**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

**«Девочки»**

Предлагаются бланки с изображением девочек, расположенных по восемь в каждом ряду. Вариант задания:

а) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными бантиками (белыми);

б)/подчеркни, / сосчитай / девочек с черными волосами и черными бантиками;

в) / подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и белыми бантами;

г) /подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и черными бантами;

д)/ подчеркни, / сосчитай / с черными волосами и белыми бантами.

**«Хрюши».**

Предлагаются бланки с изображениями поросят, расположенных по десять в каждом ряду. Варианты заданий:

а) / подчеркни, /сосчитай / веселых / грустных поросят;

б)/ подчеркни веселых / грустных поросят с двумя ушками, / одним ушком /;

в)/ подчеркни веселых / грустных поросят с 2 /1/ ушками, без челки, с челкой.

Задания усложняются постепенно: а/, б/, в/.

**«Буренки».**

Предлагаются бланки с изображением буренок, расположенных по восемь в ряду. Варианты заданий:

а) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним рогом / двумя /;

б) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним ушком / с двумя /;

в)/ подчеркни , / сосчитай / с одним рогом, одним ушком. / и наоборот /

и другие варианты.

Количество учебных задач вводите постепенно.

**«Человечки»**

Предлагаются бланки с изображением человечков с разными положениями рук и ног, расположенные по девять в ряду. Варианты заданий:

а) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке;

б ) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке и расставили руки в стороны; в)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили ноги шире плеч и раскинули руки в стороны;

г)/ закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили руки и ноги на ширину плеч;

д)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые опустили руки и поставили близко ноги / друг другу /.

**«Переплетенные линии»**

**«Кольца»** Зачеркивать кольца с определенным разрывом (вверху, внизу, слева, справа и т.д.).

**«Вам барыня прислала?»...**

«Вам барыня прислала туалет». «Да» и «нет» не говорите, черный с белым не берите, вы поедите на бал ?»

(Далее диалог. Ведущий «провоцирует» играющих говорить слова «да», «нет», «черный», «белый»).

**«В магазине зеркал».**

**Цель:** развитие наблюдательности, внимания, памяти. Со­здание положительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенности, а также умения подчиняться требовани­ям другого человека.

**Описание.** Взрослый (а затем ребенок) показывает движе­ния, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

**Инструкция:** «Сейчас я расскажу вам историю про обезь­янку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьян­ки в ответ состроили ей точно такие же рожицы. Она погро­зила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения. Начинаем иг­рать. Я буду обезьянкой, а вы — зеркалами».

**Примечание.** На этапе освоения игры роль обезьянки вы­полняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребе­нок мог выполнить эту роль. Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые ча­сто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

**«Что слышно?»**

**Цель:** развитие слухового внимания.

**Оборудование:** предметы, издающие знакомые детям зву­ки; ширма.

**Описание:** Ведущий предлагает детям послушать и за­помнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тиши­не в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как мож­но больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в по­рядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».

**Примечание.** Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком. Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки. Предметы, которые могут быть исполь­зованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, ме­таллофон, детское пианино, емкости с водой для ее перелива­ния и создания звуков льющейся воды, стеклянные предме­ты и молоточек для стука по стеклу и т.д.

**«Слушай звуки!»**

**Цель:** развитие произвольного внимания.

**Оборудование:** фортепьяно или аудиозапись.

**Описание:** Каждый ребенок выполняет движения в соот­ветствии с услышанными звуками: низкий звук — стано­вится в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к лево­му плечу), высокий звук — становится в позу «тополя» (пят­ки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «Слушай зву­ки!» и узнаем, кто из вас внимательно умеет слушать звуки фортепьяно. Есть низкие звуки (прослушивание) и высокие звуки по звучанию (прослушивание). Играть будем так: если вы услышите низкие звуки фортепьяно, то должны будете встать в позу «плакучей ивы» (показ с комментариями). Да­вайте все станем в позу «плакучей ивы». Вот так. Ну а если вы услышите высокие звуки фортепьяно, то должны будете принять позу «тополя» (показ с комментариями). Давайте мы **все** примем эту позу «тополя». Будьте внимательны! Начина­ем играть»**.**

**Примечание.** Необходимо чередовать звуки, постепенно увеличивая темп.

**«Узнай по голосу-1».**

**Цель:** развитие слухового внимания, формирование уме­ния узнавать друг друга по голосу.

**Оборудование:** платок или повязка для завязывания глаз.

**Описание:** Стоя по кругу, дети выбирают водящего, кото­рый, находясь в центре круга с завязанными глазами, стара­ется узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водя­щий меняется с ним местами.

**Инструкция:** «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет вни­мательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен уга­дать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а во­дящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».

**«Узнай по голосу-2».**

**Цель:** развитие слухового внимания.

**Оборудование:** заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.

**Описание.** Бегая по кругу, дети выполняют команды взрос­лого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «По­бежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает. Дети, которые стоят в кругу, гово­рят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай».

По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назо­вет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвав­шим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я пред­ложу ему узнать по голосу другого ребенка».

**«Будь внимателен!»**

**Цель:** стимулирование внимания, развитие скорости реакции.

**Оборудование:** магнитофонная или грамзапись С. Проко­фьева «Марш».

**Описание.** Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого: «зайчики» — прыгать; «ло­шадки» — ударять «копытом об пол»; «раки» — пятиться; «пти­цы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным. Встаньте по кругу друг за другом..Слушайте внимательно мои слова — команды. Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копы­том. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в сторо­ны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

**«Четыре стихии».**

**Цель:** развитие внимания, координации слухового и двига­тельного анализаторов.

**Описание.** Играющие сидят по кругу и выполняют дви­жения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проиг­равшим.

**Инструкция:** «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все дол­жны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых сус­тавах. Кто ошибается — считается проигравшим».

**«Испорченный телефон».**

**Цель:** развитие слухового внимания.

**Описание.** Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий про­износит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дой­ти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последне­го: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, пред­ложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с после­днего), какое они услышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в «Испорченный теле­фон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, пере­дает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до после­днего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок на­путал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок за­нимает место последнего. Давайте поиграем».

**«Совушка-сова».**

**Цель:** формирование внимания, воспитание выдержки.

**Оборудование:** заранее обозначенный круг-«гнездо», ша­почка или маска совы.

**Описание:** В соответствии с командами взрослого дети дол­жны или двигаться, или замирать. Игрока, не выполнившего вовремя команды, удаляют из игры (сова забирает в «гнездо»).

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Кого мы выберем совушкой-совой, тот будет жить в «гнезде» — в кругу. Остальные будут называться жучками, лягушками, ба­бочками и летать или прыгать, как они. По моему сигналу «Ночь наступает!» все останавливаются и замирают. В это вре­мя сова вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит в «гнездо». Когда вы услы­шите сигнал «День!», то снова начинайте двигаться. В этой игре есть правила, которые необходимо соблюдать:

1) совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком;

2) вырываться от совушки нельзя;

3) если совушка не замечает пошевелившихся игроков, а звучит сигнал «День!», то она улетает в гнездо без добычи».

**Примечание.** Роль «совушки» в начале игры может взять на себя взрослый. Для повышения интереса к игре можно использовать маску и костюм совы.

**«Кого назвали, тот и лови!»**

**Цель:** формирование внимания, развитие скорости реакции.

**Оборудование:** большой мяч.

**Описание:** Каждый ребенок, свободно передвигаясь по пло­щадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играю­щих.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площад­ке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее дол­жен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».

**«Воробьи и вороны».**

**Цель:** формирование внимания, развитие скорости реакции.

**Оборудование:** кубики, мячи (вдвое меньше, чем участни­ков игры).

**Описание:**

а) Играющие делятся на две команды. Каждый ребенок по указанию взрослого выполняет различные движения на месте (присесть, руки вверх, в стороны, руки прижать к гру­ди...). В зависимости от команды взрослого — «вороны» или «воробьи» — все игроки устремляются к соответствующим предметам (кубикам, мячам). Предметы достаются вниматель­ным и быстрым. По окончании 2—3 таких игр подсчитываются очки, и объявляется команда-победительница.

б) На команды дети не делятся, каждый играет сам за себя. Ребенок, оставшийся без предмета, выбывает из игры.

**Инструкция:** «Хотите узнать, кто из вас ловкий и внима­тельный? Тогда поиграем в одну игру, которая называется «Воробьи и вороны».

а) Сейчас мы разделимся на две команды и каждый из вас запомнит, в какую команду он попал. Справа от вас разложе­ны кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробьи»). По моему указанию вы будете выполнять различные движе­ния на месте

(присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда услышите слово «во-ро-ны», то на слог «ны» вы все должны успеть схватить по кубику, а при произнесении мною после­днего слога слова «во-ро-бьи» все вы должны будете бежать к мячам, стараясь схватить по одному предмету. По окончании нескольких таких игр подсчитаем выигрышные очки за каж­дый предмет и объявим команду-победительницу.

б) Встаньте в колонну по одному. Справа от вас разложены кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробьи»). По моей команде вы будете выполнять различные движения на месте (присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда я произнесу последний слог слова «во-ро-ны», каждый из вас должен успеть схватить кубик, а при произнесении последнего слога слова «во-ро-бьи» каждый из вас должен схватить мяч. Кому предмет не достался — выходит из игры. Начинаем играть».

**Примечание.** Для игры можно использовать мешочки с песком, погремушки, флажки и т.п.

**«Море волнуется»**

**Цель:** формирование внимания, развитие скорости реакции.

**Оборудование:** на полу заранее нарисованы круги по ко­личеству играющих.

**Описание.** Следуя командам водящего, дети, держась за руки, ходят друг за другом, а затем разбегаются, стараясь занять пустые круги. Кто остается без круга, становится во­дящим.

**Инструкция:** «Хотите поиграть в интересную игру? Я буду водящим. Каждый из вас займет круг и будет внимательно слушать меня. Я буду ходить между вами «змейкой». Неко­торым игрокам я дам команду: «Море волнуется!» Все, кому я дам такую команду, выстраиваются цепочкой и, взявшись за руки, ходят за мной вдоль оставшихся детей. Как только я дам команду: «Море спокойно!», вы должны бежать и зани­мать какой-либо круг. Я тоже постараюсь занять один из кру­гов. Тот, кто остался без круга, становится водящим, и игра повторяется. Вы готовы поиграть?..»

**Примечание.** Круги для игры в группе можно вырезать из войлока. Если игра проводится на воздухе, круги можно на­рисовать мелом на асфальте.

**«Зеваки».**

**Цель:** развитие произвольного внимания.

**Оборудование:** бубен, проигрыватель для музыкального со­провождения (Э. Жак-Далькроз «Марш»).

**Описание:** Держась за руки и двигаясь по кругу под му­зыку, дети по сигналу взрослого делают четыре хлопка и ме­няют направление. За неправильное выполнение сигнала уда­ляют из игры.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Возьмитесь за руки и пойдемте под музыку по кругу. Слушайте сигнал (взрослый бьет в бубен). Услышав сигнал, нужно остановиться, хлоп­нуть в ладоши 4 раза и, повернувшись кругом (в противопо­ложную сторону), продолжить движение. Совершивший ошиб­ку — «зевака» выходит из игры. Когда все «зеваки» выйдут из игры, останутся самые внимательные — они победители».

**«Найди игрушку».**

**Цель:** развитие устойчивости и объема внимания.

**Оборудование:** игрушки или предметы, заранее расстав­ленные по комнате.

**Описание.** Взрослый описывает какую-либо игрушку, на­ходящуюся в комнате, не называя ее. Дети могут задавать уточняющие вопросы. Затем их просят найти предмет, о ко­тором шла речь.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «Найди игруш­ку». Будьте внимательны. Я буду описывать какой-нибудь предмет. Можно задавать мне уточняющие вопросы о внеш­нем виде предмета, о его местоположении, о его качествах, о его значении. Например, я говорю: «Этот предмет круглой формы, красного цвета, лежит на полочке». Петя задает воп­рос: «Он большой или маленький?» Я отвечаю: «Он малень­кий». Лена задает вопрос: «Его можно есть?» Я отвечаю: «Он несъедобный, но им можно играть». Оля отвечает: «Мяч». Я говорю: «Правильно». Начинаем играть».

**Примечание.** Примеры описаний:

1. Эта игрушка стоит на средней полке возле предмета боль­шого размера. Она состоит из шести частей: одна часть круг­лой формы, четыре части удлиненной формы, а самая большая часть из всех остальных — тоже удлиненной формы.

*Ребенок:* «Игрушка большая?»

*Взрослый:* «Да, большая».

*Ребенок:* «Одежда на ней есть?»

*Взрослый:* «На ней цветной наряд».

*Ребенок:* «Кукла?»

*Взрослый:* «Правильно!»

2. Эта игрушка находится возле маленького предмета на второй полке. Она серого цвета.

*Ребенок:* «Она большого размера?»

*Взрослый:* «Нет, она среднего размера».

*Ребенок:* «Она мягкая?»

*Взрослый:* «Да, мягкая и пушистая».

*Ребенок:* «Кошка!»

*Взрослый:* «Правильно, кошка!»

3. Этот предмет удлиненной формы, среднего размера, с одной стороны с заостренным концом. Стоит возле большой игрушки.

*Ребенок:* «Этот предмет оранжевого цвета?»

*Взрослый:* «Нет, он белого цвета».

*Ребенок:* «Он находится на полке?»

*Взрослый:* «Он стоит на полу».

*Ребенок:* «Пароход?»

*Взрослый:* «Правильно, пароход!»

Последний выбывает.

**«Разведчики».**

**Цель:** развитие моторно-слуховой памяти, координации движений.

**Оборудование:** стулья.

**Описание:** В комнате расставляются стулья определенным образом. В игре участвуют: разведчики, командир, отряд (ос­тальные дети). Ребенок-«разведчик» придумывает маршрут (прохождение между расставленных стульев), а «командир», запомнив дорогу, должен провести весь отряд.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем. Один из вас будет раз­ведчиком и придумает маршрут, по которому командир дол­жен провести отряд. Будьте внимательны, старайтесь запом­нить маршрут».

**Примечание:** Для знакомства с игрой взрослый берет роль «разведчика» на себя.

**«Съедобное—несъедобное».**

**Цель:** формирование внимания, знакомство со свойствами предметов.

Оборудование: мяч, мел.

**Описание:** В зависимости от названного предмета (съедо­бен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем. Я буду называть пред­меты (например, яблоко, стул и т.д.). Если названный пред­мет съедобный, то вы должны поймать брошенный мяч и передвинуться вперед на одну клетку, нарисованную мелом. Если названный предмет несъедобный, то вы должны отбить брошенный мяч, а затем передвинуться вперед на одну клет­ку. Если дан неправильный ответ (мяч не пойман, хотя пред­мет съедобный, или пойман, хотя предмет несъедобный), то играющий остается в прежнем классе. Тот ребенок, который первым приходит в последний класс, становится ведущим».

**Примечание.** Если вы играете с двумя-тремя детьми, то классов может быть нарисовано до 10, а если играете с четырьмя-пятью детьми, то нарисовать надо 5—6 классов.

Примеры названий предметов для игры: мяч, апельсин, окно, сыр, кукла, лук, книга, пирожок, котлета, дом, мыло, пирожное, булочка, помидор, огурец, ножницы и т.д.

**«Кто знает, пусть дальше считает».**

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

**Оборудование:** мяч.

**Описание:** Всоответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до **10.**

**Инструкция:** «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше счита­ет». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

**Примечание.** Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш то­варищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

**«Слушай хлопки».**

**Цель:** развитие произвольного внимания.

**Описание.** Движущиеся по кругу дети принимают позы в за­висимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слу­шай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и при­нять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (по­каз). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

**«Кто летает?»**

**Цель:** формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.

**Оборудование:** список названий предметов.

**Описание.** Ребенок должен отвечать и выполнять движе­ния в соответствии со словами взрослого.

**Инструкция:** «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, спо­собного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчи­те и не поднимайте руки».

**Примечание.** Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воро­бей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет,

ковер...

Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.

**«По новым местам».**

**Цель:** формирование моторно-двигательного внимания, раз­витие скорости движений. **Оборудование:** заранее обозначенные кружки для каждо­го ребенка.

**Описание:** Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

**Инструкция:** «Сейчас мы поиграем в игру «По новым ме­стам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все долж­ны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый до­мик последним — считается проигравшим. Начинаем игру».

**«Прятки»**

Для этой игры нужно изготовить «прядку»- кружок с ручкой. Ведущий предлагает одному из участников подойти к столу и внимательно рассмотреть изображения сказочных персонажей, после чего отвернуться. В это время все остальные считают: «Раз, два, три, четыре, пять- ты идешь искать!», а ведущий закрывает «прядкой» одного из сказочных героев. Затем водящий поворачивается и его просят назвать кто спрятался. Если персонаж назван правильно, он получает фант. После этого водящими становятся все участники по очереди. Выигрывает тот кто получит больше фантов.

# «Жмурки»

# Перед началом игры выбирают «жмурку». «Жмурка» становится спиной в нескольких шагах от стола с изображениями сказочных персонажей. Играющие называют героя, которого «жмурка» должен «поймать». «Жмурка» смотрит на изображение героя, стараясь запомнить его месторасположение. Затем ему завязывают глаза и он , вытянув руку вперед идет к плакату и ладонью прикасается к картинке, на которой, как ему кажется нарисован данный герой. Если отгадал, то получает фант.

##### **«Что катится?»**

Эта игра познакомит ребенка с формой предметов. Организуйте веселое соревнование - кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот, выстроенных на столе или на полу. А фигурками, которые нужно катить, пусть будут шарик и кубик. Наверное, вначале ребенку будет все равно, какую фигурку взять. Но после нескольких проб он поймет, что выигрывает только тот, у кого шарик, и будет стараться выбрать именно его. Вот тут и спросите у малыша, почему он предпочитает шарик, и постарайтесь вместе с ним сделать вывод: <Шарик катится, а кубик - нет>. Обратите внимание ребенка на острые углы, которые мешают кубику катиться, и на отсутствие таких углов у шара. Нарисуйте шарик и куб. На рисунке они будут выглядеть просто, как круг и квадрат. Поучите и малыша рисовать их**.**

**«Почтовый ящик»**

Хорошо, если вам удастся купить в магазине коробку с прорезями, в которую можно бросать фигуры разной формы. В крайнем случае, ее можно сделать и своими руками. Сначала подберите фигуры: куб, цилиндр (или шар), треугольную призму, прямоугольный брусок и т.д. Должно быть по две-три фигуры каждого вида. Затем возьмите коробку из плотного картона и сделайте в ее крышке прорези такой формы, чтобы каждая подходила для определенной фигуры. Важно, чтобы в квадратную прорезь, сделанную для куба, не мог пролезть шар, чтобы прямоугольная прорезь не годилась для куба, т.е. чтобы было полным соответствие фигуры и формы прорези.

А теперь можно начинать игру. Ребенку надо опускать письма (фигуры) в ящик, причем каждое письмо в свое отверстие. Не подсказывайте малышу, куда опустить письмо, пусть он пробует и ошибается, фигура сама поможет ему найти правильный выход из каждой ситуации. Вам же остается следить, чтобы ребенок не проталкивал фигуры в отверстия со всей силой, а перебирал возможные варианты, поворачивая фигуры сложной формы (призму, брусок) так, чтобы добиться соответствия разворота форме прорези. Когда все письма будут отправлены, их можно передать адресату - кукле или мишке или другой любимой ребенком игрушке.

**«Сделай узор»**

Ребенок должен выложить орнамент из одноцветных геометрических фигур. Эта игра развивает восприятие формы, помогает анализировать расположение предметов в пространстве.

Сделайте аппликацию-образец, на который ребенок сможет ориентироваться. Пусть это будет салфетка, и вы подарите ее малышу. А салфетку с точно таким же узором захочет получить от него в подарок любимая кукла. Чтобы ребенок смог ее сделать, предложите ему бумагу и такие же фигуры, как в образце. Фигуры должны быть простыми. Подходят круги, квадраты, треугольники, овалы и прямоугольники одинакового размера, причем важно, чтобы в одном орнаменте присутствовало немного разных фигур. Например, в середине листа - круг, а по углам - треугольники. Чтобы облегчить ребенку выполнение задания, заранее нарисуйте в нужных местах на листе бумаги контуры фигур, которые ему надо будет туда положить. Обязательно рассмотрите с ребенком образец, дайте ему обвести пальцем края каждой фигуры; пусть он, если сможет, назовет формы и опишет словами расположение фигур (а не сможет - помогите ему в этом). Только теперь можно переходить к составлению орнамента.

Можно придумывать и более сложные образцы, включающие по три разные геометрические формы. Когда фигуры орнамента будут разложены по местам, их нужно приклеить (если у ребенка не получается, помогите ему). Теперь, когда салфетка готова, ее можно торжественно подарить кукле. Пусть она поблагодарит малыша - это доставит ему удовольствие.

##### **«Оденем кукол»**

Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера. Дайте ему двух кукол (большую и поменьше) и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой из кукол принадлежат те или иные вещи; пусть он решит задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно и они хотят одеться, но перепутали свою одежду. Предложите малышу помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно - не беда. Обратите его внимание на то, что одежда мала для большой куклы или велика для маленькой, и пусть он подумает еще раз. Когда каждой кукле достанутся ее вещи, похвалите ребенка и подчеркните: "Большое платье - большой кукле, маленькое - маленькой. Большие туфельки - большой кукле, маленькие - маленькой".

Если у вас нет подходящих кукол и гардероба для них, настоящие игрушки можно заменить картонными и надевать на них бумажные платья. Чтобы усложнить задание, достаточно сделать трех кукол.

**«Сверни ленту»**

Можно устроить интересное соревнование по сворачиванию разноцветных лент, наклеенных на стержни (карандаши). Если ленты будут разной длины, то сворачивание длинной (наматывание на стержень) займет больше времени. Обратите внимание ребенка на то, что одну из лент удается свернуть быстрее, чем другую, разверните их в полную длину и положите рядом так, чтобы разница в длине была хорошо заметна. Пусть ребенок сам догадается о причине неудач того соревнующегося, чья лента была длиннее. Вы увидите, что после этого он сразу станет обращать внимание на длину ленты, которую берет!

##### **«Сбор урожая»**

Урожай яблок (их с успехом заменят большие, средние и маленькие пуговицы или другие округлые предметы разных размеров) надо разложить по корзинкам (коробкам трех размеров) так, чтобы мелкие яблоки оказались в маленькой корзинке, средние - в средней, а крупные - в большой. Материал для игры лучше подбирать так, чтобы крупные яблоки не помещались в маленькой корзинке.

**«Построим башню»**

Если у вас есть кубики разных размеров, проведите с ребенком эту игру. Пусть он убедится на собственном опыте, что для того чтобы башня была достаточно устойчивой, внизу должен быть самый большой кубик, выше - меньшие, а еще выше - совсем маленькие. Приучайте ребенка последовательно отбирать кубики, выбирая каждый раз самый большой. Для сравнения по величине их надо прикладывать один к другому. Построив башню из настоящих кубиков, можно перейти к строительству башен или лесенок из картонных фигур, выкладывая их на столе так, чтобы снизу вверх размер уменьшался. Игра будет проходить намного интереснее, если вы дадите ребенку маленькую куколку и покажете, как она умеет залезать на башню или подниматься по лестнице. Поиграв с куклой, ребенок лучше поймет и смысл последовательного расположения фигур.

