**КОМПЛЕКС ИГР И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ,**

****

**Раздел I**

**«Игры на формирование пространственно-временных представлений»**

**Игры и упражнения для формирования**

**представлений о времени**

**Сутки.**

**1.Упражнение «Когда это бывает?»**

Цель – уточнение представлений о частях суток, закрепление названий частей суток, их последовательности.

Материал: тематический набор картинок (части суток).

Варианты заданий:

1.Детям показываются картинки, на которых изображены контрастные части суток (день-ночь, утро-вечер). Педагог задает вопросы:

Что нарисовано на картинке?

Когда это бывает? (Если ребёнок затрудняется, дается подсказка: «Когда это бывает, днём или ночью?»)

Почему вы так думаете? Как вы узнали, что наступила ночь (день)?

Что вы делаете ночью (днём)?

Какое сейчас время суток?

2. Предъявляются картинки, на которых изображены смежные части суток (утро-день, вечер-ночь). Педагог задает вопросы:

Что нарисовано на картинке?

Когда это бывает? Что вы делаете утром? А днём?

Как вы узнали, что утро (вечер) кончилось, а наступил день(ночь)?

Какое время суток вам больше нравится? Почему?

3. Педагог просит детей выбрать картинку, на которой изображено утро (день, вечер, ночь).

4. Педагог предлагает детям разложить картинки по порядку, что бывает раньше, а что потом: «Сначала ночь, потом…» Когда дети уже усвоили порядок частей суток, можно внести элемент шутки – назвать последовательность частей суток с ошибками, а дети должны исправить ошибку.

**2. Игра «Сутки»**

Цель - определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток, закрепление названий частей суток, их последовательности.

Материал. 4 картинки с изображением ночи, утра, дня и вечера.

Ход игры: Ребенок вместе с педагогом рассматривает картинки и определяет, что на них изображено. После этого взрослый просит ребенка выбрать картинку с изображением ночи и положить ее перед собой. Остальные картинки переворачиваются изображением вниз. Педагог начинает рассказ: «Ночь прошла, светает, на небе появилось солнышко. Что наступило?» (Утро). Ребенку предлагается выбрать картинку с изображением утра и положить ее на картинку с иллюстрацией ночи. Далее рассказ продолжается: «Солнце поднялось высоко, все ярко освещено, стало теплее. Что наступило?» Ответив на вопрос, ребенок находит картинку с изображением дня и кладет ее сверху. Затем педагог говорит: «День прошел, солнце опускается за горизонт, темнеет. Что наступило?» После ответа на вопрос ребенок берет картинку с изображением вечера и кладет ее на другие картинки. После этого педагог задает последний вопрос: «Вечер прошел, что наступает за ним?» Если ребенок не может ответить на вопрос, ему предлагается рассмотреть картинки и догадаться, что наступает следом за вечером.

**3. Работа с часами «СУТКИ»**

Цель – уточнение представлений о частях суток, закрепление названий частей суток, их последовательности.

Материал: часы с 4 секторами (картинки: утро, день, вечер, ночь)

Ход игры:

Педагог показывает на сектор, где изображено утро, спрашивает ребенка:

- Что здесь нарисовано? Когда это бывает? А что мы делаем утром? (просыпаемся, умываемся, делаем зарядку, завтракаем и т.д.)

Обращаем внимание на положение солнца:

-Утром становится светло, солнышко поднимается.

Педагог показывает сектор, где изображён день, спрашивает:

- Что здесь нарисовано? Когда это бывает? А что мы делаем днём? (Гуляем, ходим в магазин, обедаем, ложимся отдыхать и т.д.)

- Днём тоже светло, солнышко – высоко на небе.

Педагог показывает сектор, где изображён вечер, спрашивает:

- Что здесь нарисовано? Когда это бывает? А что мы делаем вечером? (Гуляем, ужинаем, играем, читаем, ложимся спать и т.д.)

- Вечером темнеет, солнышко заходит, опускается.

Показывает сектор, где изображена ночь, спрашивает:

- Что здесь нарисовано? Когда это бывает? А что мы делаем ночью? (Спим)

Ночью темно, светит луна.

Затем обводит календарь рукой и говорит: утро, день, ночь и вечер можно назвать одним словом – сутки. Они, как четыре подружки – друг без друга они могут, и всегда ходят друг за другом.

Можно обратить внимание ребёнка на цвета, в которые раскрашены сектора, рассказать, что подружка Утро ходит в розовом платье, День - в жёлтом, Вечер - в сером, а Ночь - в фиолетовом.

Задания для детей:

Педагог называет часть суток и просит ребёнка назвать ту часть суток, которая идёт следом.

Педагог задаёт вопросы, а дети отвечают и показывают на часах нужную часть суток: ( Когда мы завтракаем? Когда мы спим? и т.д.)

**4. Игра «Назовите пропущенное слово»**

Цель - определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток.

Ход игры: Педагог говорит предложение, пропуская названия частей суток: «Мы завтракаем утром, а обедаем…», «Мы пойдём гулять…» и т.д. Дети называют части суток, за каждый правильный ответ – жетон.

**5. Игра «Назовите соседей»**

Цель – закрепление последовательности частей суток.

Ход игры: Педагог говорит название: «Назовите соседей утра» и т.д. Дети называют части суток, за каждый правильный ответ – жетон.

**6. Игра «Части суток»**

Цель - уточнение представлений о частях суток, закрепление названий частей суток, их последовательности.

Материал: 4 картинки (утро, день, вечер, ночь), подборка стихотворений.

Ход игры:

Педагог выставляет картинки с изображением частей суток, дети называют части суток и определяют их последовательность. Педагог читает стихотворение о каждой части суток, а дети, в соответствии с его чтением, показывают нужную картинку.

Вариант игры: Картинки раздаются детям, при чтении стихотворения дети поднимают соответствующую картинку.

**7. Игра «Что вы делали»**

Цель - определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток.

Ход игры: Выбирается один ведущий ребенок. Педагог говорит ему задание: «Покажи, что ты делал утром». Ребёнок изображает действие, но не называет его. Остальные дети угадывают.

**Вчера, сегодня, завтра**

**8. Игра «Вчера, сегодня, завтра»**

Цель – познакомить детей с понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».

Материал: разноцветные полоски, подборка стихотворений.

Ход игры: Педагог объясняет, что каждый день, кроме своего названия, имеет ещё другое имя (вчера, сегодня, завтра).

День, который наступил – называется сегодня.

День, который уже закончился – вчера.

А день, который ещё только будет – завтра.

Обозначаем цветом (полоски): сегодня – синий, вчера-голубой, завтра-фиолетовый.

Сначала закрепляем цветовое обозначение: педагог называет понятия, дети показывают соответствующую полоску.

Затем педагог читает стихотворение, дети определяют, о каком дне говорится в стихотворении (вчера, сегодня, завтра) и показывают соответствующую полоску.

**9. Задание детям «Вчера, сегодня, завтра»**

Цель - закрепление представлений о настоящем, прошедшем, будущем времени (понятия «вчера», «сегодня», «завтра»).

Материал: полоска (блок), разделенная на 3 квадрата, в каждом квадрате – липучка, карточки-картинки.

Ход игры:

Педагог показывает детям блок и объясняет, что каждый день, происходит что-нибудь интересное. Это интересное можно отмечать в блоке. Под надписями вчера, сегодня, завтра есть пустые квадраты с липучками. На эту липучку будем вешать карточки, на которых изображено, то, что делали в течение определённого дня.

Например:

- Что мы делали сегодня: рисовали – вешаем карточку, которая обозначает рисование.

- Давай вспомним, а что вы делали вчера? – ходили в магазин. Вешаем определённую карточку.

- А теперь давай подумаем, что вы будете делать завтра? – Завтра пойдете в цирк.

Необходимо обращать внимание детей на то, что уже было, произносится в прошедшем времени – ходили, покупали. То, что происходит в данный момент, говорится по-другому – идём, покупаем. То, что ещё только должно произойти – пойдём, будем покупать.

**10. Игра с мячом «Вчера, сегодня, завтра»**

Цель - определение уровня умения детей ориентироваться во времени, закрепление представлений о понятиях «вчера», «сегодня», «завтра».

Материал: мяч

Ход игры: Педагог бросает по очереди мяч детям, говоря короткую фразу, например: «Мы занимаемся…» Ребенок, поймавший мяч, заканчивает фразу (…сегодня).

Примеры фраз:

Мы пойдем гулять…

Вы ходили в парк…

Мы будем читать книгу…

**11. Игра-задание «Что было раньше, что потом»**

Цель- закрепление представлений о настоящем, прошедшем, будущем времени.

Материал: набор картинок.

Ход игры: Педагог предлагает детям разложить картинки по порядку и рассказать, что было раньше, что потом.

**12. Упражнение «Домик дней»**

Цель - закрепление представлений о настоящем, прошедшем, будущем времени (понятия «вчера», «сегодня», «завтра»).

Материал: домик с тремя окошками, разноцветные полоски, подборка стихотворений.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть домик и говорит, что это «домик дней».

Задания:

- Как называется день, который уже прошел? (вчера) Он поселился в нижнем окошке. (вставляем голубую полоску в нижний кармашек)

- Как называется день, который у нас сейчас, в настоящий момент? (сегодня). Он занял среднее окошко (вставляем синюю полоску)

- Как называются день, который скоро наступит? (завтра) Он поселился в верхнем окне (вставляем фиолетовую полоску).

Педагог читает детям стихотворение и предлагает детям «поселить стихотворение» в соответствующее окно.

**Дни недели.**

**13. Работа с часами «ДНИ НЕДЕЛИ»**

Цель – дать представление о том, что 7 суток составляют неделю, закреплять названия и последовательность дней недели.

Материал: часы «Дни недели» с цифрами 1-7.

Ход игры: Педагог показывает детям круг, на котором изображены дни недели. Рассказывает, что этот круг называется «неделя», в неделе всего семь дней, у каждого дня своё название. Каждый день недели разного цвета (цвета радуги), при назывании дня переставляет стрелку и обращает внимание детей на цифру:

Понедельник – первый день, он начинает неделю.

Вторник – второй день.

Среда – этот день недели посреди недели, серединка.

Четверг – четвертый день.

Пятница – пятый день.

Суббота – кончилась работа, в этот день мама с папой отдыхают, не ходят на работу.

Воскресенье – самый последний день недели, седьмой.

Затем педагог предлагает детям назвать дни недели по порядку, переставляя стрелку. Дети называют цифру и соответствующий день недели.

Задания:

1. Педагог просит детей назвать дни недели в разном порядке.

(Как называется первый день недели? Как называется пятый день? И т.д.

В какие дни мама с папой не ходят на работу, а ты в садик?)

2. Педагог называет день недели. А ребёнок должен назвать тот день, который был сначала (вчера) и будет потом (завтра) – таким образом, будут ещё закрепляться следующие временные понятия – вчера, сегодня, завтра.

**14. «Разноцветная неделька»**

Цель - закреплять названия и последовательность дней недели, их цветовое соотнесение.

Материал: разноцветные круги, цифры от 1 до 7.

Ход игры: Педагог на демонстрационном круге указывает цвет и называет день недели, дети показывают соответствующую цифру.

Вариант. Педагог показывает цифры от 1 до 7 по порядку, дети показывают соответствующий цвет на своих кругах и называют день недели.

**15. Игра «Живая неделя»**

Цель - закреплять названия и последовательность дней недели, их цветовое соотнесение.

Материал: картинки- гномики в одежде разного цвета.

Ход игры: Педагог говорит детям, что к ним в гости пришли гномики. Их зовут как дни недели. Выставляет картинку с первым гномиком: «Я -- понедельник. Кто следующий?» Дети называют, педагог выставляет следующего гномика: «Я -- вторник. Кто следующий?» и т.д. При этом педагог обращает внимание детей на цвет одежды гномиков.

Задания:

1. Педагог просит детей поставить гномиков по порядку и назвать их имена.

2. Педагог просит детей назвать имена гномиков:

- Как зовут гномика, который находится между Вторником и Четвергом, Пятницей и Воскресеньем, после Четверга, перед Понедельником и т. д.

**16. «Неделька, стройся»**

Цель - закреплять названия и последовательность дней недели

Материал: цифры 1-7.

Ход игры: На столе в беспорядке лежат перевернутые карточки с цифрами. Дети по сигналу берут карточки со стола. Ищут своих партнеров, т. е. выстраиваются по порядку в ряд и называют свой день недели («Первый – понедельник, второй- вторник….).

Задания:

1. Педагог просит выйти день, который обозначает понедельник;… среда и т.д.

2. Педагог просит выйти день недели, который стоит после понедельника, перед субботой, между вторником и четвергом и т.д.

3. Педагог просит выйти дни недели, которые стоят после четверга (выходят дети с цифрами пять, шесть, семь); перед средой (дети с цифрами один, два) и называют свои дни недели.

**17. Игра с мячом «Лови, бросай, дни недели называй»**

Цель - закреплять названия и последовательность дней недели

Материал: мяч.

Ход игры: Дети образуют круг. Педагог встаёт в середину круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч и говорит: «Какой день недели сегодня?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Вторник». Затем педагог бросает мяч другому ребенку и задает вопрос типа: «Какой день недели был вчера?»

Варианты вопросов:

Назови день недели после четверга. Назови день недели между четвергом и пятницей и т.д.

Если кто-то затрудняется быстро дать ответ, то педагог предлагает детям помочь ему.

**18. Игра-задание «Незнайкина неделя»**

Цель - закреплять названия и последовательность дней недели

Материал: кукла или картинка «Незнайка».

Ход игры: Педагог говорит детям, что к ним в гости пришел Незнайка.

Помогите Незнайке назвать дни недели. Незнайка назвал так: «Воскресенье – день веселья…Потом среда – но это ерунда.. Потом суббота – погулять охота. Вот и всё!» Правильно Незнайка назвал дни недели?

Дети исправляют ошибки Незнайки.

**Времена года.**

**19. Игра с мячом «Бывает - не бывает»**

Цель-развитие вербально-логического мышления, закрепление представлений о признаках времён года.

Материал: мяч.

Ход игры: Играющие встают в круг. Педагог называет признак определенного времени года. Ребенок ловит мяч, если этот признак подходит.

**20. Упражнение «Повтори, не ошибись»**

Цель – закреплять названия месяцев (по временам года).

Ход игры: Ребенок называет названия осенних (зимних, весенних …) месяцев по порядку по картинкам или без них.

**21. Игра «Сравни»**

Цель – учить составлять рассказ - сравнения признаков двух времён года или одного времени года по сезонам с одновременной демонстрацией картинок.

Материал: опорные демонстрационные картинки, картинки с изображением времён года (периодов времени года)

Ход игры: Дети сравнивают признаки времён года по картинкам-опорам.

**22. Игра с мячом «Продолжай»**

Цель – закреплять умение называть признаки времён года.

Материал: мяч

Ход игры: дети и педагог встают в круг, педагог называет время года и отдает мяч ребёнку, дети называют признаки этого времени года и передают мяч по кругу.

**23. Игра «Четвертый лишний»**

Цель – учить исключать лишний предмет из ряда, объяснять принцип исключения.

Материал: картинки из д/пос. «Времена года»

Ход игры: Педагог показывает детям 4 картинки, 3 из них подходят к определенному времени года, а 1 не подходит. Дети должны определить, что не подходит и объяснить, почему не подходит.

**24. Упражнение «Назови времена года, месяцы»**

Цель – закрепление названий и последовательности времен года, месяцев по сезонам.

Материал: картинки из д/пособия «Всё о времени» (времена года и месяцы)

Ход игры: Ребенок раскладывает 4 картинки (времена года) по порядку и называет их. Затем подбирает к каждому времени года по 3 маленьких картинки (месяцы), называет их.

**25. Игра «Когда это бывает?»**

Цель - уточнить знания детей о различных сезонных изменениях в природе; развивать внимание, быстроту мышления.

Материал: 4 серии предметных и сюжетных картинок по временам года, изображающих сезонные изменения в неживой природе, растительном и животном мире, труде и быте людей

Ход игры: Всем играющим педагог раздает по 4 квадрата разного цвета, каждый цвет обозначает определенное время года, например: желтый — осень, синий — зима, зеленый — весна, красный — лето.

Педагог (или ребенок) поднимает картинку с изображением какого-либо сезонного явления (например, листопада). Дети должны быстро поднять квадрат соответствующего цвета (желтый).За быстрый и правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Примечание. Может быть использован и другой вариант игры (игра проводится с группой детей), заключающийся в выполнении детьми следующих заданий:

1) устроить выставку картин на тему «Зима — лето», «Весна — осень» (отобрать картинки и рассказать, почему ты отобрал эти картинки);

2) устроить выставку картин на тему «Зима — весна», «Лето — осень»;

3) не называя картинку, рассказать так, чтобы все поняли, какое время года на ней нарисовано.

Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание (быстро «устроит» выставку и хорошо расскажет).

**26. Игра «Когда деревья надевают этот наряд?»**

Цель – формирование знаний о сезонных изменениях в природе.

Материал: картинки с изображением деревьев в разное время года.

Ход игры: Педагог показывает одну из картинок, читает отрывок из стихотворения, описывающего соответствующее время года, и спрашивает детей, когда, в какое время года это происходит в природе.

**27. Игра «В какое время года нужны эти предметы?**

Цель – закреплять представления о временах года и сезонных изменениях в природе.

Материал: сюжетные картинки с изображением времён года, предметные картинки.

Ход игры: Педагог показывает детям изображения времён года и предметов и предлагает определить, в какое время года используются эти предметы и почему.

**28. Игра «Что сначала, что потом?»**

Цель - уточнить знания детей о последовательности протекания сезонов; развивать внимание, быстроту мышления.

Материал: конверт с картинками с изображением разных периодов сезонов.

Ход игры: По команде ведущего ребенок вынимает картинки из конверта и быстро раскладывает по порядку. Начинает с любой картинки или по заданию педагога. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание.

**29. Игра «Домики времён года»**

Цель - закреплять представления о временах года и сезонных изменениях в природе, о порядке следования времён года, закреплять названия месяцев.

Материал: 4 домика разного цвета (красный-лето, желтый - осень, синий – зима, зелёный – весна), картинки: 4 девочки в разноцветных платьях (времена года), картинки с изображением природы (по месяцам), предметные картинки.

Ход игры: Педагог показывает детям (ребёнку) домики и рассказывает, что в каждом из них живет определенное время года. Дети определяют (по цвету), в каком домике, какое время года живёт. Затем домики раскладываются по порядку времён года. Дети называют месяцы каждого времени года по порядку, подбирают соответствующие картинки и вставляют их в окошечки. Педагог показывает детям изображения предметов и предлагает определить, в какое время года используются эти предметы и почему. Дети объясняют свой выбор и вставляют картинки в окошечки домов.

Примечание: Домики раздаются детям, каждый ребенок должен назвать время года, его месяцы и подобрать нужные картинки к своему времени года.

**30. Работа с часами «Времена года»**

Цель – уточнение представлений о временах года, закрепление названий времён года, их последовательности.

Материал: часы с 4 секторами, окрашенными в разные цвета(осень - желтый, зима-синий, весна-зелёный, лето-красный).

Ход игры:

Педагог показывает на сектор, где изображена осень, спрашивает ребенка:

- Что здесь нарисовано? Когда это бывает? Что бывает осенью? (Назови признаки осени.)

Точно так же определяем остальные времена года, уточняем их признаки.

Обращаем внимание на цвета секторов.

Затем педагог спрашивает у детей

- Что вы сейчас называли? (Времена года) Сколько всего времен года? («4 времени года»).

Задания для детей:

Педагог называет время года и просит ребёнка назвать время года, которое идёт следом (или предыдущее время года).

Педагог задаёт вопросы, а дети отвечают и показывают на часах нужное время года: ( Когда идет снег? Когда снег тает? и т.д.)

**31. Игра с мячом «Что за чем?»**

Цель – закрепление последовательности времён года.

Материал: мяч.

Ход игры: Играющие встают в круг. Педагог стоит в центре круга, он бросает по очереди мяч детям. Бросая, задает вопрос, ребенок отвечая, бросает мяч обратно.

Варианты вопросов: Зима, а за нею? Весна, а за нею? Лето, а за ним? Осень, а за ней? Сколько времён года? Назови первый месяц осени. и т.д.

**32. Художественные произведения для закрепления представлений о времени.**

**Части суток.**

Проснулись люди,

Спешат на поля.

Явилось солнце,

Ликует земля!

(А.С.Пушкин)

Утром мы во двор идём-

Листья сыплются дождём,

Под ногами шелестят,

И летят…летят…летят…

(Е. Трутнева)

Кто, кто в этой комнате живет?

Кто, кто вместе с солнышком встает?

Это Машенька проснулась,

С боку на бок повернулась

И, откинув одеяло,

Вдруг сама на ножки встала. (А. Барто)

Утро. Небо голубое.

Солнце в небе золотое.

Бегемотик глаз открыл

И опять его закрыл.

Как не хочется вставать,

Все ему бы спать и спать.

Пять минут и еще пять,

Так проходит двадцать пять.

Соня глазки открывает,

недовольно он вздыхает:

"-Почему так рано утро наступает?"

(Ткаченко Татьяна)

Случится, в солнечный денёк

Ты в лес уйдёшь поглуше-

Присядь попробуй на пенёк,

Не торопись, послушай.

(Я. Аким)

Рая, Машенька и Женька,

Мойте руки хорошо.

Не жалейте мыла!

Я уж стол накрыла.

Всем поставила приборы,

Всем салфетки раздала.

Прекращайте разговоры-

Я вам супу налила.

(Е.Благинина)

Уже за окошком темнеет,

И вечер зевнул на ходу.

Из детского сада спешу я скорее,

Я к маме любимой иду! …

(М. Садовский)

Вот уж вечер. Роса

Блестит на крапиве.

Я стою на дороге,

Прислонившись к иве.

(С. Есенин)

Добрый вечер, сад, сад,

Все деревья спят, спят.

И мы тоже все заснём,

Только песенку споём.

(И. Мазнин)

Спят усталые игрушки,

Книжки спят,

Одеяла и подушки

Ждут ребят,

Даже сказка спать ложится,

Чтобы ночью нам присниться,

Глазки закрывай,

Баю - бай...

(З. Петрова)

Плакали ночью

Желтые клёны:

Вспомнили клёны,

Как были зелёны…

(Э. Мошковская)

Ясно солнышко закатилось,

Светла месяца не видать нигде,

Часты звёздочки

В тучи спрятались,

И темным-темна ночь осенняя!

(К.Ушинский)

Я с улыбкой просыпаюсь,

Умываюсь, одеваюсь..

Думаю, что это мудро,

Начинать с улыбкой утро.

Полон день забот, хлопот-

Быстро времечко идёт.

Надо только захотеть-

Сможешь многое успеть.

Вечерами, отдыхая,

Славно посидеть за чаем,

Телевизор посмотреть,

Поиграть, пошить, попеть.

Подустали мы немножко.

Ночь крадется черной кошкой

И под звёздный перезвон

Сказочный мурлычет сон.

(Е. Кулагина)

**Вчера, сегодня, завтра.**

Чтоб скорей дождаться

Завтрашнего дня,

Дети спать ложаться

Рано, без огня. (А. Барто)

В сад сегодня выносить мы не будем Машу.

На морозе простудить

Можно куклу нашу.

(О. Кригер)

Завтра вы спать еще будете детки,

А уж мы все понесемся на юг.

Нет там не стужи теперь, ни дождей,

Ветер листвы не срывает с ветвей.

(А. Плещеев)

Дремлет взрытая дорога,

Ей сегодня примечталось,

Что совсем, совсем немного

Ждать зимы седой осталось (С. Есенин)

Мама! Глянь-ка из окошка-

Знать, вчера недаром кошка

Умывала нос:

Грязи нет, весь двор одело,

Посветлело, побелело,

Видно, есть мороз.

(А. Фет)

Ласточки пропали,

А вчера с зарёй

Все грачи летали

Да, как сеть, мелкали

Вон за той горой.

(А. Фет)

**Неделя**

«Новая столовая»

В гости в первый день недели

К нам синицы прилетели

А во вторник, посмотри,

Прилетели снегири.

Три вороны были в среду,

Мы не ждали их к обеду.

А в четверг со всех краёв-

Стая жадных воробьёв.

В пятницу в столовой нашей

Голубь лакомился кашей.

А в субботу на пирог

Налетело сто сорок.

В воскресенье, в воскресенье

Прилетел к нам гость весенний,

Путешественник-скворец…

Вот и песенке конец!

(З.Александрова)

«Лежебока»

В понедельник я проснулся,

А во вторник я зевнул,

В среду сладко потянулся,

А в четверг опять заснул.

Спал я в пятницу,

В субботу не ходил я на работу,

Но зато уж в воскресенье

Спал весь день без пробужденья.

(Дж. Родари)

«Муха-чистюха»

Жила была Муха-чистюха,

Всё время купалась Муха.

Купалась она в воскресенье

В отличном клубничном варенье.

В понедельник – в вишнёвой наливке.

Во вторник – в томатной подливке.

В среду – в лимонном желе.

В четверг – в киселе и в смоле.

