

ТИПОВИ ИГРИ



ТИПОВА ИГРА 1

Вярно-невярно

Задачи/дейности: Проверка истинността на изказването. Извършване на движения	Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Съществително-глаголни словосъчетания Граматика Свързана реч и литература Звукова култура
Материали: Няма.	
Подготовка: Няма.	
Описание на играта: Децата сядат около маса или на столове в кръг. При старт на играта децата поставят ръце на коленете. П казва изречения. Ако децата преценят, че изречението е правилно, пляскат с ръце, а ако преценят, че е грешно, вдигат ръцете си във въздуха. Децата поставят ръце на коленете. П: <i>Бананът е жълт.</i> (Децата пляскат с ръце.) П: <i>Ябълката е синя.</i> (Децата вдигат ръце във въздуха.) Играта може да се използва за актуализиране на лексика от различни теми, например: „Хранене“ – <i>крушата е жълта/лилава, динята е зелена/синя</i> ; „Животни“ – <i>рибите плуват, птиците летят</i> и т.н. П трябва да подготви изреченията предварително.	

ТИПОВА ИГРА 2

Какво е, какво е, какво е... това

Задачи/дейности: Назоваване на обекти	Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле
Материали: обекти, според лексиката, която трябва да се усвои	
Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.	Граматика Нечленувани форми на същ. имена Конструкция <i>Това е...</i> Свързана реч и литература Звукова култура
Описание на играта: Обектите са разположени в стаята. П върви с куклата Мими в стаята и пита: <i>Какво е, какво е, какво е... това?</i> Мими посочва един от обектите, който е по-отдалечен от нея (за да има момент на изненада за децата), а децата го назовават.	

ТИПОВА ИГРА 3

Танцувай и спри 1

<p>Задачи/дейности: Разпознаване на обекти. Извършване на движения</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Съществителни имена</p> <p>Граматика Нечленувани и членувани форми на същ. и прил. имена Съгласуване по модела: нечлен. (член.) прил. + същ. име</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: различни обекти или картинки, диск с музика, музикален плейър</p>	
<p>Подготовка: Да се намерят различни обекти, съответстващи на лексиката по темата. Преди започването на играта те трябва да се поставят в стаята по пода. В случай, че П не разполага с обекти, да се поставят картинките.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>П уточнява начина на движение на децата: те могат да танцуват, да скачат на един крак, да пълзят на четири крака, да вървят/тичат напред-назад и т.н. П пуска музика, а децата се движат свободно в стаята. П периодично спира музиката и назовава обект в стаята или картинка. Децата трябва да изтичат до назования обект.</p> <p>Например: П: <i>Маса.</i> (Нечленувана форма на същ. име.) П: <i>Тичайте към масата.</i> (Членувана форма на същ. име.) П: <i>Син стол.</i> (Съгласуване на нечленувано прил. име и същ. име.) П: <i>Тичайте към синия стол.</i> (Съгласуване на членувано прил. име и същ. име.)</p> <p>Играта позволява да се упражняват различни граматични конструкции, но П трябва да избере само една от тях.</p> <p>Играта може да се използва и за упражняване на глаголи. В този случай П спира музиката и казва на децата какво действие да извършат. Децата показват пантомимно. Пантомимните действия трябва да бъдат научени с децата предварително.</p>	

ТИПОВА ИГРА 4

Танцувай и спри 2

<p>Задачи/дейности: Допълване на изречения. Отговаряне на въпроси. Извършване на движения</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Глаголи Прилагателни имена Родови и видови понятия</p> <p>Граматика Изречение</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: столове, диск с музика, музикален плейър</p>	
<p>Подготовка: Преди играта да се поставят столове в стаята (един стол по-малко от броя на децата).</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>П уточнява начина на движение на децата: те могат да танцуват, да скачат на един крак, да пълзят на четири крака, да вървят/тичат напред-назад и т.н. П пуска музика, а децата се движат свободно. В момента, в който П спре музиката, всяко от децата трябва да седне на стол. Детето, което остане право, трябва да изпълни задача, поставена от П: да отговори на въпрос (например: <i>Какво ядем на закуска?</i>), да назове предмет или нарисуваното на картинка, да допълни изречение (например: <i>Във водата човек може да...</i>), да използва антоним (играта „Кажки обратното“: <i>Обратното на малък е...</i>), да назове видово понятие (П казва: <i>Домашно животно</i>, а детето назовава конкретно животно: <i>кокошка</i>) и т.н. След това П отново пуска музиката и играта продължава.</p>	