##### **«Воздушные шары»**

Чтобы малыш научился обращать внимание на цвет предметов и подбирать одинаковые цвета, полезно предложить ему игру в <воздушные шары>. Предварительно нужно вырезать из цветной бумаги круги и узкие полоски шести-семи разных цветов (лучше всего использовать чистые цвета радуги). Наклеить полоски на картон. Эти полоски будут ниточками, а круги - шариками. Объясните ребенку, что шарики надо <привязать> к ниточкам подходящих цветов, и покажите, как это сделать. После этого ему можно дать возможность действовать самостоятельно, вмешиваясь только в том случае, если он ошибается.

##### **«Спрячь мышку»**

Сделайте большие прямоугольники тех же цветов, что и шары в предыдущей игре. В середине каждого прямоугольника вырежьте дырочку, а снизу подклейте белый лист с нарисованной на нем мышкой - она будет выглядывать из окошка своего домика. Цветные квадраты побольше окошек будут дверцами. Покажите малышу игрушечную кошку, которая готовится идти на охоту. Чтобы спрятать каждую мышку, надо закрыть окошко дверцей того же цвета, что и домик, - тогда кошка не заметит окна. Дайте ребенку время спрятать мышек, пока кошка спит, и только потом выпускайте ее на охоту. В случае неверного выполнения задания кошка заберет у малыша мышку. Но если вы боитесь, что это слишком расстроит ребенка, лучше помогите ему исправить ошибку.

##### **«Разноцветные поляны»**

В этой игре ребенок будет раскладывать силуэтные изображения игрушек разных цветов на большие цветные листы бумаги - поляны. На поляну можно класть предметы только такого же цвета, как она. При этом важно обратить внимание малыша на то, что разные предметы могут быть одного и того же цвета (красные цветок и неваляшка) - тогда поляна у них одна и та же, а одинаковые предметы могут быть разных цветов (желтые и зеленые листья) - тогда поляны у них разные. Вы можете показать разные способы выполнения задания - и последовательное сравнение каждой игрушки с цветными полянами, и предварительный отбор всех предметов одного и того же цвета, и их размещение на подходящей поляне. Приготовьтесь к тому, что ребенок может ошибаться. Если он будет собирать вместе похожие предметы разных цветов (например, листья или цветы), покажите ему, что при этом не у всех игрушек цвет сливается с цветом бумаги, на которой они лежат.

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Собираем урожай»** Для игры понадобятся вырезанные из разноцветного картона силуэты разных фруктов и овощей - оранжевые морковки, красные помидоры, зелёные огурцы, синие баклажаны, жёлтые яблоки. Разбросайте по полу разноцветные фигурки из картона и попросите малыша собрать какой-то один овощ или фрукт. Если детей несколько, то каждому даётся своё задание. В этом случае количество «сортов» вырезанных овощей и фруктов должно быть равным количеству детей. И количество разных фигур должно быть одинаковым.  Если детей много, то разделите их на команды. Пусть они соревнуются, чья команда быстрее соберёт свой урожай. Чтобы детям было интереснее собирать урожай, им можно выдать корзиночки.  **Примечание:**игры этой серии способствуют развитию концентрации, избирательности и распределению внимания. Эти игры хорошо использовать для сценариев детских праздников.  **Игра «Волшебный мешочек»** Для игры понадобятся мешочек с завязками и разные небольшие предметы: игрушки, детали конструктора, кубики и так далее. Размер предметов для игры должен быть такой, чтобы ребёнку было удобно их ощупывать и доставать из мешочка.  Положите в мешочек все выбранные для игры предметы, затяните мешочек завязками так, чтобы осталось небольшое отверстие, в которое ребёнок сможет просунуть руку. Попросите малыша вытаскивать из мешочка именно те предметы, которые вы называете. При этом подглядывать в мешочек ему нельзя, то есть надо найти игрушки на ощупь.  Чем больше предметов в мешочке, тем сложнее игра. Для трёхлеток больше 5 - 6 предметов брать не стоит.  **Игра «Найди дощечку»** Для игры понадобятся тактильные дощечки. Их можно изготовить самостоятельно. Взять несколько небольших деревянных брусочков и на каждом из них выдолбить разные простые узоры. Главное, чтобы на ощупь они отличались друг от друга. Если нет возможности купить или изготовить тактильные дощечки, то можно пойти более простым путём. Взять одинаковые детали детского конструктора (лучше деревянного, но можно и пластмассового) и обернуть их разными по структуре тканями. Ткани можно взять: шёлковую, махровую, хлопчатобумажную, атласную, шерстяную, вязанную. Во время игры дайте ребёнку в руки одну тактильную дощечку и предложите внимательно ощупать её. Заберите у малыша дощечку, попросите его отвернуться и спрячьте дощечку под платком среди других тактильных дощечек. Ребёнок должен узнать и найти свою дощечку под платком на ощупь. Для трёхлетних малышей рекомендуется использовать не более 3 - 5-ти дощечек, постепенно их количество можно увеличивать. Для пятилетних детей можно использовать до 10 - 12-ти дощечек.  **Примечание:** игры этой серии развивают не только внимательность, но и совершенствуют тактильное восприятие ребёнка. В эти игру лучше играть с одним ребёнком, если играет группа детей, то задания даются по очереди каждому ребёнку.  **Игра «Найди игрушку»** Выберите любую не очень большую игрушку и спрячьте её. Затем расскажите ребёнку, что вы спрятали и предложите найти игрушку по подсказкам. Примеры подсказок, по которым можно искать игрушку: за синим, за жёлтым, под квадратным, под круглым, на деревянном. Когда ребёнок нашёл игрушку, он становится ведущим и прячет игрушку, а вы ищете её по подсказкам ребёнка. Если в игре участвует несколько детей, то роль ведущего переходит по очереди каждому ребёнку.  **Игра «Добытчики»** В эту игру можно играть как в помещении, так и на улице. Можно давать задание одному ребёнку, а можно группе детей. Попросите детей поискать и принести вам какие-то предметы или вещи. Если игра проходит дома, можно попросить ребёнка принести кубик, куклу, книжку и карандаш. На улице можно попросить детей принести палочку, листик, камешек. Трёхлеткам можно давать задание приносить только по три вещи, а когда они научаться хорошо справляться с заданиями, постепенно увеличивайте количество предметов в одном задании. Если ребёнок умеет считать, то ему можно усложнить задание: «Принеси мне 3 палочки, 1 камешек, 5 травинок и 2 жёлтых листика». Если в игре участвует много детей, то чтобы им было интереснее искать, а вы были уверены, что дети ничего не забудут, им можно выдать каждому по инструкции, на которых будет нарисовано, что детям надо принести.  **Примечание:**игры из серии «Ищи и найди» развивают внимательность, наблюдательность и память ребёнка. В них можно играть на детских праздниках. Особенно интересно, когда Вы предлагаете найти детям «клад» и прячете для них сладости.  **Игра «Собери бусы»** Для игры понадобятся крупные бусинки разного цвета и величины. Дайте ребёнку задание нанизать бусы по определенной схеме: синюю бусинку чередовать с зелёной, квадратную с круглой, красную с жёлтой. Чем младше ребёнок, тем проще должна быть схема. с возрастом задания можно усложнять: 2 круглые красные бусинки, 3 жёлтые прямоугольные, 1 синюю квадратную. Задания можно давать устно, а можно нарисовать цветную схему бус и попросить ребёнка собрать бусы по рисунку.  **Игра «Построй башню»** Для игры понадобится набор детских разноцветных кубиков. Попросите ребёнка построить несколько башен: одну синюю, одну красную, а третью жёлто-зелёную. Если малыш умеет считать, можно просить его построить одну башню из одного красного кубика и двух синих и одну башню из двух жёлтых и трёх зелёных кубиков. Задания можно говорить устно, а можно рисовать схему и просить ребёнка строить башни по рисунку. Если играет несколько детей, можно каждому из них выдать по своей схеме, главное следить, чтобы кубиков на всех хватило. По мере освоения игры задания можно усложнять.  **Игра «Сделай по порядку»** Предложите ребёнку замереть, внимательно вас послушать и сделать все задания в том порядке, в котором он их услышал. Дайте ему, например, такие задания: хлопнуть в ладоши, топнуть ногой и повернуться вокруг себя; или взять куклу, причесать её, положить на стол, а потом принести машинку. Играя с трёхлетними малышами можно начинать с двух заданий и постепенно увеличивать количество команд.  **Игра «Всему своё время» 1-й вариант** В эту игру лучше играть, когда в комнате разбросано много разных игрушек. Договоритесь с ребёнком, что он по вашей команде будет собирать и приносить вам игрушки. «Время кубиков» - говорите вы. Ребёнок должен начать собирать кубики. «Время карандашей» - ребёнок выискивает и приносит карандаши. «Время медвежонка» - ребёнок несёт медвежонка и так далее. Меняйте команды через разные промежутки времени, с разной периодичностью.  **Игра «Всему своё время» 2-й вариант** В эту игру лучше играть на улице. На прогулке договоритесь с малышом, что вы будете искать разные вещи по команде. «Время красных машин» - начинайте искать и показывать на красные машины. «Время камешков» - ищите камешки. «Время синих машин» - ищите синие машины. «Время деревьев» - смотрите и показываете на все деревья, которые есть вокруг. Команды можно повторять. Все найденные предметы можно считать. Дома попробуйте вспомнить с малышом, где и что вы искали.  **Игра «Всему своё время» 3-й вариант** Договоритесь с ребёнком, что по вашей команде он будет рисовать разные фигуры. Дайте ему бумагу, карандаш и начинайте. «Время кружочков» - малыш рисует кружочки. «Время квадратиков» - малыш рисует квадратики. «Время треугольников» -начинает рисовать треугольники. Команды можно повторять и менять в произвольном порядке.  **Примечание:** игры из серии «Всему своё время» тренируют такой важный навык, как умение произвольно переключать внимание. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Собираем урожай»** Для игры понадобятся вырезанные из разноцветного картона силуэты разных фруктов и овощей - оранжевые морковки, красные помидоры, зелёные огурцы, синие баклажаны, жёлтые яблоки. Разбросайте по полу разноцветные фигурки из картона и попросите малыша собрать какой-то один овощ или фрукт. Если детей несколько, то каждому даётся своё задание. В этом случае количество «сортов» вырезанных овощей и фруктов должно быть равным количеству детей. И количество разных фигур должно быть одинаковым.  Если детей много, то разделите их на команды. Пусть они соревнуются, чья команда быстрее соберёт свой урожай. Чтобы детям было интереснее собирать урожай, им можно выдать корзиночки.  **Примечание:**игры этой серии способствуют развитию концентрации, избирательности и распределению внимания. Эти игры хорошо использовать для сценариев детских праздников.  **Игра «Волшебный мешочек»** Для игры понадобятся мешочек с завязками и разные небольшие предметы: игрушки, детали конструктора, кубики и так далее. Размер предметов для игры должен быть такой, чтобы ребёнку было удобно их ощупывать и доставать из мешочка.  Положите в мешочек все выбранные для игры предметы, затяните мешочек завязками так, чтобы осталось небольшое отверстие, в которое ребёнок сможет просунуть руку. Попросите малыша вытаскивать из мешочка именно те предметы, которые вы называете. При этом подглядывать в мешочек ему нельзя, то есть надо найти игрушки на ощупь.  Чем больше предметов в мешочке, тем сложнее игра. Для трёхлеток больше 5 - 6 предметов брать не стоит.  **Игра «Найди дощечку»** Для игры понадобятся тактильные дощечки. Их можно изготовить самостоятельно. Взять несколько небольших деревянных брусочков и на каждом из них выдолбить разные простые узоры. Главное, чтобы на ощупь они отличались друг от друга. Если нет возможности купить или изготовить тактильные дощечки, то можно пойти более простым путём. Взять одинаковые детали детского конструктора (лучше деревянного, но можно и пластмассового) и обернуть их разными по структуре тканями. Ткани можно взять: шёлковую, махровую, хлопчатобумажную, атласную, шерстяную, вязанную. Во время игры дайте ребёнку в руки одну тактильную дощечку и предложите внимательно ощупать её. Заберите у малыша дощечку, попросите его отвернуться и спрячьте дощечку под платком среди других тактильных дощечек. Ребёнок должен узнать и найти свою дощечку под платком на ощупь. Для трёхлетних малышей рекомендуется использовать не более 3 - 5-ти дощечек, постепенно их количество можно увеличивать. Для пятилетних детей можно использовать до 10 - 12-ти дощечек.  **Примечание:** игры этой серии развивают не только внимательность, но и совершенствуют тактильное восприятие ребёнка. В эти игру лучше играть с одним ребёнком, если играет группа детей, то задания даются по очереди каждому ребёнку.  **Игра «Найди игрушку»** Выберите любую не очень большую игрушку и спрячьте её. Затем расскажите ребёнку, что вы спрятали и предложите найти игрушку по подсказкам. Примеры подсказок, по которым можно искать игрушку: за синим, за жёлтым, под квадратным, под круглым, на деревянном. Когда ребёнок нашёл игрушку, он становится ведущим и прячет игрушку, а вы ищете её по подсказкам ребёнка. Если в игре участвует несколько детей, то роль ведущего переходит по очереди каждому ребёнку.  **Игра «Добытчики»** В эту игру можно играть как в помещении, так и на улице. Можно давать задание одному ребёнку, а можно группе детей. Попросите детей поискать и принести вам какие-то предметы или вещи. Если игра проходит дома, можно попросить ребёнка принести кубик, куклу, книжку и карандаш. На улице можно попросить детей принести палочку, листик, камешек. Трёхлеткам можно давать задание приносить только по три вещи, а когда они научаться хорошо справляться с заданиями, постепенно увеличивайте количество предметов в одном задании. Если ребёнок умеет считать, то ему можно усложнить задание: «Принеси мне 3 палочки, 1 камешек, 5 травинок и 2 жёлтых листика». Если в игре участвует много детей, то чтобы им было интереснее искать, а вы были уверены, что дети ничего не забудут, им можно выдать каждому по инструкции, на которых будет нарисовано, что детям надо принести.  **Примечание:**игры из серии «Ищи и найди» развивают внимательность, наблюдательность и память ребёнка. В них можно играть на детских праздниках. Особенно интересно, когда Вы предлагаете найти детям «клад» и прячете для них сладости.  **Игра «Собери бусы»** Для игры понадобятся крупные бусинки разного цвета и величины. Дайте ребёнку задание нанизать бусы по определенной схеме: синюю бусинку чередовать с зелёной, квадратную с круглой, красную с жёлтой. Чем младше ребёнок, тем проще должна быть схема. с возрастом задания можно усложнять: 2 круглые красные бусинки, 3 жёлтые прямоугольные, 1 синюю квадратную. Задания можно давать устно, а можно нарисовать цветную схему бус и попросить ребёнка собрать бусы по рисунку.  **Игра «Построй башню»** Для игры понадобится набор детских разноцветных кубиков. Попросите ребёнка построить несколько башен: одну синюю, одну красную, а третью жёлто-зелёную. Если малыш умеет считать, можно просить его построить одну башню из одного красного кубика и двух синих и одну башню из двух жёлтых и трёх зелёных кубиков. Задания можно говорить устно, а можно рисовать схему и просить ребёнка строить башни по рисунку. Если играет несколько детей, можно каждому из них выдать по своей схеме, главное следить, чтобы кубиков на всех хватило. По мере освоения игры задания можно усложнять.  **Игра «Сделай по порядку»** Предложите ребёнку замереть, внимательно вас послушать и сделать все задания в том порядке, в котором он их услышал. Дайте ему, например, такие задания: хлопнуть в ладоши, топнуть ногой и повернуться вокруг себя; или взять куклу, причесать её, положить на стол, а потом принести машинку. Играя с трёхлетними малышами можно начинать с двух заданий и постепенно увеличивать количество команд.  **Игра «Всему своё время» 1-й вариант** В эту игру лучше играть, когда в комнате разбросано много разных игрушек. Договоритесь с ребёнком, что он по вашей команде будет собирать и приносить вам игрушки. «Время кубиков» - говорите вы. Ребёнок должен начать собирать кубики. «Время карандашей» - ребёнок выискивает и приносит карандаши. «Время медвежонка» - ребёнок несёт медвежонка и так далее. Меняйте команды через разные промежутки времени, с разной периодичностью.  **Игра «Всему своё время» 2-й вариант** В эту игру лучше играть на улице. На прогулке договоритесь с малышом, что вы будете искать разные вещи по команде. «Время красных машин» - начинайте искать и показывать на красные машины. «Время камешков» - ищите камешки. «Время синих машин» - ищите синие машины. «Время деревьев» - смотрите и показываете на все деревья, которые есть вокруг. Команды можно повторять. Все найденные предметы можно считать. Дома попробуйте вспомнить с малышом, где и что вы искали.  **Игра «Всему своё время» 3-й вариант** Договоритесь с ребёнком, что по вашей команде он будет рисовать разные фигуры. Дайте ему бумагу, карандаш и начинайте. «Время кружочков» - малыш рисует кружочки. «Время квадратиков» - малыш рисует квадратики. «Время треугольников» -начинает рисовать треугольники. Команды можно повторять и менять в произвольном порядке.  **Примечание:** игры из серии «Всему своё время» тренируют такой важный навык, как умение произвольно переключать внимание. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Игра «волшебные пары»** Предложите малышу игру со словами. Ему надо называть по очереди одно животное и одно растение. Пример: слон, ромашка, лиса, дерево, кошка, трава. Постепенно игру можно усложнять и предлагать ребёнку называть по очереди два животных и два растения. Пример: собака, петух, куст, роза, лиса, волк, берёза, сосна, заяц, медведь. Потом ребёнку предложите называть по очереди, например, один предмет мебели, два предметы посуды. Дальше игра ещё усложняется: называть надо одно растение, два предмета мебели, три животных. Или назвать два числа и три геометрических фигуры. Варианты заданий подбираются в зависимости от возраста и индивидуальных способностей детей. В эту игру можно играть с группой детей. В таком случае, каждый ребёнок по очереди должен называть одно слово и при этом следить, чтобы соблюдалась правильная последовательность слов. Например, если задание называть одно животное и один предмет мебели, то первый ребёнок говорит: «Жираф», второй ребёнок говорит: «Стул», третий ребёнок говорит: «Аист», четвёртый ребёнок говорит: «Шкаф», пятый: «Волк».  **Игра «Чередуй движения»** Предложите ребёнку по очереди два раза топнуть ногой, два раза хлопнуть в ладоши и не сбиваться с ритма в течении нескольких минут. Постепенно игру можно усложнять: один раз хлопнуть в ладоши, два раза помахать руками, три раза подпрыгнуть. Если играют несколько детей, то они становятся в круг и выполняют задания все вместе. Сложность последовательности движений надо подбирать в зависимости от возраста и особенностей детей.  **Игра «Кукольный театр»** Для игры понадобятся куклы и разные игрушки (посудка, предметы мебели, машинки). Хорошо подойдут для данной игры маленькие игрушки из детских шоколадных яиц. Соорудите на полу или на столе игрушечную сцену, расставьте на ней игрушки так, чтобы получилась сценка из театрального представления. Кто-то сидит на стульчике, кто-то стоит, кто-то спит в кроватке. Сюжет игры может быть любой.  Предложите ребёнку внимательно рассмотреть сценку, обсудите с ним, чем игрушки «занимаются». Трогать руками ничего нельзя. Затем попросите ребёнка отвернуться или выйти из комнаты на антракт в театре. Поменяйте местами игрушки или измените детали сценки. Пригласите малыша на следующий акт и попросите отгадать, что изменилось. Если ребёнку трудно, ему можно подсказывать. Например, если вы поменяли местами 2-х кукол-персонажей, то можно уточнить, что раньше куклы делали то-то или были там-то.  Чем младше ребёнок, тем проще должна быть «театральная сценка». Для начала возьмите 2-3 куклы-персонажа и меняйте 1-2 детали на «сцене». По мере того, как ребёнок начнёт справляться с заданиями, можно постепенно увеличивать количество персонажей и деталей.  **Игра «Магазин»** С помощью игрушек создайте вместе с ребёнком модель супермаркета: разложите на полу или на столе всё, что будет продаваться в вашем магазине. Это могут быть и игрушки и любые другие вещи (книжки, карандаши, ложки, чашки, машинки). Предложите малышу сходить куда-нибудь за новым товаром и пока он отвернётся, уберите что-нибудь из «магазина». Когда ребёнок вернётся к «магазину», скажите: «В магазин приходили покупатели. Угадай, что они купили?». Чем младше ребёнок, тем меньше должно быть товаров. Начинать можно с 3 - 4-х и постепенно увеличивать до 7 - 8-ми. Чтобы усложнить игру, когда ребёнок уходит, можно давать список «товаров», которые он должен принести в ваш «магазин». |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Игра «На рыбалке»** В эту игру можно играть как с одним ребёнком, так и с группой детей. Предложите детям стать рыбаками. Чтобы «поймать рыбу», детям надо точно повторять движения ведущего. Вы начинаете игру: имитируете движения рыбаков: закидываете удочку, подсекаете рыбу, тянете сети, достаёте рыбу, проверяете, сколько рыбы в ведре. Малыши должны точно повторять за вами все движения. Движения можно озвучивать. Потом ведущим становится ребёнок, и все повторяют движения за ним. Все дети, участвующие в игре, должны побывать в роли ведущего и показывать движения рыбаков. Чтобы усложнить игру, можно договориться, что ведущий может путать детей словами. То есть произносить одно действие, а выполнять другое. Дети должны повторять действия ведущего и не сбиваться на слова.  **Игра «Кто пришёл?»** Предложите малышу поиграть в гостеприимного хозяина. К нему в дом будут приходить разные гости и каждого гостя он должен встретить по-разному. Например, если придёт лисичка, ей надо сказать: «Здравствуй, кумушка». Если придёт медведь, его надо приветствовать так: «Проходи, Михалыч». Если придёт зайчик, ему надо сказать: «Привет, попрыгайчик» и так далее. Объясните малышу, что каждый гость, когда приходит, стучится по-разному. Ребёнку надо будет по характеру стука понять, кто пришёл и встретить гостя соответствующей фразой. Продемонстрируйте, как будет стучаться каждый гость. Например, лисичка легко постукивает пальчиками, медведь бьёт кулаком, зайчик топает лапкой. Убедитесь, что ребёнок всё запомнил.  Соорудите ребёнку «дом», например, огородите его стульями, или просто обозначьте границу кубиками и начинайте игру. Ребёнок «сидит в домике», взрослый снаружи изображает разных гостей: то стучит как лиса, малыш должен приветствовать лису правильно; то топает как зайчик, малыш встречает его соответствующей фразой и так далее. Взрослый может повторяться: в гости могут прийти несколько медведей, лис и зайчиков.  Чем старше ребёнок, тем больше разных гостей к нему могут приходить (в пятилетнем возрасте до семи). Прежде чем переходить на большее количество гостей, убедитесь, что ребёнок легко запоминает меньшее количество, и прибавляйте только по одному гостю. |

**Игры и упражнения на развитие слухового внимания у детей**

**Игра «Слушаем слова»**  
Договоритесь с ребёнком, что вы будете произносить самые разные слова. Ребёнку надо хлопнуть в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, посуду. И игра начинается: называются различные слова: стул, дерево, тарелка, ручка, лиса, картошка, вилка. Ребёнок должен успеть вовремя хлопнуть в ладоши.  
Чтобы игра не надоедала её можно разнообразить. Поиграв несколько минут, можно менять задания. Ребёнку надо будет совершать уже другие действия, например, топнуть, когда услышит слово, обозначающее растение; прыгнуть, когда услышит слово, обозначающее животное; взять себя за нос, когда услышит слово, обозначающее мебель.  
Когда малыш начинает справляться, задания можно усложнить, объединив их по два, а потом и по три. Например, ребёнку надо хлопнуть в ладоши, когда слышит слова, обозначающие растение, и прыгнуть при произнесении слов, обозначающих животное.