В пятницу – в простокваше,

В компоте и манной каше…

В субботу, помывшись в чернилах,

Сказала: - Я больше на в силах!

Ужасно, ужасно устала,

Но кажется чище не стала!

( Я. Бжехва)

В понедельник я стирал,

А во вторник подметал.

В среду с медом пек калач,

А в четверг играл я в мяч,

В пятницу посуду мыл,

А в субботу торт купил

В воскресенье отдыхал,

Сказки добрые читал.

(П. Башмаков).

Понедельник-первый день.

Прогони, дружочек лень.

Мы во вторник очень близко

Познакомились с английским.

В середине же недели

Мы в спортзале попотели.

Музыкальней четверга

В жизни не было пока.

В пятницу у нас чуть свет

Начинается балет.

За неделю мы устали,

В выходные отдыхали.

(Е. Кулагина)

**Времена года, месяцы.**

«Времена года».

Придумала мать дочерям имена:

Вот – Лето и Осень, Зима и Весна.

Приходит Весна – зеленеют леса.

А Лето пришло – всё под солнцем цветёт,

И спелые ягоды просятся в рот.

Нам щедрая Осень приносит плоды -

Дают урожаи поля и сады.

Зима засыпает снегами поля.

Зимой отдыхает и дремлет земля.

(А. Кузнецова)

Матушка-зима несёт

Рождество и Новый год,

Белый снег и синий лёд,

И сугробы у ворот.

Солнышком весна лучится.

Стаял снег, вернулись птицы.

Пробивается трава,

Распускается листва.

В сарафане, в босоножках,

С земляничкою в лукошке

Манит лето, хоть чуть-чуть,

На природе отдохнуть.

Осень желтою листвою

Осыпает нас с тобою,

В школу детвору зовёт,

Убирает огород.

(Е. Кулагина)

С января, листая год,

Отправляемся в поход.

Неуютно в феврале-

Бродят вьюги по земле.

В марте солнышко пригрело-

Посветлело, потеплело.

Ручейки поют в апреле

Под весёлый звон капели.

В тёплом и весёлом мае

Всё поёт, всё расцветает.

Ягоды в июне зреют,

Травы выше и сочнее.

Как прохладною рукой

Манит нас июль рекой.

Август-время урожая.

Созревает – убираем.

В сентябре взгрустнулось вдруг-

Птицы собрались на юг.

Солнце реже светит-

В октябре то дождь, то ветер.

В ноябре кусты горят-

Догорает листопад.

Снег, декабрь, конец похода…

Не устали? С Новым годом!

(Е. Кулагина)

**Зима.**

Стали дни короче,
Солнце светит мало,
Вот пришли морозы,
И зима настала.

Была зима - был холод, снег.
Ушла зима - и снега нет.

Наступили холода.

Обернулась в лёд вода.

Длинноухий зайка серый

Обернулся зайкой белым.

Перестал медведь реветь,

В спячку впал в бору медведь.

Кто скажет, кто знает,

Когда это бывает?

(И. Воробьева)

«Декабрь»

В декабре, в декабре

Все деревья в серебре.

Нашу речку, словно в сказке,

За ночь вымостил мороз.

Обновил коньки, салазки,

Ёлку из лесу привёз.

(С. Маршак)

«Январь»

В январе, в январе

Много снега на дворе,

Снег на крыше, на крылечке,

Солнце в небе голубом.

В нашем доме топят печку,

В небо дым идёт столбом.

(С. Маршак)

«Холодно»

Кто мяукнул у дверей?

Открывайте дверь скорей!

Очень холодно зимой.

Мурка просится домой.

(О.Высотская)

Солнце землю греет слабо,

По ночам трещит мороз.

Во дворе у снежной бабы

Побелел морковный нос.

(Г.Ладонщиков)

Как снегурка в шубке белой

Маша с горки едет смело.

Вася катит снежный ком-

Он решил построить дом.

( Г.Ладонщиков)

На пруду каток хороший,

Лёд сверкает, как стекло.

На коньках бежит Алёша,

И в мороз ему тепло.

( Г.Ладонщиков)

**Весна.**

Пройдёт зима холодная,

Настанут дни весенние,

Теплом растопит солнышко,

Как воск, снега пушистые,

Листами изумрудными

Леса зазеленеются,

И вместе с травкой бархатной

Взойдут цветы душистые.

(С. Дрожжин)

Снег теперь уже не тот,

Потемнел он в поле,

На озерах треснул лёд,

Будто раскололи.

(С.Маршак)

Март.

Рыхлый снег темнеет в марте,

Тают льдинки на окне…

(С.Маршак)

Апрель.

Апрель, апрель…

На дворе звенит капель.

По полям бегут ручьи,

На дорогах лужи.

Скоро выйдут муравьи

После зимней стужи.

Пробирается медведь

Сквозь лесной валежник.

Стали птицы песни петь

И расцвел подснежник.

(С.Маршак)

В мае.

Я пройдусь по лесам,

Много птичек есть там:

Все порхают, поют,

Гнёзда теплые вьют.

Я пройдусь по лугам,

Мотылёчки есть там:

Как красивы они

В эти майские дни!

(К.Ушинский)

**Лето.**

Июнь

Пришёл июнь!

Июнь! Июнь!

В саду щебечут птицы

На одуванчик только дунь-

И весь он разлетится.

(С.Маршак)

Август.

Собираем в августе

Урожай плодов,

Много людям радости

После всех трудов. (С.Маршак)

На зелёном на лугу

Пляшет Олечка в кругу.

А весёлый хоровод

Плясовую ей поёт.

(А.Кузнецова)

Ярко светит солнце,

В воздухе тепло,

И куда не глянешь,

Всё кругом светло.

На лугу пестреют яркие цветы,

Золотом облиты тёмные листы.

(И.Суриков)

**Осень.**

«Осень»

Ласточки пропали,

А всера с зарёй

Все грачи летали

Да как есть мелкали

Вон над той горой.

С вечера всё спится,

На дворе темно,

Лист сухой валится,

Ночью ветер злится

Да стучит в окно.

(А.Фет)

«Осень»

Ходит осень в нашем парке,

Дарит осень всем подарки:

Бусы красные – рябине,

Фартук розовой - осине,

Жёлтый зонтик - тополям,

Фрукты осень дарит нам.

(И.Виноградов)

Листья падают разные

С тополей и дубов.

Листья, падая, кружатся

И летят, и летят.

(А.Романов)

Скучная картина!

Тучи без конца,

Дождик так и льётся,

Лужи у крыльца. (А.Плещеев)

Осыпается весь наш бедный сад,

Листья пожелтелые по ветру летят,

Лишь вдали красуется, там на дне долин

Кисти ярко-красные вянущих рябин.

(А.Толстой)

«Сентябрь»

Ясным утром сентября

Хлеб молотят сёла.

Мчатся птицы за моря

И открылась школа.

(С.Маршак)

«В октябре»

Солнце спряталось за тучи,

Ветер сильный, холодно,

Листья сыплются, и в кучи

Ветром все их намело.

Речка ходит так сердито,

Лес так жалобно шумит,

Небо тучами закрыто,

Небо дождиком грозит.

Птички все прижались в поле,

Рыбки спрятались на дно…

Холодно все, холодно!

(К.Ушинский)

**Загадки, пословицы, поговорки о времени.**

**Загадки о временах года.**

На земле живут сестрички,
У сестричек - по косичке.
Вот зеленая косичка:
Это первая сестричка.
Пашет, сеет, поливает,
Почкам глазки открывает. (весна)
Разноцветная косичка -
Загорелая сестричка.
Тоже трудится умело,
Чтобы все росло и зрело. (лето)
Золотистая косичка -
Это рыжая сестричка.
Убирает, веет, косит,
Урожай в амбары носит. (осень)
А четвертая косичка -
Белоснежная сестричка.
Все укроет одеялом,
Все разгладит, приберет,
А потом земле усталой
Колыбельную споет. (зима)

**Загадки о весне**

1. Тает снежок,
Ожил лужок,
День прибывает -
Когда это бывает? (Весной.)

2.Ручейки бегут быстрее,

Светит солнышко теплее.

Воробей погоде рад -

Заглянул к нам месяц ...

(март)

3.Мишка вылез из берлоги,

Грязь и лужи на дороге,

В небе жаворонка трель -

В гости к нам пришел ...

(апрель)

4.Сад примерил белый цвет,

Соловей поет сонет,

В зелень наш оделся край -

Нас теплом встречает...

(май)

5.Новоселье у скворца

Он ликует без конца.

Чтоб у нас жил пересмешник,

Смастерили мы ...

(скворечник)

6.Здесь на ветке чей-то дом

Ни дверей в нем, ни окон,

Но птенцам там жить тепло.

Дом такой зовут ...

(гнездо)

7. На лесной проталинке

Вырос цветик маленький.

Прячется в валежник

Беленький ...

(подснежник)

8. Я раскрываю почки,
В зеленые листочки
Деревья одеваю,
Посевы поливаю,
Движения полна.
Зовут меня... (весна).

9. Мы сегодня рано встали,
Нам сегодня не до сна!
Говорят, скворцы вернулись!
Говорят, пришла... (весна)!

10.Зазвенели ручьи,
Прилетели грачи.
В дом свой - улей - пчела
Первый мед принесла.
Кто скажет, кто знает,
Когда это бывает?

**Загадки о лете**

1. Солнце печет,
Липа цветет,
Рожь поспевает.
Когда это бывает? (Летом.)

2.Жаркий шар на небе светит

Этот шар любой заметит.

Утром смотрит к нам в оконце,

Радостно сияя, ...

(солнце)

3. Мчится по холмам змея,

Влагу деревцам неся.

Омывая берега,

По полям течет ...(река)

4. Они легкие, как вата,

По небу плывут куда-то.

Держат путь издалека

Каравеллы-...

(облака)

5. Вот брильянты на листочках,

Вдоль дорожек и на кочках -

Это что за чудеса?

По утру блестит ...

(роса)

6.Заслонили тучи солнце,

Гром раскатисто смеется.

В небе молний полоса -

Значит, началась ...

(гроза)

7.Сыплется из туч горох,

Прыгает к нам на порог.

С крыши катится он в сад.

Что такое? Это - ...

(град)

8.А в июне белый снег

Вновь порадовал нас всех. -

Будто рой ленивых мух,

С тополей слетает ...(пух)

9.Он поплачет над садами -

Сад наполнится плодами.

Даже пыльный подорожник

Рад умыться в летний ...

(дождик)

10.Солнце вечером заходит,

В небе кисточкой проводит.

Уходить не хочет зря.

Остается след - ...

(заря)

11. Я соткано из зноя,
Несу тепло с собою,
Я реки согреваю,
Купаться приглашаю.
И любите за это
Вы все меня. Я... (лето).

12. Солнце печет,
Липа цвет
Рожь колосится,
Золотая пшеница.
Кто знает, кто знает,
Когда это бывает?

**Загадки об осени**

1. Пусты поля,
Мокнет земля,
Лист опадает -
Когда это бывает? (Осенью.)

2. Вслед за августом приходит,

С листопадом хороводит

И богат он урожаем,

Мы его, конечно, знаем!

(сентябрь).

3. Королева наша, Осень,

У тебя мы дружно спросим:

Детям свой секрет открой,

Кто слуга тебе второй?

(октябрь)

4. Кто тепло к нам не пускает,

Первым снегом нас пугает?

Кто зовет к нам холода,

Знаешь ты? Конечно, да!

(ноябрь)

5. Мочит поле, лес и луг,

Город, дом и все вокруг!

Облаков и туч он вождь,

Ты же знаешь, это -....

(дождь)

6. Холода их так пугают,

К теплым странам улетают,

Петь не могут, веселиться

Собрались все в стайки ...

(птицы)

7. Осень в гости к нам пришла

И с собою принесла...

Что? Скажите наугад!

Ну, конечно...

(листопад)

8.Солнца нет, на небе тучи,

Ветер вредный и колючий,

Дует так, спасенья нет!

Что такое? Дай ответ!

(поздняя осень)

9.Солнце больше нас не греет,

Холодком поземка веет!

Дунул в лужу ветерок

И сковал ее ...

(ледок)

10.Дождь и слякоть, грязь и ветер,

Осень, ты за все в ответе!

Мерзнет, мерзнет человек,

Выпал первый белый ...

(снег)

11. Несу я урожаи,
Поля вновь засеваю,
Птиц к югу отправляю,
Деревья раздеваю,
Но не касаюсь сосен
И елочек. Я... (осень).

12. Пришла без красок и без кисти
И перекрасила все листья.

Что там шепчут листья?
Подойдем и спросим.
Листья отвечают: … (это осень).

**Загадки о зиме**

1. Снег на полях,

Лёд на реках,

Вьюга гуляет,

Когда это бывает?

(Зима)

2. Чьи рисунки на окне,

Как узор на хрустале?

Щиплет всякого за нос

Зимний дедушка ...

(мороз)

3. Он когда-то был водой,

Но сменил вдруг облик свой.

И теперь под Новый год

На реке мы видим ...

(лёд)

4. Дом ее на белой туче,

Но ей страшен солнца лучик.

Серебристая пушинка,

Шестигранная ...

(снежинка)

5. Кружит снег она вдоль улиц,

Словно перья белых куриц.

Зимушки-зимы подруга,

Северная гостья ...(вьюга)

6. Зацепилась за карниз,

Головой свисает вниз.

Акробатка-крохотулька,

Зимний леденец - ...

(сосулька)

7. Он из снега одного,

Из морковки нос его.

Чуть тепло, заплачет вмиг

И растает ...

(снеговик)

8. Кто зимой метет и злится,

Дует, воет и кружится,

Стелет белую постель?

Это - снежная ...

(метель)

9. Дел у меня немало:
Я белым одеялом
Всю землю укрываю,
В лед реки убираю
Белю поля, дома
Зовут меня... (зима).

10. Наступили холода.
Обернулась в лед вода.
Длинноухий зайка серый
Обернулся зайкой белым.
Перестал медведь реветь
В спячку впал в бору медведь.
Кто скажет, кто знает,
Когда это бывает?

Месяцы.

 Двенадцать братьев
Друг за другом бродят,
Друг друга не обходят.
(Месяцы)

**Неделя**

Братцев этих ровно семь.

Вам они знакомы всем.

Каждую неделю кругом

Ходят братцы друг за другом.

Попрощается последний-

Появляется передний.

(Дни недели)

Что за птицы пролетают?

По семерке в каждой стае.

Вереницею летят,

Не воротятся назад.

(Дни недели)

**Пословицы.**

Декабрь год кончает, а зиму начинает.
Январь - году начало, зиме середина.
В зимний холод всякий молод.
Зима лето пугает, да все равно тает.
Чем крепче зима, тем скорее весна.
Как зима не злится, а весне покорится.
Зимы без снега да лета без дождя не бывает.
Зима не лето, в шубу одета.
Февраль силен метелью, а март - капелью.

**Игры на формирование пространственных представлений:**

**слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко**

**33. Игра «Что справа»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать пространственное представление «справа».

Оборудование: ковер, игрушки.

Форма проведения игры: фронтальная.

Описание игры: Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек.

Вариант 1. Воспитатель просит вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом детей каждый следующий ребёнок повёрнут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

Вариант 2. Воспитатель или кто-нибудь из детей называет игрушки, расположенные в одном ряду и просят ребёнка, находящегося в центре ковра назвать – с какой они стороны.

Вариант 3. Воспитатель просит одного из детей встать так, чтобы игрушки, сидящие по одной из сторон ковра (называет их), были справа от него.

**34. Игра «На плоту»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать пространственные представления: слева, справа, сзади, впереди.

Форма проведения игры: фронтальная, подгрупповая.

Описание игры: Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

**35. Игра «Колокольчик»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать пространственные представления: слева, справа, сзади, впереди.

Оборудование: колокольчик.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры:Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий (воспитатель) отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

**Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).**

**36. Игра «Отгадай – где»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение занимать определенное пространственное положение по заданному условию.

Оборудование: фишки.

Форма проведения игры: фронтальная, групповая.

Описание игры: Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.

**37. Игра «Корабли»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение занимать определенное пространственное положение по заданному условию.

Оборудование: табуреты или коробки, карточки с изображением животных.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая.

Описание игры: Все дети садятся вдоль одной из сторон ковра, на котором лежат табуретки (в виде перевёрнутых контейнеров) на одинаковом расстоянии друг от друга: 3-4 ряда по 3 шт. в каждом ряду. Это «острова» в море, а каждый из детей будет по очереди «кораблём». На каждом острове кто-то живёт (игрушка или карточка с изображением животного спрятана под табуреткой). Ребёнок выбирает к кому он отправится, а воспитатель даёт ориентиры, указав место отправной точки. Добравшись до нужного «острова» ребёнок поднимает табуретку, чтобы убедиться в правильности выполнения задания.

Вариант 1: воспитатель даёт поэтапные направления движения. Например, пройди вперёд два острова, поверни налево, пройди ещё один остров, поверни направо, пройди ещё один остров – ищи.

Вариант 2: воспитатель даёт ориентир расположения «острова» относительно других. Например, этот «остров» синего цвета, находится слева, а перед ним – белый «остров».

Вариант 3: воспитатель даёт ребёнку схему расположения «островов» и даёт указания по схеме, после чего ребёнок пытается найти нужный «остров» на ковре. Например, на схеме (3х3) нужный «остров» справа наверху, и т.п.

**38. Игра «Где я сяду»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение занимать определенное пространственное положение по заданному условию.

Оборудование: карточки, олицетворяющие каждого ребенка.

Форма проведения игры: фронтальная, групповая.

Описание игры: Эту игру рационально проводить перед занятием, чтобы рассадить детей на определённые места. Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевёрнутые карточки (это может быть личный бэйдж ребёнка, парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

**Игры на формирование умений детей определять словом положение**

**того или иного предмета по отношению к другому.**

**39. Игра «Что изменилось?»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение определять словом положение одного предмета по отношению к другому.

Оборудование: игрушки.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

**40. Игра «Новоселье»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение определять словом положение одного предмета по отношению к другому.

Оборудование: полки, небольшие игрушки (животные).

Форма проведения игры: подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3человека). В роли ведущего вначале выступает воспитатель, в дальнейшем необходимо привлекать детей, - это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

**Игры на формирование умений ориентироваться в движении**

**41. Игра «Куда пойдешь и что найдешь»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении.

Оборудование: игрушка или приз.

Форма проведения игры: индивидуальная, подгрупповая.

Описание игры: Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

**42. Игра «Найди магнит»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении; формировать пространственные представления: справа, слева, сверху, снизу.

Оборудование: магнитная доска, магниты

Форма проведения игры: подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

**43. Игра «Синхронное плавание»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении.

Оборудование: нет.

Форма проведения игры: групповая, подгрупповая.

Описание игры: Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление относительно друг друга. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

**44. Игра «Новая походка»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться в движении.

Оборудование: нет.

Форма проведения игры: индивидуальная.

Описание игры: Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

 **Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).**

**45. Игра «Магазин»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: карточки лото.

Форма проведения игры: индивидуальная, подгрупповая.

Описание игры: В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

**46. Игра «Назови соседей»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: лист бумаги с изображенными в хаотичном порядке предметами.

Форма проведения игры: индивидуальная, подгрупповая, групповая.

Описание игры: Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1: воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить:

- что изображено справа от него,
- что нарисовано под ним,
- что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

Вариант 2: воспитатель просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находятся:

- в правом верхнем углу,
- вдоль нижней стороны листа,
- в центре листа, и т.п.

**47. Игра «Лабиринт»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: лист бумаги с изображением лабиринта.

Форма проведения игры: индивидуальная, подгрупповая.

Описание игры: Воспитатель раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: воспитатель этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.

**48. Геометрический диктант**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: лист бумаги, набор геометрических фигур.

Форма проведения игры:

Описание игры: Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения:

вариант 1: у воспитателя заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту;

вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

**49. Игра «Укрась елку»**

Цель: развитие пространственных представлений и ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: формировать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: изображение елки с белыми шарами.

Форма проведения игры: индивидуальная, подгрупповая, групповая.

Описание игры: У каждого ребёнка на листе нарисована ёлка, но все шарики на ней белые. Дети раскрашивают шарики по инструкции воспитателя.

**Раздел II**

**«Игры на развитие эмоционального интеллекта»**

**1. Игра «Тренируем эмоции»**

Цель: Научиться понимать эмоции других, выражать собственные эмоции и чувства.

Взрослый предлагает ребенку (или группе детей) потренироваться в выражении не только самих эмоций, но и их оттенков, которые могут быть присущи отдельным людям, сказочным героям, животным.

1. Радость.

Улыбнись, пожалуйста, как: кот на солнышке; само солнышко; хитрая лиса; довольный ребенок; счастливая мама.

2. Гнев.

Покажи, как рассердились: ребенок, у которого отобрали игрушку; Буратино, когда его наказала Мальвина; два барана на мосту.

3. Испуг.

Покажи, как испугались: заяц, который увидел волка; котенок, на которого лает собака.

**2. Игра «Лото настроений»**

Цель. Развитие умения понимать эмоции других людей и выражать собственные эмоции.

На столе раскладываются картинкой вниз схематичные изображения эмоций. Ребенок  берет одну карточку, не показывая ее никому. Затем ребенок должен узнать эмоцию и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций. Остальные отгадывают изображенную эмоцию.

**3. Игра «Уходи, злость, уходи»**

Цель. Обучение выплескиванию негативных эмоций, формирование навыка регуляции эмоционального состояния.

Ребенок  ложится на ковер, вокруг него лежат подушки. Закрыв глаза, они начинают со всей силы колотить ногами по полу, а руками — по подушкам и гром ко кричать: «Уходи, злость, уходи!»

Через три минуты дети по сигналу взрослого ложатся в позу звезды, широко раздвинув руки и ноги, и спокойно лежат, слушая спокойную музыку.

**4. Игра «Продолжи фразу»**

Цель. Развитие умения выражать собственные эмоции.

Дети передают по кругу мяч, при этом продолжают фразу, рассказывая, когда и в какой ситуации он бывает таким: «Я радуюсь, когда …», «Я злюсь, когда …», «Я огорчаюсь, когда …», «Я обижаюсь, когда …», «Я грущу, когда …» и т. д.

**5. Игра «Обзывалки»**

Цель. Разрядка негативных эмоций в приемлемой форме при помощи вербальных средств.

Дети передают по кругу мяч, при этом называют друг друга разными не обидными словами. Это могут быть (по договоренности с группой) названия деревьев, фруктов, мебели, грибов, овощей и др. Каждое обращение обязательно должно начинаться со слов «А ты...» и сопровождаться взглядом на партнера. Например: «А ты — морковка!». В заключительном круге играющие должны сказать соседу что-то приятное, например: «А ты — солнышко!»

После прохождения последнего круга необходимо обсудить, что было приятнее слушать и почему.

**6. Игра «Подушечные бои»**

Цель. Снижение эмоционального и мышечного напряжения.

Дети по команде ведущего начинают бой — «сражение двух племен», «вот тебе за...» или др. Играющие бьют друг друга подушками, издавая побед ные кличи, стараясь попасть по различным частям тела. Игру может начать взрослый, чтобы снять запрет на агрессивные действия. Следует заранее договориться с детьми, что сразу после сигнала (колокольчик, хлопок и т. д.) игра прекращается.

Не рекомендуется включать в группу детей, способных реагировать неадекватно. Не допускать излишнего эмоционального возбуждения.

**7. Игра «Необычное сражение»**

Цель. Снижение эмоционального и мышечного напряжения.

Дети по команде ведущего начинают «необычное сражение». Играющие рвут газетную бумагу, и кидают их  друг в друга, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела.

**8. Джаз тела (по Габриэле Рот)**

Танцующие встают в круг. Звучит ритмичная музыка. Ведущий показывает порядок выполнения движений. Сначала только движения головой и шеей в разные стороны, вперед и назад в разном ритме. Затем двигаются только плечи, то вместе, то попеременно, то вперед, то назад, то вверх, то вниз. Далее движения рук в локтях, потом - в кистях. Следующие движения - бедрами, затем коленями, далее -ступнями. А теперь надо постепенно прибавлять каждое отработанное движение по порядку: голова + плечи + локти + кисти + бедра + колени + ступни. В конце упражнения надо стараться двигаться всеми этими частями тела одновременно.

**9. Игра «Походка и настроение»**

Ведущий показывает движения и просит изобразить настроение: «Покапаем, как мелкий и частый дождик, а теперь с неба падают тяжелые большие капли. Полетаем, как воробей, а теперь- как чайка, как орел. Походим, как старая бабушка, попрыгаем, как веселый клоун. Пройдем, как маленький ребенок, который учится ходить. Осторожно подкрадемся, как кошка к птичке. Пощупаем кочки на болоте. Пройдемся задумчиво, как рассеянный человек. Побежим навстречу к маме, прыгнем ей на шею и обнимем ее».