ТИПОВА ИГРА 5

Бинго

<p>Задачи/дейности: Разпознаване на обекти</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Съществителни имена</p> <p>Граматика Възможно използване за опозицията нечленувана/членувана форма на същ. имена</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: копчета/жетони, бинго шаблони за всяко дете</p>	
<p>Подготовка: Подготвят се бинго шаблони. За целта картинките от лексикалната тема се подреждат върху лист А4 така, че всеки лист да съдържа 6 картинки, организирани в 2 колонки. Стремешът е децата по възможност да получат различни комбинации от картинки, затова П подготвя достатъчен брой комбинации. П да подготви списък с обектите, чиито имена ще диктува и които са включени в шаблоните. За усложняване на играта да измисли и допълнителни обекти от същото тематично поле, които ги няма на картинките.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Всички сядат около масата. Учителят разпределя бинго шаблоните и разяснява играта. П: <i>Днес ще играем на „Бинго“. Затова на всеки от вас му е нужен бинго шаблон. (Показва листа.) На листа има шест картинки. Сега ще назова една картинка. Когато картинката, която назовавам, я има на вашия бинго шаблон, ще сложите едно копче върху нея. Хайде да пробваме!</i> Важно е П да подава езиковия модел по следния начин, за да може да се упражнява членуването: <i>Кокошка. Сложете копчето на кокошкатата. Магаре. Сложете копчето на магаретото.</i> Ако се получат грешки, те се разясняват на децата. След като правилата станат ясни, играта започва. П: <i>Сега ясно ли е всичко? Започваме. Слагате копче върху картинката, която назовавам. Когато някое дете успее да сложи копчета върху всичките си картинки, трябва да извика „Бинго“. Започваме!</i> П назовава един обект, а децата поставят копче върху картинката, ако го има в техния лист. П може също да назовава обекти, които ги няма в листите. Целта е децата да чуват членувани и нечленувани форми на съществителни имена.</p>	

ТИПОВА ИГРА 6

Моето дясно място е празно

Задачи/дейности: Назоваване на обекти	Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле
Материали: обекти или картинки на обектите от съответната лексикална област	
Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.	
Граматика Членуване на същ. имена Свързана реч и литература Звукова култура	
Описание на играта: Всички деца седят на столчета в кръг. Столчетата са с 1 повече от броя на децата. Всички деца имат някаква храна или част от облекло в ръцете си. Детето, което седи вляво от празния стол, започва играта. Дете 1: <i>Този стол е празен и голям, / искам захарта да беше там. ИЛИ Този стол е празен – чук-чук-чук. / Нека захарта да дойде тук. ИЛИ Чушка, бамя, зеле, лук: / захарта да дойде тук.</i> Детето със захарта сменя мястото си и сяда на празния стол. Така другият стол се освобождава. Детето, което е отляво на свободния стол, продължава играта.	

ТИПОВА ИГРА 7

Солчице трапезна

<p>Задачи/дейности: Назоваване на обекти</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле</p> <p>Граматика Членуване на същ. имена</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: обекти или картинки на обектите от съответната лексикална област</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Подготвят се около 10 картинки или обекти от определено тематично поле. Преди началото на играта те се назовават от децата. След това П подрежда на масата 3 от тях. Първо се казва кои картинки са на масата. Например: <i>На масата сега са вазата, лампата и закачалката.</i></p> <p>Децата затварят очи.</p> <p>П: <i>Солчице трапезна, какво изчезна?</i></p> <p>П скрива една от картинките. Децата отварят очи. При запознаване с играта първите два пъти отговаря куклата Мими и по този начин дава модел: <i>Лампата изчезна.</i> След това играта продължава.</p> <p>П поставя задача на децата да запомнят добре предметите, защото ще скрие един от тях. После всички затварят очи. След думите <i>Солчице трапезна, какво изчезна?</i> децата отварят очи и трябва да отговорят с членуван вариант на съответната лексема: <i>Масата/Етажерката/Куклата</i> и т.н. Картинките се сменят минимум 7 пъти. Когато децата свикнат с играта, ролята на водещ може да се поеме от едно от децата.</p> <p>Забележка: В начален етап серията от картинки да онагледява думи само от един род и една тематична област. Играта може и да се усложни, като вместо 3 се вземат 4 картинки и се скриват 2 от тях.</p>	

