**Развитие интеллекта и навыков общения посредством групповых игр**

 В основе данного методического пособия лежит идея использования в обучении собственной активности ребёнка в условиях коллективной игры.

 Только те знания прочно усваиваются, которые добыты самостоятельно. То, что ребёнку сообщают, может пройти мимо его сознания; но то, о чём он догадался сам, его собственное открытие остаётся в его памяти навсегда.

 В процессе занятий специально направляется активность ребёнка, которая способствует развитию психических процессов памяти, внимания, мышления, воображения и т.п. в наиболее естественной для него форме – игре. Кроме того, использование групповых игр способствует развитию навыков общения, установлению взаимопонимания, партнёрства, взаимоответственности и т.д. Без этих навыков ребёнку трудно будет адаптироваться в школьном коллективе.

 Перед проведением какой-либо игры нужно убедиться в готовности детей к ней (знают ли дети буквы, умеют ли считать, различают ли гласные и согласные звуки и т.д.).

 Эти игры должны приносить радость и внушать детям уверенность в своих силах.

**ЗАНЯТИЕ № 1**

1. **«Прямой счёт»**

Ведущий бросает ребёнку мяч и называет цифру 1, ребёнок ловит мяч и продолжает счёт – 2. Затем бросает мяч следующему ребёнку, продолжая счёт, - 3. Тот ловит мяч, говорит: 4, и т.д.

1. **«Слушай хлопки»**

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети останавливаются и принимают позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу). Если ведущий хлопнет в ладоши два раза, принимают позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). Три хлопка – поза «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны). На четыре хлопка возобновляют ходьбу.

1. **«Обратный счёт»**

Ведущий бросает ребёнку мяч и называет цифру 12. Ребёнок ловит мяч и продолжает счёт в обратном порядке – 11. Бросает мяч другому ребёнку, продолжая счёт в обратном порядке – 10. Тот ловит мяч – 9. И так далее.

1. **«Послушай, что за окном»**

Ведущий предлагает детям послушать и запомнить, что происходит за дверью, затем за окном, затем за дверью. Каждый ребёнок должен рассказать, что он слышал.

**ЗАНЯТИЕ № 2**

1. **«Закрепление знакомства»**

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей (произвольно) и спрашивает у всех детей, стоящих кружком: «Как зовут этого мальчика (девочку)?» Дети хором называют его имя. И так несколько раз.

1. **«Не пропусти растение»**

*Развитие способности к переключению внимания*

Играющие сидят в кружок и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встретится название растения, дети должны вставать и тут же садиться.

Слова, к примеру, такие:

**ДОРОГА, ТИГР, БЕРЁЗА,**

**САМОЛЁТ,ПШЕНИЦА,РОЗА,
ЗМЕЯ, ДУБ, КУКЛА, ГРИБ,**

**ШКОЛА, ШИПОВНИК,**

**РОМАШКА, МАЛИНА, ТОПОЛЬ,**

**ТЕПЛОВОЗ, МУРАВЕЙ,**

**ГРАФИН, ГВОЗДИКА,**

**ГВОЗДЬ, МУЗЕЙ,**

**ТЕАТР, ИГРА, ИВА,**

**ИВОЛГА, ВОРОБЕЙ, БАОБАБ,**

**КАШТАН, ПАЛЬМА, ПАЛАТКА,**

**КИНО, КЕНГУРУ, КИВИ,**

**ХОККЕЙ, ГОРОД, СОБАКА,**

**БАНАН, ВАСИЛЁК, КУВШИН,**

**МОЛОКО, ТЮЛЬПАН, ТЫКВА,**

**ТЕРЕМОК, ЛЕС, ЕЛЬ, СОСНА,**

**ДОРОГА, КНИГА, ИСКУССТВО,**

**МУЗЫКА, ОСИНА, БАЛЕТ,**

**ТАПОЧКИ, ПАРКЕТ, ПЛЮЩ,**

**ОДУВАНЧИК, МИМОЗА…**

Игра повторяется дважды. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

1. **«Делай, как я»**

*Развитие произвольного внимания*

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребёнок поднимает вверх правую руку, по второму сигналу – второй ребёнок и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной сигнал начинают поднимать в том же порядке левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать вниз сначала поднятую правую руку, затем левую.

