

Игра «СОТЫ»

Цель: упражнять в назывании объектов рукотворного и нерукотворного мира в соответствии с заданной классификационной группой.

Ход игры

Ведущий начинает рассказывать сказку: «Гуляли предметы по лесу и заблудились. Темно, страшно, пошел дождь. Вышли они на опушку, и увидели вдруг пчелиные соты. На встречу вылетает к ним пчелка-часовой. Попросились скитальцы на ночлег : « Мы устали. Ночь пришла. На ночлег пусти , пчела».А пчеле не хочется их пускать. Решила она хитростью не пустить их:

1 вариант . « Под дождем лететь не буду, в соты я пушу посуду.»Дети раскладывают в соты карточки с посудой.

2 вариант. Дети придумывают себе образ в соответствии с названным классом.

3.вариант.Дети подбирают себе в соты картинку в соответствии с заданным признаком.

4 вариант. Пчела- ведущая показывает 1 или несколько карточек – признаков, дети ставят в сотах объект, который им соответствует.

«Не теряйте вы надежду, в гости я пушу одежду».

«Холод, грех вас здесь держать. Кто умеет рисовать?».

«Заходите все игрушки для моей дочурки