**Игра «Топ-хлоп»**  
Договоритесь с ребёнком, что вы будете произносить разные фразы, как правильные, так и неправильные. Если выражение верное, ребёнку надо хлопнуть в ладоши, если не верное, ребёнку надо топнуть. И игра начинается.  
Чем младше ребёнок, тем проще должны быть фразы - понятия. Например, для трёхлетнего малыша можно говорить такие фразы: «Помидоры всегда синие», «Суп мы едим ложкой», «Картошку едят сырую», «Люди ходят на руках». Для пятилетнего малыша можно уже усложнять понятия: «Медведь живет в деревне», «Белки любят орешки», «Крокодилы живут в лесу». Фразы надо подбирать соответственно интеллектуальному развитию ребёнка, чтобы ему было одновременно и не сложно угадывать правильные фразы и не скучно.

**Игра «На стол! Под стол! Стучать!»**  
Предложите ребёнку поиграть в игру, в которой он будет правильно выполнять ваши команды. Вы будете давать словесные команды, и при этом стараться запутать ребёнка. Для этого сначала говорите команду, и сами её правильно выполняйте, малыш будет повторять всё за вами. Затем начинаете путать ребёнка – говорить одну команду, а делать что-то другое.  
Например, вы говорите: «Под стол!» и руки прячете под стол, ребёнок прячет руки, повторяя всё за вами. «Стучать!» и начинаете стучать по столу, ребёнок за повторяет. «На стол!» – руки кладёте на стол, ребёнок делает то же самое и так далее. Когда ребёнок привыкнет повторять движения за вами, начинайте его путать: говорить одну команду, а выполнять другое движение. Например, говорите: «Под стол!», а сами стучите по столу. Ребёнок должен делать то, что вы говорите, а не то, что выполняете.

**Игра «Нос - пол - потолок»**  
Договоритесь с детьми, что когда вы скажете слово «нос», детям надо показать пальцем на свой нос. Когда скажете слово «потолок», дети должны направлять палец на потолок, а когда они слышат слово «пол», то показать пальцем на пол. Детям надо объяснить, что поддаваться на провокацию нельзя: выполнять надо те команды, которые вы произносите, а не те, которые показываете.  
Затем начинайте говорить слова: «нос», «пол», «потолок» в разной последовательности, а показывать при этом либо правильно, либо неправильно. Например, называйте нос, а показывайте на пол. Дети же должны всегда показывать в правильном направлении.

**Игра «Найди пару»**  
Для игры понадобятся несколько одинаковых пар разных предметов. Можно смешать между собой разные пары носков, можно вырезать из бумаги пары полосок разной длины, можно подобрать пары разных пуговиц.  
Выложите перед ребёнком смешанные в одну кучу выбранные пары предметов и дайте ему задание подобрать пары. Если это носки, малышу надо будет выбрать пары носков. Если это полоски, значит, ему надо будет подобрать пары полосок одинаковой длины. Если это пуговицы, ребёнок подбирает пары одинаковых пуговиц.  
Для трёхлетних детей будет достаточно 3 - 5 пар разных предметов. Чем старше и опытнее в игре становится ребёнок, тем большее количество пар разных предметов можно ему давать.  
Если в игре участвует несколько детей, то можно выдать каждому ребёнку по своему комплекту разных пар. Также можно разбить детей на команды и устроить соревнование, какая из команд быстрее подберёт пары.

**Игра «Собираем урожай»**  
Для игры понадобятся вырезанные из разноцветного картона силуэты разных фруктов и овощей - оранжевые морковки, красные помидоры, зелёные огурцы, синие баклажаны, жёлтые яблоки.  
Разбросайте по полу разноцветные фигурки из картона и попросите малыша собрать какой-то один овощ или фрукт. Если детей несколько, то каждому даётся своё задание. В этом случае количество «сортов» вырезанных овощей и фруктов должно быть равным количеству детей. И количество разных фигур должно быть одинаковым.   
Если детей много, то разделите их на команды. Пусть они соревнуются, чья команда быстрее соберёт свой урожай. Чтобы детям было интереснее собирать урожай, им можно выдать корзиночки.

**Примечание:** игры этой серии способствуют развитию концентрации, избирательности и распределению внимания. Эти игры хорошо использовать для сценариев детских праздников.

**Игра «Лови - не лови»**  
Для игры понадобится мяч. В игру можно играть как с одним ребёнком, так и с группой детей.  
Договоритесь с ребёнком, что вы будете бросать ему мяч, а он его будет ловить или отбивать. Если вы говорите какое-то слово, например: «Лови!», ребёнку нужно поймать мяч. Если мяч брошен молча, то его нужно отбить.   
Начинайте игру, чередуя слово «Лови» и молчание во время броска. Когда ребёнок привыкнет к ритму, начинайте его сбивать, то говорите «Лови» несколько раз подряд, то молчите во время бросков. Постепенно усложняйте игру добавляя слово «Не лови!». Ребёнок всё равно должен поймать мяч, потому что по условиям игры, отбивать мяч он может только во время молчания.

**Игра «Сделай правильно»**  
Для игры понадобится бубен и платочки. Количество платочков должно быть равным количеству детей, участвующих в игре.  
Раздайте детям платочки и объясните, что когда вы громко зазвените в бубен, они должны поднять платочки и помахать ими, а если вы будете звенеть тихо, пусть дети опустят платочки вниз. Продемонстрируйте, что значит громко звенеть, и как звенит тихо. Во время игры чередуйте громкое и тихое звучание не более трёх - четырех раз.

**Игра «Послушай и сделай как я»**  
Прохлопайте в ладоши определённый ритм и предложите ребёнку повторить за вами. Простучите ритм палочкой по столу, по барабану, по кастрюле, по книге или по банке. Пусть ребёнок воспроизведёт в точности ваш ритм. Потом меняйтесь ролями - малыш простукивает ритм, а вы повторяете.  
Чем старше ребёнок, тем сложнее может быть ритм. Для трёхлетнего малыша в ритме должно быть не больше 5 - 6-ти ударов. По мере освоения игры ритмы можно постепенно усложнять.

**Игра «Умеет ходить или нет»**  
Договоритесь с малышом, что вы будете называть разные слова, а ему надо внимательно слушать. Если он услышит название животного или предмета, который умеет ходить, ребёнку надо хлопнуть себя по коленям. Если он услышит название предмета, который не ходит, ему надо поднять руки перед собой. Начинайте игру: «Мяч, огурец, лиса, попугай…» - говорите вы и следите за тем, чтобы ребёнок правильно реагировал на каждое слово.   
В эту игру можно играть с группой детей. Задания игры можно периодически менять: «летающий или нет» - дети поднимают руки, когда слышат название летающего предмета, и хлопают в ладоши, когда назван не летающий предмет. «Круглый или нет», «пушистый или нет» - вариаций игры может быть достаточно много.

**Игра «Аисты - лягушки»**  
Договоритесь с детьми, что сейчас они будут ходить по кругу и превращаться в аистов или лягушек. Если вы хлопнете в ладоши один раз, дети должны превратиться в аистов: встать на одну ногу, руки в стороны. Если вы хлопнете в ладоши два раза, дети превращаются в лягушек: садятся на корточки, руки опускают на пол между ногами. Если вы хлопнете три раза, дети продолжают ходьбу по кругу.   
Начинайте игру: сначала приучайте детей к определённой смене движений, а потом старайтесь их запутать.

**Игра «Зайчики, медведи, галки»**  
Договоритесь с детьми, что по команде «Зайчики» дети будут прыгать как зайчики, по команде «Медведи» - косолапить как медведи, по команде «Галки» - махать руками. Постепенно задания можно усложнять добавляя новых животных: «Раки» - надо пятиться назад. «Лошади» - скакать как на лошадке.

**Игра «Говорим шёпотом»**  
Расставьте на столе игрушки: кубики, куклу, зайчика, машинку и так далее. Посадите малыша за стол и объясните ему, что вы будете давать ему задания очень тихо - шепотом, поэтому ему надо очень внимательно слушать вас, чтобы всё услышать. Отойдите от ребёнка на 2 - 3 метра и начинайте давать задания: «Возьми зайчика. Посади его в машину. Поставь один кубик на другой». Давайте краткие, простые задания, говорите тихо, но четко, чтобы малыш услышал, понял и выполнил задания.  
Если в игре участвуют несколько детей, можно давать им совместные задания, например: «Возьмитесь за руки», «Попрыгайте», «Обойдите вокруг стула», «Поднимите руку вверх», «Покажите на свой нос».

**Игра «Тихо - громко»**  
В эту игру можно играть как с одним ребёнком, так и с группой детей.  
Договоритесь с детьми, что когда вы говорите тихо, они должны ходить тихо на носочках. А когда вы говорите громко, дети должны громко маршировать. Объясните детям, что реагировать надо не на слова, а на звук голоса. То есть, чтобы вы не говорили тихим голосом, дети всё равно должны ходить тихо на носочках. И также, чтобы вы не говорили громким голосом, дети всё равно должны маршировать.  
Начинайте игру. Сначала говорите шёпотом: «Ходим на носочках», а громким голосом: «Все маршируют». Когда дети привыкнут к смене команд, начинайте усложнять игру, добавляя разные команды, например, «Все прыгают» - говорите вы тихим голосом, или «Все машут руками» - громким голосом. Затем ещё больше усложняйте игру: «Все маршируют» - говорите шёпотом. «Ходим на носочках» - говорите громко. Старайтесь запутать детей, меняйте команды и громкость голоса неожиданно.   
Дети не должны поддаваться на провокации, им надо всегда ходить на носочках под шёпот и маршировать под громкий голос.

**Игра «Колокольный звон»**  
Для игры понадобиться колокольчик и повязка на глаза. Предложите малышу с закрытыми глазами угадывать и показывать рукой, где звенит колокольчик.   
Завяжите ребёнку глаза и встаньте от него в двух – трёх метрах, позвените в колокольчик. Ребенок должен показать направление, откуда слышен звон. Поменяйте своё место и снова позвените колокольчиком.  
Если в игре участвует несколько детей, то игра проводится без колокольчика. Дети становятся в круг, выбирается водящий, ему завязывают глаза и ставят в центр круга. Договоритесь с детьми, что сейчас они будут по очереди хлопать в ладоши, а водящий должен показать, откуда доносится хлопок. Хлопать должен только тот ребёнок, на которого показываете вы. Каждые несколько минут водящий меняется, чтобы в центре круга постояли все дети.

**Игра «Угадай, по какому предмету я стучу»**  
Для игры понадобится металлическая палочка или карандаш и несколько разных предметов, например: стакан, чашка, деревянный кубик, пластмассовый кубик, кастрюля. Главное, чтобы все предметы издавали разный звук.  
Предложите ребёнку послушать, какие звуки издают предметы, и постучите по каждому. Затем попросите ребёнка отвернуться и угадать, по какому предмету вы будете стучать. Потом поменяйтесь ролями, пусть ребёнок стучит, а вы угадываете.

**Игра «Угадай, чей звук»**  
Для игры понадобятся музыкальные игрушки и разные предметы, например: дудочка, деревянные ложки, бубен, бумага. Для начала хватит трёх предметов, и постепенно их можно будет увеличивать.  
Обсудите с малышом, что разные предметы издают разные звуки. Продемонстрируйте ему, как шуршит бумага, как стучат ложки, как звучит дудочка, как стучит бубен. Предложите ему поиграть в игру, в которой он будет угадывать, что звучит. Затем сядьте спиной друг к другу и начинайте производить разные шумы и звуки разными предметами. Малыш должен, не оборачиваясь, называть, чем произведен звук.

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Найди повтор»** Договоритесь с ребёнком, что сейчас вы будете говорить разные слова и вам нельзя повторяться. Попросите малыша хлопнуть в ладоши, если вдруг вы повторили какое-нибудь слово и пусть он вам скажет, какое слово вы повторили. Начинайте игру: «река, слон, мяч, слон» - говорите вы. Ребёнок должен хлопнуть в ладоши на втором слове «слон».  Чем младше ребёнок, тем короче должна быть последовательность слов между повторами. Усложняйте игру, только когда ребёнок хорошо угадывает повторы через одно - два слова.  **Игра «Заяц и черепаха»** Для игры понадобится бубен. Расскажите детям, что заяц бегает быстро, а черепаха ползает медленно. Можно показать картинки зайца и черепахи. Предложите детям поиграть в зайчиков и черепах. Объясните, что когда вы будете быстро стучать в бубен, надо бегать быстро, как зайчики. Когда бубен звучит медленно, надо ходить очень медленно, как черепаха. Начинайте играть в бубен и старайтесь неожиданно менять темп стука.  Эту игру можно разнообразить, предлагая детям под разный ритм изображать разных животных. |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Игра «Что не так?»** Договоритесь с ребёнком, что вы будете читать ему стихи, а ему надо внимательно слушать и исправлять вас, если в стихах есть ошибка. Читайте ребёнку короткие стихотворения, можно из двух строчек. В каждом стихотворении меняйте последнее слово так, чтобы потерялся смысл стиха. Чем младше ребёнок, тем проще должен быть стишок. Примеры стихотворений: Вьётся из печи дымок, Печётся вкусный в ней САПОГ. (правильно - пирог) Видит хитрая лисица, Где вьёт гнездо перелётная СПИЦА (птица) Собирает Катя красную малинку, В самую большую плетёную КАРТИНКУ. (корзинку) Пчела с цветка нектар попьёт, И приготовит сладкий ЛЁД. (мёд) Просыпайся карапуз - Ку-ка-ре-ку кричит ПАСТУХ. (петух) Пароход плывёт по речке, И пыхтит он словно СВЕЧКА. (печка) С длинным языком, шипя По земле ползёт ШВЕЯ. (змея)  Кто щелкает орехи мелко? Ну, конечно это ГРЕЛКА. (белка) Грохоча на всякий случай, Принесла нам дождик КУЧА. (туча) Мы руками ТОПАЕМ, Мы ногами ХЛОПАЕМ. |

### Игры и упражнения на развитие зрительного внимания у детей

**Игра «Угадай, что исчезло»**  
Для игры понадобятся 3-4 разные игрушки.  
Выложите перед малышом игрушки, попросите его посмотреть внимательно и назвать, какие игрушки он видит. Затем попросите его отвернуться: «Игрушки хотят поиграть с тобой в прятки, отвернись, пожалуйста». Когда ребёнок отвернется, надо убрать одну игрушку и попросить ребёнка угадать, какая игрушка спряталась.   
Постепенно игру нужно усложнять. Когда ребёнок отворачивается, можно не только убирать, но и добавлять одну игрушку: «Ой, к нашим игрушкам приехал гость (гостья). Кто это?». Малыш должен угадать, какая новая игрушка появилась.

**Игра «Очередь»**  
Для игры понадобятся 3-4 разные игрушки, или карточки-картинки, или можно использовать любые другие предметы.   
Предложите ребенку поиграть в очередь к врачу, парикмахеру, в банк или еще куда-нибудь. Расставьте вместе с ребенком игрушки по порядку, как будто они сидят в очереди. Попросите ребёнка отвернуться и уберите какую-нибудь игрушку. Спросите ребёнка: «Кто убежал из очереди?». Ребёнок должен назвать исчезнувшую игрушку. Верните ее на место, затем снова попросите ребёнка отвернуться и поменяйте две игрушки местами. Спросите: «Кто перепутал очередь?».

**Игра «Подбери пару по цвету»**  
Для игры понадобятся 5-6 предметов (например, кубики, шарики или детали мозаики) разного цвета и 5-6 ленточек или кусочков ткани таких же цветов в пару к каждому предмету. Можно использовать самые разные пары одинакового цвета. Например, вырезанные из картона круги и ниточки, подобранные к кругам по цвету.  
Разложите выбранные предметы и попросите ребенка подобрать к каждому из них подходящую по цвету ленту (к красному - красную, к жёлтому - жёлтую и так далее).   
Потом попросите ребенка отвернуться и переложите все пары неправильно. Ребенку надо найти все ошибки и исправить их.  
В эту игру можно играть с одним ребенком, а можно с группой детей. Дети делятся на команды, и устраивается соревнование, какая команда быстрее подберет пары.

**Игра «Найди цвет»**  
Для игры понадобится коробка цветных карандашей и лист белой бумаги. Чем старше ребёнок, тем большее количество карандашей должно быть в коробке. 3-х летнему ребёнку достаточно 4 цвета (красный желтый, зеленый, синий).   
Нарисуйте на листе бумаги небольшие фигурки (кружочки, квадратики, овалы, треугольники, колечки) в ряд каждым карандашом. Сколько карандашей в коробке, столько цветных фигурок должно получиться. Фигурки могут повторяться, главное, чтобы они были простыми и разных цветов. Если вы играете с 3-х летним малышом, ему достаточно 3 фигуры – круг квадрат, треугольник.  
Покажите свой рисунок ребёнку, дайте ему коробку карандашей и попросите его нарисовать под каждой фигуркой точно такую же – такой же формы и цвета.

**Примечание:** игры с цветом не только тренируют у ребенка зрительное внимание, но ещё и учат его различать цвета. Чем старше становится ребенок, тем большее количество цветов должно использоваться в играх.

**Игра с карточками**  
Для игры понадобятся 3-7 карточек с изображением разных животных или предметов.   
Разложите перед ребёнком карточки и обсудите с ним все изображения. Пусть ребёнок назовет рисунок на каждой карточке, например: «Это ведерко», «Это слоник», «Это мячик», «Это собачка». Затем переверните карточки и спросите: «Где ведерко? Где Слоник? Где мячик? Где собачка?»   
С трёхлетним малышом начинать играть надо с 3-х карточек и постепенно их увеличивать. Если играть в эту игру регулярно, к пяти годам ребёнок легко справится с семью карточками.

**Игра «Прятки в шкафчике»**  
Для игры понадобятся пустые спичечные коробки, из которых склеивается шкафчик. Коробочки можно склеивать в разном порядке, с разным уровнем сложности. Самый простой шкафчик для трёхлетнего ребёнка: 3 склеенные коробки друг на друге. Самый сложный шкафчик для 5-ти летних детей: 3 коробки в высоту и 3 коробки в ширину.   
Возьмите какой-нибудь маленький предмет, например пуговку, и на глазах у ребёнка положите его на любую полочку. Задвиньте её и повертите шкафчик, потом спросите: «На какой полке лежит пуговка?». Ребёнок должен угадать.  
По мере освоения игры, можно класть разные предметы на разные полочки. В таком случае вопросы будут такие: «На какой полочке синяя пуговица? На какой полочке красная бусинка?»

**Примечание:** эти игры развивают не только внимание, но и память. Лучше всего в эти игры играть с одним ребёнком, но и с группой детей тоже возможно. В таком случае угадывают все дети одновременно.   
Усложнять задания для малыша можно только после того, как он научиться хорошо справляться с более простыми заданиями. Для того чтобы ребёнку было интереснее, можно иногда меняться ролями, когда ребёнок прячет предметы в шкафчик или переворачивает карточки, а взрослый угадывает.

**Игра «Сложи узор»**  
Для игры понадобятся разные небольшие фигуры. Их можно вырезать из картона, а можно использовать детали детского конструктора.   
Составьте на коврике дорожку или узор из фигур. Начинайте с 3 - 4-х элементов, а когда ребёнок освоится с такими заданиями, увеличьте количество. В пять лет ребёнка количество фигур можно постепенно увеличить до 7 - 8-ми.  
Попросите малыша посмотреть на дорожку или узор и запомнить. Потом предложите ребёнку отвернуться. Измените расположение одной фигуры и попросите ребенка восстановить первоначальное расположение фигур на дорожках (узорах). Постепенно сложность игры можно увеличивать, меняя расположение двух и более элементов.  
**Вариация игры:**  
Составьте узор из фигур. Пусть ребёнок посмотрит на него. Потом уберите узор с поля и предложите ребёнку восстановить узор самостоятельно.

**Игра с палочками «Повторяй за мной!»**  
Для игры понадобятся счётные палочки. В эту игру можно играть как с одним, так и с несколькими детьми. Каждому ребёнку выдаётся одинаковое количество счётных палочек. Трёхлетним малышам будет достаточно по 3 - 4, с возрастом и освоением игры количество счётных палочек можно увеличивать до 7 - 8-ми.   
Все садятся в круг, и вы начинаете игру в роли ведущего. Выложите из счётных палочек произвольную композицию, пусть дети смотрят и запоминают. Затем закройте композицию из счётных палочек листом бумаги, детям надо будет сложить из своих палочек такую же фигуру. Если все смогли повторить, роль ведущего переходит к следующему игроку.

**Примечание:** игры этой серии способствуют увеличению объема внимания и памяти. Они особенно эффективны при многократном повторении различных вариантов игры.

**Игра «Рассматриваем картинку»**  
Для игры понадобятся интересные детские картинки.  
Предложите малышу рассмотреть и описать картинку. Вначале ребёнку можно помогать: начать описание самостоятельно, задавать вопросы. Трёхлетнему малышу нужно показывать картинки с небольшим количеством предметов и крупными деталями. Вначале ребёнка надо научить описывать то, что он видит. Расскажите о картинке сами, потом предложите следующую картинку и начинайте задавать вопросы: «Что тут нарисовано? Какого цвета домик? Что рядом с домиком?»

**Игра «Найди на рисунке фигуры»**  
Для игры понадобятся простые рисунки, например, с домиком, ёлочкой, цветком, солнышком.  
Предложите ребёнку найти различные геометрические фигуры, которые спрятались на картинке: круги, овалы, треугольники, квадраты, прямоугольники. Убедитесь, что ребёнок знает все названные фигуры. Для этого нарисуйте их, назовите и покажите на примере, как можно найти спрятанную на рисунке фигуру.

**Игра «Сыщики»**  
Для игры понадобится большая иллюстрация с множеством деталей или персонажей из детской книги.  
Ведущий даёт задание ребёнку найти какой-нибудь предмет на картинке. Чем младше ребёнок, тем проще должна быть иллюстрация. Пятилетним детям можно давать уже не простые иллюстрации, а репродукции картин разных художников.

**Игра «Опиши меня»**  
В эту игру можно играть как с одним ребёнком, так и с группой детей.  
Если вы играете вдвоём с малышом, предложите ему вас внимательно рассмотреть. Потом попросите ребёнка отвернуться и начинайте задавать вопросы: «Какого цвета моя футболка?», «Есть ли у меня серёжки?», «Какого цвета у меня глаза?» и так далее. Потом меняйтесь ролями, пусть ребёнок задаёт вопросы о своём внешнем виде.  
Чтобы в эту игру играть с несколькими детьми, понадобится ширма или штора. Выбирается один ребёнок, вы просите остальных детей хорошо его рассмотреть. Потом малыш прячется за ширмой. Вам лучше стоять так, чтобы были видны все участники игры. Когда ребёнок встаёт за ширму, начинайте задавать вопросы: «Сколько пуговиц на Митиной рубашке?», «Какого цвета у него ботинки?» и так далее. Остальные дети отвечают на вопросы. После 5 - 6-ти вопросов ребёнок возвращается к группе и выбирается следующий малыш, которого будут описывать дети.

**Игра «Опиши его по памяти»**  
Предложите малышу описать какого-нибудь знакомого по памяти. Спросите, какого цвета у него волосы, какой они длины; какого цвета глаза; какого он роста; во что обычно одевается; во что был одет, когда вы его видели в последний раз; часто ли он улыбается. Описывать можно соседей, друзей, родителей друзей, продавщицу магазина, в который вы часто заходите, воспитательницу детского сада.

**Примечание:** внимание к людям - отдельный, очень важный навык, который надо развивать у ребёнка. Многие дети мало интересуются другими людьми, не задумываются об их чувствах и потребностях. Игры из серии «Опиши его» способны пробудить у ребёнка более глубокий интерес к людям. Также эти игры способствуют развитию внимания, памяти и речи.