Игра повторяется дважды, с ускорением темпа. И во второй раз ребёнок, допустивший ошибку, выбывает из игры. Так продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

1. **«Кто больше увидит и запомнит?»**

*Развитие внимания и памяти*

Детям предлагается следующее занятие: пока ведущий считает до 30, нужно найти в комнате и запомнить все предметы, в названии которых – два слога. При произнесении ведущим последнего числа «тридцать» все дети закрывают глаза. Один из детей (названный ведущим) перечисляет всё, что запомнил; затем остальные дети дополняют его. После того, как все перечислили всё, что могли, все открывают глаза и вместе считают, сколько предметов пропущено.

Возможны разнообразные варианты этой игры. Например, на меньший счёт (до 20) перечислить в комнате все предметы, в названии которых присутствует только одна гласная.

1. **«Внимательные руки»**

*Развитие произвольного внимания, фонематического слуха*

Ведущий читает ряд слов, в которых есть звуки «И», «Й» или без них. Дети внимательно слушают и, если в слове есть звук «И», поднимают правую руку; если есть звук «Й» - левую; если нет ни той, ни другой – руки остаются на коленях.

**ЛИФТ, ВАТИН, ЙОД,**

**МЕТРОПОЛИТЕН, ИНЖЕНЕР,**

**ВОРОБЕЙ, ИГРА, КАРАНДАШ,**

**ПЕРО, АЛМАЗ, БУЙВОЛ,**

**ВАГОН, ЗЛАТОГРИВЫЙ,**

**КЛИМАТ, ПРОГУЛКА,**

**РАССВЕТ, АЛЛЕЯ, БАЙДАРКА,**

**ВОЕВОДА, УЧЁНЫЙ,**

**ДИКТАНТ, МЕЧТАТЕЛЬ,**

**КОННИЦА, ЛАДОНЬ,**

**МАЛЕНЬКИЙ, СОСЕДИ,**

**ПЕРВЫЙ, ПОДЪЁМ, АЙВА,**

**СОЛОМА, ГИБКИЙ, ЯЙЦО,**

**ИСКУССТВО, ИЛИСТЫЙ,**

**ФАКЕЛ, ХЛЕБ, ТЕАТР, БАЛЕТ,**

**ВОДОПОЙ, ВИЛЫ, ПОЛЕ,**

**ПТИЦА, БАЛКОН,**

**КАФЕТЕРИЙ, САМОЛЁТ,**

**КОСМОНАВТ, СТАТУЯ,**

**ХИЩНИК, МЕДВЕДЬ,**

**ДВОЙКА, ЗМЕЙКА,**

**КОНЬКИ, ГАЗОН,**

**ЖИВОПИСЬ, ПОРТРЕТ,**

**ЛЕБЕДЬ, ФОНТАН,**

**ПОРТНОЙ, БАЛАЛАЙКА,**

**ТАНЕЦ, ХОРОВОД,**

**ЛЕЙКА, ВОДОПАД, КИНО,**

**КОКТЕЙЛЬ, ХВАСТУН, КОНЕЦ.**

1. **«Змейка, или «Закончи слово»**

*Развитие внимания, речи, памяти, умения работать в группе*

6 – 10 детей встают в две равные шеренги друг против друга. Крайний в шеренге называют слог, стоящий напротив заканчивает слово, подбирая подходящий слог (можно два слога), и в свою очередь называет свой слог – задание для стоящего напротив второго члена противоположной шеренги, и так далее до конца.

**ЗАНЯТИЕ № 3**

1. **«Перекличка-путанка»**

*Развитие произвольного внимания*

Ведущий называет фамилии и имена присутствующих детей, путая при этом, то имя, то фамилию (имя называется правильно, фамилия – нет; фамилия правильна, имя не то). Дети внимательно слушают и откликаются только тогда, когда правильно названы и имя, и фамилия. Кто ошибается, выбывает из игры.

1. **«Четыре стихии»**

*Развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов*

Играющие сидят в кружок. Ведущий объясняет правила игры: если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперёд, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение в лучезапястных и локтевых суставах. Игра повторяется дважды. Тот, кто ошибается во второй раз, выбывает из игры.

1. **«Слушай и исполняй»**

*Развитие внимания и памяти*

Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны воспроизвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

1. **Обсуждение задания: «Нарисовать что-нибудь, чего на свете не бывает»**

Победителем является тот, кто нарисовал самую забавную, увлекательную ситуацию и хорошо описал её.