**10. Игра «Танец огня»**

Танцующие тесно сжимаются в круг, руки поднимают вверх и постепенно в такт бодрой музыке опускают и поднимают руки, изображая язычки пламени. Костер ритмично покачивается то в одну, то в другую сторону, становится то выше (танцуют на цыпочках), то ниже (приседают и покачиваются). Дует сильный ветер, и костер распадается на маленькие искорки, которые свободно разлетаются, кружатся, соединяются друг с другом (берутся за руки) по две, три, четыре вместе. Искорки светятся радостью и добром.

**11. Игра «Зеркальный танец»**

Участники разбиваются на пары. Звучит любая музыка. Один из пары - зеркало, он с наибольшей точностью старается повторить танцевальные движения другого. Затем дети в паре меняются ролями.

**12. Игра «Танец морских волн»**

Участники выстраиваются в одну линию и разбиваются на первый и второй. Ведущий - «ветер» - включает спокойную музыку и «дирижирует» волнами. При поднятии руки приседают первые номера, при опускании руки - вторые. Море может быть спокойным - рука на уровне груди. Волны могут быть мелкими, могут быть большими - когда ведущий плавно рукой показывает, кому присесть, кому встать. Еще сложнее, когда волны перекатываются: по очереди поднимаются выше и опускаются ниже.

Замечание: красота танца морских волн во многом зависит от дирижера-ветра.

**13. Игра «Насос и надувная кукла»**

Дети разбиваются на пары. Один - надувная кукла, из которой выпущен воздух, - лежит на полу в расслабленной позе (колени и руки согнуты, голова опущена). Другой - «накачивающий» куклу воздухом с помощью насоса - ритмично наклоняется вперед, на выдохе произносит: «С-с-с». Кукла медленно наполняется воздухом, распрямляется, твердеет- она надута. Затем куклу «сдувают», несильно нажав ей на живот, воздух постепенно из нее выходит со звуком: «С-с-с». Она опять «опадает». Дети в паре меняются ролями.

**14. Игра «Лес»**

Ведущий: «В нашем лесу растут березка, елочка, дуб, плакучая ива, сосна, травинка, цветок, гриб, ягода, кустики. Выберите сами себе растение, которое вам нравится. По моей команде мы с вами превратимся в лес. Как ваше растение реагирует:

– на тихий, нежный ветерок;

– на сильный холодный ветер;

– на ураган;

– на мелкий грибной дождик;

– на ливень;

– на сильную жару;

– на ласковое солнце;

– на ночь;

– на град; на заморозки»

**15. Игра «Согласованные действия»**

Дети разбиваются на пары или выбирают одного из родителей. Им предлагается показать парные действия:

– пилка дров;

– гребля в лодке;

– перемотка ниток;

– перетягивание каната;

– передача хрустального стакана; парный танец.

**16. Игра «Огонь-лед»**

По команде ведущего: «Огонь!»- стоящие в круге дети начинают двигаться всеми частями тела. По команде: «Лед!» - дети застывают в позе, в которой их застала команда. Ведущий несколько раз чередует команды, меняя время выполнения той и другой.

**17. Игра «Штанга»**

Ребенок поднимает «тяжелую штангу». Затем бросает ее, максимально расслабляясь. Отдыхает.

**18. Игра «Сосулька»**

 Ведущий читает стихи:

У нас под крышей

Белый гвоздь висит,

Солнце взойдет,

Гвоздь упадет.

(В. Селиверстов)

Произнося первую и вторую строчку, дети держат руки над головой, а когда произносят третью и четвертую, то должны уронить расслабленные руки и присесть.

**19. Игра «Шалтай-Болтай»**

Ведущий читает стихи:

Шалтай-Болтай

Сидел на стене,

Шалтай-Болтай

Свалился во сне.

(С.Маршак)

Ребенок поворачивает туловище вправо-влево, руки свободно болтаются, как у тряпочной куклы. На слова «свалился во сне» ребенку необходимо резко наклонить корпус тела вниз.

**20. Игра «Спящий котенок»**

Ребенок исполняет роль котенка, который ложится на коврик и засыпает. У котенка мерно поднимается и опускается животик. Желательно проводить под музыку Р.Паулса «День растает, ночь настанет» (колыбельная).

**21. Игра «Конкурс лентяев»**

Ведущий читает стихотворение В.Викторова «Конкурс лентяев»:

Хоть и жарко,

Хоть и зной,

Занят весь

Народ лесной.

Лишь барсук –

Лентяй изрядный –

Сладко спит

В норе прохладной.

Лежебока видит сон,

Будто делом занят он.

На заре и на закате

Все не слезть ему с кровати.

Затем дети по очереди изображают ленивого барсука. Они ложатся на пол (на мат или коврик) и пытаются как можно глубже расслабиться. Для расслабления желательно использовать музыку Д.Кабалевского «Лентяй».

**22. Игра «Пылесос и пылинки»**

Пылинки весело танцуют в луче солнца. Заработал пылесос. Пылинки закружились вокруг себя и, кружась все медленнее, оседают на пол. Пылесос собирает пылинки; кого он коснется, тот встает и уходит.

Когда ребенок-пылинка садится на пол, спина и плечи у него расслабляются и сгибаются вперед - вниз, руки опускаются, голова наклоняется, он весь как бы обмякает.

**23. Игра «Колечко»**

Дети садятся в круг. Ведущий прячет в ладонях колечко. Ребенку предлагается смотреть внимательно на лица соседей и постараться угадать, кто из них получил в свои ладошки колечко от ведущего. Угадавший становится ведущим.

**24. Игра «Танец пяти движений» (по Габриэле Рот)**

Для выполнения упражнения необходима запись с музыкой разных темпов, продолжительность каждого темпа - одна минута.

1. Течение воды. Плавная музыка, текучие, округлые, мягкие, переходящие одно в другое движения.

2. Переход через чащу. Импульсивная музыка, резкие, сильные, четкие, рубящие движения, бой барабанов.

3. Сломанная кукла. Неструктурированная музыка, хаотичный набор звуков, вытряхивающие, незаконченные движения (как сломанная кукла).

4. Полет бабочек. Лирическая, плавная музыка, тонкие, изящные, нежные

движения.

5. Покой. Спокойная, тихая музыка или набор звуков, имитирующих шум воды, морской прибой, звуки леса- стояние без движений, слушать свое тело.

Замечание, после окончания упражнения поговорите с детьми о том, какие движения им больше всего понравились, что легко получалось, а что с трудом.

**25. Игра «Угадай эмоцию»**

На столе картинкой вниз выкладываются схематическое изображение эмоций. Дети по очереди берут любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка - по схеме узнать эмоцию, настроение и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

На первых порах взрослый может подсказать ребенку возможные ситуации, но надо стремиться к тому, чтобы ребенок сам придумал (вспомнил) ту ситуацию, в которой возникает эмоция.

Остальные дети - зрители должны угадать, какую эмоцию переживает, изображает ребенок, что происходит в его сценке.

**26.  Игра «Лото настроений»**

Материал: наборы картинок, на которых изображены животные с различной мордочкой. Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции (или изображает сам, описывает словами, описывает ситуацию и т.д.) . Задача детей: в своем наборе отыскать животное с такой же эмоцией.

**27. Игра «Пиктограммы»**

Материал: 2 набора карточек, один целый, другой нарезанный.

а) определить по пиктограмме, какой человек: веселый или грустный, сердитый или добрый и др.;

б) по второму набору пиктограмм (разрезанному): разрезанные шаблоны перемешиваются между собой, детям предлагается найти и собрать шаблоны;

в) игра в парах: у каждого участника свой набор пиктограмм. Один участник берет пиктограмму и, не показывая ее другому, называет настроение, которое на ней изображено. Второй должен найти картинку, задуманную своим партнером. После этого 2 выбранные картинки сравниваются.

При несовпадении можно попросить детей объяснить, почему они выбрали ту или иную пиктограмму для определения настроения.

**28. Игра «Классификация чувств»**

Материал: карточки с разными оттенками настроения.

Разложить карточки по следующим признакам: какие нравятся, какие не нравятся.

Затем назвать эмоции, изображенные на карточках, поговорить. Почему он их так разложил.

**29. Игра «Встреча эмоций»**

Использовать разложенные на 2 группы карточки и попросить представить, как встречаются разные эмоции: та, которая нравится, и так, которая неприятна.

Ведущий изображает «хорошую», ребенок «плохую». Затем они берут карточки из противоположной кучки и так меняются. Объяснить: какое выражение лица будет при встрече 2-х эмоций, как их можно помирить.

**30. Игра «Испорченный телефон»**

Все участники игры, кроме 2-х закрывают глаза (спят). Ведущий молча показывает первому участнику (именно он не закрывают глаза) какую-либо эмоцию при помощи мимики и/или пантомимики. Первый участник, разбудив второго игрока, передает увиденную эмоцию, как он ее понял, тоже без слов.

Далее второй участник будит третьего и передает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.

Ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно найти звено, где произошло искажение информации, или убедиться, что телефон был полностью исправен.

Вопросы при обсуждении:

1. По каким признакам ты определил именно эту эмоцию?

Как ты думаешь, что помешало тебе правильно понять ее?

Трудно ли было тебе понять другого участника?

Что ты чувствовал, когда изображал эмоцию?

**31. Игра «Снимается кино»**

Среди детей выбирается сценарист и режиссер. Они ищут исполнителя главной роли. Всем претендентам дается задание: сценарист называет какого-нибудь сказочного героя, а режиссер называет любое настроение (эмоцию). Актер должен произнести какую-нибудь фразу от лица этого персонажа с заданной интонацией.

**32. Игра «Рисуем настроение»**

Это задание очень многогранно по своим целям и способам воплощения. Вот некоторые варианты заданий:

1. Выполнение рисунка на тему: Мое настроение сейчас.

Каждый рисует эмоцию, какую он хочет. После выполнения задания дети обсуждают, какое настроение пытался передать автор.

Каждый ребенок вытягивает карточку с той или иной эмоцией, которую он должен изобразить.

Рисунки могут быть сюжетные («нарисуй Бармалея, от которого сбежали все игрушки, или ситуацию из твоей жизни, когда ты очень удивился»), так и абстрактные, когда настроение передается через цвет, характер линий (плавные или угловатые, размашистые или мелкие, широкие или тонкие и пр.), композицию различных элементов. Последние (абстрактные рисунки) в большей степени способствуют отреагированию отрицательных эмоций (страха, напряжения), развитию воображения, самовыражения.

**33. Игра «Рассматривание картинки»**

Материал: сюжетные или предметные картинки с изображением различных настроений.

Вопрос: Какое настроение испытывает девочка на одной и на другой картинке?

Варианты игры:

* Один ребенок называет какое-нибудь животное, а другой - любую эмоцию

(например: слон и радость). Третий ребенок должен пройтись по комнате так, как ходит животное, переживающее это чувство.

* Ребенок называет любое число от 1 до 7. Другой ребенок изображает чувство, которое соответствует названному числу.

Материал: карточки, на одной стороне которых написаны цифры, на другой -названия эмоций.

1. Страх. 2. Удивление. 3. печаль. 4. Радость. 5. Интерес. 6. Гнев. 7. Вина.

**34. Игра «Зеркало»**

Один ребенок зеркало, другой изображает какую-либо эмоцию (например: гнев - губы сжаты, брови нахмурены; удивление - рот чуть-чуть приоткрыт, кончики бровей приподняты, глаза широко открыты), а другой придает своему лицу то же самое выражение.

**35. Игра «Как ты себя сегодня чувствуешь?»**

Материал: карточки с разными оттенками настроения.

Он должен выбрать ту, которая в наибольшей степени похожа на его настроение, на настроение мамы, папы, друга, кошки и т.д.

**36. Игра «Тренируем эмоции»**

Попросите ребенка: нахмуриться

• как осенняя туча;

• как рассерженный человек;

• как злая волшебница;

улыбнуться

• как кот на солнце;

• как само солнце;

• как Буратино;

• как хитрая лиса;

• как радостный человек;

• как будто он увидел чудо;

позлиться

• как ребенок, у которого отняли мороженное;

• как два барана на мосту;

• как человек, которого ударили;

испугаться

• как ребенок, потерявшийся в лесу;

• как заяц, увидевший волка;

• как котенок, на которого лает собака;

устать

• как папа после работы;

• как человек, поднявший большой груз;

• как муравей, притащивший большую муху;

отдохнуть

• как турист, снявший тяжелый рюкзак;

• как ребенок, который много потрудился, но помог маме;

• как уставший воин после победы.

**Раздел III**

**«Игры на развитие произвольности»**

**1. Игра «Повтори движения»**

Цель: развитие умения контролировать свои действия, подчиняя указаниям взрослого.

Ребенок, слушая взрослого, должен выполнять движения, если услышит название игрушки – должен хлопнуть, если название посуды – топнуть, если название одежды – присесть.

**2. Игра «Минута тишины – минута можно»**

Цель. Развитие умения регулировать свое состояние и поведение.

Договоритесь с детьми, что иногда, когда вы скажете будет минута тишины. Дети должны вести себя тихо, спокойно играть, рисовать, конструировать. Но иногда у вас будет минута «можно», тогда детям разрешается делать все: прыгать, кричать, петь. Эти минуты можно чередовать, можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными.

**3. Игра «Молчание»**

Цель. Развитие умения контролировать свои эмоции, управлять своим поведением.

Играющие садятся в кружок и молчат, они не должны ни двигаться, ни разговаривать. Водящий ходит по кругу, задает вопросы, выполняет нелепые движения. Сидящие должны повторять все, что он делает, но без смеха и слов. Кто нарушит правила — водит.

**4. Игра «ДА и НЕТ»**

Цель. Развитие умения контролировать импульсивные действия.

При ответе на вопросы слова «ДА» и «НЕТ» говорить нельзя. Можно использовать любые другие ответы.

Ты девочка?                                Соль сладкая?

Птицы летают?                        Гуси мяукают?

Сейчас зима?                                Кошка – это птица?

Мячик квадратный?                        Зимой шуба греет?

У тебя есть нос?                        Игрушки живые?

**5. Игра «Говори»**

Цель. Развитие умения контролировать импульсивные действия.

Ведущий говорит: «Я буду задавать вам вопросы, простые и сложные. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду «Говори». Давай те потренируемся: «Какое сейчас время года? (делает паузу) – Говори. Какого цвета занавески в нашей комнате?... Говори. Какой сегодня день недели? Говори...»

**6. «Зеваки» (Чистякова М.И., 1990)**

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, обучение умению управлять своим телом и выполнять инструкции.

Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

**7. Игра «Колпак мой треугольный» (Старинная игра)**

 Цель: научить концентрировать внимание, способствовать осознанию ребенком своего тела, научить управлять движениями и контролировать свое поведение. Играющие сидят в кругу. Все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы: «Колпак мой треугольный, мой треугольный колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак». После этого фраза повторяется снова, но дети, которым выпадет говорить слово колпак заменяют его жестом (напри мер, 2 легких хлопка ладошкой по своей голове). В следующий раз уже заменяются 2 слова: слово «колпак» и слово «мой» (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу играющие произносят на одно слово меньше, а показывают на одно больше. В завершающем повторе дети изображают только жестами всю фразу.

Если такая длинная фраза трудна для воспроизведения, ее можно сократить.

**8. «Слушай команду» (Чистякова М.И., 1990)**

Цель: развитие внимания, произвольности поведения. Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действия расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

**9. «Расставь посты» (Чистякова М.И., 1990)**

Цель: развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале. Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

**10. «Король сказал...» (Известная детская игра)**

Цель: переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять только в том случае, если он добавит слова «Король сказал». Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д. Вместо слов «Король сказал» можно добавлять и другие, например, «Пожалуйста» или «Командир приказал».

**11. «Запрещенное движение» (Кряжева Н.Л., 1997)**

Цель: игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъем. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнять. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной, запрещенной, например, цифры пять. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).

**12. «Слушай хлопки» (Чистякова М.И., 1990)**

Цель: тренировка внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

**13. «Замри» (Чистякова М.И., 1990)**

Цель: развитие внимания и памяти. Дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны — вместе, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка — оставшиеся продолжают выполнять движения. Играют до тех пор, пока в круге ни останется лишь один играющий.

**14. «Кричалки—шепталки—молчалки» (Шевцова И.В.)**

Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилу, волевой регуляции.

Из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это — сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь — «кричалку» можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь — «шепталка» — можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал «молчалка» — синяя ладонь — дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует «молчанками».

**15. «Гвалт» (Коротаева Е.В., 1997)**

Цель: развитие концентрации внимания. Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу или строчку из известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем входит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

Желательно, чтобы до того как войдет водящий, каждый ребенок повторил вслух доставшееся ему слово.

**16. Игра «Поиграем в корректора»**

Для игры потребуются старые журналы или книги с крупным шрифтом.

На выполнение задания следует отводить не более 5 минут. Ребенку выдается текст, взрослый говорит: «В тексте необходимо вычеркнуть все буквы «О». Затем работа «корректора» проверяется.

Игра в корректора — это систематическая тренировка внимания. На последующих этапах она проводится с постепенным усложнением заданий. Например, ведущий просит букву «О» зачеркивать, а букву «И» — подчеркивать. В процессе выполнения задания может быть дана команда «Наоборот!». При работе с текстом может предлагаться и большее количество заданий, в зависимости от того, насколько легко ребенок с ними справляется. Таким образом будет происходить тренировка и концентрации внимания, и умения его переключать и распределять.

**17. Игра «Веселый лес»**

Для игры вам потребуются тексты из 8—10 предложений, в которых некоторые слова повторяются.

Мы предлагаем несколько вариантов текстов, объединенных темой «Веселый лес». В дальнейшем вы можете самостоятельно придумать тексты на эту тему и продолжить занятия с ребенком. Игры помогают совершенствовать умение концентрировать внимание при восприятии текста на слух. Слушая текст, ребенок должен хлопком в ладоши отмечать определенное слово или однокоренные ему слова. Эта игра может проводиться и с усложнением: при этом будет тренироваться умение распределять внимание. Тогда ребенку нужно будет фиксировать внимание не на одном объекте, а на двух: первое из заданных слов он будет отмечать одним хлопком в ладоши, а второе — двумя. В текстах эти слова выделены.

Вариант 1

Внимательно слушай текст. Как только ты услышишь слово «зеленый» или однокоренные слова, хлопни в ладоши. (На усложненном уровне второе слово «листья» и однокоренные.)

Веселый лес находится не так уж далеко от нашего дома. Прогулки туда всегда были интересными. Приближаясь, мы сразу попадаем в настоящую зеленую сказку. Вот старый пень кряхтит, вспоминая молодость, когда он был зеленым юнцом. Только что мимо него пробежал Ежик, но не нашел ничего полезного. Ему нужны были свежие зеленые листья, и он поскорее потопал к веселым березкам, которые зеленели на другом краю веселого леса. «Да, их листочки пахнут свежестью!» — сказал Ежик неизвестно кому и стал собирать опавшие листья. Через некоторое время он собрал целых! букет. «Теперь я могу вручить этот зеленый подарок Белочке на день рождения!» — воскликнул Ежик.

Вариант 2

Внимательно слушай текст. Как только ты услышишь слово «веселый» или однокоренные слова, хлопни в ладоши. (На усложненном уровне второе слово «птица» и однокоренные.)

Настоящее веселье началось в лесу после обеда, когда все его обитатели уже проснулись. Вот веселые птички вспорхнули со старого дуба. Солнце напекло им головы и помешало рассказывать друг другу и всем вокруг последние новости. Они решили полететь к прохладному и такому же веселому ручью и там обсудить события. «Ай-ай-ай! — щебетали они. — Вчера у Белочки был праздник». Самая веселая из птичек заливисто рассмеялась: «Гости так плясали, что Елка рассердилась и скинула их вниз со своей лапы». «А больше всех веселился Дятел. Он выстукивал такую бойкую дробь, что слышно было на самом краю леса!» — рассказала старая глуховатая птица, которая как раз и обитала на дальней опушке. Очень веселый получился день рождения у Белочки.

Вариант 3

Внимательно слушай текст. Как только ты услышишь слово «лес» или однокоренные слова, хлопни в ладоши. (На усложненном уровне второе слово «дождь».)

Вчера в веселом лесу была гроза. Она началась внезапно и доставила обитателям леса много хлопот. Сначала поднялся ветер и стал дуть изо всех сил. Он раскачивал деревья, которые сразу зашумели, предупреждая всех в лесуо приближающемся ненастье. Вдруг полил дождь. Все лесные жители спрятались в свои убежища. Радовался только ручей: ведь он стал после дождя более могучим и полноводным, как настоящая река. Когда ударил гром, шишки упали с елок и запрыгали по земле. А молния напугала маленьких зайчат, ведь они подумали, что лес загорелся. Но гроза закончилась быстро, и все деревья стояли после дождя свежие и умытые.

Вариант 4

Внимательно слушай текст. Как только ты услышишь слово «ягоды» или однокоренные слова, хлопни в ладоши. (На усложненном уровне второе слово «вот».)

Летом в веселом лесу появляется много ягод. Это настоящий праздник для лесных жителей. Первый охотник за ягодами — Медведь. Вот как шевелятся кусты малины! Он срывает самые спелые и вкусные ягодки. А вот и Белочка отправилась их собирать. Она сушит ягоды на зиму и в холода угощает друзей лакомством. Не прочь отведать черники и наш знакомый Ежик. А вот и птички слетелись поклевать ягод. Они веселятся и щебечут так, как будто попали на самый настоящий пир. Вот такой щедрый наш веселый лес!

**18. Игра «Крокодил»**

Играющие садятся вкруг. Каждому участнику присваивается название животного и движение, с помощью которого он будет изображать это животное. Игра проводится без слов, только с помощью движений. Прежде чем начать игру, все участники несколько раз по очереди называют животное, которое будут изображать, и показывают соответствующее движение.

Ведущий обычно назначается слоном. Он начинает игру, показывая движения слона и какого-нибудь другого животного из числа выбранных участниками. Тот, кого показали, быстро делает свое движение и движение любого другого игрока и т. д. Нельзя показывать того, кто только что показал тебя или выбывшего игрока. Выбывает из игры тот, кто ошибся. Игра проводится в быстром темпе.

Примеры движений, изображающие животных: слон — левую руку вытянуть вперед от носа, показывая хобот слона, правой рукой обхватить левую и взяться за нос; крокодил — две руки вытянуть вперед ладонями друг к другу и двигать ими, как щелкает пасть крокодила; жираф — одну руку поднять вверх, изображая длинную шею жирафа, ладонь загнуть, как будто это его голова; змея — делать рукой волнообразные движения вперед, как будто ползет змея; бегемот — руки сцепить вкруг перед собой и движением показать большой живот бегемота. В зависимости от количества играющих и их фантазии придумываются и другие способы изображения животных.

Игра «Крокодил» отлично тренирует концентрацию и быстроту переключения внимания.

**19. Игра «Путешествие»**

Эта игра проводится с группой детей. Взрослый является ведущим. От него требуется подготовить содержательный рассказ по выбранной для игры теме. Играющие встают вкруг вместе с ведущим, который объявляет тему игры. Например, сегодня это «Путешествие в зоопарк». Каждому участнику присваивается роль по теме игры. В данном случае это названия зверей, которых можно увидеть в зоопарке. По правилам игры участник, услышавший во время рассказа ведущего название своего животного, должен присесть. Ведущий во время рассказа должен несколько раз упомянуть каждого обитателя зоопарка, сравнивая их друг с другом по размеру, особенностям внешнего вида и поведения, условиям содержания и т. д. Также ведущий должен контролировать, все ли участники его внимательно слушают и вовремя приседают. Можно играть на выбывание невнимательных, а можно присуждать штрафные баллы, за которые впоследствии дается задание.

Игра не только развивает внимание, но и носит познавательный характер. Другие возможные темы для игры: «Путешествие в лес», «Путешествие по городам», «Путешествие в ботанический сад», «Путешествие на морское дно», «Путешествие по планетам», «Путешествие по картинной галерее» и т. д.

**20. Игра «Снежинки — капельки»**

В эту игру можно играть большой группой на выбывание невнимательных или вдвоем с ребенком для разминки и тренировки внимания. Играющие встают напротив ведущего, который всем объясняет правила. Если он дает команду «Снежинки!», то участники должны подпрыгнуть, раскинув руки в стороны и расставив ноги на ширину плеч. Если звучит команда «Капельки!», то участникам нужно стоять, подняв руки над головой, сцепив их вкруг. Ведущий тоже выполняет движения. Но периодически он путает участников, показывая движения, соответствующие другой команде. Задача играющих заключается в том, чтобы четко выполнять движения, соответствующие прозвучавшей команде, а не те, которые показывает ведущий. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Побеждают самые внимательные.

**21. Игра «Мячик — воздушный шарик»**

Игра проводится по тем же правилам, что и предыдущая, только выполняются другие движения. Если звучит команда «Мячик!», играющие должны присесть, руки на поясе, ноги вместе. Если звучит команда «Воздушный шарик!», то нужно подпрыгнуть, руки вверх, ноги вместе.

По аналогии можно придумать много таких игр, потому что играть много раз в одну и ту же надоедает. Предлагайте новые вариации с другими интересными движениями. Например, гора — равнина, боксер — пловец, лягушка — птица и т. д. Цель играющих — реагировать на слова ведущего, а не на его движения, так как его задача — запутать играющих. Во время таких игр совершенствуется умение концентрировать внимание.