ТИПОВА ИГРА 8

Къртица

Задачи/дейности: Назоваване на обекти	Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле
Материали: обекти или картинки на обектите от съответната лексикална област	
Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.	Граматика Членуване на същ. имена Свързана реч и литература Звукова култура
Описание на играта: <p>П поставя до 5 картинки или обекти на масата. Децата ги назовават и се опитват да ги запомнят. След това П избира „къртицата“ – дете което трябва да затвори очите си. След като „къртицата“ затвори очите си, П, без да говори, посочва друго дете. То скрива една от картинките. След това „къртицата“ трябва да отвори очите си. Децата хорово казват: <i>Къртице спяпа, черна, кажи какво изчезна.</i> Детето трябва да назове липсващата картинка.</p> <p>Играта се играе първо с Мими, за да се подаде моделът, а след това продължава с децата. Картинките/обектите се сменят, за да се упражнят членуваните форми на всички лексеми.</p>	

ТИПОВА ИГРА 9

Зарчето да води 1

<p>Задачи/дейности: Назоваване на лексеми от различни части на речта</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Съществителни имена Прилагателни имена Предлози Глаголи</p> <p>Граматика Възможно използване за множествено число</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: зарче, фигурки за игра, картинки, поле за игра с три различни цвята или : за 5-годишни деца – ПОСТЕР 9 за 6-годишни деца – ПОСТЕР 7 за 1-ви клас – ПОСТЕР 4</p>	
<p>Подготовка: Преди началото на играта картинките се разпределят в три купчинки и се слагат или в кутийки, или върху три листа цветна хартия. Цветовете на кутийките или на листите трябва да кореспондират с цветовете на игралното поле.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Чрез броилка се определя кое дете ще започне играта. Първото дете хвърля зара и придвижва фигурката си толкова позиции напред, колкото той показва. След това взема най-горната картинка от кутията/листа с цвят, който съвпада с полето, на което е спряла фигурката, и назовава изобразеното на нея. Ако отговорът е правилен, детето може да я задържи. Грешно назованата картинка се връща обратно в купчинката и се слага отдолу. Детето с най-много картинки печели играта. Играта може да бъде използвана освен за затвърждаване на значението на съществителни имена, прилагателни, предлози, глаголи, също и за упражняване формите за множествено число въз основа на съответните картинки. Освен цветните квадратчета може да поставим и акционни полета, в които има определени символи, например с изображението на куклата Мими. Когато някое дете попадне на това поле, тогава куклата Мими ще му каже какво да направи/каже. Възможни акционни полета:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Направи това, което поиска Мими. 2. Вземи и назови две картинки. 3. Хвърли пак зарчето и т.н. 	

ТИПОВА ИГРА 10

Зарчето да води 2

<p>Задачи/дейности: Съставяне на изречения</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле</p> <p>Граматика Изречение (просто кратко, просто разширено, сложно съчинено със съюзи <i>А</i> и <i>И</i>) Словоред</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: зарче, фигурки за игра, картинки, поле за игра с три различни цвята или : за 5-годишни деца – ПОСТЕР 9 за 6-годишни деца – ПОСТЕР 7 за 1-ви клас – ПОСТЕР 4</p>	
<p>Подготовка: Преди началото на играта картинките се разпределят в три купчини и се слагат или в кутийки, или върху три листа цветна хартия. Цветовете на кутийките или на листите трябва да кореспондират с цветовете на игралното поле.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Чрез броилка се определя кое дете ще започне играта. Първото дете хвърля зара и придвижва фигурката си толкова позиции напред, колкото той показва. След това взема най-горната картинка от кутията/листа с цвят, който съвпада с полето, на което е спряла фигурката, назовава изображеното на нея и съставя изречение с тази дума. Например: ако детето изтегли картинка с котка, то казва: <i>Това е котка. Котката спи.</i> Имайки предвид, че целта на играта е построяване на изречение, детето може да задържи картичката дори ако глаголът е използван в неправилна форма или съществителните имена не са членувани. Ако детето не може да конструира изречение, картинката се връща обратно в купчинката и се слага отдолу. Детето с най-много картинки печели играта. Важно е в началото на играта П или куклата Драко/ Мими да дадат образец.</p> <p>В тази игра могат да се упражняват различни видове изречения с разнообразна лексика. Например: за упражняване на съставно именно сказуемо са необходими картинки с обекти в различни цветове: <i>Това е цвете. Цветето е червено.</i> Ако се упражнява просто разширено изречение с допълнение, на картинката са изобразени 2 обекта, например коте и кълбо: <i>Котето гони кълбото.</i> За упражняване на сложно съчинено изречение със съюзи <i>А</i> и <i>И</i> на картинките са изобразени хора/животни, които извършват еднакви или различни действия. Играта дава възможност да се упражнява конкретен вид изречение, а при напреднали деца може да се работи по различни видове изречения едновременно.</p> <p>П винаги повтаря отговора на детето – в случаите, когато отговорът е правилен, повторението е буквално, а ако е грешен, П го моделира.</p>	