**ЗАНЯТИЕ № 4**

1. **«Не пропусти профессию»**

*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,**

**МЕХАНИК, ЛИПА, ТОКАРЬ,**

**СТАЛЕВАР, ЯБЛОКО, БОЛТУН,**

**АРХИТЕКТОР, КАРАНДАШ,**

**СТРОИТЕЛЬ, ГРОЗА, ОБРУЧ,**

**СТОЛЯР, МЕЛЬНИЦА, ТКАЧ,**

**ПОПУГАЙ, ПЕКАРЬ, ШАХТЁР,**

**ЛИСТОК, ЭКСКУРСОВОД,**

**УЧИТЕЛЬ, СЕНО, ТЕРПЕНИЕ,**

**КОНДИТЕР, ОЧКИ, РЕКА,**

**ПРОДАВЕЦ, ТЕТРАДЬ, ЗАКОН,**

**ПАРИКМАХЕР, ФАНТАЗИЯ,**

**ТРАКТОРИСТ, ВЕТЕРИНАР,**

**ЛОЖКА, ПТИЦА, ЦВЕТОВОД,**

**ОГОНЬ, ЭКОНОМИСТ, СТРЕКОЗА,**

**МАШИНИСТКА, ПУЛЕМЁТ,**

**ПРЫГУН, ЧАЙНИК, ФОТОГРАФ,**

**БАБОЧКА, МУЗЫКАНТ, ПИРОГ,**

**АРТИСТ, СВЕЧА, ГАЗЕТА,**

**КОНТРОЛЁР, ШУТКА, СОЛНЦЕ,**

**ПОЛЕВОД, ГОЛОВА, БЕРЕГ,**

**ЧЕРТЁЖНИК, РОЩА, БУХГАЛТЕР,**

**САМОВАР, ГЕОЛОГ, ПАЛЬТО,**

**ПЕВЕЦ, БАЛЕРИНА, СЛОВАРЬ,**

**ВОДОЛАЗ, ВАЛЬС, ПУЛЕМЁТЧИК,**

**КОНЬКИ, МАЛЯР, БУТЕРБРОД,**

**ОБРЫВ, СУДЬЯ, УЛЫБКА,**

**СОВЕСТЬ, ИНЖЕНЕР, МОРОЗ,**

**ОГОНЬ, ГЛИНА, СКУЛЬПТОР,**

**ТОЛСТЯК, ЛЁТЧИК, АГРОНОМ,**

**ОКЕАН, КОМПАС, МИЛИЦИОНЕР,**

**ВЛАСТЬ, МОДЕЛЬЕР, ПРЕЗИДЕНТ,**

**ПОЖАРНЫЙ, РЕЧЬ, СЛЕДОВАТЕЛЬ,**

**ПАМЯТЬ, ЭЛЕКТРОМОНТЁР,**

**ЖИВОТНОВОД, ЛГУН, УПРЯМЕЦ, РАЗВЕДЧИК.**

1. **«Разноцветные мячики»**

*Развитие внимания, быстроты мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий молча бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч называет гласный звук, если мяч красного цвета; согласный – если мяч синего цвета, и возвращает мяч ведущему.

1. **«Зеваки»**

*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.

1. **«Назови соседей», вариант с числами**

*Развитие 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 и внимательно следит за игрой со стороны.

1. **Обсуждение задания: «Придумай сказку»**

**ЗАНЯТИЕ № 5**

1. **«Правая, левая»**

*Развитие произвольного внимания, слухового сосредоточения, фонематического слуха*

Ведущий читает ряд слов с согласными на конце.

В паузах между словами дети поднимают руку: правую – если окончание твёрдое; левую – если мягкое.

Варианты слов:

 **БРАТ, НОЖ, БЫЛ, МЕЛЬ,**

**БРАТЬ, ЕЛ, ТОПЬ, ХОР,**

**УГОЛЬ, МЕЛ, СТАЛ,**

**ЕЛЬ, ТОП, БЫЛЬ,**

**СТАЛЬ, ПЫЛ, ВЕС,**

**ЖАРЬ, ПЫЛЬ,**

**ХОРЬ, ЖАР, ЛАЗ,**

**ЦЕПЬ, ВЫСЬ, ВЯЗ,**

**КОНЬ, ОБМЕН, ВОЗ,**

**МЫС, ПЕТЬ, ПЕЧАЛЬ,**

**РОСТ, ПИР, СОЛИСТ,**

**РЫХЛИТЬ, ТРУС,**

**ХРУСТ, ГРУЗ, ШАГ,**

**ШАЛЬ, ЯД, ЮГ, ЩЕБЕТ,**

**ЯНТАРЬ, ЮНОСТЬ,**

**ЩЁГОЛЬ, ЧТЕЦ, ФАСАД,**

**УМЕТЬ, ШАР, УКСУС,**

**УКАТАТЬ, ШАМПУНЬ,**

**УКАЗ, УКАЗАТЬ,**

**УКОР, УКОРЯТЬ**

1. **«Мячик – смягчитель»**

*Развитие внимания, речи, темпа мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, произносит слово с твёрдым окончанием. Ребёнок, поймавший мяч, перед тем, как бросить иго обратно, произносит то же слово, но с мягким окончанием.