**Раздел IV**

**«Игры на развитие коммуникативных навыков»**

**1. Игра «Клеевой ручеёк»**

Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.

1. Подняться и сойти со стула.

2. Проползти под столом.

3. Обогнуть широкое озеро.

4. Пробраться через дремучий лес.

5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.

**2. Игра «Волшебные водоросли»**

Цель: снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованный детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

**3. Игра «Вежливые слова»**

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

**4. Игра «Подарок на всех»**

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Детям даётся задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?» или «Если бы у тебя был Цветик- Семицветик, какое бы желание ты загадал?». Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы…

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

**5. Игра «Волшебный букет цветов»**

Цель: Учить проявлять внимание к окружающим, устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты.

Оборудование: Зеленая ткань или картон, вырезанные лепесточки для каждого ребенка.

Воспитатель (показывает на лежащий на полу кусок ткани): «Это зеленая полянка. Какое у вас настроение, когда вы смотрите на эту полянку?»

Дети:  «Грустное, печальное, скучное».

Воспитатель: «Как вы думаете, чего на ней не хватает?»

Дети: « Цветов».

Воспитатель: «Не веселая жизнь на такой полянке. Вот так и между людьми: жизнь без уважения и внимания получается мрачной, серой и печальной. А хотели бы сейчас порадовать друг друга?  Давайте поиграем в «Комплименты».

*Дети по очереди берут по одному лепесточку, говорят комплименты любому ровеснику и выкладывают его на полянке. Добрые слова должны быть сказаны каждому ребенку.*

Воспитатель: « Посмотрите ребята, какие красивые цветы выросли от ваших слов на этой полянке. А сейчас какое у вас настроение?»

Дети: « Веселое, счастливое».

*Воспитатель таким образом , подводит к мысли, что нужно внимательней относится друг к другу и говорить хорошие слова.*

**6. Игра «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»**

Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека.

Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки.

Воспитатель даёт задания:

- Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь получше узнать своего соседа, опустите руки;

- снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

- ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.

**7. Игры-ситуации**

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

1. Два мальчика поссорились – помири их.

2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.

3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.

4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.

5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.

6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.

7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующеюся тебя книгу у библиотекаря.

8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.

10. Ребёнок плачет – успокой его.

11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.

13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.

14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил.

**8. Игра «Коврик примирения»**

Цель: Развивать коммуникативные навыки и умение разрешать конфликты.

Придя с прогулки, воспитатель сообщает  детям, что два мальчика сегодня поссорились на улице. Приглашает противников  присесть  друг против друга на «Коврик примирения», чтобы выяснить причину раздора и найти путь мирного решения проблемы. Эта игра используется и при обсуждении  «Как поделить игрушку».

**9. Игра «Изобрази пословицу»**

Цель: развить умение использовать невербальные средства общения.

Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

Слово не воробей – вылетит, не поймаешь.

Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты.

Нет друга – ищи, а найдёшь – береги.

Как аукнется, так и откликнется.

**10. Игра «Разговор через стекло»**

Цель: развить умение мимику и жесты.

Дети становятся напротив друг друга. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, Ты забыл надеть шапку, Мне холодно, Я хочу пить…), а другой группе отгадывать то, что они увидели.

**11. Игра «Закорючка»**

Цель: Развивать уважение в общении. Учитывать интересы других детей.

Воспитатель предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т.д. В конце определяют победителя игры.

**12. Игра «Пресс-конференция»**

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: Твой выходной день, Экскурсия в зоопарк, День рождения друга, В цирке и др.). Один из участников пресс-конференции , гость (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

**13. Игра «Пойми меня»**

Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях.

Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5предложений, Дети должны догадаться, кто говорит(экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

**14. Игра «Без маски»**

Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами.

Перед началом игры воспитатель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам.

Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем. Вот примерное содержание незаконченных предложений:

Чего мне по-настоящему хочется, так это…;

 Особенно мне не нравится, когда…;

Однажды меня очень напугало то, что…;

Помню случай, когда мне стало невыносимо стыдно. Я….

**15. Игра ««Зеркало»**

В эту игру можно играть вдвоем с ребенком или с несколькими детьми. Ребенок смотрится в «зеркало», которое повторяет все его движения, жесты, мимику. «Зеркалом» может быть родитель или другой ребенок. Можно изображать не себя, а кого-нибудь другого, «Зеркало» должно отгадать, потом поменяйтесь ролями. Игра помогает ребенку открыться, почувствовать себя более свободно, раскованно.

**16. Игра «Лебедь, рак и щука»**

Цель развить внимание ребенка, улучшить координацию его движений, улучшить коммуникативные способности общения в паре, привить «чувство партнера».

В игре могут принимать участие двое. Дети, располагаясь спиной к спине, соединившись руками в локтевых суставах должны достать по сигналу ведущего, причем перед каждым стоит дополнительная задача – перетянуть соперника на свою сторону. Воспитатель следит, чтобы дети не нанесли себе травму.

**17. Игра «Расследование»**

Цель: развитие процессов внимания, памяти, наблюдательности. Развивает она также и аналитические способности ребенка, ну и, конечно же, коммуникативные навыки.

Для игры все участники закрывают глаза, ведущий выбирает одного из детей и ставит его за чуть прозрачную занавеску. Затем все дети открывают по команде глаза, и ведущий объявляет, что они должны понять, кто стоит за занавеской (фактически, кого среди них не хватает). Вспомнив этого ребенка, дети должны вспомнить как можно больше деталей, связанных с ним – цвет глаз, одежду, дать как можно более точный портрет отсутствующего. Когда предположения закончатся, ребенок выходит из-за занавески, все могут увидеть и сравнивать, насколько точным было их описание.

**18. Игра «Веселая сороконожка»**

Цель: развивать как коммуникативные способности, так и процессы наблюдательности, внимания.

Не забудьте включить детям веселую музыку!

В игру участвует, как минимум, шестеро детей – чем больше, тем лучше. Участники должны стоять друг за другом, положив руки на плечи ребенка впереди. Первый игрок, соответственно, оказывается ведущим, он направляет движение сороконожки. Взрослый регулирует движение сороконожки при помощи ритма и темпа музыки. Если дети успешно справились с этим этапом задания, его можно усложнить, попросив ребят усложнить свое движение разными замысловатыми движениями.

**19. Игра «Каравай».**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Дети становятся в круг. Один ребенок становится в центр круга. Дети начинают движение вправо по кругу со словами: «Как на Настины именины испекли мы каравай, вот такой  ширины (растягивают круг в ширину), вот такой вышины (поднимают руки вверх), вот такой ужины (подходят к центру). Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!» Настя говорит: «Я люблю, конечно, всех, но Алину больше всех». Алина становится в центр круга, и дети танцуют в паре. Дети в кругу тоже выполняют танцевальные движения. Игра повторяется.

**20. Игра «Испорченный телефон»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Дети по цепочке передают на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний должен назвать это слово вслух. Затем ребята выясняют, какое слово должны были передать, где телефон испортился.

**21. Игра «Я знаю пять имен»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

По правилам игры участники подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.) при этом считая: Дима-раз, Вася-два, Лёша-три и т.д.

Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название).

Если игрок ошибается или долго думает – мяч передается другому участнику. Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

**22. Игра «Правая и левая» (ритмическая игра на подражание и освоение схемы тела)**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Правая и левая водят поезда.

Правая и левая строят города.

Правая и левая могут шить и штопать.

Правая и левая могут громко хлопать.

Ночь стоит над городом,

Руки так устали,

Правая и левая спят на одеяле.

Рассказывая стихотворение, участники сопровождают его соответствующими движениями: показывают поочередно правую и левую руки и подражают тем действиям, о которых говорится.

**23. Игра «Дождь идет» (ритмическая игра на подражание)**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Дождь идет, А мы бежим –

В домик спрятаться спешим.

Будет дождь стучать в окно –

Мы не пустим все равно.

Участники рассказывают стихотворение и выполняют соответствующие движения: хлопают руками, топают ногами, делают «крышу», соединяя руки над головой, стучат указательным пальцем по коленке, мотают головой.

**24. Игра «У оленя дом большой» (ритмическая игра на подражание, позволяет работать над темпом)**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

У оленя дом большой,

Он глядит в свое окно.

Заяц по лесу бежит,

В дверь к нему стучит:

«Тук, тук, дверь открой!

Там в лесу охотник злой!»

«Зайка, зайка, забегай,

Лапу мне давай!»

Рассказывая стихотворение, участники сопровождают его соответствующими движениями.

Вариант: можно рассказывать и показывать стихотворение несколько раз подряд, постепенно, от раза к разу увеличивая темп.

**25. Игра «Липучки»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Все дети передвигаются по комнате. Двое детей, держась за руки, пытаются пытаются поймать сверстников. При этом припевают (приговаривают): «Я - липучка – приставучка, я хочу тебя поймать- будем вместе прилипать!». Каждого пойманного ребёнка «липучки» берут за руку, присоединяя его к своей «липучей» компании. Затем они вместе ловят других детей.

**26. Игра «Змея»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Дети становятся в разных местах комнаты. Ведущий начинает ходить и приговаривать: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок соглашается, он должен проползти у ведущего между ног и стать сзади. Игра продолжается до тех пор, пока в «змею» не соберутся все желающие.

**27. Игра «Поварята»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить компот.  Каждый участник придумывает,  каким фруктом он будет (яблоко, вишня, груша) Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя встаёт в круг, следующий участник, вставший, берёт за руки предыдущего. Пока все компоненты не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусный и красивый компот. Таким способом также можно сварить суп или  сделать винегрет.

**28. Игра « Ветер дует на…»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Ведущий начинает игру  словами «Ветер дует на…» . Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» - после этих слов все светловолосые собираются рядом в одном месте.  «Ветер дует на того, у кого есть…сестра», «кто любит сладкое» и так далее...

**29. Игра «Нос к носу»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Дети свободно располагаются по комнате и двигаются в любом направлении. По команде взрослого, например, «Нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Команды могут быть разнообразными: «Ладошка к ладошке», «Коленка к коленке», « Ухо к уху» и т.д.

**30. Игра «Кинолента»**

Цель: развитие невербальных средств общения, развитие памяти.

Описание игры: дети садятся в круг и создают кино «с первого слова». Первый ребенок придумывает слово, второй должен повторить его и добавить одно свое слово, третий — повторить первые два слова и сказать свое, четвертый — повторить первые три слова и сказать четвертое и т. д. Когда все дети проговорят желаемое, они должны показать фильм с помощью пластики и мимики.

Комментарий: вместо показа кино игра может закончиться сочинением сказки или рассказа с использованием предложенных слов. Если же взрослый ставит задачу мышечного раскрепощения детей, развития способности передавать свои чувства и переживания невербально (мимикой и пантомимой), тогда лучше использовать первый вариант окончания игры.

**31. Игра «Пальцы — звери добрые, пальцы — звери злые»**

Цель: развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Описание игры: дети представляют, что их пальчики — добрые кошечки, злые мышки, добрые волчата, злые зайчата и т. д.

Комментарий: взрослый предлагает детям превратить свои пальчики, например, на правой руке — в добрых волчат, а на левой — в злых зайчат. Им надо поговорить друг с другом, познакомиться, поиграть, может быть, поссориться. Если у детей хорошо получается, можно предложить им познакомиться с ручками других детей. Кроме развивающего эффекта игра дает возможность выявить особенности общения детей.

Игра полезна гиперактивным, агрессивным и аутичным детям. Она помогает им ощутить возможности своего тела, найти новые способы налаживания контакта, преодолеть боязнь физического контакта.

**32. Игра «Если «да» — похлопай, если «нет» — потопай»**

Цель: развитие коммуникативных навыков детей, развитие слухового внимания.

Описание игры: взрослый называет предложения, а дети должны оценить их и показать свое отношение, похлопав в ладоши, если они согласны, или потопав ногами, если утверждение неверно.

«Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на нее».

«Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним ».

«Лене очень нравился Сережа, поэтому она его побила».

**33. Игра «Интервью»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

Необходимые приспособления: стул.

Описание игры: дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

**34. Игра «Клубочек»**

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Необходимые приспособления: клубок ниток.

Описание игры: дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-нибудь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

**35. Игра «Живая картина»**

Цель: развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков.

Описание игры: дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

**36. Игра «Войди в круг — выйди из круга»**

Цель: развитие симпатии, отработка способов поведения в одиночестве, совершенствование навыков межличностной коммуникации.

Описание игры: дети выбирают водящего и становятся в круг, очень тесно прижимаясь друг к другу (ногами, туловищами, плечами) и обхватывая друг друга за талию. Водящий остается за кругом. Он всеми силами пытается пробраться в круг — уговаривает, толкается, старается разорвать цепь. Если водящему удается пробиться в центр круга, все его поздравляют, а пропустивший становится водящим.

Комментарий: взрослый следит, чтобы детине проявляли агрессию, помогает водящему, если ему приходится совсем туго. В такой игре ребенок получает бесценный опыт общения с разными людьми, когда нужно в одной ситуации проявить уступчивость, попытаться уговорить человека, а в другой, наоборот, проявить твердость и настоять на своем.

**37. Игра «Старенькая бабушка»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, доверия, симпатии, развитие моторной ловкости.

Необходимые приспособления: платки для завязывания глаз.

Описание игры: дети разбиваются на две команды — бабушки (дедушки) и внуки (внучки). «Старичкам» завязывают глаза — они очень старенькие, поэтому ничего не видят и не слышат и их надо непременно отвести к врачу. Идти придется через улицу с сильным движением. Проводить бабушек и дедушек должны их внуки (внучки) постаравшись, чтобы их не сбила машина.

Затем мелом рисуют улицу, а несколько детей становятся «машинами», бегая по «улице» туда-сюда. Задача внуков — не только перевести «старичков» через дорогу, но и показать доктору (его роль играет кто-то из детей), и купить лекарство в аптеке, а затем привести домой.

Комментарий: перед началом игры можно побеседовать с детьми о необходимости оказания помощи пожилым людям, бабушкам и дедушкам. Нужно потренироваться в принятии характерной позы.

В процессе игры взрослый регулирует взаимоотношения между играющими. «Бабушки (дедушки)» должны довериться внукам, «машины» должны соблюдать правила.

**38. Игра «Ау!»**

Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия.

Описание игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал.

Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.

**Раздел V**

 **«Игры для снятия**

**эмоционального и мышечного напряжения»**

**1. Релаксационное упражнение «Воздушный шарик»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

(Дети сидят на стульчиках)

«Откиньтесь на спинку стульчика, спина прямая и расслабленная, руки сложены на груди так, чтобы пальцы сходились. Глубоко вдохните воздух носом, представьте, что ваш живот – это воздушный шарик. Чем глубже вдыхаешь, тем больше шарик.

А теперь выдыхайте ртом, чтобы воздух улетел из шарика.

Не торопитесь, повторите. Дышите и представляйте себе, как шарик наполняется воздухом и становится все больше и больше.

Медленно выдыхайте ртом, как будто воздух выходит из шарика.

Сделайте паузу, сосчитайте до пяти.

Снова вдохните и наполните легкие воздухом

Выдохните, почувствуйте, как воздух выходит через легкие, горло, рот.

Дышите и чувствуйте, как вы наполняетесь энергией и хорошим настроением».

**2. Релаксационное упражнение «Полет высоко в небе»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

(Звучит спокойная расслабляющая музыка)

«Лягте в удобное положение. Закройте глаза и слушайте мой голос. Дышите медленно и легко. Представьте, что вы находитесь на ароматном летнем лугу. Над вами теплое летнее солнце и высокое голубое небо. Вы чувствуете себя абсолютно спокойными и счастливыми. Высоко в небе вы видите птицу, парящую в воздухе. Это большой орел с гладкими и блестящими перьями.

Птица свободно парит в небе, крылья ее распростерты в стороны. Время от времени она медленно взмахивает крыльями. Вы слышите звук крыльев, энергично рассекающих воздух.

Теперь пусть каждый из вас вообразит, что он – птица. Представьте, что вы медленно парите, плывете в воздухе, и ваши крылья рассекают воздух. Наслаждайтесь свободой и прекрасными ощущениями парения в воздухе

А теперь, медленно взмахнув крыльями, вы приближаетесь к земле.

Вот вы уже на земле. Откройте глаза. Вы чувствуете себя хорошо отдохнувшими, у вас бодрое настроение и прекрасное ощущение полета, которое сохранится на весь день».

 **3. Релаксационное упражнение «Необычная радуга»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

(Упражнение выполняется лежа)

«Лягте удобно, расслабьтесь. Дышите ровно и глубоко. Закройте глаза. Представьте, что перед вашими глазами необычная радуга.

Первый цвет – голубой. Голубой может быть мягким и успокаивающим, как струящаяся вода. Голубой приятно ласкает в жару, он освежает тебя, как купание в озере. Ощутите эту свежесть.

Следующий – желтый цвет. Желтый приносит нам радость, он согревает нас, как солнышко, он напоминает нам нежного пушистого цыпленка, и мы улыбаемся. Если нам грустно и одиноко, он поднимает настроение.

Зеленый цвет – цвет мягкой лужайки, листьев и теплого лета, если нам не по себе, и мы чувствуем себя неуверенно, зеленый цвет поможет чувствовать себя лучше.

Возьмите с собой эти цвета на весь день, будьте спокойными, как вода, радостными, как солнце, добрыми, как лето».

**4. Релаксационное упражнение «Лифт»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Положите ладонь на живот. Представьте, что живот – это первый этаж дома. Немного выше находится желудок – это второй этаж дома. Подержите там ладонь. Теперь положите ладонь на грудь и представьте, что это третий этаж дома.

Приготовьтесь, мы начинаем «поездку на лифте»: Вдохните ртом медленно и глубоко так, чтобы воздух дошел до первого этажа – до живота. Задержите дыхание. Выдохните ртом.

Вдохните так, чтобы воздух поднялся на один этаж выше – до желудка. Задержите дыхание. Выдохните ртом.

Вдохните и «поднимите лифт »еще на один этаж – до груди. Задержите дыхание. Выдохните ртом.

Во время выдоха вы ощущаете, что напряжение и волнение выходят из тела, словно из дверей лифта».

 **5. Релаксационное упражнение «Глубокое дыхание»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

(Упражнение делается сидя на стульчиках, спина ребенка опирается на спинку стула, расслаблена)

«На счет 1,2,3,4 – делайте глубокий вдох носом, на счет 4,3,2,1 – выдыхайте через рот». Время выполнения 2-3 минуты

**6. Релаксационное упражнение «Замедленное движение»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Дети садятся ближе к краю стула, опираются о спинку, руки свободно кладут на колени, ноги слегка расставляют, закрывают глаза и спокойно сидят некоторое время, слушая медленную, негромкую музыку:

«Все умеют танцевать, прыгать, бегать, рисовать.

Но не все пока умеют расслабляться, отдыхать.

Есть у нас игра такая – очень легкая, простая.

Замедляется движенье, исчезает напряженье.

И становится понятно – расслабление приятно!»

**7. Релаксационное упражнение «Игра с песком»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Представьте себе, что вы сидите на берегу моря. Наберите в руки песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать колени песком, постепенно раскрывая кисти и пальцы.

Уронить руки вдоль тела, лень двигать тяжелыми руками (повторить 2-3 раза)».

**8. Релаксационное упражнение «Муравей»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Представьте себе, что вы сидите на полянке, ласково греет солнышко. На пальцы ног залез муравей. С силой натянуть носки на себя, ноги напряжены, прямые. Прислушаемся, на каком пальце сидит муравей (задержка дыхания). Сбросим муравья с ног (на выдохе).

Носки идут вниз – в стороны, расслабить ноги: ноги отдыхают» (повторить 2-3 раза).

**9. Релаксационное упражнение «Улыбка»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Представьте себе, что вы видите перед собой на рисунке красивое солнышко, которое вам улыбается. Улыбнитесь в ответ солнышку и почувствуйте, как улыбка переходит в ваши руки, доходит до ладоней. Сделайте это ещё раз и попробуйте улыбнуться еще радостнее. Растягиваются ваши губы, напрягаются мышцы щек…

Дышите и улыбайтесь…, ваши руки и ладошки наполняются улыбающейся силой солнышка» (повторить 2-3 раза).

**10. Релаксационное упражнение «Пчелка»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Представьте себе теплый, летний день. Подставьте солнышку ваше лицо, подбородок тоже загорает (разжать губы и зубы на вдохе). Летит пчелка, собирается сесть кому-нибудь на язык. Крепко закрыть рот (задержка дыхания). Прогоняя пчелку можно энергично двигать губами. Пчелка улетела.

Слегка открыть рот, облегченно выдохнуть воздух» (повторить 2-3 раза).

**11. Релаксационное упражнение «Бабочка»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Представьте себе теплый, летний день. Ваше лицо загорает, носик тоже загорает – подставьте нос солнцу, рот полуоткрыт. Летит бабочка, выбирает, на чей нос сесть. Сморщить нос, поднять верхнюю губу кверху, рот оставить полуоткрытым (задержка дыхания). Прогоняя бабочку можно энергично двигать носом. Бабочка улетела.

Расслабить мышцы губ и носа (на выдохе)» (повторить 2-3 раза).

**12. Релаксационное упражнение. «Качели»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Представьте себе теплый, летний день. Ваше лицо загорает, ласковое солнышко гладит вас (мышцы лица расслаблены). Но вот летит бабочка, садится к вам на брови. Она хочет покачаться как на качелях. Пусть бабочка качается на качелях. Двигать бровями вверх – вниз.

Бабочка улетела, а солнышко пригревает (расслабление мышц лица)» (повторить 2-3 раза).

**13. Релаксационное упражнение «Лимон»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Опустить руки вниз и представить себе, что в правой руке находится лимон, из которого нужно выжать сок. Медленно сжимать как можно сильнее правую руку в кулак. Почувствовать, как напряжена правая рука. Затем бросить «лимон» и расслабить руку:

Я возьму в ладонь лимон.

Чувствую, что круглый он.

Я его слегка сжимаю –

Сок лимонный выжимаю.

Все в порядке, сок готов.

Я лимон бросаю, руку расслабляю».

(Выполнить это же упражнение левой рукой)

**14. Релаксационное упражнение «Палуба»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

«Представьте себя на корабле. Качает. Чтобы не упасть, нужно расставить ноги шире и прижать их к полу. Руки сцепить за спиной. Качнуло палубу – перенести массу тела на правую ногу, прижать ее к полу (правая нога напряжена, левая расслаблена, немного согнута в колене, носком касается пола). Выпрямиться. Расслабить ногу. Качнуло в другую сторону – прижать левую ногу к полу. Выпрямиться! Вдох-выдох!

Стало палубу качать! Ногу к палубе прижать!

Крепче ногу прижимаем, а другую расслабляем».

**15. Упражнение «Сосулька»**

Цель: Снятие мышечного напряжения.

 Педагог: «Ребята, я хочу загадать вам загадку:

У нас под крышей

Белый гвоздь висит,

Солнце взойдёт,

Гвоздь упадёт (В. Селиверстов)

Правильно, это сосулька. Давайте представим, что мы с вами артисты и ставим спектакль для малышей. Диктор (это я) читает им эту загадку, а вы будете изображать сосульки. Когда я прочитаю первые две строчки, вы сделаете вдох и поднимете руки над головой, а на третью, четвёртую – уроните расслабленные руки вниз. Итак, репетируем… А теперь выступаем. Здорово получилось!»

**16. Упражнение «Тихое озеро»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Описание упражнения:

Педагог включает спокойную расслабляющую музыку и говорит:

 «Сядьте в удобное положение. Закройте глаза и слушайте меня.

Представьте себе чудесное солнечное утро. Вы находитесь возле тихого лесного озера. Слышно лишь ваше дыхание и плеск воды. Солнце ярко светит, его лучи согревают вас, и вы чувствуете себя все лучше и лучше. Вы слышите щебет птиц и стрекотание кузнечиков. Вы абсолютно спокойны. Воздух чист и прозрачен. Вы спокойны и неподвижны, как это тихое утро. Вы счастливы. Вы отдыхаете…

А теперь открываем глаза. Вы снова в детском саду, вы хорошо отдохнули, у вас бодрое настроение и приятные ощущения на весь день!»

**17. Упражнение «По радуге»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Оборудование: магнитофон, диск с релаксационной музыкой.

«Устройтесь удобно, можно сесть или лечь на ковёр. Закройте глаза. Представьте себе, что вы пошли гулять. Только что прошел дождь, на небе появилась прекрасная радуга. И вы решили покататься с неё, как с горки. Забрались на самый верх и скатились вниз, вверх…. Вниз… Накатались, можно отправляться назад. Открываем глаза. Мы в детском саду. Настроение прекрасное!»

**18. Упражнение «Сугробы и солнышко»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Один ребенок — «солнышко», остальные превращаются в «сугробы» и замирают в статичной позе. «Солнышко» рассматривает «сугробы», сравнивает их со знакомыми объектами. Ведущий спрашивает детей, во что или в кого они превратились. Затем «солнышко» мягким и нежным прикосновением помогает «сугробам» растаять.