**Игра «Рисуем по образцу»**  
Для игры понадобятся карточки с изображением простых фигур. Такие карточки можно изготовить самостоятельно, нарезав на квадраты белый картон и нарисовав на них фигуры.  
Дайте ребёнку лист бумаги и карандаши, положите перед ним одну карточку и попросите его внимательно на неё посмотреть. Через 10 секунд карточку переверните изображением вниз и попросите ребёнка нарисовать такую же фигуру, как на карточке.  
Для трёхлетних малышей вначале на карточках должны быть простые фигуры одного цвета (круг, треугольник, квадрат, овал, прямоугольник). Постепенно можно усложнять игру, и давать ребёнку карточки с фигурами, закрашенными в два цвета, потом в три и четыре. Пятилетним детям можно давать карточки с двумя - тремя фигурами, окрашенными в разные цвета.

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Весёлые картинки»** Для игры понадобятся простые картинки с изображением отдельных предметов, например, ведёрка, машинки, мячика, зайчика.  Возьмите 4 - 5 картинок, выберите из них 2 – 3 и положите перед малышом. Остальные картинки не показывайте. Предложите ребёнку внимательно посмотреть на картинки и обсудите, что на них нарисовано. Затем возьмите картинки, которые вы рассматривали и смешайте с остальными картинками. Дайте ребёнку все картинки (4 - 5) и предложите выбрать из них те, которые он уже видел. Постепенно количество картинок в одном сеансе игры можно увеличивать, но не раньше, чем ребёнок будет хорошо справляться с заданиями с меньшим количеством картинок. Эту игру можно разнообразить. Например, выложить картинки в ряд, дать ребёнку их рассмотреть, затем смешать картинки и попросить ребёнка положить картинки в правильном порядке. |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Игра «Алфавит»** В эту игру надо играть на прогулке. Перед выходом на прогулку покажите малышу одну букву. Для начала выберите букву, которую легко отличить, например, «О» или «Т». Лучше, чтобы буква была нарисована или напечатана на крупной карточке или на большом листе бумаги. Договоритесь, что на улице вы будете искать эту букву.  Выйдя на прогулку, обращайте внимание на все вывески и рекламу, рассматривайте их вместе с малышом и ищите нужную букву. На следующей прогулке ищите другую букву. Эта игра не только улучшит зрительное внимание ребёнка, но и поможет выучить ему алфавит. |

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ**

**«Пары картинок».**

7-8 пар картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложить их попарно перед ребенком.

Например: дерево - лес; дом - окно и т.д. (возможны любые взаимосвязи предметов).

Рассмотреть все рисунки и постараться запомнить как можно больше картинок из правого ряда. Через 1-2 минуты убрать картинки из правого ряда, оставить нетронутым левый ряд. Попросить ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны.

**«Пары слов».**

Предложить запомнить несколько слов (начать можно с 5-6), предъявляя каждое из них в паре с другими словами. Кошка-молоко, мальчик-машина, стол-пирог и т.д. и просите ребенка запомнить второе слово из каждой пары. Затем называйте первое слово пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно усложнить, увеличивая количество пар.

**«Запишем сказку».**

После чтения сказки (любого др. текста), вспоминаете, о чем говорится в начале сказки. В квадрате-рамочке вы схематично рисуете девочку около домика и говорите ребенку, что так можно записать начало сказки. Затем рисуете еще одну квадратную рамку, рядом с первой (можно соединить) и говорите, что в этом квадратике надо записать то, что было дальше. Аналогично следует изобразить остальные эпизоды сказки или рассказа.

**«Запомни свое место».**

Дети располагаются определенным образом по периметру зала (например, в одном углу, у окна, у мяча на полу и т.д.) и запоминают свое место. Включается музыкальный фрагмент, дети свободно бегают по залу. Во время паузы они должны как можно быстрее:

а) вернуться на свое место;

б) занять место на одну позицию вперед при движении по часовой стрелке.

При большом количестве детей или если дети испытывают трудности в запоминании места и последовательности передвижения, можно объединить их в пары (дополнительно проставляется акцент на взаимопомощь и согласованность действий).

**«Запомни фигуры».**

Приготовьте набор карточек с различными изображениями.

Объясните ребенку, что для того, чтобы запомнить материал можно использовать такой прием, как классификация, т.е. объединение в группы похожих чем-то предметов. Например, чтобы запомнить ряд геометрических фигур, их надо разделить на группы. На бланке могут быть изображены треугольники, круги, квадраты, перечеркнутые по-разному. Таким образом, эти фигуры можно разделить на группы в зависимости от их формы и/или типа перечеркивания. Теперь их легко вспомнить и воспроизвести.

**«Найди пару».**

Материалом для игры могут быть два одинаковых набора с изображением фигур, предметов, животных, цифр, букв, слов, цветных карточек. Играют два или более участников. Парные картинки выкладываются изображением вниз в несколько рядов. Сначала первый игрок переворачивает любые две карточки, показывая всем участникам изображенные на них картинки. Все пытаются запомнить само изображение и местоположение карточек. Затем карточки возвращаются на свое место изображением вниз.

Следующий игрок проделывает то же самое, но с другими двумя карточками. Все последующие ходы участники делают с таким расчетом, чтобы за один ход открыть две одинаковые картинки. Открыв две одинаковые карточки, игрок забирает их себе и ему присуждается один фант (очко). При этом свободные места остаются пустыми (ряды не сдвигаются). Выигрывает тот, кто наберет больше фантов.

**«Прогулка по зоопарку».**Ребенку дают 10 картинок с изображениями разных животных и предлагают внимательно рассмотреть их. Время 3-5 минут. Потом картинки следует убрать. Ребенку предлагается закрыть глаза и представить, что мы гуляем по зоопарку.   
Инструкция: «Я буду называть тебе зверей, ты должен вспомнить тех, кого я не назвала». Итак, лиса, волк, ежик, жираф, слон…   
Задание 1. Перечисли животных, которые были на картинках.   
Задание 2. Ребенку опять дают 10 картинок, что и в начале и просят назвать и показать тех животных, которые были в начале.   
Задание 3. Найди на картинках животных, которых назвал ты.   
Задание 4. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить животных в том порядке, в каком они назывались.   
Задание 5. Перечисли всех животных, которых ты знаешь.

**«Лесная прогулка»**Инструкция: «Представь, что мы уже в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я не называла». Итак, сорока, кукушка, дрозд, малиновка, дятел.   
Задание 1. Назови всех птиц, каких ты знаешь. Если ребенок затрудняется, то ему предложить воспользоваться картинками.   
Задание 2. Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

**«Мемори».**Правила игры: карточки раскладываются на столе изображением вниз. Игроки по очереди переворачивают их по 2 штуки за один ход. Если изображения на карточках совпадают, то игрок забирает их себе, если же изображения разные, то игрок переворачивает их обратно картинками вниз.   
Цель каждого игрока запомнить где лежит карточка с тем или иным изображением, для того, чтобы набрать как можно больше карточек. Выигрывает тот игрок, у которого в конце игры оказалось больше всех карточек.

**«Разрезная картинка».**Материал: цветная открытка (картинка) с изображением предмета разрезается на несколько частей.   
Инструкция: «Видишь, картинка сломалась. Почини ее». Если ребенок не справляется с заданием, то ему предлагается упрощенный вариант. Далее следует опять предложить ему собрать первую картинку – пусть пробует различные варианты, не следует торопить его.   
Задание 1. Картинка убирается, и ребенка просят по памяти нарисовать ее.   
Если при выполнении задания обнаруживается хоть одно несоответствие оригиналу, то эту ошибку надо обязательно обсудить с ребенком. Для этого можно использовать следующие вопросы:   
Что изображено на картинке?   
Какой формы твой рисунок?   
Какого цвета твой рисунок?   
При этом необходимо обсудить наличие или отсутствие деталей, штрихов и т.д. в рисунке ребенка.

**«Игры со стихами».**Инструкция: «Сейчас я прочитаю тебе стихотворение про бобра. Я прочитаю его только один раз. Слушай внимательно!» **БОБЕР**Посмотри-ка на бобра:   
Без пилы, без топора   
Валит он в лесу осину –   
Строит в заводи плотину!   
Зубы крепки у бобра   
Поострее топора.   
Н. Костарев   
Задание. Скажи, что делает бобер? Зачем он это делает? Что помогает бобру строить плотину? После вопросов-ответов можно начать учить. стихотворение. Это окажется довольно простым делом, так как ребенок уже почувствовал информацию. Нужно повторять стихотворение, пока ребенок не выучит его наизусть.

**СЛУХОРЕЧЕВАЯ ПАМЯТЬ**

( 5 лет)

**«Магазин».**

Вы можете послать ребенка в «магазин» и попросить запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с 1 -2 предметов, постепенно увеличивая их количество до 5-7. В этой игре полезно менять роли: и взрослый, и ребенок по очереди могут быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Магазины могут быть разными: «Булочная», «Молоко», «Игрушки» и любые другие.

**«Пары слов».**

Предложите ребенку запомнить несколько слов, предъявляя каждое из них в паре с другими словом. Например, вы называете пары «кошка-молоко», «мальчик-машина», «стол-пирог» и просите запомнить вторые слова из каждой пары. Затем называете первое слово пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными смысловыми связями.

**«Восстанови пропущенное слово».**

Ребенку зачитываются 5-7 слов, не связанных между собой по смыслу: корова, стол, стена, письмо, цветок, сумка, голова. Затем ряд читается заново с пропуском одного из слов. Ребенок должен назвать пропущенное слово. Вариант задания: при повторном прочтении можно заменить одно слово другим (из одного семантического поля, например корова-теленок; близким по звучанию, например стол-стон); ребенок должен найти ошибку.

**«Рыба, птица, зверь».**

Лучше, если в этой игре участвуют несколько человек. Ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица......» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать в данном случае птицу. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру, если ответ неверный - ребенок выбывает из игры. Названия не должны повторяться. Эту игру можно проводить в разных вариантах, когда дети называют, например, цветок, дерево и фрукт, мебель, имя.

**«Повтори и продолжи».**

Ребенок называет какое-нибудь слово. Следующий участник игры повторяет это слово и добавляет новое. Таким образом, каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце новое слово. Варианты игры: составление рядов из слов одной обобщающей группы (например: ягоды, фрукты, мебель, посуда и т.д.); из определений к существительному (например: "Арбуз какой?" Ответы: "Зеленый, полосатый, сладкий, круглый, большой, сочный, тяжелый, спелый, вкусный (и т.д.)"). Более сложным является задание на составление связного рассказа, когда каждый из участников, повторяя предыдущие предложения, добавляет свое.

**«Запомни нужные слова».**

Из предложенных фраз (рассказов) ребенок запоминает только те слова, которые обозначают: погодные условия, транспорт, растения и т.п.

**«Зашифруйте предложение».**

Для запоминания даются короткие завершенные высказывания, например: "Волк выбежал из леса", "Дети играли во дворе" и т.д.

Попросите ребенка "зашифровать" предложение с помощью условных изображений так, чтобы запомнить его (например: волк + елка + стрелка и т.п.). В течение одного занятия рекомендуется давать для запоминания не более 2-3 фраз.

**«Пиктограмма».**

Ребенку читается текст. Для того чтобы его запомнить, он должен каждый смысловой фрагмент как-то изобразить (зарисовать). Затем ребенка просят по его зарисовкам воспроизвести рассказ.

**«Придумай, как запомнить слова».**

Объясните ребенку, что, для того чтобы хорошо запомнить материал, можно использовать такой прием, как классификация, т.е. объединение в группы похожих чем-то предметов.

Теперь предложите ему запомнить набор слов, используя этот принцип:

роза, вишня, тюльпан, огурец, ель, слива, дуб, гвоздика, томат, сосна, яблоко;

машина, картошка, самолет, огурец, троллейбус, помидор, солнце, лук, лампа, поезд, фонарь, свеча.

**«Стенограф».**

Для этого задания потребуются соответствующие картинки, лист бумаги и карандаш. Ребенку читается небольшой рассказ в течение 1-2 мин. В это время он должен обозначить:

а) события (действия) - карточками с картинками, подбирая и выкладывая их, следуя за ходом рассказа;

б) каждое предложение - чертой и затем указывать количество предложений в рассказе;

в) каждое слово - одним штрихом и затем указывать количество предложений в рассказе.

**«Цепочка ассоциаций».**

Необходимо запомнить 30-40 не связанных между собой слов, например: дом, кот, лес, апельсин, шкаф, змея, книга, пожар, крокодил и т.д. Для этого необходимо применить метод искусственных ассоциаций, который издавна использовался носителями феноменальной памяти. "Представьте себе дом, по которому ходит пушистый кот, который выпрыгивает в окно и оказывается в лесу, где на деревьях растут апельсины. Вы срываете апельсин, чистите его, и вдруг в нем оказывается шкаф, в углу которого притаилась змея, и т.п. Скрепив так между собой все слова, вы неожиданно убедитесь, что припоминаете их в, нужном порядке от начало до конца". Такая тренировка, как легко понять, может быть перенесена затем на запоминание любого учебного материала.

**«Запоминаем вместе».**

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово, и добавляет к нему какое-либо свое. Третий повторяет первые два слова и добавляет третье и т.д.

**ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

( с 5 лет)

**«Шапка-невидимка**».

В течение 3 сек. надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, которая на это время поднимается, а затем перечислить их.

**«Запомни и найди».**

Приготовьте таблицы с изображением предметов, геометрических фигур.

Покажите ребенку на 4-5 сек. карточку с изображением предметов и предложите запомнить их, чтобы затем отыскать среди других в нижней части таблицы. То же - с геометрическими фигурами. ( рис. 1)

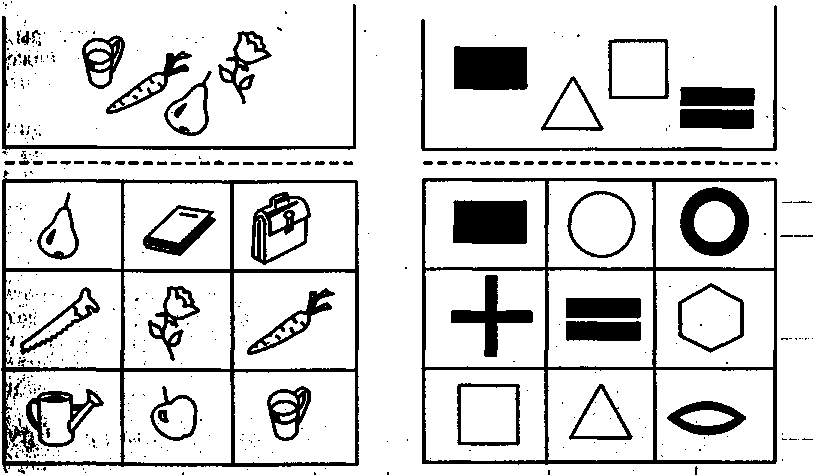


Рис.1

Между запоминанием и отыскиванием изображений следует делать, паузы разной длительности (от 5 сек. до 5 мин.), причем паузы могут быть как «пустыми», так и заполненными какой-либо деятельностью (например, рисованием, рассказывание стихотворения, повторением алфавита или таблицы умножения, выполнением физических упражнений и т.д.).

**«Запомни точно**».

А. Приготовьте лист бумаги с 15-20 геометрическими фигурами, различными по размеру и форме (большие и маленькие круги, квадраты, треугольники, звезды снежинки и т.п.). Попросите ребенка запомнить только большие (маленькие) фигурки, только округлые фигурки и т.п. Затем найти их на другом бланке. Б. Приготовьте бланк с правильными и перевернутыми (сверху вниз, справа налево) фигурками, цифрами или буквами (более сложными будет смешанный вариант). Попросите ребенка запомнить только правильные (только перевернутые) фигурки (цифры, буквы), а затем найти и/или нарисовать их.

Время запоминания 15-20 сек. Количество запоминаемых элементов от 5 до 10.

**«Запомни и нарисуй»**.

Для этого задания необходимо заранее подготовить образцы для запоминания на отдельных листах бумаги (рис.2) , а также лист бумаги и карандаш. Попросите ребенка внимательно посмотреть на образец и запомнить его. Затем предложите ему нарисовать по памяти эти фигурки в том же порядке. Предполагаемое время показа для первой последовательности - 2 сек., для второй 3-4 сек., для пятой 6-7 сек.

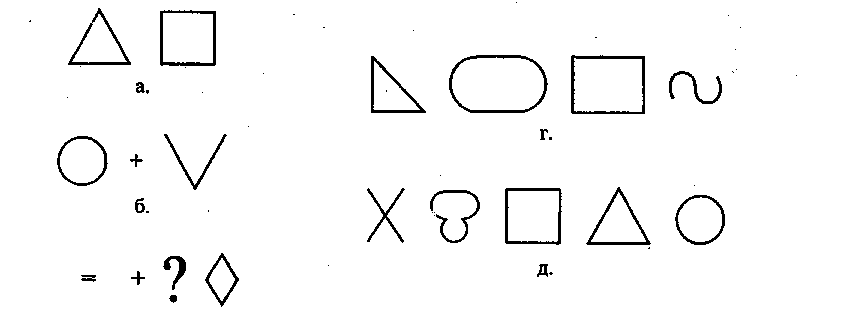


Рис. 2.

**«Восстанови порядок».**

Приготовьте 5-10 игрушек (предметов), разложите в случайном порядке. Предложите ребенку запомнить их расположение (15-20 сек.). Затем он отворачивается, а психолог меняет несколько игрушек (предметов) местами. Ребенок должен восстановить все в первоначальном виде. В другом варианте эти эталоны выстраиваются в ряд; психолог меняет местами их порядок в ряд.

Это задание может выполняться, как и предыдущее, на любом материале (предмет, цветы, животные, буквы и т.д.)

**«Запомни порядок».**

Дети встают полукругом; задача ведущего-ребенка - запомнить порядок расположения детей. Первый вариант - он отворачивается и называет детей по порядку; второй вариант - психолог изменяет порядок, переставляя не более 3-5 детей, а ребенок его восстанавливает.

**«Запомни позу».**

Дети замирают в разных позах; ведущий внимательно их осматривает и запоминает позы детей и их одежду. Затем он выходит из комнаты, а психолог производит не более 3-5 изменений в позах и одежде детей. Задача ведущего - вернуть все в исходное положение.

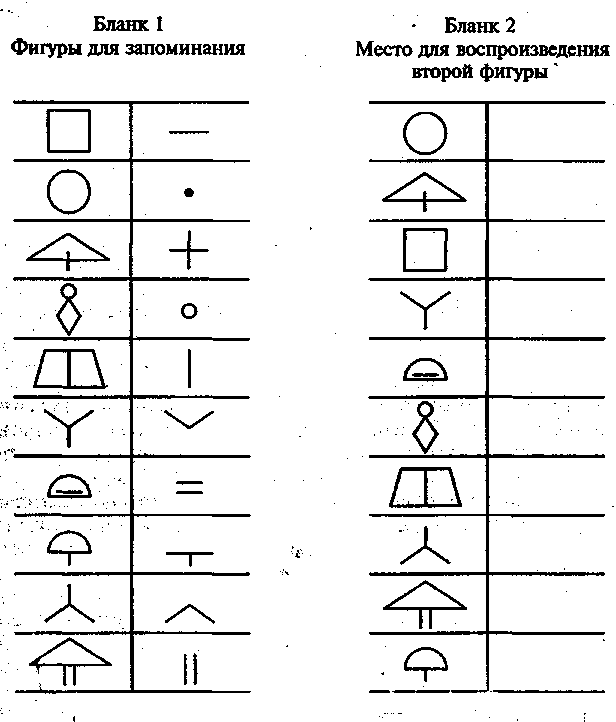
**«Вспомни пару».** Приготовьте бланки с фигурами для запоминания и воспроизведения (рис.3)

Объясните ребенку, как ему предстоит вспомнить фигуры. Он смотрит на 1-й бланк и старается запомнить предложенные пары изображений (фигуры и знак). Затем бланк убирается и ему предлагается 2-й бланк - для воспроизведения, на котором он должен нарисовать в пустых клетках напротив каждой фигуры соответствующую ей пару.

**«Раскрась одним цветом одинаковые фигуры».**

Ребенку предлагается бланк с 7-20 геометрическими фигурами (треугольник, круг, квадрат и т.д.). Психолог предлагает ему показать круг, квадрат и т. д., а затем запомнить, что круги нужно раскрасить желтым цветом, квадраты - красным, треугольники - зеленым и т.д.

Задание можно усложнить за счет увеличения количества и разнообразия фигур и цветов, добавления признака величины (большие и маленькие круги и т.д.), вводя в материал буквы и цифры.

Рис. 3

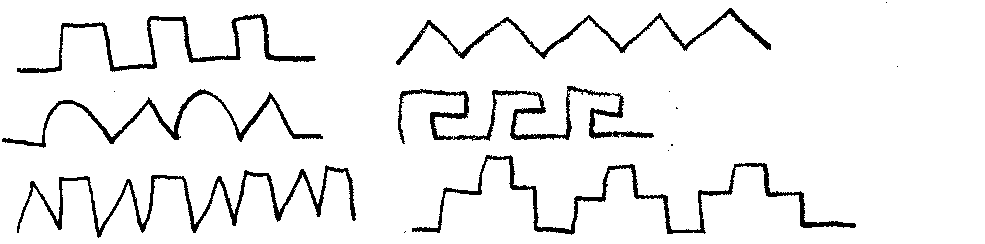
**«Запомни картинки».**

Посмотреть 5 (6,7,8,9,10) картинок в течение 1-2 минут. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

**«Какой игрушки не хватает?».**

Поставить 4-5 (6,7,8,9,10) игрушек, попросить ребенка отвернуться и убрать 1 (2,3 и т.д.) игрушку. «Какой игрушки не хватает?»

**«Рисуем узоры по памяти».**

****

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ**

**«Описываем различные свойства предметов».**

Описать любой предмет или игрушку.

Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.

Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.

Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки.

"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

**«Продолжаем знакомство со свойствами предметов».**

Прячем игрушку. Описываем ее ребенку (внешний вид, свойства спрятанного предмета). Ребенок должен назвать, что это за предмет (игрушка).

**«Кто летает?»**

Цель: выделить существенные признаки предметов. Задание: если ведущий называет кого-либо или что-либо умеющее летать - дети разводят руки в сторону, если нет - не поднимают руки.

**«Съедобное – несъедобное».** (с мячом).

"Я буду называть предметы, например: "яблоко, апельсин, сыр, мяч, окно, кукла, мел, лук, книга и т.д. Если названный предмет съедобный, то вы должны поймать брошенный мяч, если несъедобный - мяч не ловим.

**Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.**

«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет».

«Спереди - пятачок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка».

«Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку».

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

**Знакомство со способами применения или использования предметов.**

*Цель:* перечислить как можно больше способов применения предмета.

Пример: "Газета используется для чтения. Ты можешь придумать другие способы ее использования?" (варианты задания: книга, тетрадь, консервы, банка, ведро, лопата, табуретка).

**«Ищем одинаковые свойства предметов».**

*Задания:*

1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые..

2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.

**«Ищем различные свойства предметов».**

Необходимо найти предмет, фигуру, отличающуюся от других. Определить, чем отличается предмет или фигура.

**«Сравнение предметов».**

***1). Сравнивать предметы между собой***, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-хцветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-хвидов и 4-х цветов).

* подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;
* фигуры, отличающиеся двумя признаками;
* тремя признаками (подбери самые непохожие).

***2). "Сравнение слов".***

Для сравнения даем пары слов:

* муха и бабочка;
* дом и избушка;
* стол и стулья;
* книга и тетрадь;
* вода и молоко;
* топор и молоток;
* пианино и скрипка.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем

они похожи? А чем отличаются друг от друга?