Возможны слова:

**УГОЛ, БРАТ, ЕЛ,**

**ТОП, МЕЛ,ХОР,**

**СТАЛ, ПЫЛ, ЖАР,**

**БЫЛ, ЦЕП, ВЕС,**

**ЛЮБИТ, ХОДИТ,**

**НОСИТ, МОЧИТ,**

**ВАРИТ, СТРОИТ,**

**ОБУТ, СЛУЖИТ,**

**ТУЖИТ, ДОИТ,**

**ПОИТ, ДУРИТ,**

**ЦЕНИТ, ХМУРИТ,**

**ПИЛИТ, ШУТИТ,**

**МОЛ, ДАЛ,**

**ПАР, ШАР, ВРАЛ,**

**ВЯЗ, ЖЕСТ, ПРАВ**

1. **«Тропинка»**

Подвижная игра на развитие дисциплинированности, организованности, сплочённости

Дети берутся за руки, образуя круг, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока ведущий не произнесёт слово-задание. Если ведущий говорит: «Тропинка!», все дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Если ведущий говорит: «Копна!», - дети направляются к центру круга, выставив руки вперёд. Если говорит: «Кочки!», дети приседают, положив руки на голову. Задания ведущим чередуются. Кто бвстрее и точнее выполнит все задания, получит поощрительные очки. Чемпионом становится ребёнок, набравший наибольшее количество поощрительных очков.

1. **«Назови соседей», вариант с буквами алфавита**

*Развитие памяти, способности к переключению внимания*

Играющие встают в круг. Ведущий берёт в руки мяч. Он бросает мяч одному из детей, называя любую букву алфавита. Поймавший мяч должен назвать «соседей» указанной буквы, т.е. предыдущую букву и последующую. После этого ребёнок возвращает мяч ведущему. Тот бросает мяч другому ребёнку, называя иную букву алфавита. И так далее. Ребёнок, ошибающийся в назывании «соседей» дважды, выбывает из круга и наблюдает за игрой со стороны.

1. **«Найди себе пару»**

*Развитие внимания, наблюдательности, мышления*

Дети получают карточки со слогами:

**НА СОС**

**КА МЫШ**

**ГО РА**

**ЖИ ВОТ**

**ПАР ТА**

**ВО ДА**

Задание детям: найти пару и встать рядом так, чтобы получилось слово.

**ЗАНЯТИЕ № 6**

1. **«Закончи предложение»**

*Развитие понятийного мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий кидает одному из них мяч и говорит начало предложения. Ребёнок, поймавший мяч, должен закончить его. После этого он возвращает мяч ведущему. И так далее. Ребёнок, не сумевший дважды закончить предложение, выбывает из круга и внимательно наблюдает за продолжающими игру детьми.

Варианты предложений:

**ЛИМОНЫ КИСЛЫЕ, А САХАР…**

**СОБАКА ЛАЕТ, А КОШКА…**

**НОЧЬЮ ТЕМНО, А ДНЁМ…**

**ТРАВА ЗЕЛЁНАЯ, А НЕБО…**

**ЗИМОЙ ХОЛОДНО, А ЛЕТОМ…**

**ТЫ ЕШЬ РТОМ, А СЛУШАЕШЬ…**

**УТРОМ МЫ ЗАВТРАКАЕМ, А ДНЁМ…**

**ПТИЦА ЛЕТАЕТ, А ЗМЕЯ…**

**ЛОДКА ПЛЫВЁТ, А МАШИНА…**

**ТЫ СМОТРИШЬ ГЛАЗАМИ, А ДЫШИШЬ…**

**У ЧЕЛОВЕКА ДВЕ НОГИ, А У СОБАКИ…**

**ПТИЦЫ ЖИВУТ В ГНЁЗДАХ, А ЛЮДИ…**

**ЗИМОЙ ИДЁТ СНЕГ, А ЛЕТОМ…**

**ТЫ ЧИТАЕШЬ ГЛАЗАМИ, А ПИШЕШЬ…**

**В РОССИИ ГОВОРЯТ ПО-РУССКИ, А В АНГЛИИ…**

**ИЗ ШЕРСТИ ВЯЖУТ, А ИЗ ТКАНИ…**

**БАЛЕРИНА ТАНЦУЕТ, А ПИАНИСТ…**

**В ВЕНГРИИ ГОВОРЯТ ПО-ВЕНГЕРСКИ, А В ШВЕЦИИ…**

**ДРОВА ПИЛЯТ, А ГВОЗДИ …**

**ПЕВЕЦ ПОЁТ, А СТРОИТЕЛЬ…**

**КОМПОЗИТОР СОЧИНЯЕТ МУЗЫКУ, А МУЗЫКАНТ…**

1. **«Правильно услышим и покажем, что услышали»**

*Развитие мышления, слухового сосредоточения*

Дети сидят в кружок. Ведущий договаривается с ними, как они покажут, какую фразу услышали:

если *восклицательную*, то обе поднятые руки соединены над головой;

если *вопросительную*– правая рука поднята и согнута полукругом, левая – кулачок перед грудью;

если *утвердительную* – оба кулачка прижаты друг к другу.

Затем ведущий читает текст, делая паузы в конце предложений. Дети должны руками изображать то, что услышали (вопросительную, восклицательную или утвердительную фразы).

Варианты текстов:

**- Где ты, брат Иван?**

**- В горнице.**

**- А что делаешь?**

**- Помогаю Петру.**

**- А Пётр что делает?**

**- Да на печи лежит.**

**- Лень, отвори дверь, сгоришь!**

**- Хоть сгорю, да не отворю.**

**- Федул, что губы надул?**

**- Да кафтан прожёг.**

**- Зачинить можно.**

**- Да иглы нет.**

**- А велика дыра?**

**- Да один ворот остался.**

**- Ты пирог съел?**

**- Нет, не я!**

**- А хочешь ещё?**

**- Хочу.**

**- Я медведя поймал!**

**- Так веди сюда!**

**- Не идёт.**

**- Так сам иди!**

**- Да он меня не пускает!**

1. **«Сколько в слове слогов?»**

*Развитие внимания, быстроты мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет слово. Ребёнок, получивший мяч, называет количество слогов в этом слове и возвращает мяч ведущему.

Варианты слов:

**ДУБ, КОЗА, БРАТ,**

**ВОДА, ШУМ, ПОЛЕ,**

**ЗИМА, КИТ, СУНДУК,**

**ЖИРАФ, КОТ, ШУБА,**

**КАТОК, ШАР, СЛОВО,**

**КЛЯКСА, ЧАСЫ, РУКА,**

**ШАРФ, ЧАШКА, КНИГА,**

**МИР, ЛЕС, МАЛЬЧИК,**

**ГОЛОВА, ХЛЕБ, СОБАКА,**

**КОРОВА, ЗМЕЯ, МУКА,**

**КИНО, КИРПИЧ,**

**СЕМЕЧКО, УЧЕНИК,**

**РЫБА, БОТИНКИ,**

**РУБАШКА, ЦЫПЛЁНОК,**

**БАБОЧКА, БОЧКА.**

**ЗАНЯТИЕ № 7**

1. **«Синий, красный»**

*Развитие внимания, быстроты мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, произносит слово. Поймавший мяч ребёнок называет количество в этом слове:

*гласных – если мяч красный,*

*согласных – если мяч синий,*

и возвращает мяч ведущему.

Варианты слов:

**ОКНО, ЛЁД, РАМА,**

**КНИГА, ШУМ, ЛОМ,**

**ВОДА, ДУМА, ПЕРО,**

**ШЛЯПА, КОРОВА,**

**КОШКА, ПОЛ, ВОЛ,**

**МЫС, РУКА,**

**ЛИЦО, СТОЛ,**

**СТУЛ, ШКАФ, ПОЛКА,**

**ХЛЕБ, ЛЕС, ДЕРЕВО,**

**КОРА, ЛИСТ, ЧАШКА,**

**ЛУК, КИНО, РАКЕТА,**

**БУКЕТ, СУМКА, ЗОНТ,**

**ЖИВОТ, КОМПОТ, КУКЛА**

1. **«Рыба, птица, зверь»**

*Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь, рыба…» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трёх) назвать, в данном случае, рыбу. Причём названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа также считается ошибкой), то ребёнок выбывает из игры, оставляя свой «фант» ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому «фанту».

1. **«Хор»**

*Развитие фонематического слуха, внимания, мышления*

В игре принимают участие 3-4 ребёнка. Остальные внимательно следят за игрой. Одного из играющих детей просят на некоторое время выйти за дверь (или повернуться к играющим спиной), остальные получают карточки со словами из одного предложения, которые должны произнести по сигналу ведущего одновременно – каждый своё слово. Задача «отгадчика» - понять и произнести предложение целиком. Игра проводится несколько раз – так, чтобы в ней приняли участие все дети. Если «отгадчик» не справляется с задачей сразу, можно повторить. Выигрывает тот, для кого делалось меньше повторений.