«Растаявшие сугробы» ложатся на пол, «растекаются» по полу, расслабляются и слушают ощущения в теле.

**19. Релаксационное упражнение «Путешествие на облаке»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Представьте себе, что вы пошли гулять. Вы идете по лесной дороге. Вокруг – высокие деревья, ароматные травы и прекрасные цветы. На голубом небе – легкие, пушистые облака. И вот они зову вас в путешествие. Вы взбираетесь на облако по веревочной лестнице. И отправляетесь в путешествие. Внизу проплывают реки, моря, леса и горы. Облетаете так вокруг Земли, вы возвращаетесь в свой лес. Спускаетесь с облака. И идете. Домой.

Открываете глаза. Вы снова в детском саду. Вы хорошо отдохнули. Настроение прекрасное!»

**20. Релаксационное упражнение «Цветок распустился»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Оборудование: магнитофон, диск с релаксационной музыкой.

«Цветок распустился». Я – бутон (дети присели на пол, обхватили подтянутые к себе колени, опустили головы, мышцы напряжены). Светит теплое солнце, я расту (медленно поднимаются, улыбаются, расслабленно раскачивают руками). Солнце исчезло, темно, настала ночь, мои лепестки закрываются (исходное положение), и вновь всходит солнце…. и т.д.

**21. Релаксационное упражнение «Воздушный шарик»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Ведущий: « Представь, что в твоей груди находится воздушный шарик. Вдыхая через нос, до отказа заполни легкие воздухом. Выдыхая ртом, почувствуй, как он выходит из легких.

Не торопясь, повтори. Дыши и представляй, как шарик наполняется воздухом и становится все больше и больше.

Медленно выдохни ртом, как будто воздух тихонько выходит из шарика.

Сделай паузу и сосчитай до пяти.

Снова вдохни и заполни легкие воздухом. Задержи его, считая до трех, представляя, что каждое легкое — надутый шарик.

Выдохни. Почувствуй, как теплый воздух проходит через легкие, горло, рот.

Повтори три раза, вдыхая и выдыхая воздух, представляя, что каждое легкое — надутый шарик, из которого выходит воздух, когда ты выдыхаешь.

Остановись и почувствуй, что ты полон энергии».

**22. Психодинамическая пауза «Волны»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения, сплочение группы.

 В данной игре каждый из детей может почувствовать себя в импровизированном море. Ребенок, изображающий купальщика, становится в круг ребятишек, изображающих волны. Волны ласково поглаживают купальщика со всех сторон, приговаривая и: «Мы тебя любим», и каждый ребенок может почувствовать нежность и ласку своеобразных волн.

**23. Психодинамическая пауза. Игра «Теплый круг»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения, сплочение группы.

Дети стоят в кругу, у психолога в руках – мяч. «На земле есть много интересных и необычных мест, где нам хотелось бы побывать. Но у каждого из нас есть такое место, где мы чувствуем себя комфортно и комфортно. Вспомните эти места…» Мяч передается по кругу. Тот у кого мяч, говорит: «Я чувствую себя хорошо… (дома, у бабушки, в детском саду и т.п.)» По окончанию детям задают вопросы: «Трудно или легко было вспомнить любимое место? Может ли у одного человека быть несколько любимых мест?»

 **24. Игра «Бабочка – ледышка»**

Цель: Снятие эмоционального и мышечного напряжения, сплочение группы.

По кругу из рук в руки передается мячик, который в зависимости от инструкции то ледышка, то бабочка, то горячая картошка.

**Раздел VI**

**«Игры для развития познавательной сферы:**

**восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения»**

**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ**

**1. Игра «Кто знает – продолжает»**

Цель: Развивать слуховую память, быстроту мышления, слуховое внимание, расширять словарный запас детей.

Оборудование: мяч

Ход игры: Педагог начинает называть цепочку слов, относящихся к одной лексической теме, передавая ребёнку мяч. Ребёнок должен быстро определить, к какому обобщающему понятию нужно подбирать слова и продолжает цепочку слов.

Например: Тарелка, ложка, кувшин …. вилка, кастрюля, блюдце, нож и т.д. Игра продолжается до последнего названного предмета.

Усложнение: Каждый следующий ребёнок должен повторить уже названные слова, потом прибавить своё.

**2. Игра «Кто найдет, тот возьмет»**

Цель: Развивать память, внимание, умение выделять и запоминать характерные признаки предмета.

Оборудование: Любая игрушка с ярко выраженными признаками (форма, цвет, материал, размер, назначение).

Ход игры: Педагог говорит детям: «Гномик написал нам письмо, в котором сообщает, что дарит нам игрушку, но её нужно будет найти и узнать по описанию. Кто найдет, тот возьмет. Слушайте внимательно: игрушка маленькая, пластмассовая, розовая, с белыми полосками, похожа на скорлупку ореха, может плавать». Дети ходят по группе и сравнивают описание с увиденными предметами. Кто первый находит, тот играет с игрушкой.

В одной игре можно обыграть 4-5 игрушек. Хорошо, если ребёнок, когда найдет игрушку, то повторяет её словесное описание.

**3.Игра «Кто больше знает?»**

Цель: Развивать слуховую память, речь, расширять знание детей о назначениях разных предметов.

Оборудование: Любые предметы обихода.

Ход игры:

1 Вариант:

Педагог показывает предмет детям и предлагает детям перечислить его назначения.

Например: Стакан – пить воду, измерять крупу, поливать цветы, поставить цветы ….

Верёвка – сушить бельё, скакать через неё, привязать, связать, подвязать, перегородить.

2 Вариант: Педагог называет слово, у которого есть много значений (ножка, ручка, ушко, нос, иголка), а дети вспоминают, у каких предметов есть это.

**4. Игра «Повтори узор»**

Цель: Развитие памяти, логического мышления, произвольного внимания.

Оборудование: Чистый лист бумаги 13х10, карандаш.

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив так, как было на образце».

**5. Игра «Пара»**

Взрослый называет понятия парами (или показывает заготовленные карточки со словами). Причем естественных, логичных связей между предметами нет. Примерные пары слов: стол-кошка, цветок-стакан, компот-ковер, велосипед-балкон, футболка-дождь. И ставит ребенку такую задачу: «Представь мысленно эти два предмета. Подумай, есть ли что-нибудь, что может их связывать? Используй свое воображение и говори все, что приходит на ум». В случае с последней парой слов «футболка-дождь» можно представить такую картину: на прогулке детей застал дождь, их футболки и шорты промокли, и мама дома дала им сухую одежду, чтобы переодеться. Для выполнения этого упражнения можно дать ребенку карандаши и альбом, чтобы все это нарисовать.

**6. Игра «Я знаю пять названий»**

Цель: Развитие памяти, быстроты психомоторной реакции.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Играет 2-3 человека по очереди. Берётся мяч и отбивается о пол со словами: «Я знаю пять названий овощей: морковка – раз, огурец – два, капуста – три, лук – четыре, помидор – пять…». Игра продолжается, пока есть интерес и темы для перечислений (одежда, посуда, мебель, имена, школьные принадлежности… и т.д.)

**7. Игра «Запомни и выполни»**

Цель: Развитие памяти (запоминание словесной инструкции), мелкой моторики.

Оборудование: Цветные карандаши, листы бумаги.

Ход игры: Задание читается медленно и дважды: «Нарисуйте пять кружков по порядку, закрасьте любым цветом, но средний кружок должен быть синим, а последний – жёлтым». Задания могут изменяться, усложняться, а выполнение ограничиваться во времени.

**8. Игра «Расскажи сказку»**

Цель: Развитие зрительной памяти, связной речи.

Оборудование: Мнемотаблицы к разным сказкам (такие же таблицы используем по стихотворениям.)

Ход игры: Педагог читает детям сказку, кратко вспоминают прочитанное с помощью наводящих вопросов, затем предлагается мнемотаблица (опорные схематичные рисунки содержания сказки по порядку). Дети сначала с помощью педагога, затем самостоятельно пересказывают сказку. Предложить пересказ можно сразу, через час, день неделю, месяц, год.

**9. Игра «Шкафчики»**

Цель: Развитие зрительной и слуховой памяти, внимания.

Оборудование: «Шкафчики» с выдвижными ячейками (спичечные коробки склеить между собой боковыми сторонами от 3 до 10 штук в 1-2 ряда), мелкие фигурки из набора «Лего» или из яиц киндер-сюрпризов.

Ход игры: Педагог показывает детям «шкафчики», выдвигает ячейки и на глазок у них прячет 1 игрушку в любой «шкафчик». «Шкафчик» убрать на несколько секунд, затем достать и предложить ребёнку найти игрушку, указав её месторасположение словом.

Примечание: Ячейки могут быть помечены этикетками разного цвета, картинками каких-либо предметов, цифрами, буквами, другими знаками или вообще без пометок.

Усложнение: 1) Постепенно прибавляется количество ячеек и количество игрушек, которых прячут.

2) Игрушки прячутся тайно, затем в словесной инструкции указывается их местонахождение: «Петрушка спрятался в ячейке справа от красной, а лошадка – между жёлтой и синей ячейкой и т.д.»

**10. Игра «Магазин»**

Цель: Развитие слуховой памяти, обогащение словаря.

Оборудование: Атрибуты сюжетно-ролевой игры «Магазин».

Ход игры: Педагог сначала играет роль мамы, которая посылает ребёнка в магазин с поручением купить некоторые продукты (постепенно увеличивается их количество). В этой игре полезно меняться с ребёнком ролями, чтобы он не только запоминал и выполнял поручение, но и запоминал, которое сам и дал.

Примечание: Для разнообразия названий покупок необходимо играть в магазины разных видов («Молоко», «Булочная», «Игрушки», «Одежда», и т.д.).

**11. Игра «День рождения»**

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, коммуникативных навыков.

Оборудование: Разные куклы, мишки, зайцы …, чайная посуда, кукольная мебель.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Даши сегодня День рождения и скоро к ней придут гости. По мере «прихода» гостей педагог знакомит ребёнка с их именами. Гости усаживаются за стол, начинается чаепитие. Ребёнок должен угощать (от имени именинницы) гостей, всё время называя их по имени. Игра постепенно усложняется за счёт увеличения количества гостей и изменения их имён.

**12. Игра «Фигуры из палочек №1»**

Цель: Тренировка зрительной памяти, понимание и выполнение словесной инструкции.

Оборудование: счётные палочки.

Ход игры: Играют 2 человека. Сначала один раскладывает спички на столе и накрывает их листом бумаги, затем, подняв лист на 2-4 секунды, показывает своему товарищу полученную фигуру. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается подсчитать количество использованных палочек . Затем открывает глаза и выкладывает из своих спичек «сфотографированную» в памяти фигуру. После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположения спичек с оригиналом. Затем играющие меняются ролями.

По мере повторения тренировки хорошо ещё добавить к увеличению количества палочек и их расположения ещё и цвет.

**13. Игра «Фигуры из палочек №2»**

Цель: Тренировка слуховой памяти.

Оборудование: Счетные палочки.

Ход игры: Переходить к этому усложнённому варианту игры №2 можно только тогда, когда ребёнок удерживает в памяти расположение не менее 10 спичек.

Ребёнку даётся много спичек. Педагог называет слово, а задача ребёнка – выложить из спичек образ, который возникает у него от этого слова.

Например: Трактор может вызвать образ от ярко выраженного в этом слове звука (Р). Палочки можно класть в любом положении, ломать. Слова диктуются с паузой в 1 минуту. После того как закончили диктовать слово, дети должны по составленным ими спичечным картинкам- образам воспроизвести слова. Если ребёнок делает успехи, следует увеличивать скорость работы и количество слов.

**14. Игра «Представь себе …»**

Цель: Развитие слуховой и ассоциативной памяти.

Оборудование: Карточка с фразами, листы бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог произносит по очереди следующие фразы:

- Собака, виляющая хвостом;

- Молния в темноте;

- Капли, сверкающие на солнце;

- Лев, нападающий на антилопу;

- Пятно на твоей любимой юбке.

После каждой фразы ребёнку предлагается закрыть глаза и представить соответствующую картинку. Когда все фразы прозвучат, педагог предлагает воспроизвести эти фразы устно или изобразить в рисунке. Если ребёнок умеет писать, то записать. Количество фраз постепенно увеличивается.

**15. Игра «Найди связь или что общего?»**

Цель: Развитие зрительной памяти, связной речи.

Оборудование: Любые предметы быта 10-12 штук.

Ход игры: Педагог раскладывает предметы на столе, предлагая детям рассмотреть их внимательно и вспомнить, как они могут быть связаны между собой (сделаны из одного материала, величина, цвет, назначение, форма, вкус, запах и т.д.).

Например, мы взяли такие предметы: лейка, палочка, миска, помидор, огурец, баночка, полотенце, нож, ложка, линейка, веревочка, полиэтиленовый пакет.

Сразу необходимо дать установку на нахождение связи только к одному предмету или искать любые связи.

Например: - помидор и огурец – овощи;

 - нож, ложка и миска – посуда и т.д.

2) Например, все связи необходимо привязать только к помидору:

Когда помидор рос, то мы рыхлили землю палочкой, измеряли рост линейкой, подвязывали его верёвочкой, поливали его из лейки, когда он вырос и покраснел, мы его сорвали, положили в полиэтиленовый пакет, принесли домой, помыли, вытер ли полотенцем, порезали ножиком, сложили в миску, добавили огурец, ложкой из баночки взяли сметаны, и получился салат.

**16. Игра «Подбери ключи»**

Цель: Развитие зрительной памяти.

Оборудование: Много разных ключей от замков (можно картонные копии) 20-30 штук.

Ход игры: На столе разбрасываются ключи, ребёнку предлагают запомнить 2-3 ключа, выбранные ведущим, затем ключи перемешиваются, а ребёнок ищет заданные ключи.

Усложнение: Когда дети освоят эту игру, то можно предлагать искать ключи на ощупь.

**17. Игра «Фокусники»**

Цель: Развитие тактильной памяти, внимания.

Оборудование: Несколько листков разноцветного картона, отличающихся по фактуре.

Ход игры: Ребёнку предлагают лёгкими прикосновениями подушечек пальцев обследовать качество каждого листа картона и запомнить цвет каждого. Отвернувшись, на ощупь ребёнок отгадывает цвет картона. Начинать нужно с 3-4 картонок, постепенно увеличивая количество.

Усложнение: Можно предлагать листки картона, которые отличаются по запаху. При отгадывании (с закрытыми глазами) дети должны назвать и цвет картона.

**18. Игра «Не ошибись»**

Цель: Развитие слуховой памяти, реакции на сигнал.

Оборудование: Барабан, металлофон, бубен.

Ход игры: Педагог обговаривает с детьми, что нужно делать, если услышат звук бубна, барабана, металлофона:

хлопают в ладоши;

встают и садятся;

поднимают руки вверх и т.д.

Дети запоминают установку, игра сначала идет в медленном темпе, затем ускоряется, и меняются установки.

**19. Игра «Кому что нужно?»**

Цель: Развитие зрительной памяти.

Оборудование: Карточки с изображением людей разных профессий и орудий труда.

Ход игры: Педагог сообщает, что в гости к детям пришли люди разных профессий (доктор, учитель, строитель, пожарник, продавец, милиционер …и т.д.), а чтобы им приступить к работе, нужно каждому взять свои инструменты (орудия труда). Дети подбирают инструменты к каждой профессии, объясняя свой выбор.

**20. Игра «Геометрический мостик»**

Цель: Развитие слуховой памяти, произвольного внимания.

Оборудование: Геометрические фигуры разных цветов, большого и маленького размеров, 2 обруча, Зайка.

Ход игры: Педагог кладёт один обруч в одном конце комнаты, а второй – в другом. В одном обруче сидит Зайка и плачет о том, что ему никак не перебраться через речку на другой берег, где его домик. В другом обруче - набор геометрических фигур 50-60 шт. Педагог предлагает построить мостик для Зайки, но есть одно условие для работы: «досочки» не должны быть подряд одного цвета, не должны встречаться треугольники. Постепенно задание усложняется за счет увеличения условий для строительства.

**21. Игра «Без чего не бывает?»**

Цель: Развитие памяти, упражнять в назывании деталей разных предметов в родительном падеже.

Оборудование: Предметные картинки, карточка со списком названий предметов, животных, птиц.

Ход игры: Педагог задаёт всегда один вопрос: «Без чего не бывает …?» - затем показывает картинку (машины, самолеты, курицы и т. д.). Дети дают ответы: (Машины не бывает без колес, без руля, без мотора, без фар и т.д.). Когда дети хорошо будут справляться с ответами, тогда задание выполняется без картинок, а названия предметов усложняются.

**22. Игра «Что сначала, что потом?»**

Цель: Развитие памяти, связной речи, словестно-логического мышления.

Оборудование: Набор сюжетных картинок (на один сюжет от 3 до 9 картинок с отображением последовательности событий). Каждая серия с каймой определённого цвета.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку по одной картинке найти остальные из серии и разложить их в логической последовательности действий изображённого. Дать рассмотреть 2-3 минуты и предложить по опорным картинкам составить рассказ. Чем больше картинок, тем длиннее рассказ.

**23. Игра «Новоселье»**

Цель: Развитие зрительной памяти, ориентировки в пространстве.

Оборудование: План-схема расположения мебели в комнате, игрушечная мебель, кукла.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Насти теперь новый дом и ей нужно помочь расставить мебель. Сама она нарисовала план обстановки. Ребёнок либо с помощью взрослого, либо самостоятельно рассматривает схему, запоминает её за 2-3 минуты. Затем по памяти расставляет мебель так, как запомнил и сравнивает со схемой.

**24. Игра «Что изменилось?»**

Цель: Тренировка зрительной памяти, ориентировка в пространстве.

Оборудование: Яркие картинки с несложным сюжетом с предметами, которые находятся в определенных местах и те же сюжетные картинки с 5-10 изменениями.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку рассмотреть картинку (при необходимости обговорить вслух о том, где находятся разные предметы, кто изображен, какой, что делает и т.д.), затем картинка переворачивается (на обратной стороне та же сюжетная картинка с 5-10 изменениями) и ребёнок находит изменения, сравнивая в речи с тем, как было и как стало.

Усложнение: Когда дети хорошо справляются, то картинки заменяем на определенный уголок комнаты (бытовая обстановка, сервированный стол, стеллаж с игрушками, уголок природы и т.д.)

**25. Игра «Верь ушам, не верь глазам»**

Цель: Тренировка памяти (запоминание установки).

Оборудование: Карточки со схематическим изображением гимнаста в разных движениях.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть, но немного необычно. Он говорит детям, что они должны слушать инструкцию и смотреть на карточку с гимнастом одновременно. Если словесная инструкция не совпадёт с картинкой, то все равно нужно выполнять то задание, которое услышали.

Примечание: Эту игру можно проводить с другой установкой: «Верь глазам, не верь ушам», тогда будет тренироваться зрительная память и внимание.

**26. Игра «Звук заблудился»**

Цель: Развитие слуховой памяти, фонематического слуха.

Оборудование: Карточка подборки заданий.

Ход игры: Педагог говорит, что звук (Р) сегодня заблудился и не может найти свои слова, предлагает ему помочь: «Я буду называть слово, а вы меняйте всегда первый звук на звук (Р)».

Например: Хобот-робот (танец, забота, мычать, пугать, дубить, макеты, губка, пыжик, дом и т.д.). Или заблудился звук (ль) – мол-моль (пол, мыл, был, мел, ел, пыл, цел, дал и т.д.).

**27. Игра «Словесное дерево»**

Цель: Развитие памяти, расширение словарного запаса, упражнение в словообразовании.

Оборудование: Силуэт дерева на ковролине, карточки в виде листиков (липучка с одной стороны, с другой – поверхность, на которой можно писать и стирать), маркер.

Ход игры: Педагог говорит:

«Дерево словесное

Голое стоит

Дерево словесное

Слово говорит …»

Называется слово (например «снег»)

«Дерево просит

Листья собрать

Слова родные

Скорей подобрать …»

Дети начинают называть слова-родственники к слову «снег» (снегопад, снеговик, снежинка, снегурочка, снегоход и т.д.).

Взрослый записывает на листиках слова и прикрепляет к дереву. Даётся установка, чтобы слова не повторялись. Чем больше слов подберут дети, тем пышнее будет крона дерева.

Можно листики собирать по лексическим темам («Посуда», «Мебель»), по подбору прилагательных или глаголов к существительному, со словами, начинающимися на определенный звук.

**28. Игра «Что за звуки?»**

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, речи (составление предложений).

Оборудование: Аудиозапись звуков природы, города и т.д. (короткие и конкретные).

Ход игры: Педагог предлагает попутешествовать по миру и узнавать звуки, которые будут слышать. Включается аудиозапись, дети внимательно слушают, узнают, называют полным предложением. Сначала называют после каждого фрагмента, затем прослушивают несколько отрывков и называют их по порядку или те, которые запомнили. Количество фрагментов постепенно увеличивается и усложняется. Если сначала даётся шум воды, гул мотора, щебет птиц, стук молотка, то потом уже предлагается фырканье ежа, рёв моржа и т.д. Содержание предлагаемых фрагментов звуков основывается на полученных знаниях, на имеющемся опыте детей.

**29. Игра «Скажи наоборот»**

Цель: Развитие образной памяти, речи.

Оборудование: Карточка с перечнем слов, к которым нужно подбирать анонимы, мяч.

Ход игры: Педагог бросает мяч ребёнку со словом (например «низкий»), ребёнок ловит мяч и с противоположным по значению словом («высокий») возвращает мяч педагогу. Игра продолжается до тех пор, пока есть интерес и запас слов.

**30. Игра «Угадай, кто ты?»**

Цель: Тренировка памяти, внимания, умение задавать поисковые вопросы.

Оборудование: Шапочки (животных, овощей, фруктов).

Ход игры: Педагог закрывает глаза, ребёнок одевает ему любую шапочку на голову (например «зайца»). Педагог поисковыми вопросами должен узнать кто он.

- Я живое существо или нет? - Да

- Я большое или маленькое? - Маленькое

- Я живу в лесу или дома? - В лесу

- У меня перья или мех? - Мех

- Я зимой сплю? - Нет

- Я линяю? - Да

- У меня уши, какие? - Длинные

- Чем я питаюсь? - Корой, травой

- Я – Заяц? - Да.

Затем педагог меняется ролями с ребёнком.

**31. Игра «Что изменилось?»**

Цель: Тренировка памяти

Положить перед ребенком 5-6 игрушек и попросить его запомнить игрушки и их расположение, затем пусть он отвернется или закроет глаза. Переставить или убрать 1-2 игрушки, ребенок должен отгадать. Затем поменяться местами. Со временем можно увеличить количество игрушек. Прочитать предложение, ребенок должен пересказать. Прочитать второе предложение и так же пересказать.

**32. Игра «Чудесный мешочек»**

Цель: Тренировка памяти

 В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. И малыш на ощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания. Детям постарше дают уже наполненные мешочки.

**33. «Делай, как я»**

Цель: Тренировка памяти

На первом этапе взрослый становится за спиной ребенка и проделывает несколько манипуляций с его телом — поднимает его руки, разводит их в стороны, поднимает ногу и так далее, а потом просит малыша повторить эти движения. На втором, более сложном этапе, взрослый сам делает несколько движений, а ребенок повторяет их, потом малыш совершает свои движения, а взрослый повторяет за ним.

**34. «Чудесные слова»**

Цель: Тренировка памяти

Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака.

**35. Игра «Что изменилось?»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: две картинки с одним сюжетом, отличающиеся деталями.

 Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на картинку и постараться запомнить, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку убирают, а ребёнку предлагают вторую картинку и спрашивают, что изменилось на картинке.

 **36. Упражнение «Весёлые картинки»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: сюжетная картинка.

 Ребёнку предлагают рассмотреть картинку и постараться запомнить всё, что на ней нарисовано (время 1 минута). Затем картинку закрывают и ребёнку предлагают ответить на вопросы по её содержанию.

**37. Игра «Чудесные игрушки»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: знакомые детям предметы (например, игрушки) небольших размеров.

 Разложить перед ребёнком на столе 5-6 настоящих предметов (игрушек). Дать 1 минуту, чтобы запомнить. Потом предметы закрыть и предложить ребёнку по памяти перечислить, какие предметы разложены на столе. Можно попросить его описать детали предметов.

Вариант 1: изменить расположение каких-то предметов, убрать (добавить) или заменить какой-либо предмет, после чего попросить ребёнка определить, что изменилось.

**38. Игра «Волшебный мешок с подарками»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: мешочек, в котором лежат 8-10 предметов (например: разноцветные резинки для волос, брелок для ключей, мелкие игрушки и т.д.) разной формы, функциональной принадлежности, цвета.

Взрослый высыпает предметы на пол, в течение 1 минуты дети рассматривают и запоминают их. Взрослый складывает предметы обратно в мешок и просит ответить на вопросы об этих предметах. Например, какого цвета был брелок? Сколько резинок для волос лежало на полу и т.д. Тот, кто правильно отвечает, получает жетончик (кружок, наклейку и т.п.). В игре побеждает тот, кто больше наберёт жетонов.

