

ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ «ПРОФЕССИИ»

Тематический комплект «Профессии» ориентирован на работу с детьми 4-7 лет, в том числе с ОВЗ, и направлен на развитие высших психических функций в рамках лексической темы «Профессии».

МАТЕРИАЛ:

Карточки с изображением людей разных профессий (9 штук);

предметные карточки (45 штук);

карточки для игры добблер (31 штука),

карточки для игры «Сыщики» (6 штук);

карточки для игры «Зоркий глаз» (16 штук);

Игровое поле для игры «Внимательные глазки» (1 штука).

ОПИСАНИЕ ИГР:

ИГРА «КОМУ ПРИНАДЛЕЖИТ ПРЕДМЕТ?»

Цель: развитие логического мышления, формирование представлений у ребёнка о предметах необходимых для людей определённой профессии, развитие памяти, внимания.

Описание: В эту игру можно играть в нескольких вариантах.

Вариант 1. Карточки с предметами необходимо разложить на столе лицевой стороной вверх. Карточки с изображением людей разных профессий кладутся перед ребёнком стопкой лицевой стороной вниз. Ребёнок по очереди открывает карточки и выбирает среди карточек с предметами те на которых изображены предметы, принадлежащие этому представителю профессии.

Вариант 2. Карточки с предметами необходимо разложить на столе лицевой стороной вниз. Каждый ребёнок получает карточку с изображением человека, представляющего определённую профессию. Дети по очереди открывают карточки с предметами и если открытый ребёнком предмет принадлежит представителю той профессии, которая изображены на карте ребёнка, то ребёнок забирает карточку себе. Если нет, то возвращает карточку на место. Задача детей как можно быстрее собрать свои карточки.

Вариант 3. Играем по принципу мемори. Карточки с изображением людей

разных профессий выкладываются в 1 ряд. В нижний ряд кладут по одному предмету, принадлежащему эти людям. Затем все карточки переворачиваются. После этого дети по очереди открывают одновременно по 2 карточки и если они образовали пару, то ребёнок забирает их себе и делает ещё один ход. Если нет, то возвращает карточки на место и ход переходит к следующему игроку.

ИГРА ДОББЛЬ

Цель: развитие внимания, наблюдательности, быстроты реакции. Описание: В эту игру можно играть в несколько вариантов.

Вариант 1 «Башня». Каждый участник получает по одной карточке и в закрытую кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой стороной вверх. Игроки одновременно открывают свои карточки и стараются как можно быстрее найти совпадение между своей карточкой и той, что в центре. Тот, кто справится первым, забирает центральную карточку себе, открывая таким образом новую. После этого действия повторяются. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

Вариант 2 «Колодец». Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым первым избавиться от своих карт, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками.

Вариант 3 «Горячая картошка». Игра идет раундами. Каждый раз участникам раздается по одной карте. Одновременно они открывают свои карточки и на скорость ищут совпадения между ними. Кто находит их первым, кладет свою карту поверх карты соперника. Тот, кому по итогам раунда все скинули карточки, оставляет их себе. Начинается новый тур. Побеждает игрок, накопивший меньше всех штрафных карточек.

Вариант 4 «Подарочек». Вся механика такая же, как и в игра «Башня» за одним исключением: игроки ищут совпадения между центральной и карточкой другого участника. Отыскав повторяющийся элемент быстрее всех, ребенок «подкидывает подарочек» сопернику, складывая в его колоду центральный образец. Победителем становится тот, у кого в конце игры накопится меньше карточек.

Вариант 5 «Собери их всех». На стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз), в центре формируется колода. По команде все карточки одновременно открываются. Цель – собрать больше всех карточек,

находя совпадения между центральной и любой другой из них. Р.С. Когда ребёнок впервые играет в эту игру, то рекомендуется исключить соревновательный момент. При этом правила игры остаются те же, но поиск совпадений будет происходить не на скорость, а в привычном для ребёнка темпе.

ИГРА «СЫЩИКИ»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, памяти, мышления. Описание игры: В эту игру можно играть в несколько вариантов.

Вариант 1 «Кто пропал?» Карточки кладутся стопкой, так, чтобы сверху были нарисованы 4 человека. Ребёнку предлагается внимательно рассмотреть их, затем карточка переворачивается, и задача ребёнка определить кто пропал.

Вариант 2 «Кто появился?» Карточки кладутся стопкой, так, чтобы сверху были нарисованы 3 человека. Ребёнку предлагается внимательно рассмотреть их, затем карточка переворачивается, и задача ребёнка определить кто появился.

Вариант 3 «Запоминай-ка». Ребёнку показывается любая карточка. Предъявлять можно любую сторону. От того какую сторону предъявлять ребёнку зависит от уровня его развития и возраста. Задача ребёнка запомнить кто там нарисован и найти их среди предметных карточек по памяти.

ИГРА «ЗОРКИЙ ГЛАЗ»

Цель: тренировка зрительных анализаторов, развитие внимания, быстроты реакции.

Описание: Карточки с изображением наложенных друг на друга предметов кладутся на стол лицевой стороной вниз, а предметные карточки кладутся перед ребёнком лицевой стороной вверх. Ребёнок по очереди открывает карточки с изображением предметов, наложенных друг на друга и находит их среди предметных карточек.

ИГРА «ВНИМАТЕЛЬНЫЕ ГЛАЗКИ»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, быстроты реакции.

Описание: Игровое поле кладётся в центр круга лицевой стороной вверх. Предметные картинки раскладываются по кругу лицевой стороной вниз. Дети по очереди открывают предметную картинку, и их задача как можно

быстрее остальных поставить свой пальчик на такую же картинку на игровом поле. Тот, кто сделает это первым забирает предметную картинку себе. Выигрывает тот, кто соберёт больше всего предметных картинок. Вместо пальчика можно использовать фишечки, камушки, пуговицы и т.д. Тогда задача ребёнка будет как можно быстрее закрыть нужную картинку.

ИГРА «ЧТО ЛИШНЕЕ?»

Цель: развитие логического мышления.

Описание: Психолог кладёт перед ребёнком по 3 или 4 карточки. Карточки подбираются таким образом, чтобы одна из них была лишняя. Задача ребёнка найти эти лишние картинки и объяснить почему.