

Intelektuālās spēles domāšanas un runas attīstībai bērniem vecumā no 5 gadiem

Spēle „Pabeidz vārdu!”

Pieaugušais sāk vārdu, izrunājot tā pirmo zilbi, bet bērnam tas jāpabeidz.
Piemēram: ma- (ma-šīna), kū- (kū-ka).

Spēle „Atmini, ko es gribu teikt!”

Piedāvājam bērnam piecas zilbes: mā -, su -, lie -, ko -, pie -. Bērnam jāizdomā un jānosauc vārds, kas sākas ar šo zilbi.

Ja bērns ātri un viegli izpilda šo uzdevumu, tad piedāvājam izdomāt nevis vienu vārdu, bet tik, cik var. Piemēram: mā – ja, mā – sa, mā- konis, mā – li.

Pievērsiet uzmanību ne tikai atbilžu pareizībai, bet arī tam, cik ilgā laika periodā bērns var izdomāt vārdus, kas ir domāšanas procesu, runas aktivitātes un atjautības rādītāji.

Spēle „Liekais vārds”

Nosauciet bērnam vārdu rindu. Katra rinda sastāv no 4 vārdiem. Trīs vārdus vieno kopīga pazīme, bet viens no tiem atšķiras, un tas ir „liekais” vārds, kas jānosauc bērnam.

1. Ābols, plūme, gurķis, bumbieris.
2. Karote, soma, krūze, šķīvis.
3. Kleita, kreklis, skapis, bikses.
4. Zīlīte, balodis, vārna, gailis.
5. Ziepes, zobu pasta, zīmulis, šampūns.

Spēle „Nosauc vārdus!”

Piedāvājiem bērnam nosaukt pēc iespējas vairāk vārdus, kas attiecas uz kādu no grupām.

1. Nosauc kādus Tu zini mājdzīvniekus.
2. Nosauc kādus Tu zini savvaļas dzīvniekus.
3. Nosauc kādus Tu zini dārzeņus.
4. Nosauc kādus Tu zini augļus.
5. Nosauc kādus Tu zini transporta līdzekļus.

Uzdevumu variantus varat izvēlēties dažādus. Ja bērns kļūdās un nepareizi nosauc vārdu, tad pārrunājiet šo kļūdu un izlabojiet to!

Spēle „Nosauc vienā vārdā!”

Pieaugušais sauc vārdu rindu, bet bērnam jānosauc, kas tie visi ir.

1. Klucīši, lelle, piramīda – rotaļlietas.
2. Sarkans, zils, dzeltens, zaļš – krāsas.
3. Burkāns, kartupelis, gurķis, tomāts – dārzeņi.
4. Roze, astere, neļķe, tulpe – puķes.

Nākamās spēles veicinās domāšanas, atjautības attīstību, kā arī sekmēs vārdu krājuma paplašināšanu.

Spēle „Vai tā var būt?”

Spēlei būs nepieciešama bumba. Pieaugušais nosauc kādu situāciju un met bērnam bumbu. Bērnam tā jāķer, ja šāda situācija ir iespējama, bet, ja nav iespējama, tad bumba nav jāķer. Varam piedāvāt dažādas situācijas:

Tētis aizgāja uz darbu. Vilciens lido pa gaisu. Pastnieks atnesa vēstuli. Ābols ir sāļš. Kaķis staigā pa jumtu. Naktī spīd saule. Zivis dzied dziesmas. Vējš šūpo kokus.

Spēle „Kas iekšā?”

Pieaugušais nosauc priekšmetu vai vietu, bet bērnam jānosauc to, kas var būt iekšā šajā nosauktajā priekšmetā vai vietā.

Piemēram: māja – galds, skapis – džemperis, ledusskapis – piens, katls – zupa, ala – lācis, ligzda – putns, veikals – pārdevēji.

Spēle „Atbildi ātri!”

Spēlei būs nepieciešama bumba. Pieaugušais met bumbu un nosauc krāsu. Bērnam pēc iespējas ātrāk jānosauc priekšmets šādā krāsā, un bumba jāmet atpakaļ pieaugušajam.

Spēle „Pabeidz teikumu!”

Pieaugušais saka teikumu, bet bērnam tas jāpabeidz.

Cukurs ir salds, bet citrons-...(skābs).

Sniegs ir auksts, bet uguns-... (karsta).

Vasarā ir silti, bet ziemā-...(auksti).

Dienā ir gaišs, bet naktī-...(tumšs).

Spilvens ir mīksts, bet akmens-...(ciets).

Zilonis ir liels, bet ods-...(mazs).

Upe ir plata, bet strauts-...(šaurš).

Spēle „Kas tas varētu būt?”

Pieaugušais nosauc īpašības vārdu (pazīmi), bet bērnam jānosauc tam atbilstošs lietvārds. Piemēram:

Auksts – sniegs, ledus, saldējums. Auksta – diena, tēja, māja.

Karsts – laiks, ūdens. Karsta – uguns, tēja, saule.

Salds – apelsīns, ābols, cukurs. Salda – kūka, sula.

Balts – zaķis, sniegs. Balta – cepure, ziema, vate.