 **39. Игра «Запомни и назови»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: карточка с изображением 5-8 знакомых предметов, достаточно крупных и находящихся на расстоянии друг от друга .

 Ребёнку предлагают посмотреть на предметы, нарисованные на картинке и запомнить их (время 1 минута). Затем картинку убирают и ребёнка просят перечислить все предметы по памяти.

Вариант 1: 5-6 картинок с изображениями знакомых предметов предъявляются по очереди. Демонстрация каждой картинки 3 секунды. Взрослый предлагает ребёнку назвать предметы, которые он запомнил. Затем ребёнку дают карточки с запоминаемыми предметами и просят показать те предметы, которые он не назвал.

**40. Игра «Хитрые картинки»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: одна карточка с изображениями 6 знакомых предметов, вторая карточка с изображениями этих же предметов, расположенных в другом порядке.

Взрослый предлагает ребёнку внимательно посмотреть на предметы, изображённые на первой карточке (демонстрация карточки 1 минута). Затем первую карточку убирают и ребёнка просят рассказать, что изменилось.

**41. Игра «Запомни и сосчитай»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: одна карточка с квадратами, (кругами, прямоугольниками, треугольниками) в карточках изображено различное количество предметов от 1 до 9; вторая карточка-таблица, в верхнем ряду которой изображения предметов первой карточки, нижний ряд – пустые клеточки .

 Взрослый предлагает ребёнку (детям) рассмотреть и сосчитать предметы в каждом квадратике (предъявление карточки 1 минута). Затем карточку убирают. Ребенку дают вторую карточку, просят вспомнить, сколько каких предметов было нарисовано, и вписать цифры – ответы в пустые клеточки.

**42. Игра «Мишкины игрушки»**

Цель: Тренировка памяти

Ребёнку предлагают запомнить, сколько у мишки каких игрушек и по памяти вписать цифры – ответы в пустые клеточки второй карточки.

**43. Игра «Весёлый зоопарк»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: одна картинка с изображениями 5 животных; вторая картинка с изображениями 4-х силуэтов этих же животных и одного силуэта нового.

Взрослый показывает ребёнку первую картинку, предлагает её рассмотреть и запомнить, какие животные на ней нарисованы (время 1 минута). Затем первую картинку убирают. Ребёнку показывают вторую картинку и просят сказать, силуэта, какого животного на ней нет, а какой силуэт лишний.

 **44. Игра «Запомни картинки»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки: на первой нарисованы 5 знакомых детям предметов, на второй – 9 предметов (5 предметов первой карточки и 4 новых предмета)

Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на картинки и постараться их запомнить (время 30 секунд). Далее эту карточку убирают и ребёнку дают другую карточку, на которой просят найти запомненные предметы и обвести (раскрасить) их.

 **45. Игра «Найди новые фигуры»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки. На первой карточке изображения 4-х фигур; на второй изображения 4-х фигур первой карточки и 2-х новых фигур.

Ребёнку предлагают запомнить все фигуры первой карточки (время 30 секунд). Затем карточку убирают и ребёнку дают вторую карточку, на которой просят найти новые фигуры и обвести их. Постепенно увеличивается количество запоминаемых фигур на первой карточке и новых фигур на второй карточке.

 **46. Игра «Каждую фигуру на своё место»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки. На первой нарисована таблица с 2-мя строками: в первой строке – 5 предметов, во 2-ой строке – геометрические фигуры, соответствующие предметам первой строки. На второй карточке: в первой строке изображения тех же 5-ти предметов, во второй строке пустые клеточки

 Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на таблицу первой карточки, постараться запомнить, какие геометрические фигуры соответствуют предметам (время 1 минута). Затем первую карточку убирают и ребёнку предлагают в таблице второй карточки нарисовать в пустых клетках нужные геометрические фигуры.

**47. Игра «Дорисуй»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки. На первой карточке нарисовано 4 предмета; на второй – эти же предметы с отсутствующими деталями.

 Ребёнку предлагают рассмотреть предметы, изображённые на первой карточке (время 30 секунд). Затем карточку убирают, ребёнку дают вторую карточку и просят дорисовать недостающие части по памяти.

Вариант 1. Перейти от конкретных изображений к абстрактным с постепенным увеличением их количества.

**48. Игра «Нарисуй также»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки. На первой карточке таблица с 3-мя клетками, в каждой из которых нарисованы предметы, фигуры и т.д. На второй карточке таблица с пустыми клетками.

 Ребёнку предлагают внимательно посмотреть на таблицу 1 и постараться запомнить, в каком порядке нарисованы фигуры (время 30 секунд). Затем таблицу 1 убирают, ребёнку дают таблицу с пустыми клетками и просят нарисовать такие же фигуры, каждую на своём месте.

 **49. Игра «Найди такую же картинку»**

Цель: Тренировка памяти

 Оборудование: 2 карточки. На первой – образец для запоминания (предмет, фигура); на второй представлены различные варианты образца и сам образец

Ребёнку предлагают рассмотреть образец и запомнить его (время 30 секунд). Затем карточку с образцом убирают и ребёнка просят найти и обвести на второй карточке точно такой же предмет.

 **50. Игра «Парочки»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки. На первой – пары картинок, связанные попарно друг с другом; на второй – картинки, по одной из каждой пары.

 Ребёнку предлагают запомнить пары картинок, нарисованных на первой карточке (время 30 секунд). Затем эту карточку убирают, а ребёнку дают вторую карточку и просят дорисовать пару.

Вариант 1: 5 пар картинок, где каждому предмету соответствует определённый символ. Ребёнку предлагают дорисовать предмету соответствующий ему символ.

 **51. Упражнение «Собираем бусы»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: карточка, на которой нарисованы бусы из геометрических фигур.

Ребёнку предлагают запомнить форму и расположение бусинок, а затем нарисовать бусы по памяти.

**52. Игра «Рисуем узоры»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки: на первой нарисованы фигуры (предметы) с узорами внутри, на второй – эти же фигуры (предметы) без узоров. Лист бумаги (А-4), карандаши.

Ребёнку предлагают рассмотреть узоры в фигурах (время 1 минута). После этого карточку-образец убирают и ребёнку предлагают воспроизвести узоры в фигурах по памяти на второй карточке.

**53. Игры «Цифры потерялись»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: 2 карточки. На первой – таблица с 6-тью цифрами, на второй – таблица с 4-мя цифрами и 2-мя пустыми клетками .

 Ребёнку предлагают запомнить расположение цифр в первой таблице (время 1 минута). Затем эту таблицу убирают и ребёнка просят вписать недостающие цифры во второй таблице.

**54. «Играем со счётными палочками»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: набор счётных палочек, образцы фигур.

 Разложить на столе перед ребенком палочки, из которых сделать какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник и т. д.). Попросить ребенка посмотреть внимательно на эту фигуру в течение 3-5 секунд, затем закрыть эту фигуру и попросить ее повторить, сложить так же по памяти.

Вариант 1: усложнить эту игру можно, складывая фигуры из палочек разного цвета. Ребенок должен запомнить расположение палочек по цвету и затем сложить фигуру самостоятельно.

Вариант 2: попросить ребенка сосчитать палочки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек.

**55. Игра "Я - фотоаппарат"**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: набор разных предметов (5-8 предметов).

Ребёнку предлагают представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т. д. Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

**56.Упражнение« Рисование со слов»**

Цель: Тренировка памяти

 Оборудование: схематичные простые рисунки (например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы), бумага, карандаши.

Взрослый показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т. д. Последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать. То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

**57. Игра «Отгадай-ка!»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: набор предметов (например, кукла, мишка, зайка, матрёшка, машина, ножницы, карандаш и т.д.).

 Детям предлагают рассмотреть предметы, находящиеся на столе (время 1-2 минуты). Затем предметы закрывают и первому игроку предлагают по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся на столе предметов так, чтобы партнеры угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не опишет свой загаданный предмет. Взрослый следит за тем, чтобы давалось достаточно полное описание задуманного предмета, а название предмета не произносилось.

Вариант 1. После того, как дети научатся достаточно хорошо описывать предметы, можно предложить им описывать любой предмет из окружающей

их обстановки.

 **58. Игра «Пуговицы»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: два одинаковых набора пуговиц, внутри которых ни одна пуговица не повторяется; два игровых поля, разделенных на 4 или 6 клеток.

Ход игры: У каждого игрока есть игровое поле, разделенное на клетки и по одинаковому набору пуговиц. Чем сложнее игра, тем больше клеток должно содержать поле (для начала достаточно 4 или 6). Пуговицы кладутся на клетки поля. Водящий располагает их по собственному желанию, дает партнеру некоторое время на то, чтобы запомнить их расположение (20-30 сек) и накрывает поле листом бумаги. Второй игрок должен выбрать из своего набора такие же пуговицы и воспроизвести на своем поле их взаиморасположение. Затем первый игрок открывает свое поле, и оба проверяют правильность решения.

 **59. Игра «Дверная скважина»**

Цель: Тренировка памяти

Оборудование: небольшая, яркая и подробная картинка и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Играть лучше всего группой в 4-5 человек.

Ход игры: Взрослый прикрывает картинку листом с вырезанным в нём отверстием и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем взрослый предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и объявляется победитель, который рассказал наиболее правильно и подробно.

 **60. Игра «Запомни порядок!»**

Цель: Тренировка памяти

Четверо-пятеро играющих выстраиваются в произвольном порядке друг за другом. Водящий, посмотрев на детей, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребёнок.

**61. Упражнение «Запоминайка 1»**

Цель: Тренировка памяти

Вам предварительно нужно заготовить две картинки: на первой – хорошо известный ребенку предмет, на второй – тот же предмет, но с несколькими отсутствующими деталями. Ребенку сперва надо показать первую картинку на 30 секунд, чтобы он все хорошенько рассмотрел и запомнил. Потом по второй картинке малыш должен назвать, что именно изменилось.

**62. Упражнение «Запоминайка 2»**

Цель: Тренировка памяти

Взрослый говорит, что будет называть различные слова. Ребенок должен мысленно представлять их и описывать словами внешний вид, свойства или действия с этими предметами. Например, мыло – душистое, скользкое, может щипать глазки, когда купаемся.

**63. «Игра в слова»**

Цель: Тренировка памяти

Нужно задать ребенку слово, а ребенок должен постараться перечислить все слова-ассоциации, которые сможет придумать, представляя себе это понятие. Например, взрослый говорит «грузовик». Малыш смело может назвать такие ассоциации: водитель, дорога, песок, колесо. Взрослому нужно помогать ребенку сказать побольше таких слов. Затем попросить ребенка повторить эти слова.

**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ**

**1. Игра «Запрещенные движения»**

Цель:  развитие концентрации внимания.

Инструкция: Ребята, встаньте ровненько. Все внимание на меня. Я сейчас буду делать определенные движения руками, а вы будьте внимательны и все движения повторяйте за мною. Но не забывайте об одном правиле: нельзя опускать руки вниз. А если я опускаю вниз руки, вы должны в ответ поднять свои руки вверх.

**2. Игра «Прямой и обратный счет»**

Цель: развивать способность к распределению внимания.

Повторим обратный счет от 10 (10, 9, 8, 7, б, 5, 4, 3, 2, 1). Повтори его еще раз, но одновременно выполняй движения, какие буду делать я (простые физические упражнения, рывки руками).

**3. Игра «Нарисуй»**

Цель: развивать произвольное внимание.

Инструкция: Нарисуй в один ряд десять треугольников (необходимо дать ребенку лист бумаги и цветные карандаши). Будь очень внимателен. Заштрихуй красным карандашом 3, 6 и 9 треугольники. Зеленым — 2 и 5, синим карандашом 4 и 8 и т.д

**4. Игра  «Наблюдательность»**

Цель: развивать активное внимание, связь внимания и зрительной памяти.

Инструкция:

Вам необходимо по памяти описать участок  детского  сада, путь из дома в детский  сад и обратно — все то, что вы видели сотни раз.

**5. Игра  «Сосчитай глазами»**

Цель: формировать активное внимание, реакцию сосредоточения.

Инструкция:

Посмотри внимательно на этот рисунок. Перед тобою изображены крестики и кружочки. А теперь — внимание! Одними глазами, без помощи пальчиков или карандаша, посчитай, сколько кружочков и сколько крестиков в каждой строчек. Рядом со строкой напишите ответ. Вначале — сколько кружков, затем — количество крестиков. Нужно стараться работать очень быстро.

**6. Игра  «Я и мои друзья»**

Играющие (их количество не ограничено) садятся или становятся круг. При слове «Я», произносимым ведущим, каждый хлопает себя по коленам, а, услышав «мои друзья», касается обеим руками плеч или калений своих соседей. Эти слова произносятся в определенном ритме с той скоростью, которая нравятся участникам.  (Например, «Я – другой – я»)

**7. Игра «Запрещенная цифра»**

 Цель: развитие внимательности, умения слушать.

Играющие становятся в круг и считают вслух, по очереди произнося числа (от 1 до 10). Перед этим выбирается одно какое – то число, которое нельзя произносить вслух, вместо него играющий хлопает  в ладоши. (Затем количество запретных чисел увеличивается)

**8. Игра «Запретные движения»**

Цель: развитие скорости реакции и произвольного внимания.

В начале ведущий показывает какое-либо движение, которое будет являться запретным к исполнению. Далее он изображает любые действия, которые повторяются всеми участниками. В серии своих действий ведущий показывает и запретное, которое не следует повторять.

Запретных действий может быть и не одно.

**9. Игра «Едем на пароходе»**

Цель: развитие внимания, воображения, слухоречевой памяти, навыков социальной адаптации.

Ведущий говорит: «Мы отправляемся в путешествие и собираем  багаж. Каждый имеет возможность взять по одной вещи». Участники по кругу называют желаемое. Ведущий записывает последовательно все названное. После этого продолжает рассказ: «Наш пароход поворачивает в обратную сторону, поэтому сейчас мы будем последовательно вспоминать, кто что брал, в обратном порядке». Первый участник теперь должен воспроизвести вещь, названную последним участником, второй — предпоследним и т.д.

**10. Игра «Не пропусти профессию»**

Цель: Развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора. Дети встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны подпрыгивать на месте.

Варианты слов:

ЛАМПА, ВОДИТЕЛЬ, НОЖНИЦЫ,

АРХИТЕКТОР, КАРАНДАШ,

СТРОИТЕЛЬ, ГРОЗА, ОБРУЧ,

ПОПУГАЙ, ПЕКАРЬ, ШАХТЁР,

ЛИСТОК, ЭКСКУРСОВОД,

УЧИТЕЛЬ, СЕНО, ТЕРПЕНИЕ,

ПРОДАВЕЦ, ТЕТРАДЬ, ЗАКОН,

ПАРИКМАХЕР, ФАНТАЗИЯ,

ПРЫГУН, ЧАЙНИК, ФОТОГРАФ,

БАБОЧКА, МУЗЫКАНТ, ПИРОГ,

ВОСПИТАТЕЛЬ, ШУТКА, СОЛНЦЕ

**11. Игра   «Зеваки»**

Цель: Развитие произвольного внимания

Играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление движения, таким образом, меняется после каждого сигнала ведущего. Не выполнивший задание правильно после второй ошибки выходит из круга и внимательно наблюдает за игрой.

**12. Игра   «Назови соседей», вариант с числами**

Цель: Развитие произвольного внимания, памяти, скорости, мыслительных процессов

Играющие сидят в кружок. Ведущий бросает мяч ребёнку, называя числа от 0 до 30. Поймавший мяч должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на 1 меньше и на 1 больше названного, или предыдущее и последующее. После этого он возвращает мяч ведущему. Если поймавший мяч ребёнок дважды ошибается в названии «соседей», он выбывает из круга.

**13. Игра «Что изменилось»**

Цель: Развитие произвольного внимания
На стол ставятся 6-7 предметов. Ребенок рассматривает их одну-две минуты. Затем просят его отвернуться и убирают один из предметов. Когда ребенок повернется, он говорит, что изменилось. (Можно не убирать ни один предмет, а поменять 2 из них местами)

**14. Игра «Горячо – холодно»**

Цель: Развитие произвольного внимания
Спрячьте небольшой предмет (игрушку, конфету) в пределах комнаты. Ребенок должен отыскать спрятанный предмет, руководствуясь вашими подсказками: если он ищет в верном направлении, говорите «Горячо», если удаляется от места – «Холодно». Эти слова можно заменить хлопками, жестами и т.д. Игра развивает внимание, наблюдательность, умение ориентироваться в пространстве.

**15. Игра «Съедобное – несъедобное»**

Цель: Развитие произвольного внимания
Подберите картинки с изображением различных предметов – среди них должны быть съедобные. Объясните ребенку, что вы будете показывать картинки по очереди, а он хлопать в ладоши, если на картинке то, что можно съесть.
Можно использовать вариант игры с мячом. Вы кидаете мяч и называете предмет. Если он съедобный, ребенок ловит мяч, если несъедобный – отбивает.
Первый вариант развивает зрительное внимание, а второй – слуховое.

**16. Игра «Цепочка слов»**

Цель: Развитие произвольного внимания
Объясните ребенку заранее на конкретном примере: «Я называю слово «жук». Оно оканчивается на к. Ты должен назвать слово, которое будет начинаться со звука к. Например, кошка. Я назову слово на а – апельсин, ты на н и т.д.
Таким образом, составляется цепочка слов. Слова нужно называть в быстром темпе, без пауз. Кто ошибается или не назовет слова в течении 5 секунд, тот выбывает из игры. Игра развивает слуховое внимание, быстроту реакции.

**17. Игра «Угадай, из чего сделан предмет»**
Цель: развивать внимание, умение быстро сосредотачиваться, закреплять названия видов материалов.
Ход игры: детям завязываются глаза и вкладываются в руки разные предметы. Дети должны назвать предмет и определить, из чего он сделан.

**18. Игра «Пропусти число»**

Цель: Развитие произвольного внимания
Участники находятся в кругу. Условия игры: ведущий просит участников посчитать вслух, по кругу, причем число 3 или делящееся на 3 – нужно пропускать. Игрок, который называет запрещенное число, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается.

**19. Игра «Поём вместе»**
Участники сидят в кругу. Условия: ведущий предлагает спеть песню, например, «Голубой вагон» или «Улыбка». Причем, если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все поют – громко. Если ведущий хлопает 2 раза, все продолжают петь тихонько, про себя. Если ведущий хлопает в ладоши 1 раз, все снова продолжают петь громко.
И так несколько раз, пока кто-нибудь не ошибается. Кто ошибается, сам становиться ведущим.

**20. Игра  «Найди  предмет»**

Цель: развитие  саморегуляции и умение концентрировать внимание.

Оборудование: рисунки с замаскированным изображением предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей).

Описание. Ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предметов в отдельности.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания».

Примечание. На первом этапе работы целесообразно предложить ребенку водить по контуру каждого предмета указкой. В дальнейшем, когда ребенок освоит задание с указкой, можно предложить ему следить за контуром предмета взглядом.

**21. Игра  «Найди тень»**

Цель: развитие концентрации внимания.

Оборудование: рисунок с изображением фигурки и отбрасываемой ею тени.

Описание. Ребенку предлагают рисунок с изображением снеговика и четырех его теней; рыцаря и трех его теней (листы 35—36).

Инструкция: «Посмотри на этот рисунок внимательно. На нем изображен рыцарь и его тени. Необходимо отыскать среди этих теней его настоящую».

Примечание. Правильный ответ — вторая тень у рыцаря. Задания с использованием листа 36 (фигурки белочки и дельфина) выполняются аналогично.

**22. Игра «Строители»**

Цель: развитие  концентрации и распре деления внимания.

Оборудование: бланк с четырьмя рисунками, один из которых — образец, а три остальные отличаются от образца не достающими деталями; простой карандаш.

Описание. Ребенку предлагают лист с четырьмя рисунка ми, содержащими элементы башни. Первый рисунок — образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти четыре рисунка. На первом из них изображена готовая башня, а на трех остальных детали башни не дорисовали. Тебе необходимо дорисовать недостающие детали к каждой башне так, чтобы все четыре башни стали одинаковыми. Приступай к работе».

**23. Игра «Быстрее нарисуй»**

Цель: развитие умения переключать внимание.

Оборудование: простой хорошо отточенный карандаш, таблица с изображением по строчкам знакомых детям предметов.

Описание. Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные недостающие детали к каждому из изображенных предметов.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а на  каждом домике окошко. Приступай к выполнению задания».

Примечание. Необходимо проанализировать допущенные ошибки вместе с ребенком во избежание повторения этих же ошибок в дальнейшем.

**24. Игра «Найди отличия»**

Цель: развитие произвольного внимания, переключение и распределение внимания.

Оборудование: карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

Описание. Ребенку предлагаются:

а) серия картинок в каждой картинке надо найти пять отличий;

б) карточка с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены две картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

**25. Игра «Выкладывание узора из мозаики»**

Цель: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу.

Оборудование: мозаика, образец.

Описание: ребенку предлагают по образцу  выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

Инструкция: «Посмотри, на этом рисунке изображена циф ра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

**26. Игра «Найди двух одинаковых животных»**

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов).

Описание. Ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых».

Воспроизведение геометрических фигур

**27. Игра «Смешанный лес»**

Цель: развитие  распределения внимания.

Оборудование: рисунок с изображением замаскированных деревьев.

Описание. Ребенку дается рисунок  с изображением замаскированных деревьев, среди которых ему надо отыскать березу (сосну, самую маленькую елочку).

Инструкция: «Посмотри, на этой картинке изображены замаскированные деревья. Среди них нужно как можно быстро.

**28. Упражнение «Муха 1»**

Цель: развитие концентрации внимания

Для этого упражнения требуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3Х3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет роль "дрессированной мухи". Доска ставится вертикально и ведущий объясняет участникам, что перемещение "мухи" с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд ("вверх", "вниз", "вправо" и "влево") "муха" перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение "мухи" - центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями "мухи" не допустить ее выхода за пределы игрового поля.

После всех этих разъяснений начинается сама игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры, или "видит", что "муха" покинула поле, он дает команду "Стоп" и, вернув "муху" на центральную клетку начинает игру сначала. "Муха" требует от играющих постоянной сосредоточенности.

**29. Упражнение «Летает – не летает»**

Цель: развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

**30. Упражнение «Ладошки»**

Цель: развитие устойчивости внимания.

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.

**31. Упражнение «Съедобное – несъедобное»**

Цель: развитие переключения внимания.

Ведущий по очереди кидает участникам мячик и при этом называет предметы (съедобные и несъедобные). Если предмет съедобный, мячик ловится, если нет - отбрасывается.

**32. Упражнение «Ладошки»**

 Цель: развитие устойчивости внимания.

 Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ**

**1.Загадки – шутки**

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти.

* В садике гулял павлин.

Подошел еще один. Два павлина за кустами. Сколько их? Считайте сами.

* Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди. Сколько было гусей?
* Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели, числами. (Сегодня, завтра, послезавтра или вчера, сегодня, завтра).
* Вышла курочка гулять, Забрала своих цыплят. 7 бежали впереди, 3 осталось позади. Беспокоится их мать И не может сосчитать. Сосчитайте-ка, ребята, Сколько было всех цыплят.
* На большом диване в ряд Куклы Танины стоят: 2 матрешки, Буратино и весёлый Чиполлино. Сколько всего игрушек?
* – На столе лежало 4 яблока, одно разрезали пополам. Сколько яблок на столе? (четыре)
* – На столе стояло 3 стакана с ягодами. Вова съел 1 стакан ягод и поставил его на стол. Сколько стаканов стоит на столе? (три)
* Сколько глаз у светофора?
* Сколько хвостов у четырех котов?
* Сколько ног у воробья
* Сколько лап у двух медвежат?
* Сколько в комнате углов?
* Сколько ушей у двух мышей?
* Сколько лап в двух ежат?
* Сколько хвостов у двух коров?

**2. «Хитрые вопросы»**

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти.

- Когда козе исполнится 7 лет, что будет дальше? (Пойдет восьмой)

- Почему конь скачет? (По дороге)

- У собачки Микки родились котята: три беленьких и один чёрненький. Сколько всего котят родилось у Микки? (У собачки не могут родиться котята)

- Кто громче мычит: петух или корова? (Петух не мычит.)

- Что едят крокодилы на Северном полюсе? (Крокодилы не живут на Северном полюсе)

- Какого цвета волосы у Колобка? (У Колобка нет волос)

- Как поймать тигра в клетку? (Тигров в клетку не бывает)

- Сколько яиц можно съесть натощак? (Одно)

- На какое дерево садится ворона во время дождя? (На мокрое)

- Что делается с красным носовым платком, если его опустить на дно моря? (Станет мокрым)

- На что похожа половина яблока? (На вторую половину)

- Можно ли в решете принести воды? (Да, когда она замерзнет)

- Летели три страуса. Охотник одного убил. Сколько осталось страусов? (Страусы не летают)

- Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)

- Когда чёрной кошке можно пробраться в дом? (Когда дверь открыта)

- Сын моего отца, но мне не брат. Кто это? (Я сам)

- По чему часто ходят и никогда не ездят? (По лестнице)

- У семи братьев по сестре. Сколько всего сестер? (Одна)

- Кто над нами вверх ногами? (Муха)

- Какой болезнью на суше никто не болеет? (Морской)

- Что случается с вороной через 3 года? (Ей идет четвертый)

**3. Упражнение "Сравнение понятий"**

Цель: развитие логического мышления

Требуется сравнить пары понятий и найти в них общие признаки. Для этого следует проанализировать каждое понятие в паре, выделить существенные признаки этого понятия и сравнить существенные признаки понятий анализируемой пары.