ТИПОВА ИГРА 11

Зарчето да води 3

<p>Задачи/дейности: Назоваване на обекти. Съставяне на изречения</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Съществителни имена Прилагателни имена Предлози Глаголи</p> <p>Граматика Изречение Словоред</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: зарче, фигурки за игра, карти с картинки</p>	
<p>Подготовка: Преди започване на играта картите се поставят на пода в голям кръг с лице надолу. Сред тях се поставя една цветна карта (без картинка), която маркира старта и финала на играта.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Фигурката за игра на всяко дете се поставя върху цветната карта, обозначаваща началото на играта. Чрез броилка се определя кое дете ще започне играта. Първото дете хвърля зара и придвижва фигурката си толкова позиции напред, колкото той показва. След това взема картата с картинка, на която е спряла фигурката, назовава изобразеното на нея и/или съставя изречение с тази дума. Например: ако детето изтегли картинка с котка, то може да каже: <i>Това е котка. Котката е бяла.</i> Ако дадена карта е правилно назована, детето може да я задържи, а ако не е правилно назована, тогава картинката се обръща и се поставя на предишното ѝ място. Играта приключва, когато на пода няма останали карти. Детето с най-много събрани карти печели. С тази игра може да се упражнява лексика или построяване на изречения, подобно на игрите <i>Зарчето да води 1</i> и <i>2</i>. Виж описанията на тези игри.</p>	

ТИПОВЕ ИГРА 12

Предай на следващия

<p>Задачи/дейности: Тактилно разпознаване и назоваване на предмети.</p>	<p>Речник</p> <p>Актуализиране на лексика от съответното тематично поле</p> <p>Съществителни имена</p> <p>Граматика</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: предмети от определена тематична област, чанта</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Всички сядат в кръг. П показва на децата пет предмета от една тема (<i>Хранене, Животни</i> и т.н.) и те трябва да ги назоват. След това предметите се скриват, за да не ги виждат децата, или се покриват. П слага в чантата един от тях (без децата да видят) и я затваря. После тя дава чантата на едно от децата. То трябва да я държи зад гърба си. При команда „<i>Сега!</i>“ детето я подава зад гърба си на своя съсед, а той на следващия, докато П не каже „<i>Стоп!</i>“. На детето, което в този момент държи чантата, му завързват очите и то трябва с опипване да разпознае предмета и да го назове.</p>	

ТИПОВА ИГРА 13

Вземи си орехчето

<p>Задачи/дейности: Съставяне на изречения. Отговаряне на въпроси. Изпълняване на задачи</p>	<p>Речник Родови и видови понятия Съществителни имена Прилагателни имена Предлози Глаголи</p> <p>Граматика Изречения Множествено число</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: дъска; картинки (ако такива се изискват според задачите в играта)</p>	
<p>Подготовка: На дъската се рисува дърво с едно орехче най-отгоре. Отляво и отдясно на дървото се рисуват две стълби с еднакъв брой летви, които водят към орехчето.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Децата се разделят на два отбора. Отборите играят един срещу друг. П задава на отборите въпроси и поставя различни задачи. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - съставяне на изречения по дадена дума: <i>Състави изречение с думата „котка“.</i> - упражняване на родови и видови понятия: <i>Какви плодове/диви животни /напитки можете да назовете?</i> - актуализиране семантиката на глаголи: <i>Какво може да прави кучето?</i> - ... <p>Играта може да се играе и с помощта на карти с картинки от различни области. Може да бъде използвана за затвърждаване на значението на съществителни имена, прилагателни, предлози, глаголи, а също така и за упражняване формите за множествено число въз основа на съответните картинки.</p> <p>При всеки верен отговор П маркира следващата летва на съответния отбор, за да го придвижи към орехчето. Печели отборът, който пръв стигне до орехчето.</p>	