***3). Сравнение предметов.***

Игра "На кого похож?" (вербально) На какого животного похож кролик? (зайца). В чем их сходство и различие? Какое дерево похоже на ель? (сосна). В чем их сходство и различие?

По каким признакам можно отличить оленя от других животных? и т.д.

**«Классификация»**

1). Разложить предметные картинки по группам.

2). Разложить предметные картинки с изображениями животных на группы: те, кто живет в воде; кто живет в лесу,

те, кто живет в жарких странах.

3). Из набора карточек выбрать то,

а) что можно есть (съедобное);

б) что сделано человеком;

в) те, на которых изображено 6 (9,7,5) предметов и т.д.

4). Сложить в одну коробку все шишки, а в другую - все ракушки.

5). Положи в одну коробку маленькие ракушки (пуговицы), а в другую - большие.

6). Сложить в одну кучку длинные палочки, а в другую - короткие.

7). Из всех пуговиц выбрать только круглые.

8). Рассортировать пуговицы по цвету. В одну кучу - красные, в другую - зеленые и т.д. (аналогично ленты).

**Классификация по знаемым признакам:** те, что не видны непосредственно, но появляются при взаимодействии предметов друг с другом.

а) выбрать предметы, которые тонут;

б) выбрать предметы, которые не тонут;

в) выбрать предметы, которые могут разбиться и.т.д.

**Игра**.

Приготовить 15 различных предметов.

Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш.

*Отобрать*:

* металлические предметы,
* съедобные,
* тяжелые,
* мягкие,
* белые,
* круглые,
* длинные,
* деревянные,
* маленькие,
* прямоугольные,
* которые можно повесить за нитку.

**Дома работа по классификации**:

* разобрать покупки (рассортировать);
* что нужно положить в холодильник?
* что нужно положить в морозилку?
* что положить на полочку в ванной?
* куда положить стиральный порошок?
* куда крупу?
* стирка: рассортировать белье на белое и цветное;

**«Слово на ладошке»**

«Я найду слова везде, и на небе, и в воде, на полу, на потолке, на носу и на руке. Вы не слышали такого? Не беда! Играем в слова!» Давайте поищем слова в.....воде (рыбы, водоросли, ракушки, камешки..).

**«Классификация геометрических фигур» (**цвет, форма, величина).

**«Найди предметы такого же цвета».**

У каждого ребенка по листу цветной бумаги. Подобрать колечки от пирамидки соответствующего цвета.

**«Большой - маленький».**

Маленькая и большая кукла. Одежда обоих кукол лежит рядом. Дети сортируют одежду и кладут около соответствующей куклы.

**«Форма».**

Раздаются картинки с изображениями прямоугольника, треугольника, круга, квадрата. Дети ищут предметы определенной формы.

**«Обобщение-исключение».**

1). Поиск лишней картинки

2). Последовательность работы:

* «3 лишний» (с картинками);
* «4 лишний» (с картинками);
* «3 лишний» (на словесном материале);
* «4 лишний» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

***НАБОРЫ СЛОВ:***

1. Стол, стул, кровать, чайник.

2. Лошадь, собака, кошка, щука.

3. Елка, береза, 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, василек.

9. Кукла, машина, скакалка, книга.

10.Поезд, самолет, самокат, пароход.

11 .Воробей, орел, оса, ласточка.

12.Лыжи, коньки, лодка, санки.

13.Стул, молоток, рубанок, пила.

14.Снег, мороз, жара, лед.

15.Вишня, виноград, картофель, слива.

16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.

17.Река, лес, асфальт, поле.

18.Пожарник, космонавт, балерина, милиционер.

19.Парта, доска, учебник, ежик.

20.Змея, улитка, бабочка, черепаха.

21.Краски, кисти, чайник, полотно.

22.Шляпа, крыша, дверь, окно.

23.Молоко, чай, лимонад, хлеб.

24.Нога, рука, голова, ботинок.

25.Храбрый, злой, смелый, отважный.

26.Яблоко, слива, огурец, груша.

27.Молоко, творог, сметана, хлеб.

28. Час, минута, лето, секунда.

29.Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.

30.Платье, свитер, шапка, рубашка.

31 .Мыло, метла, зубная паста, шампунь.

32.Сосна, береза, дуб, земляника.

33.Книга, телевизор, радио, магнитофон.

**«Нужно - не нужно»**

«Я хочу посадить огород. Капуста нужна? Нужна! Груша нужна?» - «Нет». Засадив огород, садят сад.

**«Овощи - фрукты**»

Раздаются картинки с овощами и фруктами. По команде нужно быстро соединиться в соответствии с понятием.

**«Назови одним словом».**

Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;

2. лошадь, корова, овца, свинья;

3. курица, гусь, утка, индейка;

4. волк, лиса, медведь, заяц;

5. капуста, картофель, лук, свекла;

6. пальто, шарф, куртка, костюм;

7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;

8. шапка, кепка, тюбетейка, берет;

9. липа, береза, ель, сосна;

10.зеленый, синий, красный, желтый;

11.шар, куб, ромб, квадрат;

12.телевизор, утюг, пылесос, холодильник;

13.автомобиль, трактор, трамвай, автобус;

**«Живое - неживое»**

Игра с мячом: если ведущий называет «живое»- все хлопают, «неживое» - не хлопают. (Аналогично: овощи-фрукты, дикие -домашние животные и т.д.).

**«Отвечай одним словом».**

Яблоня, дуб, каштан это (деревья) Окунь, щука, карась это (рыбы и т.д.)

**«Назови три предмета».**

1) Я назову одно слово, например «мебель», а тот, кому я брошу мяч, назовет три предмета, которые можно объединить с этим словом (стол, стул, диван...).

2) Наоборот: Я скажу три слова, а вы скажете, как эти слова можно объединить одним словом. Например, «смородина, клубника, крыжовник- «ягоды»

**«Поезд»**

Материал: 10 карточек одинакового размера. Каждая картинка - «вагончик». Все «вагончики» должны быть разными. Берем пять картинок и говорим: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свои и так будем класть по очереди. Получаются вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться ходу. Наши > вагончики тоже должны быть скреплены. Кладем **ЛОЖКУ,** за ней можно положить любую картинку, например: картинку на которой ТАРЕЛКА. Мы скрепим ложку и тарелку потому, что это **ПОСУДА.** После этого кладем картинку, на которой **ВАЗА ДЛЯ ЦВЕТОВ.** Мы скрепили тарелку и вазу, потому что они сделаны из одинакового материала, **ФАРФОРА.** А теперь будем по очереди класть свои картинки и объяснять, как их скрепить.

**«Назови слова»** (развитие гибкости мышления).

1. Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина...).

2. Зверей.

3. Домашних животных.

4. Наземный транспорт.

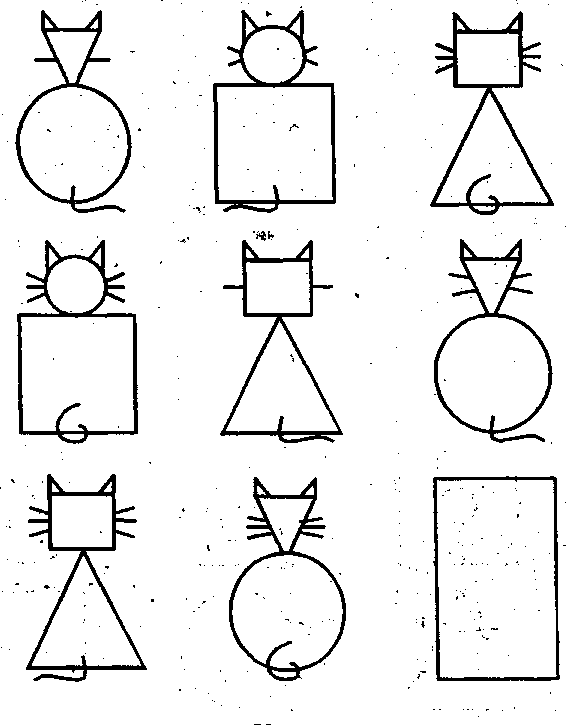
5. Воздушный транспорт.

6. Водный транспорт.

7. Фрукты.

8. Назовите слова, относящиеся к спорту (футбол, хоккей...)

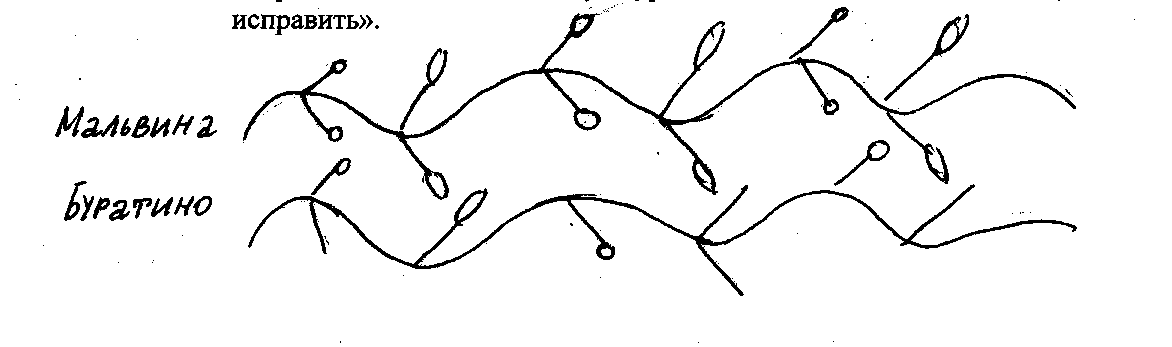
**Анализ-синтез**

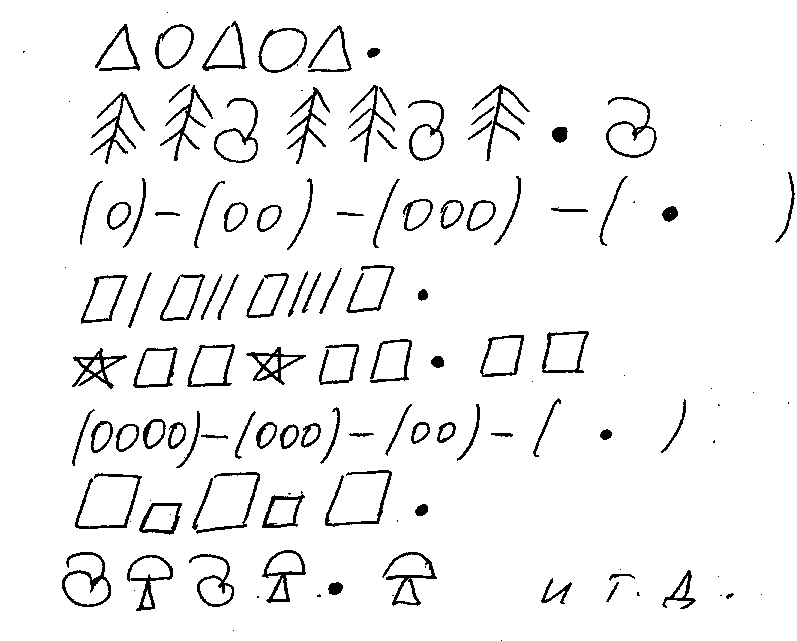
***«Логические таблицы». «Логический квадрат».*** ******

***«Продолжи узор».***

***«Где ошибка Буратино».***

«Мальвина хотела научить Буратино рисовать красивые узоры. Она нарисовала узоры и сказала ему: «Нарисуй точно такой же». А Буратино все время отвлекался, и у него получалось то правильно, то неправильно. Найди, где у Буратино ошибки, и помоги ему их исправить.

**

***«Нарисуй вместо точек недостающую фигуру»* .**

***Работа по образцу: рисование, лепка, аппликация, конструирование.***Учить анализировать образец, соотносить его элементы с тем, что уже сделано ребенком, находить и исправлять ошибки..

***«Ну - ка, отгадай».***

Материал: карточки с изображением различных предметов.

1). Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии.

Вопросы:

Из этого предмета можно пить? Нет.

У него есть ручки - ножки? Нет.

На нем можно плавать по морю? Нет.

На нем можно ездить? Да.

Он ездит по рельсам? Да.

Это паровоз? Да.

Количество вопросов 8-10. Если не угадали - менять.

2). То же, только две подгруппы детей, одни загадывают - другие отгадывают. Отвечать только «Да» или «Нет».

3). Описать предмет на картинке, не показывая его. Дети должны отгадать. Например: «Он висит на улице. У него три глаза разного цвета. Ему подчиняются и люди и машины».

4). Тоже, как и в третьем варианте, только у детей на руках 2-4 карточки. Нужно найти нужную картинку по описанию.»Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая клюв острый».

***«Найди предметы».***

Ведущий называет 1-2 общих признака, 2-3 предметов и просит показать их.

«Растет на дереве, можно есть» - «яблоки и вишни».

***«Найди общие признаки у предметов».***

«Рыбка и лодочка - плавают».

***«Узнай по описанию, что это?»***

«Колеса, кабина, кузов, руль. Это что?» (машина)

***«Загадки».***

«Солнце печет, липа цветет, рожь созревает. Когда это бывает?» (перечисление признаков - отгадка). Описание - «анализ», отгадка - «синтез».

***«Описание предмета****».*

Описать дерево, его размер, цвет, форму листьев, наличие семян, плодов.

Отгадать, что это за дерево.

**Затрудненные ситуации.** (Принятие решения и планирование).

1. Миша пролил варенье на пол. Что ему теперь делать? Как поступить лучше всего?

2. В очереди Саша втиснулся перед Таней. Как ей быть?

3. Таня пошла гулять и заблудилась. Что ей делать? Перечислить все варианты. А как поступить лучше всего? Что нужно знать, чтобы никогда больше не заблудиться?

**Подбор слов по аналогии**

1)корова-теленок

курица-(*цыпленок)*

кошка-(*котенок)*

2) ночь – луна

день-(*солнце)*

3)снег- лыжи

лед*-(коньки)*

4) начало – конец

день –(*ночь)*

5)морковь-огород

яблоко-(*сад)*

6) футбол - мяч

хоккей – (*шайба)*

7)заяц-кролик

рысь-(*кошка)*

8) пароход –море

самолет – (*небо)*

9)зима- холодно

лето-(*тепло, жарко)*

10) лошадь – скачет

заяц- прыгает

**Выведение:** угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.

1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой?

2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке?

3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?

**Сериация.**

1). Вова выше Пети. Вася выше Вовы. Кто выше всех.(Вася).

2). Волосы у Вовы светлее, чем у Пети. А у Коли светлее, чем у Вовы. У кого

самые светлые волосы? (Коля)

3). Маша выше, чем Нина. Нина выше, чем Лиза. Кто выше всех? (Маша).

4). Галя веселее Оли, а Оля веселее Лизы. Кто самый веселый? (Галя)

Если этот тип задач вызывает затруднение, то в начале даем более простые задачи:

1). Миша сильнее, чем Коля. Кто слабее?

2). Марина веселее, чем Катя. Кто печальнее?

3). Костя выше Пети. Кто ниже?

4). Петя темнее, чем Нина. Кто светлее?

5). Катя внимательнее,, чем Света. Света внимательнее, чем Зина. Кто внимательнее всех? (Катя).

6). Полкан лает чаще Жучки. Жучка лает чаще Барбоса. Кто лает меньше (реже) всех? (Барбос)

7). Мурка мяукает тише Барсика. Барсик мяукает тише Пушка. Кто мяукает громче всех? (Пушок).

**Критичность познавательной деятельности.**

***«Бывает - не бывает****»*

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок

должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.

2. Поезд летит по небу.

3. Кошка хочет есть.

4. Человек вьет гнездо.

5. Почтальон принес письмо.

6. Зайчик пошел в школу.

7. Яблоко соленое.

8. Бегемот залез на дерево.

9. Шапочка резиновая.

10.Дом пошел гулять.

11.Туфли стеклянные

|12.На березе выросли шишки.

13.Волк бродит по лесу.

14.Волк сидит на дереве.

15.В кастрюле варится чашка.

**Понятийное мышление.**

«Закончи предложение»

1. Лимоны кислые, а сахар...

2. Собака лает, а кошка...

3. Ночью темно, а днем....

4. Трава зеленая, а небо...

5. Зимой холодно, а летом....

6. Ты ешь ртом, а слушаешь...

7. Утром мы завтракаем, а днем...

8. Птица летает, а змея...

9. Лодка плывет, а машина...

10.Ты смотришь глазами, а дышишь...

11 .У человека две ноги, а у собаки...

12.Птицы живут в гнездах, а люди...

13.Зимой идет снег, а осенью...

14.Из шерсти вяжут, а из ткани...

15.Балерина танцует, а пианист...

16.Дрова пилят, а гвозди...

17.Певец поет, а строитель...

18.Композитор сочиняет музыку, а музыкант....

**Последовательность событий.**

***1). «Кто кем (чем) будет?»***

Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.

***2). «Кем (чем) был?»***

кем (чем) был раньше:

* цыпленок - яйцом;
* лошадь - жеребенком;
* корова- теленком;
* дуб -желудем;
* рыба -икринкой;
* яблоня - семечком;
* лягушка -головастиком;
* бабочка - гусеницей;
* хлеб -мукой;
* птица -птенцом;
* овца -ягненком;
* шкаф -доской;
* велосипед -железом;
* рубашка -тканью;
* ботинки -кожей;
* дом -кирпичом;
* сильный -слабый;
* мастер -ученик;
* листок -почкой;
* собака -щенком;
* шуба -мехом;
* козел -козленком.

**Мышление и фантазия.**

1). Материал: две карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит название 2-х задуманных предметов.

2). Две картинки, на которых изображены предметы. Придумать слово, находящееся между 2-х задуманных предметов и служащих как бы переходным мостиком между ними.

«гусь» - «дерево»

- «взлететь». Гусь взлетел на дерево.

- «вырезать» . Из дерева вырезали гуся.

- «спрятался». Гусь спрятался за дерево.

- «представь». Представь, что все игрушки заговорили. Что бы они сказали?

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ**

**НЕОБЫЧНЫЕ КЛЯКСЫ**

Цель: развитие воображения, образного мышления, мел­кой моторики.

Оборудование: лист плотной бумаги, чернила, перо или кисть (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый говорит детям: «Ребята, знаете ли вы, что раньше, когда ваши бабушки и дедушки были маленькими девочками и мальчиками, шариковых ручек не было, и люди писали перьями или перьевыми ручками? Ими писать было очень трудно. Поэтому в тетрадях школьников часто по­являлись кляксы. Учителя вырывали страницы с клякса­ми и предлагали ученикам переписать все заново. Конечно же и ребята и их преподаватели огорчались. Но иногда кляк­сы получались необычными. Ученики, с интересом рассматривая эти кляксы, находили в их причудливых силуэтах изображения зверей, птиц, насекомых, необычные фигурки людей, сказочных персонажей. Сейчас и мы займемся изго­товлением необычных клякс».

Взрослый показывает, как можно поставить кляксы, чтобы не испачкаться при этом, демонстрирует способ полу­чения симметричных клякс (нужно капнуть на середину листа немного чернил, сложить бумагу пополам и затем раз­вернуть).

После завершения подготовительной работы, взрослый говорит: «Давайте рассмотрим все кляксы и скажем, на что они похожи. Постарайтесь увидеть в каждой из клякс, как можно больше изображений предметов».

Выигрывает ребенок, который дал большее количество оригинальных ответов.

Примечание. Можно предложить детям дорисовать кляксы до какого-либо изображения.

**УДИВИТЕЛЬНАЯ ЛАДОНЬ**

Цель: развитие воображения, образного мышления, изоб­разительных навыков, художественного вкуса.

Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изобра­жение раскрытой ладони);

лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждо­го ребенка).

Ход игры

Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с рас­крытыми пальцами.

После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки, давайте попро­буем сделать их разными.Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный ри­сунок».

Выигрывает ребенок, который создал наиболее ориги­нальный образ на основе заданного эталона.

Примечание. При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но пре­дупреждает детей, что копировать их не следует.

**НЕЗАКОНЧЕННЫЕ РИСУНКИ**

Цель: развитие воображения, образного мышления, гра­фических навыков.

**ВАРИАНТ 1**

Оборудование: демонстрационные карточки с незавершенными контурны­ми изображениями предметов .

Ход игры

Взрослый поочередно показывает карточки к игре. Дети отгадывают, что на них изображено.

Тот, кто первым даст правильный ответ, получает фиш­ку (пуговицу, геометрическую фигурку, вырезанную из бу­маги, и пр.).

Выигрывает ребенок, который к концу игры собрал боль­шее количество фишек.

Примечание. Оригинальный игровой материал мо­жет быть подготовлен самостоятельно. Для этого нужно подобрать картинки с контурным изображением и закле­ить отдельные элементы рисунка плотной белой бумагой.

**ВАРИАНТ 2**

Оборудование: карточки с незавершенными контурными изображениями предметов (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Рас­смотрите картинки, догадайтесь, что на них изображено, дорисуйте недостающие линии (детали) и раскрасьте ри­сунки».

Выигрывает ребенок, который наиболее точно воссоздал изображение.

**ВАРИАНТ 3**

Оборудование: доска, мел.

Ход игры

Взрослый рисует мелом на доске незаконченные предмет­ные картинки.

Дети стараются как можно быстрее определить и назвать предмет, задуманный взрослым.

Тот, кто первым даст правильный ответ, получает фишку.

Выигрывает ребенок, который к концу игры собрал боль­шее количество фишек.

**ВАРИАНТ 4 (рекомендуется для индивидуальной работы)**

Оборудование: разрезные или вырубные картинки по типу puzzle.

Ход игрового упражнения

Взрослый складывает наиболее информативные участки разрезной картинки и говорит: «Перед тобой часть рисун­ка. Рассмотри ее и догадайся, что изображено на целой кар­тинке».

Примечание. Если ребенок не справляется с задани­ем, взрослый добавляет один элемент и повторяет вопрос. Картинка дополняется до тех пор, пока ребенок точно не охарактеризует сюжет.

**СИЛУЭТЫ ФИГУР**

Цель: развитие воображения, образного мышления, гра­фических навыков, художественного вкуса.

Оборудование: карточки с контурным изображением предметов или си­луэты фигур, вырезанные из плотной бумаги (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Пе­ред вами незаконченные рисунки. В них не хватает многих деталей, они грустные, бесцветные. Дорисуйте то, что не­обходимо, и раскрасьте рисунки».

Выигрывает ребенок, который на основе силуэтного изоб­ражения создал наиболее детальный и красочный образ.

**ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС**

Цель: развитие воображения, образного мышления, изоб­разительных навыков, художественного вкуса.

Оборудование: карточки со схематическим изображением деревьев и неза­конченными линиями неопределенного характера 0 (по ко­личеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Пе­ред вами заколдованный лес. Волшебник накрыл его шапкой-невидимкой, поэтому многие растения и обитатели леса оказались невидимыми. Но кое-что вы можете разглядеть, наверное потому, что шапка была маловата. Давайте попро­буем расколдовать лес. Внимательно рассмотрите картин­ку, затем превратите все линии в законченные рисунки. По­мните, что лес был необычайно красив и полон обитателей».

Выигрывает ребенок, который создал целостное изобра­жение леса, используя все данные элементы.

Примечание. Для раскрытия сюжета можно предло­жить детям дополнить получившиеся рисунки изображе­ниями зверей, птиц, насекомых, людей или сказочных персонажей.

**ПОМОЖЕМ ХУДОЖНИКУ**

Цель: развитие воображения, образного мышления, гиб­кости построения графического контура, изобразительных навыков.

Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур и линий (по количеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Один рассеянный художник решил подготовить картины для выставки. Он сделал наброски - провел некоторые штрихи, а потом отвлекся и забыл, что хотел нарисовать.

