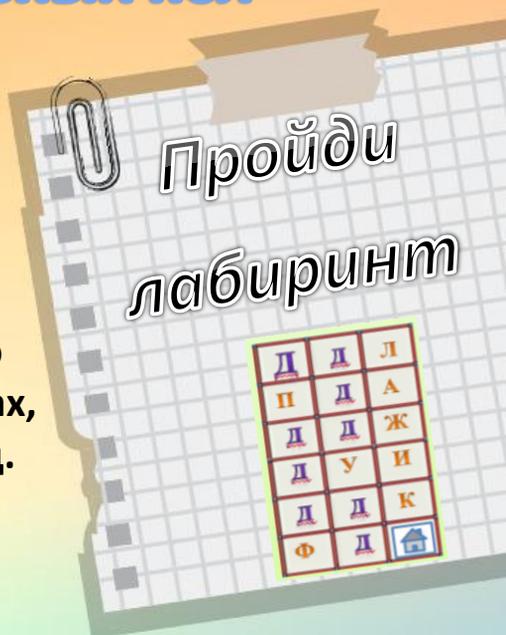
из мешочка достаем карточку с картинкой по определенной лексической теме (например, животные жарких стран). Называем правильно животное, делим слово на слоги и называем количество слогов. Далее, если животное травоядное, то мы заселяем его в вольер, расположенный на правой стороне поля, если животное хищное, то заселяем в вольеры с левой стороны.

Интерактивный пол



Цель:

развитие внимания, мышления.
Предложенный маршрут можно
пройти, пропрыгать на двух ногах,
на одной ноге, на носочках и т. д.



Правила игры:

В квадратах на игровом поле разложены карточки с изображением задуманных символов (в нашем случае – буквы). Необходимо пройти по дорожке из одинаковых символов и найти выход. Игроки по очереди проходят лабиринт.

Рекомендации. В данном игровом упражнении можно использовать буквенные символы, цифровые, а также различные изображения.

Интерактивный пол



Цель:

Игра повышает уровень сплоченности детей, доверия, умения работать в паре, развивает внимание, память и умение ориентироваться в пространстве.



Правила игры:

Для игры понадобятся игровое поле и карточки, на которых изображены следы соответствующего цвета.

Все играющие делятся на пары. Затем каждая пара по очереди подходит к карточкам, которые лежат изображениями вниз, выбирают одну карточку и переворачивают её. Следующим этапом пары по очереди пропрыгивают игровое поле, но не наступают на следы того цвета, который вытянули ранее. Можно следующим этапом вытягивать по две карточки со следами и тогда при перемещении по игровому полю не наступать на следы уже двух цветов, которые вытянули.