1. Солнце - огонь

 2. Стебель — лист.

 3. Лед — пар.

4. Река — озеро.

5. Варенье - сахар

6. Сказка - буква

7. Облако - вата

8. Лес - сад

9. Апельсин – мяч и т.д.

**4. Упражнение «Летает – не летает»**

 Цель: развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

 Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

**5. Упражнение "Глагольные ассоциации"**

Цель: развитие словесно-логического мышления

 Выбор словесных ассоциаций ограничен: в ответ на слово, произнесенное педагогом, необходимо в качестве словесной ассоциации использовать только глаголы. К примеру: стол — стоит; пруд — блестит.

1. Человек –

2. Огурец –

3. Волк –

4. Самолёт –

5. Кузнечик –

6. Трава –

7. Облака –

8. Телевизор –

9. Вода –

10. Огонь –

**6. Игра «Найди лишнее слово»**

Цель: развитие словесно-логического мышления

Прочитать детям серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов; 3 слова в каждой серии является однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите определить слово, которое является «лишним».

• Старый, дряхлый, маленький, ветхий

• Храбрый, злой, смелый, отважный

• Яблоко, слива, огурец, груша

• Молоко, творог, сметана, хлеб

• Час, минута, лето, секунда

• Ложка, тарелка, кастрюля, сумка

• Платье, свитер, шапка, рубашка

• Книга, телевизор, радио, магнитофон

• Мыло, метла, зубная паста, шампунь

• Береза, дуб, сосна, земляника

**11. Упражнение "Сходство и различие"**

Цель: развитие способности мышления сравнивать между собой разные объекты.

Детям предлагается сравнить между собой различные предметы и понятия. Например: молоко и вода, корова и лошадь, самолет и поезд, — при этом можно использовать и их изображение. Для более старших детей понятия могут быть сложнее: картина и фотография, утро и вечер, упрямство и настойчивость. Отметьте общее число правильных ответов, количество ошибок (сравнение по разным основаниям), соотношение отмеченных признаков сходства и различия, преобладающие признаки (внешние, функциональные, классо-родовые отношения и проч.). Выигрывает тот, кто предложил больше оснований для сравнения или тот, кто назвал признак последним.

**12. Игра «Что подходит?»**

Цель: развитие словесно-логического мышления

1вариант. Взрослый называет детям слово-предмет и предлагает им хлопками выбрать из ряда подходящие для него действия. Например, кошка - мяукает, летает, ходит, играет, лает, гуляет, царапается, поет, разговаривает, лазает и т. д.

После подбора подходящих действий к нескольким предметам взрослый называет действие и предлагает таким же образом выбрать подходящие ему предметы.

Например, летает - утка, самолет, корова, автобус, ворона, ракета, медведь, вертолет и т. д.

II вариант. По мере тренировки ребенок сам придумывает подходящие действия к заданному взрослым слову-предмету или предмет к слову-действию.

**13. Игра «Оживи рисунок»**

Цель: развитие мышления, воображения.

Оборудование: лист бумаги, разделенный на несколько квадратов, простой карандаш.

Описание. В каждой клетке рисуют овал (или другую фигуру: прямоугольник, квадрат, треугольник), который затем нужно превратить в какую-либо картинку

**14. Игра «Отгадай предмет по признакам»**

Цель: упражнять детей в понимании смысла слов и предложений, развить их слуховую память, закрепить понятие о признаке предмета, научить подбирать подходящий предмет к признакам.

Оборудование: предметные картинки с изображением предметов для каждого ряда признаков.

Описание. Взрослый раскладывает на столе предметные картинки и называет ряды признаков, а ребенок должен найти подходящую для каждого ряда картинку и повторить словосочетания целиком.

Например, красивая, заботливая, любимая, единственная - мама; сильный, строгий, высокий -папа; пушистая, рыжая, хитрая - лиса; деревянный, квадратный, обеденный - стол и т. д.

По мере тренировки игра может проводиться на слух, без использования картинок, но взрослый должен подобрать наиболее яркие, характерные именно для этого предмета слова-признаки.

**15. Игра «Найди лишнее слово»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.

2. Храбрый, злой, смелый, отважный.

3. Яблоко, слива, огурец, груша.

4. Молоко, творог, сметана, хлеб.

5. Час, минута, лето, секунда.

6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.

7. Платье, свитер, шапка, рубашка.

8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.

9. Береза, дуб, сосна, земляника.

10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

**16. Игра «Сравнение предметов»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления

Методика.

Ты видел муху? А бабочку?

Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи?

А чем отличаются друг от друга?

При сравнении предметов учить находить черты сходства и черты различия по главным признакам.

Пары слов.

1) Муха и бабочка 6) Топор и молоток

2) Дом и избушка 7) Пианино и скрипка

3) Стол и стулья 8) Шалость и драка

4) Книга и тетрадь 9) Щекотать и гладить

5) Вода и молоко 10) Город и деревня

**17. Словесная игра «Концовки»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления

Дети должны закончить предложение:

Есть стол выше стула, значит стул

(ниже стола).

Если магнитофон меньше телевизора, значит (телевизор больше магнитофона).

Если диван мягче кресла, значит кресло (жёстче дивана) и т. д.

**18. Игра «Верно-неверно»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

На каждый вопрос дети поднимают руки:

–левая – неверно, правая – верно.

1. После четверга идет суббота

2. В году 13 месяцев

3. Январь – последний месяц года

4. Август – это летний месяц

5. 3 меньше 4

6. Снег тает весной?

7. Листья облетают с деревьев зимой?

8. В неделе 5 дней?

9. Солнце появляется в небе ночью?

10. Осенью листья зеленеют?

11. Камень мягкий и лёгкий?

12. Суп варят из фруктов?

13. Морковь – это овощ?

14. Медведи уходят зимой в спячку?

15. Пух мокрый?

**19. Упражнение «Вывод»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

Описание игры: взрослый загадывает загадку, а дети должны отгадать.

Оля младше Коли, а Коля младше Толи. Кто самый старший?

Сережа ниже Лены, а Лена выше Оли. Кто самый высокий?

Наташа худее Лены, но полнее, чем Марина. Кто самый полный? А кто самый худой?

Лена читает лучше Кати, а Катя – лучше Аси. Кто читает лучше всех, а кто – хуже всех?

Лучше Руслана и Олега считает Жора, а Вова считает лучше Олега. Руслан считает лучше Вовы. Кто из мальчиков считает лучше всех? А кто хуже всех?

В качестве подсказки можно использовать картинки, если загадки касаются каких-либо внешних признаков.

**20. «Что потом?»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

Описание игры: ребенку предлагается придумать как можно больше вариантов событий, которые наступили после того, как…

Папа поймал большую рыбу…

После этого:

- Пруд стал мелкой лужей.

- Рыба перекусила леску и уплыла.

- Семья целый год ела рыбу.

- Рыбу разрезали, а в ней оказалась еще рыба, а в той – еще рыба, а в следующей – еще и т. д.

Белоснежка кормила голубей…

Папа Карло стругал полено…

Воробьишка выпал из гнезда…

Бабушка испекла пирожки…

Если ответы детей однотипны. Взрослый может включиться в игру, изменить ход мыслей детей, дать им образец нестандартного предложения.

**21.Игра « Назови слова»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

• Назови, слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина…)

• Назови, слова, обозначающие домашних животных

• Назови, слова, обозначающие диких животных

• Назови, слова, обозначающие наземный транспорт

• Назови, слова, обозначающие воздушный транспорт

• Назови, слова, обозначающие водный транспорт

• Назови, слова, обозначающие овощи

• Назови, слова, обозначающие фрукты

• Назови, слова, относящиеся к сорту (футбол, хоккей…)

**22. Словесная игра – «Чересчур»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

1. Если съесть одну конфету – вкусно, приятно. А если много? (Заболят зубы, живот).

2.Одна таблетка помогает, а если съесть много таблеток? (Можно отравиться и даже умереть).

3. Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему? (Зимой снег оберегает деревья от мороза, а весной растает – будет много воды. Деревья смогут впитывать влагу и быстро расти).

4. А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу? (Лес весной может захлебнуться. Когда снег начнёт таять, воды будет очень много, поэтому деревья могут погибнуть).

5. А если снега будет слишком мало? (Деревьям будет холодно, они могут замёрзнуть и погибнуть).

**23. Игра «Бывает - не бывает**»

 Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти.

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч ловить не нужно.

Например, вы говорите: «Кошка варит кашу», и бросаете ребенку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребенок придумывает что-нибудь и бросает мяч вам. И так далее. Ситуации можно предлагать разные:

Папа ушел на работу

Поезд летит по небу

Кошка хочет есть

Человек вьет гнездо

Почтальон принес письмо

Зайчик пошел в школу

Яблоко соленое

Бегемот залез на дерево

Шапочка резиновая

Дом пошел гулять

Туфли стеклянные

На березе выросли шишки

 Петух играет на скрипке

Ветер качает деревья

Деревья водят хоровод

Писатели пишут книги

Строитель строит дом

Волк бродит по лесу

Волк сидит на дереве

В кастрюле варится чашка

 Кошка гуляет по крыше

Собака гуляет по крыше

Лодка плывет по небу

Девочка рисует домик

Домик рисует девочку

Ночью светит солнце

Зимой идет снег

Зимой гремит гром

Рыба поет песни

Корова жует траву

Мальчик виляет хвостом

Хвост бежит за собакой

Кошка бежит за мышкой

Водитель ведет троллейбус

**24. « Логические задачи»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

Мальчик пошел гулять в разных ботинках: один черный, а другой - желтый. Ребята стали смеяться над ним, и он говорит: «Что же мне делать? У меня дома остались два разных ботинка. Не пойму, куда девались одинаковые». Помогите мальчику.

У стола 4 угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется? (5)

Груша тяжелее, чем яблоко, а яблоко тяжелее персика. Что тяжелее, груша или персик? (Груша).

Дети в лесу собирали грибы. У мальчиков были большие красные вёдра без дна. У девочек – маленькие зеленые. Кто больше соберёт грибов? (Девочки)

**25. Игра «Наоборот»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

Предложите ребенку игру «Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например: БОЛЬШОЙ - МАЛЕНЬКИЙ», можно использовать следующие пары слов:

• Веселый – грустный

• Быстрый – медленный

• Красивый – безобразный

• Устой – полный

• Худой – толстый

• Умный – глупый

• Тяжелый – легкий

• Твердый – мягкий

• Шершавый – гладкий

**26. Упражнение «Прилагательные ассоциации»**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

 Выбор словесных ассоциаций ограничен: в ответ на слово, произнесенное педагогом, необходимо в качестве словесной ассоциации использовать только прилагательные. К примеру: стол — круглый; пруд — большой.

1. Снег —

2. Звезда —

3. Камень —

4. Пар —

5. Дом –

6. Трава –

7. Слово –

8. Бабушка –

9. Вода –

**27. Вопросы на смекалку**

Цель: Развитие словесно-логического мышления, внимания, памяти

Что может быть как горячим, так и холодным?

(Кастрюля, сковорода, чайник, чай, суп).

Что никогда не поместится в кастрюлю?

(Ее собственная крышка).

Из какой посуды нельзя ничего съесть?

(Из пустой).

На какое дерево садится ворона после дождя? (На мокрое).

**28. Игра «Чем похожи и чем отличаются?»**

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; 8 пар предметных картинок: мухомор – подосиновик, платье – юбка, ваза – кувшин, заяц – кролик, кот – рысь, трамвай – троллейбус, аист – лебедь, ель – лиственница.

Взрослый поочередно прикрепляет к магнитной доске каждую пару картинок и предлагает ребенку найти сходство и различие между изображенными предметами.

**29. Игра «Подбери пару к слову»**

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: мяч.

Участники встают в круг. Ведущий с мячом - в центре круга, он бросает мяч одному из них и говорит: «Игрушка». Участник должен поймать мяч и назвать, например: «Кукла».

**30. Игра «Разложи картинки по группам»**

Цель: развитие навыков анализа и синтеза.

Оборудование: поднос с двенадцатью картинками. Которые можно разделить на четыре группы, например, овощи: лук, морковь, капуста; фрукты : яблоко, груша, персик; посуда : чашка, тарелка, чайник; инструменты – молоток, пила, лопата и т. д.

Перед ребенком находится поднос с двенадцатью предметными картинками. Взрослый предлагает разделить все картинки на четыре группы.

**31. Задание «Закрой лишнюю картинку»**

Цель: развитие мыслительных процессов (обобщение).

Оборудование: карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги (4\*4 см) (для каждого ребенка).

Перед ребенком находится карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги. Предлагается найти картинку, которая не подходит к остальным, и закрыть ее бумажным квадратиком.

**32. Задание «Нарисуй и зачеркни»**

Цель: развитие слухового внимания, памяти и мышления.

Оборудование: лист бумаги и простой карандаш (для каждого ребенка) .

На столе перед ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш. Взрослый предлагает:

• Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;

• Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;

• Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру.

**33. Игра «Подбери парную картинку»**

Цель: развитие логического мышления, памяти и речи.

Оборудование: магнитная доска; 12 пар предметных картинок: мотоцикл – колесо, аквариум – рыбки, кровать – подушка, книжный шкаф – книги, теплоход – якорь, молоток – гвоздь, батон – колосок, пчела – соты (мёд, корзина – подосиновик, лошадь – жеребёнок, белка – орех (шишка, ваза – тюльпан (гвоздика).

На магнитной доске прикреплены картинки. Расположение картинок: верхний ряд – мотоцикл, аквариум, кровать, книжный шкаф, теплоход, молоток, батон, пчела, корзина, ваза, лошадь белка; нижний ряд - жеребенок, якорь, подосиновик, соты, подушка, книги, рыбки, колесо, колосок, орех, гвоздь, тюльпан. Предлагается составить пары, подбирая для каждой картинки из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего ряда. Дети поочередно составляют пары и объясняют свое решение.

**34. Игра «Придумай загадку»**

Цель: развитие речи и мышления.

Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей (ведущему) предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим.

**35. Игра «Любимая еда»**

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например: корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д.

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

**36. Игра «Скажи мне наоборот»**

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы.

Назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.

**37. Игра «Нелепицы»**

Цель: развитие речи, внимания, мышления.

Оборудование: карточка к заданию.

Взрослый предлагает ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей, просит ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Предлагается ответить, как бывает на самом деле.

**38. Задание «Дополни фразу»**

Цель: развитие слухового внимания, мышления, речи.

• Если песок мокрый, то….

• Мальчик моет руки, потому что…

• Если переходить улицу на красный свет, то….

• Автобус остановился, потому что…

 **39. Упражнение «Пара слов»**

 Цель: развитие словесно-логического мышления

 Ход: к каждому слову, данному ниже, подобрать подходящее по смыслу с учётом назначения предметов. Затем составить предложение каждой парой слов.

 Пример: кисточка — краски (клей, рисунок, раскраска, рама, батарее пр.). Мальчик взял кисточку, краски, листок бумаги и нарисовал картин для мамы к 8 Марта.

Щетка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . Иголка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . Лопата\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Лейка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . Грабли\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . Нож\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Лифт\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . Холодильник\_\_\_\_\_\_\_\_. Гвоздь\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Миксер\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . Ракетка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Тачка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Банка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ . Мясорубка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Весло\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

**40. Упражнение «Третий лишний»**

 Цель: развитие словесно-логического мышления.

 Ход: выбрать из 3-х объектов один лишний, с учётом выделенного признака, и подробно объяснить свой выбор.

 Цвет:

цыпленок, лимон, василёк.

огурец, морковь, трава .

халат врача, помидор, снег

Форма:

телевизор, книга, колесо.

 косынка, арбуз, палатка

 Величина:

бегемот, муравей, слон. Дом, карандаш, ложка

 Материал:

 банка, кастрюля, рюмка. Альбом, тетрадь, ручка

 Вкус:

 конфета, картошка, варенье. Торт, селедка, мороженое

 Вес:

вата, гиря, штанга. Мясорубка, перышко, гантеля.

**41. Упражнение «Подбери слово 1»**

 Цель: развитие словесно-логического мышления.

 Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

 Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит, к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

Птица-гнездо, человек-... (дом)

песня-глухой, картина-... (слепой)

паровоз-вагон, конь-...(телега)

бежать-стоять, кричать-.. .(молчать)

песня-певец, самолет-...(летчик)

карандаш-рисунок, буквы-...(слова, рассказ, текст)

птица-воздух, рыба-...(вода)

машина-дорога, воздух-...(самолет)

корова-теленок, лошадь-...(жеребенок)

яйцо-скорлупа, картофель-...(кожура, шелуха)

ложка-каша, вилка-...(мясо).

**42. Упражнение «Подбери слово 2 »**

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор).

 Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит, к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

коньки- зима, лодка-...(лето)

собака-шерсть, щука-...(чешуя)

пробка -плавать, камень-.. .(тонуть)

ухо - слышать, зубы-.. .(жевать)

чай-сахар, суп-...(соль)

дерево-сук, рука-...(палец)

дождь-зонтик, мороз-...(шуба)

пчела-мед, корова-.. .(молоко)

школа-обучение, больница-.. .(лечение)

нож-сталь, стол-...(дерево)

хлеб-пекарь, дом-.. .(строитель)

пальто-пуговица, ботинок-...(шнурок)

коса-трава, бритва-...(волосы, борода)

нога-сапог, рука-.. .(перчатка)

вода-жажда, пища-...(голод)

электричество -провода, пар-...(трубы)

лимон - кислый, сахар-...(сладкий)

камень - тяжелый, перышко-.. .(легкое)

машина-дорога, корабль-... (море)

птица-клюв, слои-...(хобот)

**43. Упражнение «Назови одним словом»**

 Цель: развитие операции обобщения, классификации, развитие внимания.

 Ход: озаглавить группу понятий (одним или несколькими словами). Объяснить свой выбор.

Кисель — кефир — сок — чай (напитки) Утюг — холодильник — пылесос — кофеварка Муравейник — нора — логово — берлога Самолёт - корабль — лодка — мотоцикл Глина — шерсть — дерево — пластмасса Двойка — тройка — пятёрка — единица Дирижёр — шофёр — воспитатель — портниха Салат — каша — борщ — запеканка Топор — лопата — пила — отвёртка Серьги — браслет — цепочка — кулон Храбрость — доброта — трудолюбие — честность Волейбол — баскетбол — футбол — водное поло Клюв — перья — крылья — коготки Есть — спать — учиться — гулять

**44. Упражнение «Продолжи ряд»**

 Цель: развитие операции классификации, обобщения.

 Задание: продолжить ряд понятий, соответствующих одному обобщению. Подобрать дополнительно не менее 3-х слов. В каждом случае назвать обобщающее понятие.

Стол, стул, диван Творог, сыр, масло Врач, повар, лётчиц Сок, кефир, компот Шишка, жёлудь, орех Корабль, лодка, яхта Паровоз, электричка, трамвай Книга, альбом, блокнот Торшер, бра, настольная лампа Сосиски, колбаса, котлета Земляника, клюква, малина Сыроежка, лисичка, подберёзовик Сосна, берёза, липа Жасмин, шиповник, сирень

Дождь, ветер, иней

**45. Игра «Назови как можно больше предметов, имеющих данный признак»**

Цель: развитие мышления, речи, пассивного и активного словаря, внимания.

Необходимо назвать как можно больше предметов, имеющих Данный признак, для чего ребенок должен ответить на вопросы.

Например: «что бывает длинным?» (нитка, лента, веревка, шнур, проволока, пояс, дорога, река, хвост, платье, юбка, волосы). Задание позволяет проверить уместность употребления ребенком имен прилагательных, точность понимания им значений слов, умение правильно сочетать их между собой, поскольку словарный запас важен не сам по себе, а в правильности его использования в речи. Плохо, например, если ребенок скажет, что длинным бывает дерево или шкаф, тогда как для определения их величины больше подходит прилагательное высокий. Итак, предложите ребенку следующие вопросы:

Что бывает круглым (квадратным, овальным, треугольным...)?

Что бывает высоким (низким)?

Что бывает зелёным (красным, синим)?

Что бывает холодным (горячим, тёплым, прохладным)?

Что бывает сладким (горьким, кислым, солёным)?

Что бывает шерстяным (шёлковым, бумажным, деревянным, железным)?

Что бывает тяжёлым (лёгким)?

Что бывает глубоким (мелким)?

Что бывает колючим (острым, хрупким)?

**46. Игра «Волшебник»**

 Цель: развитие воображения, мышления.

 Задание: рассказать, во что превратится:

 Стул без спинки\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Чашки без ручки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Мороженое без холодильника \_\_\_\_

 Всадник без лошади \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Дерево без веток \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Стол без ножек\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Ливан без спинки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Самолёт без крыльев\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Книга без страниц \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Подушка без перьев \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Спички без серы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Снеговик без холода\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Телевизор без электричества\_\_\_\_

 Карандаш без грифеля \_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Кофта без рукавов\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Кепка без козырька \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Окно без стекол\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Сад без деревьев \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**47. Упражнение «Земля, вода, огонь, воздух»**

 Цель: Игра активизирует потенциальный запас знаний, скорость и точность реакций, слуховое сосредоточение, внимание, удержание правила, координацию движений.

 Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь».

 Если водящий сказал слово «земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. На слово «вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух!» — названием птицы. При слове «огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему.

**48. Упражнение «Закончи предложение»**

 Цель: развитие мышления.

 Ход упражнения:

 Детям предлагается закончить предложение одним из слов, данных в скобках, и повторить получившуюся фразу целиком.

Моряк увидел далёкий остров, так как взял в руки (лупу, бинокль, очки) Маша уколола спицей палец, так как неумела (стирать, вязать, шить) Рабочие не могли поднять пианино в квартиру, так как лестница в подъезде была (старая, грязная, узкая). Машина не смогла двигаться дальше, так как у нее сломалось (зеркало, багажник, руль). Вода в банке поднялась, потому что мальчик бросил в неё (прутик, камни, крошки). Катя отдёрнула руку, потому что взялась за горячую (металлическую, деревянную, пластмассовую) ручку сковородки.

**49. Упражнение «Подбери противоположное слово»**

 Цель: развитие мышления, внимания.

 Задание: подобрать слово противоположного значения. Объяснить свой выбор. Составить предложение с союзом а, в котором будут объединены оба антонима.

 Пример: во дворе на котенка напала, собака, один мальчик проявил храбрость, а другой трусость.

Помнить Храбрость

Тупой (нож) Высокий

Знаменитый Мелкий

Подниматься Молчать

Встречать Открывать

Ругаться Широкий

Мягкий Легко

Темно Грязно

Толстый Гладкий

Полный (стакан) Добрый

Искать Ругать

Старый (диван) Шершавый

Грубый (разговор) Весёлый

Быстро Длинный

Молодой

**50. Упражнение «Найди ошибку»**

Цель: развитие операции анализа, синтеза, внимания, речи.

 Задание: подробно объяснить, в чём ошибочность приведённых суждений

У Кати кукол больше, чем игрушек

Трехэтажный дом ниже одноэтажного

Ручеёк шире реки

Самолёт движется медленнее машины

 В холодильнике молочных продуктов меньше, чем кефира

 Лапа моложе сына, но старше дедушки

 Черепаха ползает быстрее змеи

 Тигр слабее кошки

Петя собрал поганок больше, чем грибов

У зайца ушей больше, чем у медведя

Стол квадратнее окна

Стул деревяннее тумбочки

**51. Игра «Умник»**

 Цель: развитие операции анализа, синтеза.

 Задание: на основании 2-х суждений сделать самостоятельное умозаключение,

Все овощи растут на грядке. Морковь продаётся в магазине. Значит.. (её привезли в магазин с огорода).

 Все дети растут. Катя пока маленькая. Значит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Все рыбы не могут жить без воды. Сома положили в лодку. Значит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Все конфеты сладкие. Пете нельзя есть сладкое. Значит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Всем цветам нужна вода. Катя долго не поливала цветы. Значит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Всю одежду надо содержать в чистоте. Сережа испачкал рубашку. Значит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Все изделия из стекла хрупкие. Наташа уронила сумку с вазой на пол. Значит \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

**52. Игра «Главное и второстепенное»**

Цель: развитие операций анализа.

Один человек что-то загадывает: растение, животное, птицу, предмет мебели и т. д. и сообщает угадывающему несколько признаков загаданного. Угадывающий должен при помощи дополнительных вопросов полностью охарактеризовать заданные предмет и назвать его. Например, загадывающий задумал слово «цыпленок» и сообщает отгадывающему такие признаки: желтый, тело и голова круглые. Отгадывающий задает вопрос «клюв есть?», ему отвечают «да». Отгадывающий спрашивает . «он пищит?», ему отвечают «да». Отгадывающий говорит, что это цыпленок.