Варианты предложений:

**ШЁЛ ПО УЛИЦЕ ОТРЯД**

**ПОШЛА КОЗА ЗА ОРЕХАМИ**

**ВОТ ДВА ПЕТУХА**

**СТАЛА ЖАБА ВАЖНО КВАКАТЬ**

**ЛЕТЕЛА СОРОКА ВЫСОКО**

**МУХА ДЕНЕЖКУ НАШЛА**

**ШЛА КУКУШКА МИМО САДА**

**ПОВАР ГОТОВИЛ ОБЕД**

**БЕДНАЯ КОШКА ПОРЕЗАЛА ЛАПУ**

**НА БОЛОТЕ СТОИТ ПЕНЬ**

**ЖИЛ НА СВЕТЕ СТАРИЧОК**

**СЛОН ШАГАЕ ПО ДОРОГЕ**

1. **«Смотри на руки»**

*Способствует успокоению и организации*

Дети стоят друг за другом, первый – командир. Во время спокойной ходьбы по кругу командир показывает различные движения рук, остальные повторяют эти движения. Затем выбирается новый командир. Он должен придумать другие движения, остальные участники игры их повторяют.

1. **«Много-один»**

*Развитие внимания, быстроты мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч, называет слово во множественном числе. Ребёнок, возвращая мяч, - в единственном.

Варианты слов:

**КОТЫ, ГРАЧИ, ЛЕСА,**

**РЯДЫ, МОСТЫ, СТОЛБЫ,**

**ХОЛМЫ, СЛЕДЫ, ДОМА,**

**КРОТЫ, КОСЫ, ГЛАЗА,**

**ШКАФЫ, ШАРФЫ,**

**СЛОНЫ, САДЫ, КУСТЫ,**

**НОСЫ, БЛИНЫ, ЛИСТЫ,**

**ГРИБЫ, СТОЛЫ, НОЖИ,**

**КОРЖИ, БАНТЫ, ФАНТЫ,**

**ПОЛЫ, БРАТЬЯ, ГНОМЫ,**

**РТЫ, ЧАСЫ, БОЛТЫ,**

**КОВШИ, РУБЛИ, ЗОНТЫ**

1. **«Животные»**

*Развитие памяти*

Ведущий бросает мяч ребёнку, называя животное. Ребёнок ловит мяч, вспоминает какое-то животное, называет его, бросает мяч другому ребёнку и т.д.

**ЗАНЯТИЕ № 8**

1. **«Цветок, дерево, фрукт»**

*Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Цветок, дерево, фрукт, цветок, дерево…» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трёх) назвать, в данном случае, дерево. Причём, каждый следующий раз (когда выпадает дерево или фрукт, или цветок) названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий2 продолжает игру. Если ответ неверный, или название повторяется, или ребёнок не уложился во времени, то он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок (он – победитель).

1. **«Мячик – соединитель»**

*Развитие внимания, быстроты мышления, речи*

Ведущий бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова, например: «собака, гулять». Ребёнок, поймав мяч, произносит предложение из этих слов и бросает мяч обратно ведущему. Повторяется от 10 до 20 раз – в зависимости от ситуации, числа участников игры и состояния детей.

Варианты несогласованных слов:

**СОБАКА, ГУЛЯТЬ**

**ДЕРЕВО, РАСТИ**

**ДОЖДЬ, ЛИТЬ**

**СОЛНЦЕ, СВЕТИТЬ**

**КОШКА, ЦАРАПАТЬ**

**НОЖ, РЕЗАТЬ**

**ПОРТНОЙ, ШИТЬ**

**ВРАЧ, ЛЕЧИТЬ**

**ФУТБОЛИСТЫ, ИГРАТЬ**

**УЧЕНИК, ОТВЕЧАТЬ**

**ТЕЛЕФОН, ЗВОНИТЬ**

**ТЕЛЕВИЗОР, ПОКАЗЫВАТЬ**

**ДЕВОЧКА, ПЛАКАТЬ**

**ТРАВА, ЗЕЛЕНЕТЬ**

**КНИГА, ЧИТАТЬ**

**ПАРИКМАХЕР, СТРИЧЬ**

**ГОЛОВА, БОЛЕТЬ**

**СТАРИЧОК, ХРАПЕТЬ**

**МЫШКА, ШУРШАТЬ**

**КАРАНДАШ, ТОЧИТЬ**

**КРАСКИ, РИСОВАТЬ**

**ХРУСТАЛЬ, РАЗБИТЬ**

**МЯЧ, УРОНИТЬ**

1. **«Запомни своё место»**

*Развитие памяти, внимания*

Дети становятся в разных углах комнаты. Каждый ребёнок должен запомнить своё место. По сигналу ведущего (один хлопок) все бегут со своих мест и ходят по кругу. По следующему сигналу ведущего (два хлопка) дети должны вернуться на свои места. Местоположение детей несколько раз меняется. Победителем является тот, кто ни разу не перепутал своё место.