Ребята, помогите художнику. Рассмотрите штрихи и превратите их в изображения различных предметов. Воз­можно тогда художник вспомнит, что он хотел нарисо­вать. Затем мы устроим выставку и выберем лучшие кар­тины».

Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, создал самые оригинальные образы на основе схема­тического изображения.

Примечание. При возникновении трудностей, взрос­лый показывает на доске образец выполнения задания. Если один из детей справится с заданием быстрее, то мож­но предложить ему дополнительный вариант. Для усложнения игры количество исходных фигур увели­чивают и доводят до 10-20.

**ДОБРЫЕ - ЗЛЫЕ**

Цель: развитие воображения, образного мышления, эмо­циональной сферы, изобразительных навыков.

Оборудование: карточки с контурным изображением двух фей (королей, волшебников, принцесс и пр.) (по количеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «На листе бумаги вы видите изображения двух фей. Представь­те себе, что одна из них злая, другая добрая. Чтобы всем было понятно, где какая фея, дорисуйте и раскрасьте лица и одежду. Возможно вы захотите изобразить какие-нибудь волшебные вещи или сказочных спутников наших фей».

Выигрывает ребенок, который наиболее точно и полно отразил в рисунке эмоциональное состояние и внешний вид персонажей.

Примечание. Можно предложить детям изобразить фей при помощи мимики и пантомимы и выбрать ребен­ка, который, используя выразительные движения, создал наиболее яркие образы.

**СПРЯТАННЫЕ РИСУНКИ**

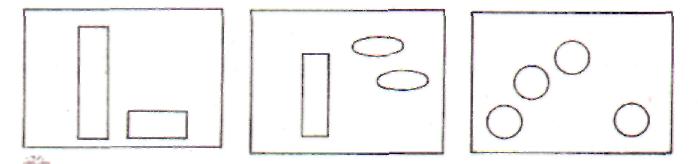
Цель: развитие воображения, образного мышления, изоб­разительных навыков.

Оборудование: демонстрационные карточки с изображением геометричес­ких фигур (прямоугольников, кругов, овалов и пр.) разного размера; 2-3 листа бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый показывает детям одну из карточек и говорит: «Ребята, внимательно посмотрите на картинку. Рисунки, которые были изображены на ней, решили поиграть в прят­ки. Они спрятались за геометрическими фигурами подходя­щего размера и формы. Догадайтесь, кто или что может скры­ваться за фигурами, и нарисуйте их на своем листе бумаги».

Вариант стимульного материала:



Выигрывает ребенок, который создал наиболее вырази­тельный и оригинальный сюжет, соответствующий заданно­му эталону.

Примечание. Аналогичная работа проводится с дру­гими карточками. Детям можно предложить нарисовать не одну картину, а все варианты, которые они считают подходящими к данному стимульному материалу. В этом случае учитывается и количество рисунков, которые вы­полнил каждый ребенок.

**ВОЛШЕБНАЯ НИТКА**

Цель: развитие воображения, образного мышления, худо­жественного вкуса.

Оборудование: два листа бумаги, нитки, краски (лучше гуашь), кисти (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый показывает детям клубок ниток и говорит, что эти нитки волшебные, потому что они умеют рисовать кар­тины. Затем он предлагает внимательно посмотреть, как это делается. Нитку окунают в краску и в произвольном поряд­ке укладывают на листе бумаги. Сверху накрывают другим листом, слегка прижимают нижний лист и вытаскивают нитку за один конец - получается абстрактный рисунок. Дети повторяют все показанные операции и получают при­чудливые изображения. Взрослый просит детей дать одно или несколько названий картинам.

Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, подобрал наиболее удачное название своей картине.

Примечание. При возникновении затруднений, можно предложить повернуть или перевернуть лист бумаги, придумать название коллективно.

**НАРИСУЙ ЛИЦА**

Цели

• Развитие умений создавать имеющие смысл объекты с помощью добавления и разработки деталей.

• Развитие символической беглости и гиб­кости.

Рекомендации для педагога

Вырежьте из старых журналов рисунки и фотографии людей с разными настроениями. Покажите эти картинки детям. Спросите, какие они эти лица: счастливые или грустные, и т. д. Покажите лицо с веселым выражением. Спросите детей, как и что нужно изменить на картин­ке, чтобы превратить это лицо в грустное. Подчеркните, что глаза и брови так же хоро­шо, как и контуры рта, могут передавать на­строение человека.

Пусть дети взглянут на задание А. Попро­сите их нарисовать лица, соответствующие подписям под ними. Там же, где нет подпи­сей, пусть дети придумают свои названия и затем нарисуют лица, соответствующие этим названиям. Если у них кончится лист, то они могут использовать и его обратную сторону.

Перед выполнением задания Б попросите детей написать или рассказать, что чув­ствует человек на каждом рисунке, какое у него настроение. Попросите их завершить рисунок, добавив брови, глаза, рот и другие детали.

Если вы почувствуете, что требуется до­полнительное разъяснение, то спрячьте часть своего лица под шарфом и попросите детей догадаться о вашем настроении по видимой части лица (например, спрячьте рот и покажите веселое настроение глазами). После того как дети выскажут свои догадки, уберите шарф и предоставьте возможность детям проверить, правильно ли они угадали. Подчеркните, что ваши брови, глаза и рот помогают создавать то или иное выражение лица.

После того как дети завершат свои рисун­ки, желающие могут разместить их на де­монстрационной доске.

**ЧТО ТЫ ВИДИШЬ?**

Тип задания

Образные разработки деталей.

Цели

• Развитие способностей к невербальной разработке деталей и оригиналь-ности.

• Развитие способности создавать имеющие смысл рисунки с помощью разработки де­талей на предоставленных объектах.

Рекомендации для педагога

Нарисуйте маленький прямоуголь­ник и под ним большой кружок. Попросите одного из детей добавить к ним несколь­ко деталей, чтобы в результате получился имеющий какой-либо смысл рисунок. После того как он закончит, попросите его расска­зать, что это такое и дать название рисунку.

Предложите затем детям листы с заданием А. Скажите, что фигуры в этом задании - основа их рисунка. Попросите детей пририсовать к ним то, что они считают нужным, раскрасить цветными карандашами или фломастерами и назвать свои рисунки. Если они хотят, то могут сочинить рассказ или сказку о своих рисунках.

Поместите работы детей на демонстраци­онном стенде.

Аналогично поступите с заданием Б.

**О ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ?**

Тип задания

Семантические и (или) образные единицы.

Цели

• Развитие образной беглости и гибкости.

• Осознание детьми того, что одно и то же событие может иметь разные значения для людей.

Рекомендации для педагога

Попросите каждого ребенка представить, что сейчас на улице солнечный день того времени года, которое ему больше всего нравится, и любой час дня, который он предпочитают. Когда дети все это предста­вят, пусть возьмут листы с заданием А и на­пишут или нарисуют на них то, что они хо­тели бы делать в это воображаемое время.

Задание Б делайте аналогичным образом. Предоставьте детям возможность поделиться идеями и показать друг другу свои работы.

Дополнительные задания

Обсудите с детьми, как они чувствуют себя в солнечный день и в дождливый день. Дети увидят, что возможно, не все чувствуют себя радостно и весело в солнечный день и грустно - в дождливый.

В свободное время, по­смотрите рисунки детей и попробуйте сыг­рать в то, что предложено кем-то из них. Например, если сейчас стоит сол­нечный день, а Дима нарисовал на своем рисунке игру в футбол, то можно сыграть в футбол.

**ЕСЛИ БЫ Я ПИСАЛ КНИГУ**

Тип задания

Образные трансформации.

Цели

• Развитие способности трансформировать характеристики знакомых объектов.

• Развитие невербальной оригинальности и гибкости.

Рекомендации для педагога

Попросите детей вспомнить, как выглядит слон Дамбо из диснеевских мультфильмов (слон с большими ушами, при помощи кото­рых он может летать). Объясните детям, что авторы детских книг часто берут обыч­ных животных и наделяют их какими-либо необычными чертами и особенностями. Из-за этого они становятся яркими и запомина­ющимися.

Попросите детей перечислить запомнив­шихся им героев с необычными чертами (Чебурашка, Микки Маус и т. д.).

Нарисуйте на доске обычную собаку и по­просите детей дорисовать ей что-либо или изменить как-нибудь, чтобы она стала обла­дать какими-либо выдающимися особеннос­тями. Они могут нарисовать ей крылья, до­полнительные лапы, глаза, увеличить голову и т. д., а также дать имя этой собаке. Имя, а не название.

После этого дети могут достать из альбо­ма листы с заданием. Пусть они представят, что они сочиняют истории о необычных жи­вотных. Попросите их, чтобы они изменили животных на листе задания так, чтобы эти животные стали очень необычными и, под­черкните, обладали какими-то уникальными для этих животных способностями. Предложите детям дать имена своим животным, ко­торые бы отражали их новые способности.

После того как они закончат, пусть покажут свои работы. Похвалите ри­сунки, особенно те, в которых есть необыч­ные и умные идеи. Можно сделать выставку детских работ.

**ЗАБАВЫ С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ**

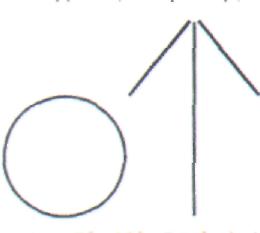
Тип задания

Образная разработка деталей.

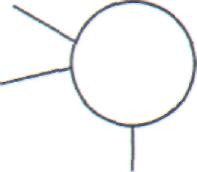
Цели

• Развитие умения использовать имеющие­ся объекты для разных целей.

• Развитие умения создавать имеющий смысл объект из нескольких элементов, которые сами по себе не имеют никакого значения.

 Рекомендации для педагога

Нарисуйте на доске, например, это:

 Спросите, на что это похоже и что дети здесь видят. Принимайте любой ответ. Поощряйте разнообразие идей.

Нарисуйте сле­дующий пример:

Спросите, на что это похоже. Теперь нарисуйте кружок и вызовите одно­го из детей. Попросите его нарисовать четыре прямые линии любой длины там, где он считает нужным. Спросите у детей, на что это похоже.

Вызовите четверых детей. Нарисуйте кру­жок любого размера, а каждый ребенок пусть нарисует прямую линию любого раз­мера там, где он хочет. После этого спроси­те у ребят, что они здесь видят.

Попросите теперь детей взглянуть на листы с заданием А. Скажите им, чтобы они добавили четыре прямые линии к каждому кружку так, чтобы в каждом случае получи­лись разные рисунки. Попросите их не де­лать рисунков, которые уже были на доске и которые показаны на образцах. Пусть они дадут названия своим рисункам. Если они захотят рисовать еще, то пусть рисуют на обратной стороне листа. Позвольте им поде­литься своими идеями и, если они захотят, пусть рисуют на доске.

Задание Б представляется аналогично.

**«Цепочка слов».**  
Цель игры:  
 Развитие творческого воображения, путем вызова звуков и образов, ассоциаций и воспоминаний, представлений и мечт.

Ход игры:  
 Детям предлагается составить длинный поезд из слов – каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой, то есть каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Пример:  
Воспитатель: Зима – какая? (ставит вагончик - зима).  
Дети: Снежная, холодная (ставят два вагончика).  
Воспитатель: А что бывает еще холодным?  
Дети: Мороженное, лед, снег, ветер (на каждое слово ставится вагончик).  
Воспитатель: (отталкиваясь от последнего слова) А ветер какой?  
Дети: Северный, сильный…  
Воспитатель: А кто еще может быть сильным? И т.д. пока детям не надоест или не закончатся вагончики.  
Вариант игры:  
Вагончики могут быть разного цвета. Каждый ряд столов или подгруппа детей имеет свой цвет. Во время ответов детей помощник воспитателя или более старший ребенок ставит вагончик определенного цвета. В конце игры подсчитывают, какая подгруппа или ряд набрали больше вагончиков (у кого поезд длиннее), те и выиграли.  
  
**«Бином фантазии».**

Цель игры:  
Активизировать воображение, стремясь установить между двумя, чуждыми друг другу, словами родство, создать единое, в которых оба чужеродных элемента могли существовать. В «биноме фантазии» слова  берутся не в их обычном значении, а высвобожденными из языкового ряда, в котором они фигурируют повседневно.

Ход игры:  
На столах лежат карточки (рисунком вниз). В каждой стопке разные картинки: одежда, животные, мебель и т.д.  
Вызванные двое детей берут из стопочки по одной карточке и показывают детям. Воспитатель предлагает соединить слова, обозначающее нарисованное на картинке.  
Самый простой способ их соединить – это прибегнуть к предлогам. Чтобы было наглядно. Можно манипулировать карточками.

Пример:  
Дети вытащили карточки «пес», «шкаф». Карточка «пес» располагается в середине, а карточка «шкаф» то сверху, то внизу, то справа, то слева и т.д.Дети называют расположение карточек, могут придумать и свои сочетания слов: «шкаф пса», «пес в шкафу» и т.д.  
Каждое из этих словосочетаний может служить основой для рассказа или ситуации, придуманной детьми.  
Можно использовать оператор РВС – увеличим пса до колоссальных размеров: он будет охранять шкаф, нося его в зубах. Или у пса на шее вместо медалей висят шкафы.  
Шкаф огромный – пес сидит в замочной скважине, никого не пускает в шкаф и т.д.  
Дети могут составить свой рассказ или выбрать любое сочетание слов. Можно предложить нарисовать иллюстрации к рассказу. По ходу рисования рассказ обрастает новыми подробностями.  
Можно использовать коллективный способ обучения – двое или несколько детей составляют один рассказ, иллюстрируют его, затем один из детей рассказывает его остальным детям.    
  
**«Полиномы фантазии».**

Цель игры:  
Развитие фантазии, творческого воображения. В отличие от «Бинома фантазии» в этой игре «отстранения» слов доводится до крайности.

Ход игры:  
I вариант:  
У детей на столах самые разнообразные предметы и сюжетные картинки, рисунком вниз. Воспитатель задает вопрос, дети по очереди переворачивают карточку, стараясь, исходя из того, что на ней изображено, ответить на вопрос. Несправившемуся помогает сосед. Воспитатель задаёт второй вопрос – порядок ответа такой же. Вопросы:  
Кто (что) изображён? (изображено?)  
Где находится?  
Из чего состоит?  
Что делает?  
Что говорит? (Что отвечает?)  
Эти же вопросы можно отнести к прошлому и будущему (предполагаемому) состоянию рассматриваемого предмета (объекта).  
В конце игры можно попытаться придумать один рассказ на всех, используя ответы детей.  
II вариант:  
Дети загадывают любое слово из трех букв. Можно использовать опять карточки с предметами. Делим это слово на звуки и придумываем слова, только на этот звук. Придуманные слова записываются на доске столбиком под каждой буквой, или обозначаются символом, или выставляется картинка. Потом произвольно выбираются слова по одному из каждого ряда и с ним составляется предложение. Это предложение может быть опорным для сочинения рассказа (составить несколько предложений, попытаться объединить их одним сюжетом).  
Когда дети усвоят эту игру её можно усложнить: для первого звука подбирают слова, обозначающие предмет (существительное); для второго звука – слова, обозначающие свойства или состояния предметов (прилагательное или образованное от него наречие), при этом детям говорим «какой?», «как?»; для третьего звука – слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?» (глаголы).  
 Этот вариант игры лучше проводить в подготовительных группах или в логопедических группах, когда дети знакомятся со звуковым анализом слов.

Пример:  
Дети придумали слово «Дом».

| **Д** | **О** | **М** |
| --- | --- | --- |
| Дым | Ослик | Мыло |
| Диван | Оса | Мяч |
| Душ | Окно | Маска |
| Дырка | Огонь | Магазин |

| **Д** | **О** | **М** |
| --- | --- | --- |
| Дорога | Огромный | Моет |
| Дым | Очаровательный | Мяукает |
| Дерево | Открытый | Мечтает |
| Дача | Обманутый | Мучается |
| Диван | Осторожно | Мигает |

Дети составляют предложения или из слов по заданию, или произвольно по желанию детей, например – 1,3,2: «дорога», «открытый», «мяукает». Далее придумывается предложение с этими словами, например: «На открытой дороге во время дождя мяукает котенок». Или, например, для сочетания 5- 5- 5 («диван», «осторожно», «мигает») придумать фантастический рассказ, оттолкнувшись от этого сочетания.  
  
**«Произвольный префикс».**

Цель игры:  
Развитие воображения, одним из способов словотворчества – деформирование слова за счет ввода в действие префикса- предлога.

Ход игры:  
На одном из векторов (осей) морфологической таблицы расположите предлоги: не, зам, мини, макси…, на другом слова предложенные детьми, обозначающие предметы. Из сочетания, полученного соединением предлога и слова, сочиняется предложение и далее рассказ.

**Пример:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| слова | не | зам | мини | макси |
| нож | ненож | замнож | мининож | максинож |
| кот | некот | замкот | миникот | максикот |
| бегемот | небегемот | замбегемот | минибегемот | максибегемот |
| одеяло | неодеяло | замодеяло | миниодеяло | максиодеяло |

Рассмотрим на примере: нож – ненож. Если рассмотреть функцию ножа – разделять, разрезать, значить ненож может добиться того же результата, но как-то иначе, например, колет, прожигает. Как пользоваться таким «ножом»? Для чего мы будем его использовать? И т.д.….  
Можно придумать целую страну, используя отрицательные предлоги. Например: «замкот» - заместитель кота- это кто? Что он делает? Какой он?  
«минибегемот» - как будет жить такой «бегемотик»? в реке? А что для него будет «рекой»? А что он будет есть? «Максиодеяло»- это одеяло, укрывающее всех – что выполняет эту функцию? Вода в море, укрывающая все морские растения, снег - зимой, атмосфера - земной шар…  
Можно в эту игру играть и на математике, прибавляя к произвольно взятым словам числительные: для коровы – «трёхкорова», это какая корова? Сколько у неё голов, ног, хвостов? Для чего ей нужны три хвоста?..  
Неплохо повторить с детьми деление целого на части, добавляя к словам: полу -, четверть -,треть -…Например, ложка – полуложка: это может быть полложки,а как ею пользоваться? Можно рассмотреть по функциям – содержит ложка еду только до половины, как быть? Или что–то может содержать, а что–то нет, почему? Для чего?...  
  
**«Творческая ошибка».**

Цель игры:  
Учить детей фантазировать, с помощью орфографических ошибок.

Ход игры:  
У каждого ребенка есть слова, которые он в детстве (особенно раннем) произносил неправильно, иногда он их помнит, так как родители часто их вспоминают, как забавные. Предложить детям вспомнить их и подумать, что они могли означать в таком произношении?

Пример:  
«каклетка» - прыгающая котлетка, «лесапед» - велосипед, состоящий из веток; велосипед, который ездит только по лесу или только по деревьям…  
Можно целенаправленно заменить одну букву в слове на другую: собака – «бобака», уже фантастическое животное, но характер собачий или совершенно другой?  
Мыло – «дыло»,это такое мыло, которое моет все до дыр или дышащее мыло, им мылишься, а оно дышит, становится ещё больше….  
  
  
**«Фантастические гипотезы».**

Цель игры:  
Развитие фантазии, творческого воображения.

Ход игры:  
Детям задаются вопросы: «Что было бы, если…?»Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Предложите детям поразмышлять: «Что было бы, если бы…?»дальше называется любой предмет и любое действие.  
Можно предложить детям самим придумать нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая свою историю.

Пример вопросов:  
«Что было бы если внезапно исчезло солнце?»  
«Что было бы, если бы исчезли все взрослые?»  
«Что было бы, если бы к нам пришел крокодил? Слон?»  
  
**«Оживление предметов».**

Цель игры:  
Учить детей сочинять истории, рассказывая сказки или рассказы о тех предметах, которыми они учатся манипулировать.

Ход игры:  
Можно играть с самыми маленькими детьми, но тогда сочинять придется самим, а вот с более старшими можно сочинять истории, только натолкнув их на объект оживления, или оттолкнуться от их наблюдения.  
Необходимо подключать старших детей к рассказыванию сказок малышам.

Пример:  
*I вариант:*  
Рассмотрим на примере кормления детей.  
Воспитатель рассказывает и показывает: «Жила- была ложка. Она была маленькая, не знала куда и как нести еду и все время попадала не туда, куда нужно. Вот пошла она за кашей для Тани (черпает кашу из Ваниной тарелки). Правильно ложка берет кашу? (дети исправляют). А у вас ложки умные? Как они достают кашу? Из ваших тарелок? Ой, у Пети ложка пошла гулять и не попала в рот Заблудилась? Пусть ваши ложки покажут Петиной, куда надо нести кашу».  
Аналогично можно сочинить сказку про пуговицу, которая не знала, как попасть в свой домик, лезла в карман, под воротник.  
С более старшими детьми можно оживлять любой предмет и предложить придумать сказку, рассказ.  
Главная задача воспитателя в том, чтобы вовремя увидеть, на чем в данный момент сосредоточены интересы ребенка.  
*II вариант:*  
Можно назвать «Путешествие по собственному дому (группе)».  
Как уложить малышей спать? Расскажите им сказку про кровать: «Жила была кровать, которая не давала мальчику спать, скакала под потолок, выбегала на площадку и падала с лестницы. Бывают кровати с моторами, они ездят в дальние края охотиться за крокодилами.  Бывает говорящая кровать, которая рассказывает разные истории…»  
Ребенок плохо сидит на стуле постоянно раскачивается. Расскажите ему рассказ про стул, который перебирая 4 ножками , бегал за трамваем. Он опаздывал и очень спешил. Вдруг одна ножка отвалилась и стул потерял равновесие. К счастью, один прохожий вовремя подхватил отвалившуюся ножку и приставил её. «Кто же тебе сломал ножку?» - спросил он. «Хозяин» - опустив спинку, ответил стул.   
Можно придумывать интересные истории, составляя бином – оживший предмет + игрушка.  
Главное в игре – предоставить ребенку придумывать историю самому, вовремя подключиться к игре, дать ей новое направление или сюжет. Но главное – желание ребенка творить.  
  
  
**«Конструирование загадки».**

Цель игры:  
Развитие воображения и логического мышления.

Ход игры:  
Правила конструирования загадок: отстранение – ассоциация – метафора.

Рассмотрим на примере конструирования  загадки о шариковой ручке.  
*1 операция:*  
мы должны дать ручке определение, словно видим её в первый раз.

Пример:  
Это пластмассовая палочка, которая может провести след на белой бумаге.

*2 операция:*  
Помимо листа бумаги, который мы упомянули, светлой поверхностью может быть и стена дома и снежное Поле.

Пример:  
 По аналогии то, что на белом листе выглядит как «черный знак», на «белом поле» может чернеть в виде тропинки.

*3 операция:*  
Теперь мы можем дать метафорическое определение.

Пример:  
«Это нечто такое, что прочеркивает черную тропу на белом поле».

*4 операция (необязательная):*  
Состоит в том, чтобы облечь таинственное определение предмета в максимально привлекательную форму. Нередко загадке придают форму стиха.

Пример:  
«Он на белом-белом фоне  
Оставляет черный след».

Примеры загадок, составленных детьми:  
«То шарик, то щетка, колючий, как иголка».(ежик)  
«Водичку пьет, нам тень дает, от солнца прячет, листьями машет».(Дерево)  
«Сверху красиво, внутри сладко, развернешь, как шоколадка».(Конфетка)

**«Создание лимерика».**

Цель игры:  
Развитие творческого мышления, воображения посредством создания лимерика (английский вариант организованной нелепицы).