ТИПОВА ИГРА 14

Рисуваме човечета

<p>Задачи/дейности: Съставяне на изречения. Отговаряне на въпроси. Изпълняване на задачи</p>	<p>Речник Родови и видови понятия Съществителни имена Прилагателни имена Предлози Глаголи</p> <p>Граматика Изречения Множествено число</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: дъска; картинки (ако такива се изискват според задачите в играта)</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Децата се разделят на два отбора, които ще играят един срещу друг. П задава на отборите въпроси и поставя различни задачи. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - съставяне на изречения по дадена дума: <i>Състави изречение с думата „котка“.</i> - упражняване на родови и видови понятия: <i>Какви плодове/диви животни /напитки можете да назовете?</i> - актуализиране семантиката на глаголи: <i>Какво може да прави кучето?</i> - ... <p>Играта може да се играе и с помощта на карти с картинки от различни области. Може да бъде използвана за затвърждаване на значението на съществителни имена, прилагателни, предлози, глаголи, също така и за упражняване формите за множествено число въз основа на съответните картинки.</p> <p>За да отбележи напредъка в играта, П започва да рисува по едно човече за всеки отбор по следния начин: при всеки верен отговор П рисува една част от човечето. Печели отборът, за който най-напред човечето е нарисувано изцяло. (За същата цел могат да се рисуват лица, къщички, животни и т.н., които имат схематичен характер и определено количество елементи.)</p>	

ТИПОВА ИГРА 15

Игра с топка

<p>Задачи/дейности: Назоваване на видови понятия. Движение</p>	<p>Речник Атуализиране на лексика от съответното тематично поле Родови и видови понятия Антоними Съществителни имена</p> <p>Граматика Множествено число</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: топка</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Децата сядат в кръг. П държи топка в ръцете си. П назовава родово понятие (например <i>плодове</i>) и хвърля топката на едно от децата. Детето хваща топката, назовава подходящо видово понятие (например <i>круша</i>) и хвърля топката към П. За една игра да се използват не повече от три родови понятия (напр. <i>плодове, зеленчуци, напитки</i>).</p> <p>Играта може да бъде използвана и за други цели. Например:</p> <p>Лексика от определено тематично поле: П: <i>Панталон</i> / Дете 1: <i>Рокля</i> / Дете 2: <i>Пуловер</i></p> <p>Антоними: П: <i>Светъл</i> / Дете 1: <i>Тъмен</i> П: <i>Лесен</i> / Дете 2: <i>Труден</i></p> <p>Единствено и множествено число: П: <i>Една котка</i> / Дете 1: <i>Много котки</i> П: <i>Един нож</i> / Дете 2: <i>Много ножове</i></p> <p>Други примери за възможни тематични полета, родови и видови понятия: Неща за ядене: <i>хляб, кренвирш, сладолед, сирене...</i> Неща за пиене: <i>мляко, вода, лимонада, чай...</i> Неща за обличане (през лятото, зимата и т.н.): <i>рокля, панталон, яке, ръкавици...</i> Неща за писане: <i>молив, химикалка, тебешир...</i></p>	