1. **«Два и три слога»**

*Развитие внимания, речи, быстроты мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий бросает в случайном порядке мячи, произнося при этом односложное слово. Ребёнок, поймавший мяч, перед тем, как вернуть его, изменяет слово так, чтобы оно стало:

если мяч красный – двусложным (дом-дома);

если мяч синий – трёхсложным (дом-домики).

Варианты слов:

**САД, КУСТ, НОС,**

**БЛИН, ЛИСТ, ГРИБ,**

**СТОЛ, НОЖ, ШАР,**

**КОРЖ, БАНТ, ФАНТ,**

**ПОЛ, КОТ, КОЛ,**

**ШКАФ, ШАРФ, СЛОН,**

**ДУБ, БРАТ, ГНОМ,**

**ПЛОТ, РОТ, ЗУБ,**

**ЧАС, БОЛТ, КОВШ,**

**РУБЛЬ, ГЛАЗ, ЗОНТ,**

**КЛАД, ЧАН, СУП,**

**МУЛ, СЕРП**

**ЗАНЯТИЕ № 9**

1. **«Четвёртый лишний»**

*Развитие внимания, памяти, логического мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий бросает мяч ребёнку и называет 4 предмета, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Ребёнок должен определить лишний предмет, т.е. не подходящий к остальным, назвать его и вернуть мяч ведущему.

Варианты слов:

1. **СТОЛ, СТУЛ, КРОВАТЬ, ЧАЙНИК**
2. **ЛОШАДЬ, КОШКА, СОБАКА, ЩУКА**
3. **ЁЛКА, БЕРЁЗА, ДУБ, ЗЕМЛЯНИКА**
4. **ОГУРЕЦ, РЕПА, МОРКОВЬ, ЗАЯЦ**
5. **БЛОКНОТ, ГАЗЕТА, ТЕТРАДЬ, ПОРТФЕЛЬ**
6. **ОГУРЕЦ, АРБУЗ, ЯБЛОКО, МЯЧ**
7. **ВОЛК, ЛИСА, МЕДВЕДЬ, КОШКА**
8. **ФИАЛКА, РОМАШКА, МОРКОВЬ, ВАСИЛЁК**
9. **КУКЛА, МАШИНКА, СКАКАЛКА, КНИГА**
10. **ПОЕЗД, САМОЛЁТ, САМОКАТ, ПАРОХОД**
11. **ВОРОБЕЙ, ОРЁЛ, ОСА, ЛАСТОЧКА**
12. **ЛЫЖИ, КОНЬКИ, ЛОДКА, САНКИ**
13. **СТУЛ, МОЛОТОК, РУБАНОК, ПИЛА**
14. **СНЕГ, МОРОЗ, ЖАРА, ЛЁД**
15. **ВИШНЯ, ВИНОГРАД, КАРТОФЕЛЬ, СЛИВА**
16. **АВТОБУС, ТРАМВАЙ, САМОЛЁТ, ТРОЛЛЕЙБУС**
17. **РЕКА, ЛЕС, АСФАЛЬТ, ПОЛЕ**
18. **ПОЖАРНИК, КОСМОНАВТ, БАЛЕРИНА, МИЛИЦИОНЕР**
19. **ПАРТА, ДОСКА, УЧЕНИК, ЁЖИК**
20. **ЗМЕЯ, УЛИТКА, БАБОЧКА, ЧЕРЕПАХА**
21. **КИСТИ, КРАСКИ, ЧАЙНИК, ПОЛОТНО**
22. **ШЛЯПА, КРЫША, ДВЕРЬ, ОКНО**
23. **МОЛОКО, ЧАЙ, ЛИМОНАД, ХЛЕБ**
24. **НОГА, РУКА, ГОЛОВА, БОТИНОК**
25. **«Расставить посты»**

*Способствует успокоению и организации*

Дети маршируют друг за другом. Впереди идёт командир. Когда командир подаст сигнал (хлопнет в ладоши или свистнет в свисток), идущий последним ребёнок должен немедленно остановиться и стоять на посту, не двигаясь, а остальные продолжают ходьбу. Так командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (линейка, круг, по углам и т.д.). Затем назначается новый командир и т.д., пока командиром не побывает каждый ребёнок.