Ход игры:  
Детям объясняем технику создания стихотворения, но говорим, что оно должно быть немного сказочным, загадочным, можно использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.  
Первая строчка: выбор героя.  
Вторая строчка: характеристика героя или его действие.  
Третья строчка: реализация действий (как герой это сделал).  
Четвертая строчка: выбор конечного эпитета или свое отношение к герою

Пример:  
Вот стихи, сочиненные детьми:

«Красно – синий медвежонок  
По небу летал,  
Лапами, как крыльями махал,  
Птичек всех перепугал»  
*(Вася Новоселов)*

«Однажды серый добрый ежик  
Иголки детям все раздал.  
А чтоб от лисы спрятаться,  
Иголки на спине нарисовал»  
*(Катя Коробкина)*

«Снеговик пришел к нам в группу,  
Сел за стол, поел посуду.  
Потом съел наш весь обед  
И растаял под конец»  
*(Старшая группа – все вместе)*  
  
**«Лжезагадки».**

Цель игры:  
Учить детей отгадывать загадки, развивать внимание, творческое воображение.

Ход игры:  
Предложить детям загадки, ответ которых содержится в самом стихе, но внимание отводится в сторону.  
Само собой разумеется, что если загадывать детям 2-3 подобные лжезагадки, то на следующих они легко в ловушку не попадутся, ответ дают очень быстро. Но удовольствие получают огромное. Загадывают их потом товарищам, повторяют многократно и сами же смеются и наслаждаются замешательством отгадывающего.

Пример:   
«Стоит дом, одна крыша пологая, другая с сильным скатом. В середине крыши гнездо. Оно дырявое. В гнездо петух снес яйцо. В какую сторону упадет яйцо?»  
«Летит стая молотков в теплые края. Что они будут делать, когда прилетят?»  
«Стоит «это». Идет мимо «этого» старуха, говорит: «Баба-Яга». Идет солдат, посмотрел на «это» и говорит: «Генерал». Идет девушка, посмотрела и говорит: «Василиса-Прекрасная». Что это?»(Зеркало).  
  
**«Стеклянный человечек».**

Цель игры:  
Развитие творческого воображения, фантазии.

Ход игры:  
Из характерных особенностей знакомого или придуманного персонажа можно логически вывести и его приключения. Героем рассказа или сказки можно предложить сделать человечка из какого - либо материала.(Например, стеклянного человечка) Он должен будет  действовать, двигаться, заводить друзей, подвергаться всякого рода случайностям, быть причиной событий и т. д…  
Используйте прием – «эмпатию» - предложите детям поставить себя на место этих человечков.(страна, где все из стекла) Здесь можно провести анализ материала.(стекло хрупкое, прозрачное, но оно может быть цветным, может мыться…)

Пример:  
А теперь представьте себе жизнь в этом стеклянном городе. Так как все прозрачное – жизнь на виду у людей, можно не разговаривать, все мысли видны, так как голова прозрачная. А одежда? Цветная? А чем питаться?  
Дети, знакомые с тризовскими приемами, сразу ответят: жидким стеклом, стеклянным порошком, мелкораздробленным стеклом.  
А транспорт из чего? Ведь необходимо предохранить человечков от острых углов, от толчков. А животные тоже из стекла? Растения?  
Все это можно обыграть, обговорить, зарисовать, стараясь сделать жизнь этих человечков как можно комфортабельнее.  
Можно обыграть человечков из бумаги, которые живут в бумажном городе. Человечков из льда, снега, дыма, пластилина.  
  
**«Салат из сказок».**  
Цель игры:  
Развитие творческого воображения, путем соединения знакомых персонажей из разных сказок в одну и придумывания своей – новой сказки.  
  
Ход игры:  
Интересно сочинять сказку, используя морфологическую таблицу, где по вертикальной оси перечисляются названия сказок, а по горизонтальной оси – их герои. Выбор героев может быть произвольным. Дети могут выбрать сразу всех героев, место действия, а далее соединяют все в один сюжет.  
Другой вариант: дети выбирают героев по ходу сочинения сказки, перемещаясь по осям таблицы как по лесенке.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Красная шапочка | Красная шапочка | Волк | Бабушка | Дровосек | Корзинка | Ружье | Лес |
| Мальчик – с - пальчик | Мальчик – с - пальчик | Людоед | Отец | Дети людоеда | Крошки | Спали | Лес |
| Дюймовочка | Фея | Жук | Жаба | Сын жабы | Ласточка | Мышь | Нора |
| Колосок | Петух | Круть | Верть | Мельница | Серп | Пироги | Колос |
| Репка | Дед | Баба | Внучка | Жучка | Мышь | Репка | Огород |
| Колобок | Колобок | Дед | Заяц | Медведь | Волк | Лиса | Пенек |

В качестве наглядного материала можно использовать иллюстрации книг, рисунки героев сказок (уже готовые), рисунки детей. Располагать их удобно на наборном полотне или на фланелеграфе. Можно предложить ребятам нарисовать рисунок, изобразив выбранных героев, добавив по желанию каждый своего любимого героя, а потом по рисунку рассказать товарищам свою сказку.  
  
  
**«Разновидность фантастического бинома».**

Цель игры:  
Активизировать воображение, развитие способности детей реагировать на новый элемент по отношению к определенному ряду неожиданных факторов, учить использовать такое слово в известном сюжете, заставляя привычные слова реагировать на новый контекст.

Ход игры:  
Предложите детям несколько (5- 6) картинок с изображением героев какой – либо сказки. Карточки можно заменить игрушками по сказке, настольным театром, опорными сигналами.  
Определив из какой сказки герои, дети начинают рассказывать сказку (по одному или по очереди). И «вдруг» среди карточек (игрушек, театра, сигналов) появляется новая, изображение которой не имеет никакого отношения к этой сказке.  
*I вариант:*  
Сначала ребенок рассказывает настоящую сказку, а ближе к концу или в самом конце Вы вводите новый персонаж.  
*II вариант:*  
Сразу с набором карточек вводите тут же незнакомый и неучаствующий в реальной сказке объект.

Пример:  
Ребенок выбрал 5 карточек: девочка, волк, бабушка, лес, цветы + вертолет  
  
**«Сказка -наизнанку».**

Цель игры:  
Игра состоит в перевирании сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «Наоборот».

Ход игры:  
Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и расс4казать как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:  
1.Злая Волшебница заколдовала героев…  
2.В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому стало его жалко и он подобрел…  
3.Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово…  
Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой.  
С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

**«Перевирание сказки».**

Цель игры:  
Развитие творческого воображения, фантазии, внимания.

Ход игры:  
Наступает момент, когда сказки начинают надоедать, как старая игрушка, тогда сказку можно превратить в как – бы пародию – появляется другой угол зрения, на сказку можно посмотреть другими глазами, то есть, увидеть то, чего нет в реальной сказке.  
Со сказкой работайте на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из подсистемных элементов.

Пример:  
Воспитатель: «Жила – была девочка, звали её Желтая шапочка…»  
Дети: «Не Желтая, а Красная!»  
Воспитатель: «Ах, да, Красная! Так позвал её папа и сказал…»  
Дети: «Да нет же, не папа, а мама!»  
Воспитатель: «Правильно! Позвала её мама и говорит, сходи - ка к тете..»  
И так далее…  
I вариант:  
После того, как дети вас исправили, продолжайте рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняете её, но линию настоящей сказки ведете до конца.  
II вариант:  
Изменяя сказку в самом начале, ведете её за детьми, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новых персонажей.

**«Сказка в заданном ключе».**

Цель игры:  
Развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания сказки в определенном ключе.

Ход игры:  
Используя как бы разные ключи, открываем для детей сказку в другом направлении, месте действия.

Пример:  
Жили - были старик со старухой у синего моря…в наши дни. Что будет просить старуха? Красная Шапочка живет сейчас…  
Это мы изменили время действия. Можно использовать оператор РВС (размер- время- стоимость)- растянуть время до бесконечности, или сжать его до минимума и проследить, как у детей изменится сюжет сказки.  
Можно поменять место действия:  
Колобок живет на 10-м этаже с лифтом…  
Теремок стоит на высокой- высокой горе или в море….  
Козлята живут на острове, а вокруг глубокое море…  
Старая сказка в новом ключе, приспособившись к новому сюжету, зазвучит совершенно неожиданно и для вас и для самих детей.  
Можно предложить детям проиллюстрировать сказку: каждый самый интересный момент на его взгляд, получится иллюстрированная книга.

**«Что было потом».**  
Цель игры:  
Развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания продолжения сказки.  
Ход игры:  
Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с полюбившимися героями. Можно в конце сказки, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?»…  
Если поработать по системному оператору, то продолжение сказки можно вести и в надсистеме, в системе, в подсистеме. Работая в будущем надсистемы, мы изменяем и продолжаем всю надсистему сказки.  
  
Пример:  
Залез медведь на крышу теремка, теремок и рассыпался. Закачались, загудели деревья в лесу, прибежали лесные звери, осуждают поступок медведя, советуют как поступить дальше. Потом все вместе строят новый теремок для зверушек.  
Золушка вышла замуж за принца и родился у них сыночек, который решил научиться волшебству у Феи и ушел к ней в ученики.  
 А что стало с туфелькой Золушки после её замужества? Золушка отдала её маленькому волшебнику и тот выручал много девочек, когда им нечего было надеть на бал. Но в  2 часов туфли всегда возвращались к золушке.

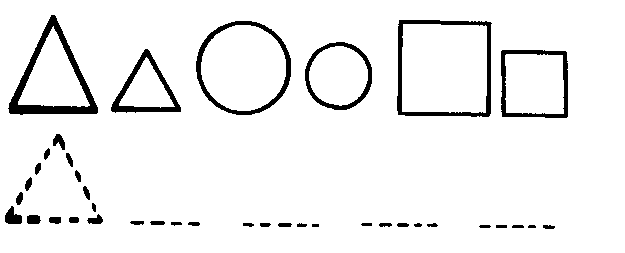
**«Фантастический анализ».**  
Цель игры:  
Развитие творческого воображения, фантазии, посредством фантастического анализа сказочных персонажей.  
Ход игры:  
Если рассматривать в системе любой сказочный персонаж, можно увидеть, что подсистемные признаки у него в разных сказках одинаковые: у Бабы- Яги это всегда метла, ступа, черный кот и т.д. Детям можно сказать, что каждый персонаж имеет свои орудия волшебства, без которых их трудно представить.  
Баба- Яга одна, а источников вдохновения и волшебства много – произведите фантастическое вычитание в подсистеме – поменяется сюжет сказки, поведение героя.  
 Пример:  
Дед Мороз, подсистемные признаки: борода, посох, мешок с подарками, шуба, валенки…..  
Варианты, придуманные детьми:  
- Дед Мороз без шубы, это в Африке. Африканские дети встречают Новый год, к ним пришел Дед Мороз. (Как он называется в Африке?). Принес подарки и среди них мороженое. (Как сохранить и донести, ведь мороженого надо много, на всех детей.)  
  
Решение проблемы Дед Мороза, потерявшего посох, младшими детьми:  
- Компьютер! Волшебная палочка. Дед Мороз сделает посох из дерева, дунет на него, он покроется инеем и станет волшебным. Потерявшийся посох найдут дети и будут творить чудеса вместо Деда Мороза. Детям захочется иметь каждому свой посох, они разделят его на много маленьких «посошков», получатся волшебные палочки. Когда дети наиграются, праздник кончится, они отдадут «посошки» Дед Морозу, а он сделает из них себе посох, а может быть, оставит их детям- пусть всегда у них будет праздник.  
  
Сколько детей, столько может быть вариантов.  
В этой игре можно также предложить детям зарисовать все изменения, каждый свой вариант, потом рассказать по картинке товарищам. Собрав все рисунки вместе, можно выпустить «книжку» в которой будут все новые сказки, придуманные детьми.

**«Карты Проппа».**  
Цель игры:  
Развитие творческого воображения, фантазии, посредством карт Проппа.  
Ход игры:  
Советский фольклорист Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфологические сказки» и в своем исследовательском труде «Трансформация волшебных сказок» проанализировал структуру народной сказки, особенно русской, выделил постоянные функции сказки, которые всегда находятся в одной и той же последовательности.  
Согласно системе Проппа, этих функций  тридцать одна, но разумеется не во всех сказках наличествует все функции, строгая последовательность может нарушаться, возможны перекосы, добавления, синтез, однако это не противоречит основному ходу.   
Сказка начинается с первой функции, с седьмой, или с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться вспять, восстанавливать пропущенные куски. Главных функций двадцать.  
Так как дети – дошкольники часто не умеют читать, предлагаем символическое изображение каждой карточки, придуманной детьми.   
Предложите своим детям – они нарисуют вам множество вариантов, а из нарисованных выберите с детьми наиболее понятные и приступайте к игре.  
  
Детям раздаются «карты», лучше они сидят за одним столом или разделены  на подгруппы, но с каждой подгруппой взрослый и свой набор «карт». Выбирается герой, о котором будут сочинять сказку.  
В первые дни игры лучше карты держать по порядку (можно пронумеровать – цифры старшие дети знают хорошо) и сюжет сказки вести последовательно по картам.  
Но ребята любят перемешивать карты и придумывать свои правила: например, строить рассказ на вытащенных наугад одной или двух картах. Или  начать сочинять с конца.  
Преимущество «карт Проппа» очевидны: каждая из них – целый срез сказочного мира и каждая «функция» изобилует перекличками с собственным миром ребенка.  
  
  
**Лжезагадки – Лжезадачи.**  
1.Кто быстрее плавает: утёнок или цыпленок?  
2.Кто быстрее долетит до цветка бабочка или гусеница?  
3.Летели над морем два голубя. Устали, опустились на воду отдохнуть, а потом полетели дальше. Сколько времени понадобилось голубям на отдых?  
4.На одном берегу  -  утята, на другом – цыплята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет до острова?  
5.Над лесом летело три рыбки. Две приземлили. Сколько улетело?  
6.Катиться  по столу колесо  разноцветное: один угол  у него красный; другой – зеленый; третий – желтый. Когда колесо докатиться до конца стола, какой цвет мы увидим?  
7.По морю плыл большой красивый паровоз. На палубе было много людей, звучала музыка. Всем было хорошо. Как звали капитана?  
8.Летели два крокодила – один – красный, другой – синий. Кто быстрее долетит?  
9.Сколько весит килограмм асфальта, если открутить верхнюю гайку от левого крыла самолета?  
10.У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько детей у мамы?  
11. Дети в лесу собирали шишки. У мальчиков были большие ведерки, красные, без дна. А у девочек – маленькие зелененькие. Кто больше соберет шишек?  
12. На полке стоят детские книжки. Подбежала собачка, взяла одну книжку, потом ещё одну, потом еще две. Сколько книг она прочитает?  
13. Что едят крокодилы на Северном Полюсе?  
14. От папы пришла телеграмма: «Встречайте, еду автобусом в пять». В каком вагоне летел папа?  
15.Час пик. Переполненный автобус. Все пассажиры торопятся. Что Вы сделаете, если автобус сойдет с рельс?  
16.Мама уронила поднос, на котором стояли две чашки с цветочками, две в горошек, две с ягодками. Сколько стало чашек?  
  
17.Заяц пригласил на Новый год двух медведей, трех ежей. Сколько приборов он должен поставить? (Звери зимой спят, звери не едят из приборов).  
18. На Машином платьице было нарисовано три яблока, две вишенки. Одну вишню и два яблока съели, сколько осталось?  
19. Кукла Света съела три порции мороженого, потом ещё две. Врача надо будет вызывать?  
20.Собака Жучка сказала, что видела сегодня на горке Сашу, Петю и Катю. Сколько детей видела на горке собачка?  
21.Сколько на празднике будет поросят, если на день рождения к поросенку пришли два гуся, утка и свинья?  
22.Стоит маяк. Мимо ночью в тумане проплывает корабль. А маяк то потухнет, то погаснет. Увидят ли на корабле свет маяка?  
23.Встретились два быка и заспорили: кто больше даст молока? Чтобы их рассудить, во что молоко разлить?  
24.Что является второй подушкой для щеки?  
25. Четыре яйца варятся четыре минуты. Сколько варится минут одно яйцо7  
26. На одной ноге гусь весит 5 килограмм. Сколько весит гусь, стоящий на двух ногах?  
27.От чего крокодил зеленый? (От носа до хвоста).  
28.Шел солдат зимой лесом, полем, лесом, полем. Вдруг река. Как перейти реку?  
29.У папы и мамы две дочки, а Юра родился первым. Сколько детей у папы и мамы?  
30.На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали. Сколько стало яблок?  
31.На столе стоят 5 стаканов ягод. Вова съел один стакан ягод и поставил на стол. Сколько стаканов  стоит на столе?  
32.По двору гуляли петух и курица. У петуха 2 ноги, а у курицы – 4. Сколько ног вместе?  
33.На трех ветках сидело по одной табуретке. Сколько всего табуреток сидело на ветках?  
34.Сколько меду соберут две бабочки, если у них по одному ведру?  
35.У собачки Микки родились котята – 3 беленьких и 1 – черненький. Сколько котят всего родилось?  
36.Сколько грибов можно вырасти из семян ели?  
37.Сколько цыплят вывел петух, если он снес 5 яиц?  
38.Сколько весит килограмм жаренных гвоздей, если из 2 килограммов яблок только 20 граммов свежих?  
39.2 мальчика и 2 девочки шли домой под одним зонтом. Почему они не промокли? (не было дождя).  
40.Чем больше Вы меня берете, тем больше я остаюсь? (Дырка)  
41.На каком языке будут разговаривать между собой немецкая и шотландская овчарка?  
42.У 9-го мальчика была кошка с коротким хвостом. Она съела мышку с длинным хвостом, а мышка проглотила соломинку вместе с зернышком. А зернышко было единственное. Сколько лет мальчику, у которого жила кошка?  
43.Плывет по пустыне бегемот, он быстро движется вперед. Как много елок он везет?  
44.Прилетели 2 чижа, 2 стрижа и 2 ужа. Сколько стало птиц всего возле дома моего?  
45.Сидели 5 зайчишек на розовом суку. К ним 2 –е прилетели и крикнули: «ку – ку». Раз «ку - ку». Два «ку - ку». Сколько зайцев на суку.  
46.На дереве сидели три тетерева. Охотник выстрелил в одного из них. Сколько птиц осталось на дереве?  
47. Пошли две девочки в лес за грибами, а на встречу два мальчика. Сколько всего детей шли в лес?  
48. Плывут два цыпленка, один лапками гребет, другой крылышками. Который раньше доберется до берега?  
49. На столе лежат два яблока и три груши. Сколько овощей лежит на столе?  
50. Упали два горшка: железный и глиняный. Каких осколков будет больше?  
  
51.Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?  
52.У одного пациента болело 6 зубов. На приеме у врача ему вырвали 3 здоровых и 2 больных зуба. Сколько здоровых зубов осталось у пациента, если он падая в обморок, выбил врачу еще один здоровый зуб?  
53.Вася Пташечкин обычно выбивает в день по 3 стекла стоимостью 300 рублей каждое. Сколько стекол может позволить себе выбить Вася, если папина зарплата 1200 рублей? Хватит ли папиной зарплаты на 4 обычных дня?  
54.Из 500 эскимо, что прислал волшебник, 350 съел крокодил Гена. Сколько понадобилось Гене Чебурашек, чтобы справиться с эскимо, если один чебурашка съедает 10 порций?  
55.Как угостить быстро и поровну трех пингвинов двумя страусиными яйцами?  
56. Сколько яиц накопиться в гнезде кукушки за три дня, если в день она сносит по одному яйцу?  
57.У прыжонка виляйка длиннее, чем у топтыжонка. У летужонка виляйка длиннее, чем у попрыжонка. Чей хвост длиннее?  
58.Сели на воду три воробья. Один улетел. Сколько осталось?  
59.Вареный рак красного цвета. Какой он будет, если его сварить?  
60.У двух хваталок по пять тыкалок. Что это?  
61.Кто громче замычит: петух или корова?  
62. Мельник пришел на мельницу. В каждом углу он увидел по три мешка, на каждом мешке сидело по три кошки, каждая кошка имела по три котенка. Сколько ног было на мельнице?  
63.Горело девять свечей, одна потухла. Сколько свечей осталось?  
64. в теплые края летели птицы: два журавля и две синицы. Сколько птиц летело в теплые края?  
65.Как лучше и быстрее сорвать арбуз с дерева?  
66. Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?  
67. У стола четыре угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется?  
68.Когда собака бывает в конуре без головы?  
69. Как петух кукарекает? А в Англии?  
70. Наталья Ивановна попросила Сашу нарисовать два синих треугольника и три кранных квадрата. Сколько кругов нарисовал Саша?  
71.Один банан падает с елки каждые пять минут. Сколько их упадет за один час?  
72. Ехал автомобиль. Толька завернул за угол, пошел дождь. Как звали шофера? Какой номер был на машине? (шофера звали Толька, номер был мокрый).  
73. Летели птицы: 2 впереди, 1 сзади, потом 1 впереди, 2 сзади. Потом 3 вместе. Сколько всего летело птиц?  
74. Разделите 5 яблок между пятью детьми так, чтобы каждый мог получить по яблоку и одно осталось в корзине.  
75.На руке пять пальцев. На трех из них кольца. Сколько всего пальцев?  
76. Сколько концов у пяти палок?  
77. Какой цвет волос у Колобка?

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ**

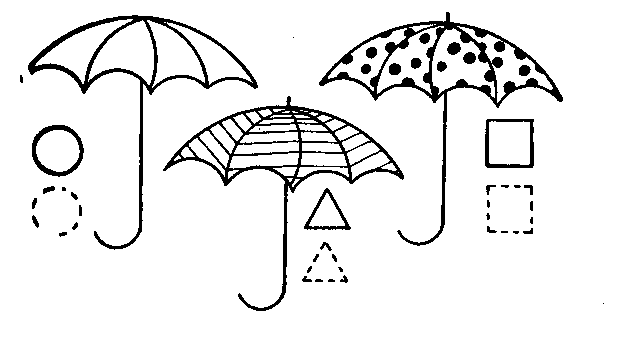
«**Какая это фигура?»** (З—4 года)

Попросите ребенка обвести каждую фигуру пальчиком по контуру. Спросите ребенка: «Какая это фигура?» Попросите ребенка положить фигуры под таким же рисунком.



**« Спрятались от дождика?» (**З—4 года**)**

Положите под каждый зонтик на рисунке по одной фигуре. Попросите ребенка спрятать под зонтик вырезанные фигуры. Все одинаковые фигуры спрятались вместе под один зонтик.

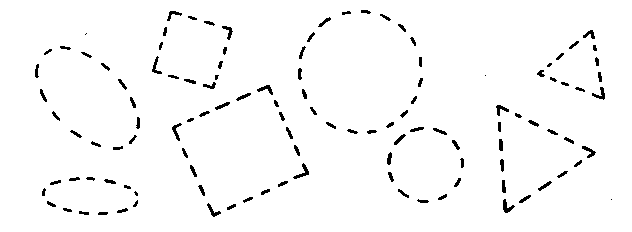


**« Разложи фигуры».** (3—4 года)

Разложите перед ребенком геометрические фи­гуры, вырезанные для предыдущей игры. Попро­сите ребенка разложить фигуры рядом с похожи­ми фигурами в ряд. Покажите, как это надо сде­лать.

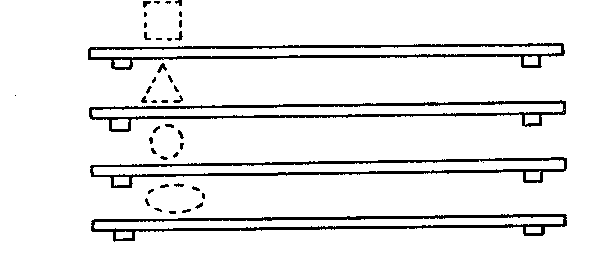
**« Обведи фигуры карандашом»** (3—4 года)

Попросите ребенка обвести фигуры карандашом. Раскрасить их разными цветами. Попросите на­звать знакомые фигуры.