Неща за рисуване: *четка, боя...*

Неща за свирене: *пиано, барабан...*

Неща за играене: *кукла, количка, мече...*

Нещо, което може да се погали: *куче, котка, овца...*

Нещо, което човек може да нахрани: *птица, овца...*

Нещо, което може да се затвори: *куфар, врата, уста, прозорец...*

ТИПОВА ИГРА 16

Класическо мемори

<p>Задачи/дейности: Назоваване на обекти</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле</p> <p>Граматика Съюзи <i>А, И</i> Нечленувани същ. имена Конструкция <i>Това е ...</i> Множествено число Съгласуване по модела: нечлен. прил. + същ. име</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: карти за Мемори (в 2 екземпляра) – картинки на обекти</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Подготвят са няколко двойки еднакви картинки на обекти. В началото на играта картите са обърнати с картинките нагоре. П показва и назовава картинките, а децата трябва да ги запомнят. След това П обръща картите с картинките надолу. За да бъдат въведени на децата в играта, първо тя се играе няколко пъти с куклите Драко и Мими. Мими (Драко) избира последователно две карти. Обръща ги и ги назовава (виж по-долу). Ако картинките на картите са еднакви, картите се вземат от Мими (Драко или детето, което играе). Ако картинките на картите са различни, те остават на местата си, като се обръщат с картинката надолу.</p> <p>Освен за затвърждаване на думи играта има и други приложения. Някои от тях са:</p> <ul style="list-style-type: none"> - за усвояване на конструкцията <i>Това е...</i> и съюзите <i>А, И</i>, (Мими/Дете: <i>Това е рокля и това е рокля/Това е рокля, а това е панталон.</i>); - за усвояване на <i>едно</i> и <i>много</i> (ако вместо две еднакви картинки има картинка на един обект и картинка на много от същия обект) с конструкция <i>Тук има...</i> (Мими/Дете: <i>Тук има едно яке, а тук има много якета</i>). Може да се упражняват съществителни имена само от един род и един вид парадигма на образуване на множествено число, а при напреднали деца играта може да се играе за упражняване на трите рода и на различните парадигми на образуване на множествено число. - може да се упражнява и съгласуване на нечленувано прилагателно и съществително име. В този случай трябва да има картинки на едни и същи обекти в 	

различни цветове (*Това е червена рокля, а това е зелена рокля.*) или картинки на едни и същи обекти в еднакви цветове (*Това е червена рокля и това е червена рокля.*).

ТИПОВА ИГРА 17

Мемори 1

<p>Задачи/дейности: Назоваване на обекти. Задаване на въпроси</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Съществителни имена</p> <p>Граматика Глагол <i>имам</i> (форми за 1 и 2 л. ед.ч.)</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: карти с картинки в два екземпляра в зависимост от броя на децата (например ако играят 12 деца, са необходими минимум 6 двойки картинки)</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>Децата се разделят на два отбора. Отборите застават един срещу друг. Всяко дете получава по една карта с картинка. Картите се разпределят по такъв начин, че децата от двата отбора да получат еднакъв набор карти (за да могат да се намират двойки в процеса на играта). Едно от децата от отбор 1 пита някое от децата от отбор 2, какво изображение има на неговата карта. Целта е да се намери детето със същата карта.</p> <p>Дете 1: <i>Аз имам маса. Ти какво имаш?</i> Дете 2: <i>Аз имам стол.</i></p> <p>Ако детето от група 2 няма същата карта, тогава то на свой ред пита някое от децата от група 1 за неговата карта.</p> <p>Дете 2: <i>Пепе, аз имам стол. А ти какво имаш?</i> Дете 3: <i>Аз също имам стол.</i></p> <p>Когато две деца с едни и същи карти се намерят, те сядат на пода и спират да играят. Играта приключва, когато всички деца седнат на пода.</p> <p>Продължителността на играта може да се удължи, ако всяко дете получи повече от една карта. При този вариант на играта, когато някое дете открие еднаква карта в друго дете, тогава това дете трябва да му даде картата си. Играта приключва, когато на децата са им останали само двойки карти в ръцете.</p>	

ТИПОВА ИГРА 18

Мемори 2

<p>Задачи/дейности: Свързване на обекти с определени действия</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле</p>
<p>Материали: карти с картинки в два екземпляра (виж описание на играта)</p>	<p>Съществителни имена</p>
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	<p>Глаголи</p> <p>Граматика Изречение (възможно използване за упражняване на предлог С)</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Описание на играта:</p> <p>Играта се играе по познатите от класическата мемори игра правила. В този случай обаче се търсят не еднакви двойки картинки, а картинки, свързани с определени действия (например хляб и сирене могат да се ядат; сок и чай могат да се пият и т.н.). В началото на играта всичките картинки се нареждат на масата и се обсъждат с децата. Например:</p> <p>П: <i>Какво от тези картинки може да се яде?</i></p> <p>Децата: (Разглеждат внимателно картинките и отговарят.) <i>Хляб, сирене, домати, салам...</i></p> <p>П: <i>Какво може да се пие?</i></p> <p>Децата: (Разглеждат внимателно картинките и отговарят.) <i>Сок, чай, лимонада, вода...</i></p> <p>След това картинките се разместват и се обръщат с лице надолу. Чрез броилка се определя кое дете ще започне играта. Първото дете обръща 2 картички и казва например: <i>Хлябът може да се яде и домати може да се яде. Това е двойка.</i> Ако детето обърне картички с обекти, свързани с едно и също действие, и правилно формулира изреченията, то може да задържи картичките, да обърне още две картички и да ги назове. Ако детето обърне картички, свързани с различни действия, то също трябва да ги назове: <i>Сиренето може да се яде, а водата може да се пие. Това не е двойка.</i> В този случай обаче картичките остават на масата и трябва да бъдат обърнати с лицевата страна надолу.</p> <p>Играта приключва, когато на масата не са останали картички.</p> <p>Какво можем да ядем: <i>хляб, кренвирш, сладолед, сирене...</i></p>	