**53. Подбери «Подбери слово»**

Цель: развитие операций мышления.

Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

 Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

Птица-гнездо, человек-... (дом)

песня-глухой, картина-... (слепой)

паровоз-вагон, конь-...(телега)

бежать-стоять, кричать-.. .(молчать)

песня-певец, самолет-...(летчик)

карандаш-рисунок, буквы-...(слова, рассказ, текст)

птица-воздух, рыба-...(вода)

машина-дорога, воздух-...(самолет)

корова-теленок, лошадь-...(жеребенок)

яйцо-скорлупа, картофель-...(кожура, шелуха)

ложка-каша, вилка-...(мясо).

**54. Ира «Подбери слово» -2**

Цель: развитие операций анализа.

Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор (как на предыдущем занятии).

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, зна¬чит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

коньки- зима, лодка-...(лето)

собака-шерсть, щука-...(чешуя)

пробка -плавать, камень-.. .(тонуть)

ухо - слышать, зубы-.. .(жевать)

чай-сахар, суп-...(соль)

дерево-сук, рука-...(палец)

дождь-зонтик, мороз-...(шуба)

пчела-мед, корова-.. .(молоко)

школа-обучение, больница-.. .(лечение)

нож-сталь, стол-...(дерево)

хлеб-пекарь, дом-.. .(строитель)

пальто-пуговица, ботинок-...(шнурок)

коса-трава, бритва-...(волосы, борода)

нога-сапог, рука-.. .(перчатка)

вода-жажда, пища-...(голод)

электричество -провода, пар-...(трубы)

лимон - кислый, сахар-...(сладкий)

камень - тяжелый, перышко-.. .(легкое)

машина-дорога, корабль-... (море)

птица-клюв, слои-...(хобот)

**55. Упражнение « Назови обобщающее слово»**

Цель: развитие способности к анализу, выделению обобщающих черт тех или иных явлений.

- окунь, карась-…

- трава, дерево-…

- крот, мышка-…

- пчела, жук-…

- чашка, тарелка-…

- ботинки, туфли-…

**56. Упражнение « Что здесь лишнее? Почему?»**

Цель: развитие способности к анализу, выделению обобщающих черт тех или иных явлений.

таракан, муха, муравей, оса, жук, комар, самолет;

 тарелка, будильник, стакан, молочник, кружка;

лиса, заяц, медведь, пчела;

машинка, пирамидка, юла, слива, мишка.

**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВОСПРИЯТИЯ**

**1.Игра «Жмурки с колокольчиком»**

Цель: развитие слухового восприятия.

Инструментарий: шарф или платок из плотной ткани (можно вместо этого использовать и маску, закрывающую глаза), колокольчик.

Описание игры: (играют парами по очереди). Ведущий объявляет, что сейчас начнется игра «Жмурки», но не простая, а с колокольчиком. Затем объясняет правила. Одному из участников игры завязывают глаза, а другому дают в руки колокольчик. Задача первого участника — по звуку колокольчика определить, где находится второй игрок, и поймать его. Задача второго участника — уворачиваться от первого игрока, не давая себя поймать, но при этом все время звонить в колокольчик. После того как первый игрок поймает второго, участники меняются местами. Или же проигравшему завязывают глаза, а на место игрока с колокольчиком становится новый участник.

Разумеется, первому игроку нельзя подсматривать из- под маски, а второму — зажимать пальцем язычок колокольчика или останавливаться так, чтобы колокольчик не звонил: в этих двух случаях игроки дисквалифицируются.

**2. Игра «Художники»**

Цель: развитие внимания, координации, восприятия формы предмета, воображения.

Инструментарий: нет

Описание игры: сначала выбирается ведущий, который будет начинать игру. Затем все игроки должны встать в круг и закрыть глаза. Ведущий берет руку своего соседа слева и правой рукой начинает чертить на ней определенную фигуру. Это может быть и известный предмет (цветок, дом, человечек), и просто абстрактная фигура (ее можно рисовать, когда ребята уже освоятся в игре). Если с первого раза второй участник не догадался, что это за фигура, то ее можно повторить несколько раз. Когда игрок угадал эту фигуру, он сообщает об этом ведущему и начинает чертить ее на руке следующего участника, и так по кругу, пока ход не дойдет до последнего игрока. Он должен нарисовать ее на руке ведущего, а тот сообщит, насколько правильно до него дошла эта фигура. Если она дошла с ошибками, то необходимо проанализировать, где была совершена ошибка и почему.

 **3. Игра «Кто здесь лишний?»**

Цель: развитие восприятие формы и качеств предмета.

Инструментарий: наборы, состоящие из одинаковых предметов и одного, чем-то отличающегося, наборы карточек с изображениями различных предметов, животных, растений и т. д.

Описание игры: расположить перед ребенком первый набор предметов. Например, кубики. Один из этих кубиков должен чем-то отличаться. Отличие может быть самым разнообразным, например, по цвету (все кубики будут красного цвета, а один желтого) или по форме (тогда в набор кубиков можно включить мячик).

Цель ребенка — не только обнаружить лишний предмет, но и постараться объяснить, почему он так решил.

Постепенно отличия должны становиться все менее заметными. Например, можно составить следующий набор: все кубики одного цвета, а один более старый.

С каждой новой игрой должно увеличиваться количество предметов, параллельно можно добавлять уже не один лишний предмет, а несколько. Наборы предметов можно заменять картинками.

**4. Игра «Исправь ошибки»**

Цель: развитие зрительного восприятия.
Инструментарий: карточка, на которой правильно и зеркально изображены буквенные и цифровые знаки, простой карандаш.

Описание игры: педагог предъявляет ребёнку карточку и задаёт вопрос: «Какие буквы и цифры написаны неправильно? Найди и зачеркни их ».

**5. Игра «Сложи картинку»**

Цель: развитие восприятия.

Инструментарий: 2-3 изображения предметов, разрезанные на части (например, овощей разного цвета или разной величины и т. д.).

Описание игры: 1 вариант - ребёнку предъявляют картинки, на которых изображены части 2—3 изображений и просят собрать из этих частей целые изображения.

2 вариант - ребёнку предъявляют картинки, и педагог просит найти выделенные фрагменты на целой картинке и раскрасить их.

**6. Игра «Сравни по длине, ширине, высоте»**

Цель: развитие зрительного восприятия.

Инструментарий: изображения предметов различных по высоте, ширине, длине.

Описание игры: ребёнку  предлагается  показать и назвать самое длинное (широкое, высокое) изображение, затем самое короткое (узкое, низкое). Положить картинки на самое длинное (широкое, высокое и т. д.) изображение.

**7. Игра «Прогулка в лесу»**

Цель: развитие слухового восприятия.

Инструментарий: звуковые записи разнообразных звуков

Описание игры: дети «идут в лес» и слушают соответствующие звуки. Их задача — отреагировать на эти звуки наиболее правильным образом: пение птиц послушать и попытаться им подпеть, шорох листьев — осторожность (вдруг ползет змея); ветер смотреть на небо (вдруг дождь); крики животных — или прятаться (медведь идет), или посмотреть (зайчик «барабанит»); ручей журчит — надо искать обход и т. д. Таким образом, дети совершают «прогулку по лесу», ориентируясь на звуки.

**8. Игра «Назови предмет»**

Цель: развитие зрительного восприятия
Инструментарий: карточки, на которых изображены контуры предметов.

Описание игры: найди и назови все предметы, которые изображены.

**9. Игра “Дорисуй”**

Цель: развитие зрительного восприятия

Инструментарий: карточки, на которых изображена часть предмета

Описание игры: дорисуй вторую часть картинки

**10. Игра «Цветные шаги»**

Цель: развитие у детей цветового восприятия.

Ход игры (играет 8—10 человек, один из них исполняет роль ведущего). Участники игры становятся в ряд, ведущий отходит примерно на 7—8 м от них и поворачивается к ним спиной. Потом дает команды участникам игры, например, такие: «Всем, у кого в одежде есть желтый цвет, сделать три шага вперед». После этого ведущий поворачивается и наблюдает за правильностью выполнения его задания (участники игры должны показывать на себе нужный цвет). Затем ведущий отворачивается и дает следующую команду, например: «Всем, у кого есть синий цвет в одежде, сделать шаг назад». Поскольку этот цвет может оказаться и у тех, кто перед этим делал шаги вперед, расстановка участников на игровом поле сразу же меняется. Тот, кто сможет первым добраться до ведущего, меняется с ним местами, а ведущий занимает место среди остальных игроков. Игра начинается заново.

**11. Игра «Белые прятки»**

Цель: развитие у детей цветового восприятия.

Необходимое оборудование: различные предметы белого цвета (игрушки, кубики и т. д.), всего пять—шесть предметов.

Ход игры (в эту игру можно играть зимой на улице). Ведущий — кто-то из родителей, воспитатель — перед игрой, так, чтобы не видели участники, раскладывает на площадке в снегу различные предметы белого цвета. После этого игра начинается. Ведущий объясняет, что спрятал предметы белого цвета, и предлагает их найти. Побеждает тот, кто сумеет обнаружить как можно больше спрятанных предметов.

Примечание. «Белые» прятки очень легко можно превратить в «цветные». Например, на площадке (или в помещении) предварительно можно спрятать равное количество предметов разных цветов, а по ходу игры давать игрокам команды (например, найти все предметы синего цвета или все красного и т. д.).

**12. Игра «Собираем угощенье»**

Цель: развитие у детей цветового восприятия.

Необходимое оборудование: разноцветные игрушки.

Ход игры. Играющих двое. Ведущий называет игрушку и ее цвет. Побеждает тот, кто наберет больше игрушек за 5 ходов. Далее играет следующая пара игроков.

**13. Игра «Наряжаем елочку»**

Цель: развитие цветового и пространственного восприятия.

Необходимое оборудование: краски, кисточки. Контуры елочки на листе бумаги для всех играющих.

Ход игры. Ведущий объявляет, что к Новому году надо нарядить елочку, называет предмет, его цвет, локализацию на елочке.

**14. Игра «Цветные дорожки»**

Цель: развитие у детей цветового восприятия.

Необходимое оборудование: три одинаковых комплекта цветных кубиков, или вырезанных из цветного картона квадратиков, или других геометрических фигур.

Ход игры. В игре одновременно принимают участие два человека. Ведущий и игроки берут себе по комплекту кубиков, после чего игра начинается. Для начала ведущий раскладывает кубики в линию вплотную друг к другу в произвольном порядке. Дав игрокам 15—20 секунд посмотреть на получившуюся комбинацию кубиков, он закрывает свою цветную дорожку. Задача игроков — повторить действия ведущего, составив кубики в том же порядке, в точности воспроизведя сочетание цветов. После этого дорожка ведущего открывается и игроки сверяют с ней то, что у них получилось. Выигрывает тот игрок, который выполнил дорожку лучше другого. Если же верно сложили дорожки оба игрока, то побеждает тот, кто сделал это быстрее.

Примечание. Можно придумать немало вариантов этой игры, усложнив ее. Например, можно постепенно увеличивать количество кубиков, задействованных в игре. Так, допустим, начать с небольшой дорожки из 5 кубиков и постепенно увеличивать их количество до 15 и даже 20. А еще можно задействовать в игре кубики только двух-трех цветов, причем раскладывать их в определенной последовательности, например: красный + синий + красный + синий + красный. Постепенно количество цветов следует увеличивать и кубики раскладывать уже не в некоей последовательности, а совершенно произвольно. Также можно ввести в игру и разные геометрические фигуры: кубики чередовать с конусами и пирамидами, квадратики — с кружками, треугольниками и ромбами.

В последнем случае игра будет выполнять двойную задачу: учить детей воспринимать не только цвет предметов, но и их форму, развивая их память и зрительное внимание.

**15. Игра «Бабочки и гусеницы»**

Цель: развития восприятия величины.

Оборудование: фигурки яблок и цветов, возрастающие по величине.

Ход игры: дети делятся на две команды: у одной название «Бабочки», у другой – «Гусеницы». Для игры используется три стола. На одном из них располагаются фигурки яблок и цветочков, на два других команды будут раскладывать свои фигурки. Дети выстраиваются в две колонны. По команде воспитателя игра начинается: дети, стоящие в колоннах первыми, подбегают к столу, выбирают самую большую из лежащих там фигурок: «Бабочки» – фигурку цветка, «Гусеницы» – фигурку яблока, подбегают к своему столу и кладут туда фигурку на левый край стола, затем возвращаются в колонну и встают в конец. Следующая пара детей выбирает из оставшихся фигурок самые крупные, бегут к своему столу и кладут свои фигурки после тех, что уже лежат. Игра продолжается до тех пор, пока все фигурки не будут сложены по убыванию. После этого проверяется порядок выложенных фигур, исправляются ошибки, если они есть. Побеждает та команда, которая первой без ошибок справилась с заданием.

**16. Игра «Чем отличаются картинки»**

Цель: развития восприятия величины.

Оборудование: 2 одинаковые картинки – сюжет один, но разница в том, что на одной из них некоторые предметы различаются по величине, т. е. какой-то предмет выше предыдущего, какой-то – толще, а третий – вообще короче и т. д. 4–5 комплектов картинок.

Ход игры: ведущий вывешивает 2 одинаковые на первый взгляд картинки на доску и предлагает детям найти отличия. Дети внимательно рассматривают и называют по очереди различия. За каждый правильный ответ воспитатель раздает фишки. Таким же образом дети рассматривают другие картинки. Игра продолжается. Побеждает тот, у кого больше всех фишек.

**17. Игра «Найди такую же»**

Цель: развития восприятия величины.

Оборудование: у каждого ребенка по 4 ленточки одинакового цвета, разного размера, среди которых 2 ленточки равны по длине и ширине.

Ход игры: ведущий говорит детям, что их в гости пригласила Мальвина: «Вы хотите навестить ее? Давайте приготовим ей подарок. Как вы думаете, что больше всего любит Мальвина?» Дети перечисляют свои догадки. «У Мальвины очень красивые длинные волосы – давайте подарим ей ленточки, чтобы она заплетала косички, завязывала красивые бантики». Воспитатель раздает детям по четыре ленточки и говорит, что из них нужно выбрать две одинаковые по длине и ширине ленточки. Дети сравнивают ленточки и выбирают одинаковые.

**18. Игра «Скопируй башню»**

Цель: развитие у детей умения анализировать строение предмета с помощью его схематического изображения, сенсорного восприятия.

Оборудование: Кубики разных размеров по 8 штук каждому ребенку, 5 карточек с изображением башен, построенных по-разному.

Ход игры: ведущий раздает детям кубики и сообщает, что они будут строить башни не простые, а такие, какие нарисованы на картинке. Показывает детям картинку, внимательно рассматривают ее, затем начинают строить. Выигрывает тот, кто первым построил башню в точном соответствии с картинкой. Игра продолжается – дети строят башню по другой картинке.

**19. Игра «Выложи картинку»**

Цель: обучение детей схематично изображать различные предметы или сюжеты с помощью палочек разной длины, развитие воображения.

Оборудование: картинки с изображением разных предметов, палочки разной длины.

Ход игры: дети, глядя на изображение отдельных предметов, составляют из палочек сюжетные картинки.

**20. Игра «Найди и расскажи»**

Цель: развитие восприятия величины.

Оборудование: заранее подготовить различные предметы и разместить их в групповой комнате в разных местах: куклы разного роста, ленточки, одинаковые по длине, но разные по ширине, кубики, разные по величине, стульчики – высокие и низкие, карандаши – толстые и тонкие и т. д.

Ход игры: ведущий напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и не похожих друг на друга. Сегодня они будут находить предметы, которые похожи друг на друга, но чуть-чуть отличаются, объясняет правила игры: нужно пройти по комнате, выбрать два одинаковых предмета, но отличающихся друг от друга по высоте. Дети находят эти предметы и возвращаются на стульчики. Затем они по очереди рассказывают о своих выбранных предметах, что в них общего и в чем различие. Затем дети получают другое задание – найти предметы, разные по толщине (длине, ширине). Игра продолжается.

**21. Игра «Выполни задание»**

Цель: развитие восприятия величины.

Оборудование: предметы разных размеров (ленточки, дощечки, коробки, книги, тетради и т. д.).

Ход игры: ведущий предлагает детям поиграть. Он раскладывает на столе предметы разных размеров, дает ребенку один предмет и просит найти предмет длиннее, чем этот (короче, уже, шире, выше, толще, тоньше и т. д.)

**22. Игра «Кто больше назовет»**

Цель: развитие восприятия величины, памяти.

Оборудование: фишки.

Ход игры: ведущий предлагает детям поиграть. Дети рассаживаются полукругом на стульчик, ведущий объясняет правила игры. Отвечать на вопросы нужно спокойно, не выкрикивая, прежде чем ответить, надо подумать. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше всех фишек. Вопросы могут быть самыми разными, но направленными на определение величины предмета. Например, что бывает широким? Дети перечисляют варианты ответов: море, юбка, плот, карман и т. д. Что бывает длинным (узким, коротким, толстым, высоким и т. д.)?

**23. Игра «Магазин одежды»**

Цель: развитие восприятия величины.

Оборудование: комплект карточек, на которых изображен какой-нибудь предмет одежды: брюки, кофточка с длинными и короткими рукавами, узкая юбка, широкая юбка, пальто, шорты и т. д. Все эти изображения контурные, без деталей.

Для каждой карточки подбирается по 3–4 варианта детального изображения данного предмета, но все они отличаются по цвету, покрою, соотношению деталей.

Ход игры: ведущий предлагает детям поиграть. Вот здесь магазин одежды. Чего только здесь нет! Дети рассматривают разные модели одежды. Замечают, что некоторые модели похожи друг на друга. Например, у одних одинаковая длина рукавов, у других узкие юбки, но они разные по длине и т. д. По желанию дети выбирают Продавцов. Остальные – Покупатели. Покупатели получают карточки – схемы с изображением предмета одежды и идут за покупкой. В магазине вместе с Продавцом они подбирают нужную модель. Проверяют, не ошиблись ли они. Если Продавец ошибся, то Покупатель становится Продавцом, Продавец – Покупателем. Игра продолжается. Воспитатель следит за речью детей, при необходимости подсказывает правильный вариант.

**24. Игра «Что изменилось»**

Цель: развитие внимания, умения детей на глаз различать величину предмета.

Оборудование: на столе стоят разные игрушки – пирамидка, елочка, кубик, машина, зайчик, рыбка, книга, пачка карандашей.

Ход игры: ведущий приглашает детей поиграть, объясняет задание. На столе много разных предметов. Дети внимательно рассматривают, называют эти предметы. Ведущий предлагает детям закрыть глаза и в это время вместо маленькой елочки ставит высокую, а потом угадать, что изменилось. Дети замечают, что елочка другого размера, она выше предыдущей. За правильные ответы, воспитатель раздает фишки. Таким же образом происходит замена кубов (большой на маленький), карандашей (узкая пачка на широкую) и т. д. Побеждает тот, у кого больше правильных ответов.

**25. Игра «Это я»**

Цель: развитие слухового восприятия.

Ход игры. Выбирается водящий. Он отворачивается от остальных игроков. По очереди они говорят: «Это я». Водящий должен по голосу определить, кто это сказал.

Условия. 1. Игроки могут попытаться изменить голос. 2. Один и тот же игрок не может говорить два раза подряд. 3. Водящий меняется через оговоренное число правильных ответов.

**26. Игра «Что это?»**

Цель: развитие тактильного восприятия.

Играет один или несколько человек. Инвентарь. Мешочек, несколько мелких предметов разной формы, лучше неправильной.

Ход игры. Игроку завязывают глаза. Он опускает руку в мешочек, по очереди достает предметы, на ощупь угадывает, что это такое. Называет свойства предмета (твердый, гладкий, мягкий, шершавый), старается угадать, из какого материала сделан предмет. Потом то же делают другие игроки. Побеждает тот, кто правильно назовет наибольшее количество предметов и лучше опишет их свойства.

**27. Игра «Воробушки по зернышку»**

Цель: развитие тактильного восприятия.

Играют два человека или две команды по 3 - 4 человека.

Инвентарь. Два мешочка, несколько видов пуговиц, бусин и т. п., различной формы и размера.

Ход игры. В мешочки кладется одинаковое количество пуговиц и бусин каждого вида. Игрокам предлагается на ощупь выбрать все предметы одного вида (если играют две команды, то дети по очереди ищут по одному виду пуговиц или бусин). Побеждает игрок или команда, которая быстрее справится с заданием.

**28. Игра «Живая палитра»**

Цель: развитие цветового восприятия.

Инвентарь. Таблички разных цветов и оттенков.

*1. Жребий.*

Ход игры. Каждый игрок с закрытыми глазами выбирает табличку, затем называется цвет, перечисляет предметы, для которых он характерен, Побеждает игрок, назвавший больше предметов.

*2.Радуга.*

Ход игры. Пока водящий считает до десяти, семеро игроков с соответствующими табличками строятся в шеренгу, образуя радугу. На следующие десять счетов остальные игроки находят свое место в радуге. Игру можно проводить и с двумя командами, если использовать два одинаковых набора табличек.

*3. Времена года.*

Ход игры. Игрокам предлагается образовать палитру зимы (белый и все оттенки синего *цвета), весны (оттенки зеленого и т. д.), лета и осени.*

*4. Найди братцев.*

Ход игры. Выбирается водящий с табличкой любого цвета. Если это базовый цвет спектра, то водящий выбирает игроков с табличками тех цветов, которые образуются при смешении его цвета с другими. Если у водящего табличка производного цвета, то он выбирает игроков, цвета которых образовали его цвет.

Найденные «братцы» берут водящего за руки, а потом по тому же принципу ищут своих «братцев». В результате все игроки должны держаться за руки, образовав круг.

*5. Это моё.*

Ход игры. Игроки становятся в одну шеренгу. Водящий называет предметы. Услышав название предмета своего цвета, игрок поднимает табличку и говорит: «Мое!». Если предмет может быть разных цветов, то поднимают таблички несколько игроков, например, при слове «яблоко» — зеленую, желтую и красную, а при слове «автомобиль» — все. Если игрок ошибается — не поднимает табличку вовремя или поднимает, когда назван предмет не его цвета, то он делает шаг назад. Побеждает игрок, оставшийся на своем месте.

**29. Игра «Зоопарк»**

Цель: развитие слухового восприятия.

Ход игры. Выбирается водящий. Он становится спиной ко всем остальным игрокам. Они выстраиваются в очередь. Водящий называет животное. Первый игрок в очереди произносит звук, который оно издает. Водящий пытается угадать, кто говорит. Если ему это удается, игрок занимает его место, а он — место в хвосте очереди. Если водящий ошибается, игрок уходит в конец очереди.

30. Игра «Испорченный телефон»

Цель: развитие слухового восприятия.

Ход игры. Все садятся в ряд. Крайний игрок тихо и очень быстро шепчет своему соседу на ухо скороговорку, пословицу или строчку известного всем стихотворения. Тот передает то, что услышал, следующему и т. д. Последний игрок произносит то, что до него дошло, вслух, а первый — фразу, с которой он начал игру.

После каждого «звонка» первый игрок пересаживается в конец, чтобы все смогли побывать на концах «провода».

**31. Игра «Ноев ковчег»**

Цель: развитие зрительного восприятия.

Инвентарь. Картинки с изображениями животных,

Ход игры. Дети делятся на две команды. Каждой из них предоставляется одинаковый набор картинок. Игроки, не глядя, берут по одной из них. Потом в комнате выключают свет (если за окном светло, всем завязывают глаза), и каждый начинает издавать звуки, свойственные выбранному животному. Задача игроков — найти свою пару в темноте по этим звукам. Когда двое, изображающие одинаковых зверей, встретятся, они берутся за руки и умолкают. Игра заканчивается, когда наступает тишина. Побеждает пара, встретившаяся первой.

Примечание. Желательно, чтобы картинки не изображали животных, издающих похожие звуки: пару «львов» будет очень сложно отличить от «тигров» или «медведей».

**32. Игра Грибники»**

Цель: развитие тактильного восприятия.

 Инвентарь. Кубики, корзинки.

Ход игры. На ограниченной площади рассыпают кубики, участникам завязывают глаза. Они берут в руки корзинки и по сигналу начинают на ощупь собирать кубики. Через одну-две минуты по команде «Стоп!» игроки останавливаются и считают собранный «улов». Побеждает тот, кто набрал больше кубиков.

*Вариант игры.* Участники делятся на команды, а на игровой площадке рассыпаются игрушки разных видов (кубики, шарики, грибочки и т. п.). Каждая команда собирает только один вид игрушек.

**33. Игра «Солнце и дождь»**

Цель: развитие слухового восприятия.

Инвентарь. Записи простых мелодий мажорного и минорного лада, таблички с изображением солнышка на одной стороне и дождевой тучки на другой.

Ход игры. Участникам раздают таблички. Дети становятся в ряд на исходной линии. Звучат мелодии. Услышав веселую, мажорную музыку, дети показывают солнышко. Когда звучит минорная, грустная мелодия, они поворачивают табличку и показывают дождь. Если игрок ошибся, он делает шаг назад. Побеждает тот, кто остался на своем месте.