1. **«Кто кем будет?»**

*Развитие внимания, воображения, мышления, речи*

Дети сидят в кружок. Ведущий, обращаясь по очереди к каждому ребёнку, задаёт вопрос:

**«КЕМ БУДЕТ (ИЛИ ЧЕМ БУДЕТ)**

**…ЯЙЦО, ЦЫПЛЁНОК, МАЛЬЧИК,**

**ЖЁЛУДЬ, СЕМЕЧКО, ИКРИНКА,**

**ГУСЕНИЦА, МУКА, ЖЕЛЕЗО, КИРПИЧ,**

**ТКАНЬ, УЧЕНИК, БОЛЬНОЙ, ДЕВОЧКА,**

**ПОЧКА, ЩЕНОК, ШЕРСТЬ, КОЖА,**

**ТЕЛЁНОК, ДОСКА, ПТЕНЕЦ,**

**КОЗЛЁНОК, ЯГНЁНОК?»» И Т.Д.**

При обсуждении ответов детей важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. Выигрывает тот, кто назовёт больше всего вариантов.

**ЗАНЯТИЕ № 10**

1. **«Кем был?»**

*Развитие внимания, воображения, памяти, мышления, речи*

Дети сидят в кружок. Ведущий, по очереди обращаясь к каждому ребёнку, задаёт вопрос: «Кем (чем) был раньше?»

**ЦЫПЛЁНОК (ЯЙЦОМ)**

**ЛОШАДЬ (ЖЕРЕБЁНКОМ)**

**КОРОВА (ТЕЛЁНКОМ)**

**ДУБ (ЖЁЛУДЕМ)**

**РЫБА (ИКРИНКОЙ)**

**ЯБЛОНЯ (СЕМЕЧКОМ)**

**ЛЯГУШКА (ГОЛОВАСТИКОМ)**

**БАБОЧКА (ГУСЕНИЦЕЙ)**

**ХЛЕБ (МУКОЙ)**

**ШКАФ (ДОСКОЙ)**

**ВЕЛОСИПЕД (ЖЕЛЕЗОМ)**

**РУБАШКА (ТКАНЬЮ)**

**БОТИНКИ (КОЖЕЙ)**

**ДОМ(КИРПИЧОМ)
СИЛЬНЫЙ(СЛАБЫМ)
МАСТЕР (УЧЕНИКОМ)**

**ЖЕНЩИНА (ДЕВОЧКОЙ)**

**ЛИСТОК (ПОЧКОЙ)**

**СОБАКА (ЩЕНКОМ)**

**СВИТЕР (ШЕРТЬЮ)**

**ШУБА (МЕХОМ)**

**ПТИЦА (ПТЕНЦОМ)**

**КОЗЁЛ (КОЗЛЁНКОМ)**

**ОВЦА (ЯГНЁНКОМ)**

1. **«Мячик с путаницей»**

*Развитие воображения, речи, эмоциональная разрядка*

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет одушевлённое существительное. Ребёнок, бросая мяч обратно, отвечает глаголом, но неподходящим.

Например:

**ВОРОНА …МЫЧИТ**

**ВРАЧ…ЧИРИКАЕТ**

**И Т.Д.**

Варианты одушевлённых существительных:

**КОРОВА, СОБАКА, КОШКА, ДЕВОЧКА, МЕДВЕДЬ, КОЗА, ШОФЁР, ПАРИКМАХЕР, БАБОЧКА, УЧИТЕЛЬ, ЛЁТЧИК, РЫБА, ПТИЦА, МИЛИЦИОНЕР, МАЛЬЧИК, МУХА, БАЛЕРИНА, ЗМЕЯ, ЧЕРЕПАХА, КУРИЦА, БАБУШКА, КЛОУН, БУРАТИНО, ДЕРЕВО, ЦВЕТОК.**

1. **«Волшебные кляксы»**

*Развитие воображения, мышления, речи*

До начала игры изготовляется несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов.

1. **«Отгадай вопрос»**

*Развитие внимания, мышления*

Дети сидят в кружок. Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет имя существительное; ребёнок, бросая мяч обратно, - вопрос – к этому имени существительному (кто? или что?).

1. **«Что делать?»**

*Развитие слухового сосредоточения, мышления; моторная разрядка*

Ведущий читает рассказ, делая остановку после каждого слова. Задание детям: если они услышат слово, отвечающее на вопрос «что делать?», - нужно поднять обе руки над головой и помахать ими.