Какво можем да пием: *мляко, вода, лимонада, чай...*

Какво можем да облечем (през лятото, зимата и т.н.): *рокля, панталон, яке, ръкавици...*

Какво можем да затворим: *куфар, врата, уста, прозорец...*

С какво можем да играем: *с кукла, с количка, с мече...*

С какво можем да пишем: *с молив, с химикал, с тебешир, с флумастер*

С какво можем да пътуваме: *с влак, с кола, със самолет, с автобус...*

ТИПОВА ИГРА 19

Куфарче

<p>Задачи/дейности: Допълнение на изречения</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Родови и видови понятия Съществителни имена (евентуално глаголи и прилагателни)</p> <p>Граматика Просто разширено изречение</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: Няма. За по-лесния вариант на играта: карти с картинки или предмети (виж описанието на играта.)</p>	
<p>Подготовка: Няма. За по-лесния вариант на играта: да се подберат картинки (или предмети), съответстващи на лексиката по темата. (Виждат описанието на играта.)</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>В началото на играта П назовава родово понятие <i>облекло</i> и заедно с децата припомнят видовите понятия (<i>шапка, панталон, жилетка ...</i>) След това П казва, че ще пътува и си събира куфарчето. П подава модела с куклата Мими.</p> <p>П: <i>Аз си събирам куфарчето и вземам шапка.</i> Мими: <i>Аз си събирам куфарчето и вземам шапка и блуза.</i> Дете 1: <i>Аз вземам шапка, блуза и пола.</i> Дете 2: <i>Аз вземам шапка, блуза, пола и панталон.</i> Може да се използва и конструкцията <i>В куфарчето има...</i></p> <p>Играта се играе по следния принцип: всеки следващ участник трябва да повтори какво е сложил предишният (предишните участници) и да добави още нещо в куфарчето. Важно е, когато играта се играе за първи път, Мими да продължи играта след П и по този начин да се подаде моделът.</p> <p>По-лесният вариант на играта: Ако децата не могат да се справят сами, П поставя пред децата картинки (или ги слага в куфарче, ако има такава) една след друга и децата ги назовават по указания горе начин. (В начален етап е възможно и хорово назоваване на картинките.)</p>	

Ако децата виждат картинките (или предметите), изреченията могат да стават доста дълги. Ако няма визуална опора, да се играе с не повече от 5 думи.

На принципа на тази игра може да се активира лексика от много различни тематични полета и в различни конструкции. Например:

Какво има на масата? – На масата има...

Какво можем всички ние? – Можем да танцуваме, да скачаме...

Какво можем да правим в детската градина? – Можем да спим, да играем...

Какви цветове има? – Има червено, зелено...

Какви могат да бъдат животните? – Животните могат да бъдат малки, големи, опасни, питомни и т.н.

Какво можем да закусваме? – Можем да закусваме...

Какво ви харесва да ядете? – Харесва ни да ядем....

Какво не ви харесва да ядете? – Не ни харесва да ядем...

Какво обличаме през лятото? – През лятото обличаме...

ТИПОВА ИГРА 20

Огледало

<p>Задачи/дейности: Извършване на пантомимни движения</p>	<p>Речник Актуализиране или въвеждане на глаголи от съответното тематично поле</p> <p>Граматика Сегашно време (форми за 1 л. мн.ч.)</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: огледало</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>П въвежда в играта, като обяснява на децата как огледалото повтаря нашите движения. За по-нагледно П демонстрира с истинско огледало. След това П показва определени действия на децата (според това какви глаголи е предвидено да се усвоят), а децата повтарят действията. След всяко действие П задава въпроса: <i>Какво правим сега?</i> Децата назовават действието.</p> <p>Играта може да се използва за въвеждане на глаголни форми, без детска продукция. В този случай П назовава и показва действието, а децата само повтарят действието, без да го вербализират.</p>	

ТИПОВА ИГРА 21

Мими бърка нещо

<p>Задачи/дейности: Назоваване на обекти. Назоваване на обекти в различни цветове</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле</p>
<p>Материали: картинки на обекти или самите обекти (според темата)</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	<p>Граматика Нечленувани същ. имена Конструкция <i>Това е ...</i> Съгласуване по модела: член. същ. + съм + прил. име</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Описание на играта:</p> <p>В тази игра П задава въпроси на куклата Мими, а тя гречи в отговорите си. П задава на децата въпроса: <i>Правилно ли е това?</i> Децата трябва да дадат правилния отговор: <i>Не, това е....</i> Ако е необходимо, П им помага, а след това те повтарят хорowo.</p> <p>Някои от приложенията на тази игра:</p> <ul style="list-style-type: none"> - за усвояване на лексика от избрана тема (<i>Облекло, Животни, Плодове</i> и др.). <p>Пример:</p> <p>П: <i>Какво е това?</i> (Показва тетрадка.)</p> <p>Мими: <i>Книга.</i></p> <p>П: <i>Правилно ли е това?</i></p> <p>Децата: <i>Не, това е тетрадка.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - за усвояване на цветовете. П показва на Мими картончета или обекти в различни цветове и задава въпроса: <i>Какъв цвят е това?</i> <p>Пример:</p> <p>П: <i>Какъв цвят е това?</i> (Показва зелено картонче.)</p> <p>Мими: <i>Червено.</i></p> <p>П: <i>Правилно ли е това?</i></p> <p>Децата: <i>Не, това е зелено.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - за съгласуване на съществителни и прилагателни имена по модела: членувано съществително име + съм + прилагателно име. За целта се избират обекти от 	

определена тема (*Облекло, Животни, Плодове* и др.). **П** задава въпрос. Въпросът може да бъде за цвят, вкусови качества и др.

Примери:

П: *Какъв е на вкус пъпешът?*

Мими: *Пъпешът е кисел.*

Децата: *Не, пъпешът е сладък.*

П: *Какъв цвят е тази пола?* (Показва картинка на зелена пола.)

Мими: *Полата е червена.*

Децата: *Не, полата е зелена.*

ТИПОВА ИГРА 22

Мухата Цеца

<p>Задачи/дейности: Назоваване на обекти. Даване на указания. Извършване на действия</p>	<p>Речник Актуализиране на лексика от съответното тематично поле Съществителни имена</p> <p>Граматика Предлози с пространствено значение Членувани форми на същ. имена</p> <p>Свързана реч и литература</p> <p>Звукова култура</p>
<p>Материали: силиконова муха или картинка на муха</p>	
<p>Подготовка: Да се приготвят горепосочените материали.</p>	
<p>Описание на играта:</p> <p>С този тип игра може да се упражняват предлози с пространствено значение (<i>НА, В, ПОД, ЗАД, ПРЕД</i>), лексика от различни тематични полета (например: <i>Жилище и мебели, Тяло, Хранене (плодове, зеленчуци)</i> и др.). П може да използва истински предмети или налични картинки.</p> <p>По-долу е описано упражняването на предлог <i>НА</i> и лексика от темата „Жилище и мебели“.</p> <p>П: <i>Деца, при нас дойде една муха. Мухата се казва Цеца. (П показва мухата/картинката.) Цеца много обича да играе. Тя обаче е една странна муха, защото не каца навсякъде. Цеца обича да ѝ казват къде да каца.</i></p> <p>Мими: <i>Така ли? Колко интересно! Може ли аз да поиграя с нея? Искам да казвам къде да каца мухата Цеца.</i></p> <p>П: <i>Добре, Мими. Кажу ми Цеца къде да кацне.</i></p> <p>Мими: <i>Кацни на масата!</i></p> <p>П поставя мухата на масата.</p> <p>П: <i>Мухата Цеца кацна на масата.</i></p> <p>Мими: <i>А сега кацни на компютъра!</i></p> <p>П поставя мухата на компютъра.</p> <p>П: <i>Мухата Цеца кацна на компютъра.</i></p>	

Продължава се по същия начин, като Мими казва на Цеца къде да кацне: на стола, на шкафа, на прозореца, на пода, на масата, на вратата, на дъската, а посочени от П деца поставят мухата.

След това П избира различни деца, които да казват на мухата къде да кацне, и деца, които да поставят мухата на съответните места.