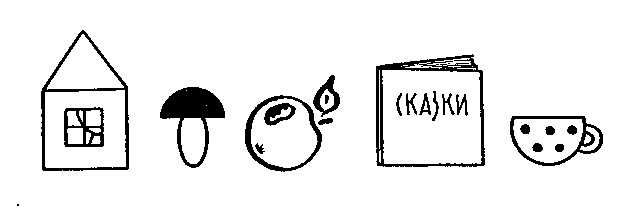
**«ПОСАДИ НА СВОЮ СКАМЕЕЧКУ».** (3—4 года)

Покажите, как одинаковые фигуры садятся на свою скамеечку.



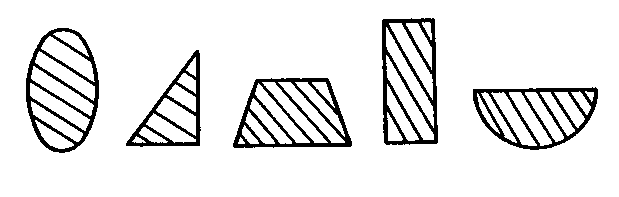
**«Найди свое место».** (3—4 года)

В приложении (с. 201) надо вырезать контуры похожих предметов. Попросите ребенка под рисун­ком разложить фигуры, похожие по форме.



**«Разложи фигуры в ряд»**. (3—4 года)

Предварительно надо вырезать аналогичные фигуры. Все вырезанные фигуры попросите разложить в ряд под такими же фигурами, а затем наложить на рисунок. Покажи­те, как это надо делать, обратив внимание ребенка на то, что все уголки совпадают, и рисунок не выглядывает.

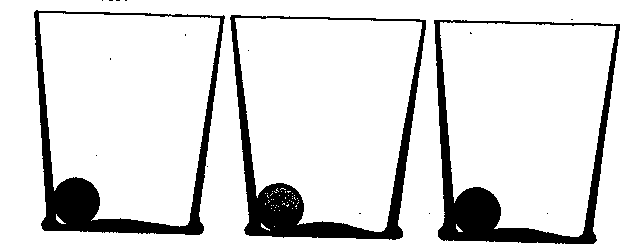


**«Принеси кубик»**. (3—4 года)

Приготовьте дляигры кубики трех цветов. Покажите ребенку красный кубик. Рядом поставь­те такой же кубик и скажите: «Это красный ку­бик. Это тоже красный кубик». Попросите прине­сти такой же. Если ребенок дает вам другой по цвету кубик, то вы сами выбираете нужный цвет и ставите рядом третий кубик. Перед ребенком стоят кубики двух цветов: красного и синего. Вы ставите перед собой кубик синего цвета и просите дать кубик синего цвета. Если ребенок не знает, что делать, вы сами выбираете из его кубиков синий и ставите рядом. Просите дать вам еще синий кубик. Более сложный вариант задачи, ког­да перед ребенком стоят кубики трех цветов: крас­ного, синего и желтого. Вы просите давать вам кубики двух цветов, потом трех цветов, показывая образец.

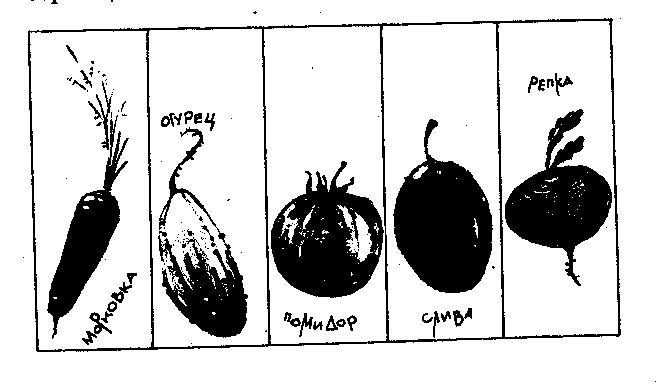
**«Собери капельки в стакан»** (3—4 года)

Разложите перед ребенком вырезанные цветные кружочки разного цвета, Попросите его собрать капельки в стакан, но перед этим сами положите в каждый стакан на рисунке по одной капельке разного цвета, проговаривая свои действия: «Сюда положу капельку красного цвета, а сюда желтую, а сюда капельку зеленого цвета. Наберем целый стакан одинаковых капелек».



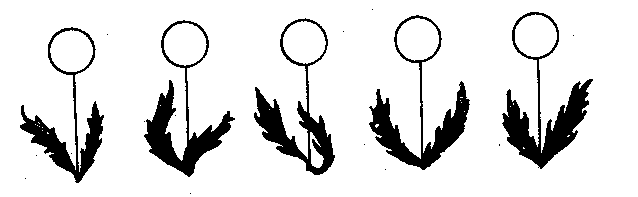
**«Какого цвета предмет?»** (3—4 года)

Под карточку с вырезом конту­ра предмета подложите квадратик нужного цвета. Попросите ребенка самого найти цветные квадра­тики нужного цвета и помочь вам. Если ребенок делает неправильно, спросите: «Что это на картин­ке? Найди такой же цвет». Покажите картинку-образец.



**«Собери лепесточки».** (3—4 года)

Дайте ребенку кружочки разного цвета и пока­жите, как можно на рисунок наложить лепесточки одного цвета вокруг серединки цветка. Попросите собрать все лепесточки. Красивые цветочки! А теперь вложите разноцветные серединки.



**«Найди похожую фигуру».** (4—5 лет)

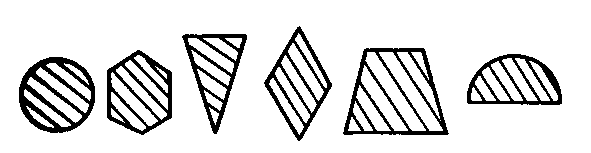
Переверните все фигуры, вырезанные для преды­дущих игр, обратной (белой) стороной и разложите в беспорядке перед ребенком. Попросите его забрать все треугольники и разложить их в ряд. Покажите, как это надо делать. Затем попросите найти все круги и тоже разложить в ряд, затем все квадраты и овалы. Попросите назвать разложен­ные фигуры или показать, где квадраты, где тре­угольники, где круги, где овалы.

**«Узнай фигуру на ощупь».**  (4—5 лет)

В картонную коробочку положить несколько картонных фигур разного размера и попросите ребенка с закрытыми глазами вынуть фигуру, ощупать ее пальцами и сказать название.

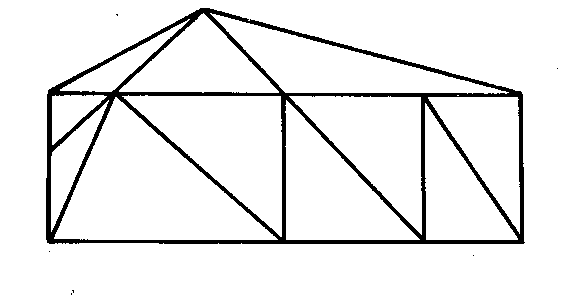
**« Переверни все фигуры».** (4—5 лет)

Предварительно надо вырезать аналогичные фигуры. Попросите к каждой фигуре на рисунке подобрать похожую фигуру и перевернуть ее так же, как на рисунке, положить под фигурой, a затем наложить на рисунок.



**« Найди место треугольнику».** (4 — 5 лет)

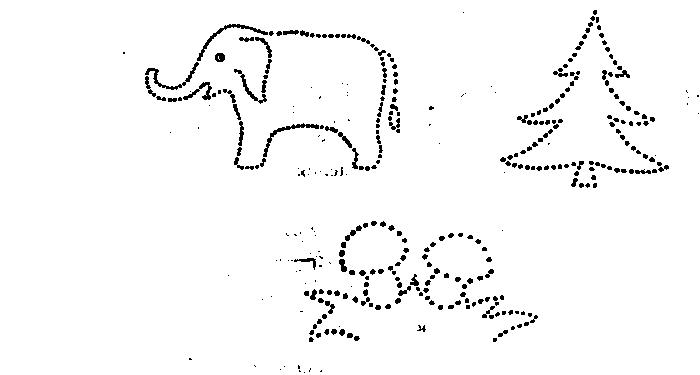
Вырежьте такую же фигуру и разрежьте ее на треугольники. Попросите ребенка разложить эти треугольники на рисунок.



**«Рисование по опорным точкам».** ( С 5 лет)

Цель: развивать глазомер, уверенность руки и точность движений.

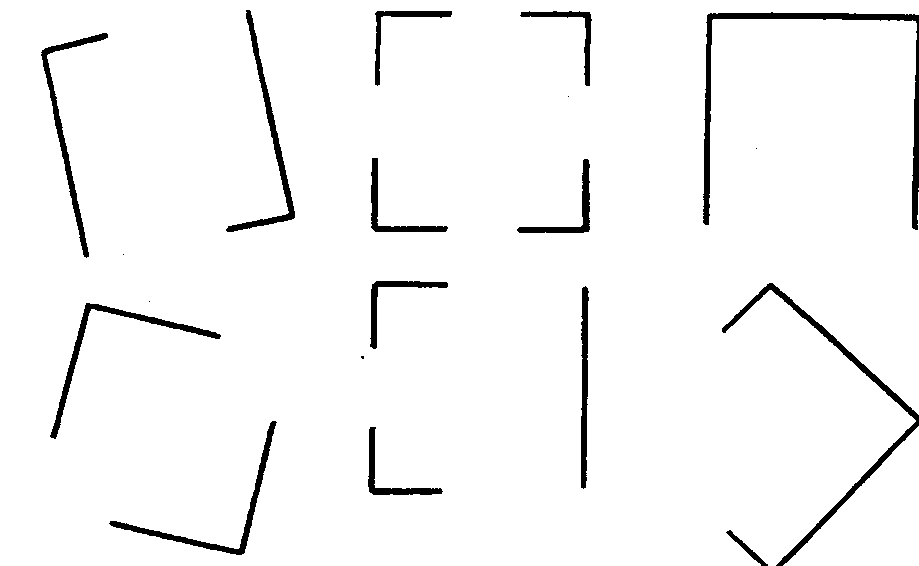
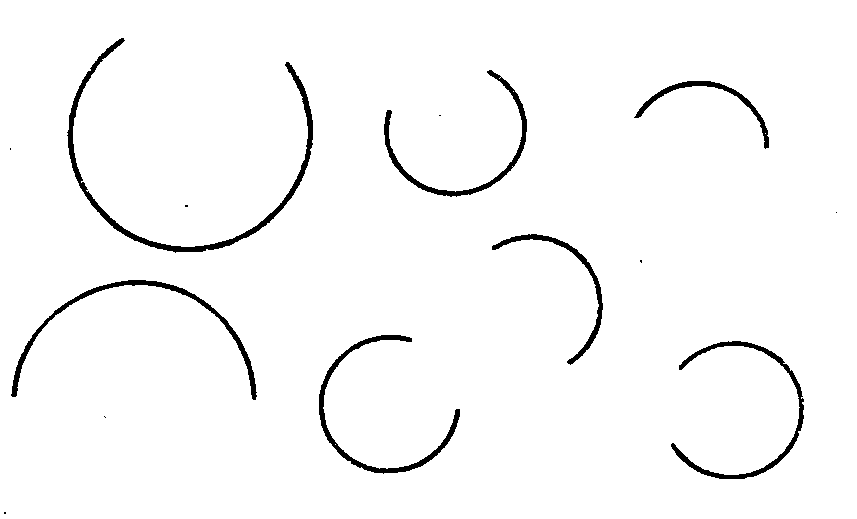
Взрослый предварительно рисует контур предмета точками; предлагает провести по ним сплошную линию. Затем ребенок раскрашивает предмет по своему усмотрению.



**«Чего не хватает?»** (с 5 лет)

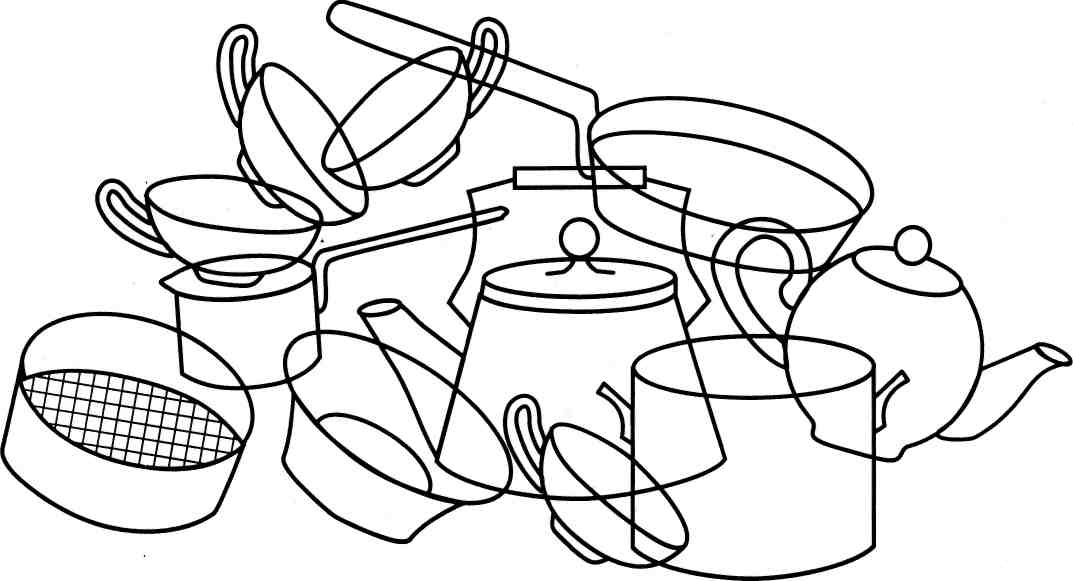
Цель: развитие целостности зрительного восприятия.

Назвать и / или дорисовать недостающие детали изображения.

**«Узнавание зашумленных (наложенных, перечеркнутых и т.п.) изображений».**

( с 5 лет)



**«Из каких геометрических фигур нарисована картина?»** (с 5 лет)

**СЛУХОВОЕ ВОСПРИЯТИЕ**

**«Разнеси письма».** (с 5 лет )

Прикрепляются изображения разных домиков. На каждом домике есть почтовый ящик с прорезью, куда опускаются письма. У ведущего разноцветные прямоугольники из плотной бумаги-«письма». Задача: разнести письма точно по адресам. Вызванный ребенок получает задание, куда отнести письма. «Письмо ждут в домике с красной крышей, второго этажа и с голубой дверью». Инструкция дается один раз, без повторения. Об этом дети заранее предупреждаются. Можно сопровождать действия словами:

«почтальон наш быстро шел, домик сразу он нашел»,

«что-то долго он идет, домик нужный не найдет»,

«хоть и долго ты ходил, но письмо свое вручил»,

«будь внимателен, дружок, поищи еще разок !»

«Почтальон совсем устал, в нужный домик не попал».

«Кто из вас, друзья, пойдет, эти письма разнесет ?»

**«Потерянные вещи».** ( с 5 лет )

«В городе открылся стол находок. Человек, потерявший вещь, может обратиться в стол находок, но ему нужно точно рассказать о том, какая вещь потеряна, как она называется, какого она цвета, формы и т.д. Сегодня у нас открылся стол находок: посмотрите, какие вещи здесь».

* Полностью описываются все признаки предмета;
* не расслышал, что пропало, но оно круглое, красного цвета резиновое (мяч);
* найти вещи, совпадающие с приметами имеющихся вещей только частично, дети решают, есть такая вещь или нет;
* названы несущественные приметы: «потерялся теплый и красивый шарф». Можно ли по таким приметам найти вещь, (ведущий помогает задать уточняющие вопросы, затем по точным данным вещь находится).

**«Слово заблудилось».** ( с 5 лет)

Ведущий произносит рифмованные и нерифмованные фразы, в которых используется неподходящие по смыслу слова. Дети слушают внимательно и подсказывают нужное слово.

* На полу из плошки молоко пьет ложка (кошка),
* На полянке у дубочка собрала кусочки дочка (грибочки).
* Вкусная сварилась Маша. Где большая жрошка наша. (каша, ложка).
* На дворе большой мороз, отморозить можно хвост, (нос).
* «Испеки мне утюжок!» - просит бабушку крючок, (пирожок. внучок)

**«Будь внимателен к словам».** ( с 5 лет)

Ставятся стулья в два ряда с небольшим расстоянием. На один ряд садятся дети, они получают картинки с изображением дома, машины и др. предметные карточки. Ведущий читает или рассказывает историю. Если в тексте встречается слово, обозначающее картинку, ребенок- должен встать и быстро пересесть на стул напротив. Выигрывают дети, которые ни разу не пропустили «свое» слово.

**«Игра в кругу»** (аналогична №4) ( с 5 лет)

Если будет произнесено слово, обозначающее животное, дети должны присесть, если растение - поставить руки на пояс.

**Игры на восприятие звука**. ( с 4 лет)

* Дать представление о громком и тихом звуке, шепоте, шуршании, скрипе, писке, звоне, шелесте и др.
* Научить слышать разные шумы, прислушиваться.
* Игры на подражание звукам: как поют птички, кричат животные. шумят машины...

**«Угадай, по описанию,о чем я расскажу тебе**?» ( с 5 лет)

Примеры:

Ростом разные подружки, но похожи друг на дружку. Все они сидят

друг в дружке, а всего одна игрушка.

**«Понимание текста».** ( с 6 лет )

Диктуется предложение: «Сережа встал, умылся, позавтракал, взял

портфель, пошел в школу». Ребенка спрашивают о порядке действий Сережи.

**Двигательный диктант** (по шагам).( с 5 лет )

Например: один шаг вперед, два шага направо, один шаг назад.

Нарисовать определенные фигуры в правом нижнем углу, левом верхнем и т.д.

(с 5 лет )

Проводятся линии (прямые, пунктирные, волнистые, цветные

и т.д.) в определенном направлении, не отрывая карандаш от бумаги. Пример: из центра листа (ставим точку) проводим волнистую линию вверх, затем прямую линию в левый нижний угол.( с 6 лет )

**«Расставь знаки»** ( с 6 лет )

«Обозначь на строке четыре точки». Поставь + от первой точки снизу, от второй - сверху, от третьей - справа, от четвертой - слева. Аналогично с двумя разными знаками (+ ; -).

Обозначь на строке четыре точки. От первой проведи стрелку в направлении вниз, от второй вправо, от третьей влево, от четвертой вверх. Проверка: от какой точки стрелка смотрит вправо? Прочитать направления стрелок во всех выполненных заданиях.

( с 6 лет).

**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПСИХИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ (внимания, мышления, памяти, воображения)**

**ДЛЯ ДЕТЕЙ С 2-3 ЛЕТ**

**«Какая игрушка спрятались»**

Материалы: игрушки 3-8 штук, платочек.

Ход игры:

Расставить на столе игрушки, начиная с трех и постепенно увеличивая их до восьми. Назвать, повторить с детьми, накрыть платочком, убрать одну игрушку. Спросить, чего не стало? Постепенно можно убирать не по одной, а по несколько игрушек сразу.

Также можно играть не с игрушками, а с картинками.

**«Какая игрушка появилась»**

Материалы: игрушки 3-8 штук, платочек.

Ход игры: игра похожа на предыдущую игру, только мы не прячем игрушки, а наоборот, добавляем.

**«Строим дорожки»**

Учим детей последовательности.

Материалы:

* Крупная мозаика 4 цветов.
* Кубики, кирпичики большие и маленькие.

Ход игры:

С мозаикой: сначала использовать два цвета. Показать детям, как можно сделать дорожку, используя два цвета. Например, красный – желтый, красный – желтый, затем поставить красный и спросить: какая мозаика будет следующая? Выбрать надо из этих двух цветов. Дети по очереди продолжают выстраивать дорожку. После того, как дети научились выкладывать мозаику из двух цветов, можно усложнить задание. Или выкладывать сразу две дорожки: красный – зеленый, желтый – синий, раздав детям сразу все цвета. Или выкладывать дорожку не из двух цветов, а из трех: красный – желтый – зеленый, красный – желтый – зеленый.

С кубиками: принцип игры такой же. Выкладываем кубики так: большой – маленький, большой – маленький. Усложняем: два больших – два маленьких, или два маленьких – один большой.

С кирпичиками: поставить на ребро – положить, поставить на ребро – положить, и т.д. усложнение такое же, как с кубиками. Также можно дорожку сделать из кубиков и кирпичиков.

**«Сортировщик»**

Учим детей сортировать предметы.

Материалы:

* 4- 7 одинаковых корзинок (тар), цветная детская посуда по 4 предмета каждого вида.
* 4-7 одинаковых корзинок (тар), геометрические фигуры по 4-8 штук из игры «Конструктор геометрический»

Ход игры:

С посудой: повторить название посуды: тарелки, блюдца, чашки, ложки большие, ложки чайные, вилки, ножи. Расставить 4 корзины. Сначала сортируем по цветам. В каждую для образца положить по два предмета одного цвета. Дальше упражнение выполняют дети. Раскладывают все предметы по цветам. Затем сортируем по видам. Выставляем 7 корзинок. В каждую кладем по два предмета: две чашки, две ложки и т.д. Дети должны разложить посуду не ошибаясь по корзинам.

С фигурами: повторить название фигур. Задание выполняется также как и с посудой. Сначала раскладываем по цветам, затем по фигурам.

**«Игрушки для зверят»**

Учим детей находить одинаковые предметы.

Материалы: мишка и зайка, разные игрушки одинаковые по две штуки: два кубика, два шарика, две погремушки, две машинки, два флажка, две тарелочки и др.

Ход игры:

Познакомить детей с мишкой и зайкой. Остальные игрушки выложить на столе(не все). Объяснить, что зверята любят играть только одинаковыми игрушками. Показать, вот мишка играет кубиком, положить возле него кубик, и зайка играет точно таким же кубиком. Положить перед зайкой шарик. Сказать, вот зайка играет шариком, спросить, а чем же будет играть мишка? Дети должны найти шарик и положить его возле мишки. Когда дети научаться находить по одному предмету предлагается находить по два, три предмета. «Вот мишка играет погремушкой, машинкой и шариком, а зайка только машинкой. Каких игрушек у него не хватает?» дети находят недостающие игрушки и кладут рядом зайкой.

**«Кубики для кукол»**

Материалы: две куклы, цветные кубики ( мозаика, цветные геометрические фигуры).

Ход игры:

Задание похоже на предыдущее. Только здесь раздаются кубики сначала по одному, например, синему. «Вот у Кати синий кубик и у Маши синий кубик». Затем по два: «У Кати зеленый и красный кубик, а у Маши только зеленый, какой надо добавить кубик, чтобы у них стало одинаково?». Затем по три и по четыре. Варианты: у Маши красный, синий и желтый, а у Кати только желтый. У Маши зеленый, красный, синий и желтый, а у Кати красный и синий. У Кати два синих, красный и желтый, у Маши только красный и желтый. У Маши три красных и зеленый, а у Кати один красный и зеленый кубик. У Кати есть кубики, а у Маши нет. И др.

Также можно играть с крупной мозаикой и геометрическими фигурами.

**«Какого цвета?»**

Материалы: 4 предмета 4 цветов. Например, флажок – красный, фломастер – синий, шарик – зеленый, кубик - желтый, мешочек.

Ход игры:

Показать детям предметы, повторить цвета. Сложить их в мешочек. Спросить какие предметы были в мешке. Дети называют, что было и какого цвета.

**«Веселый мешочек»**

Материалы:

* Разные игрушки: флажок, машина, неваляшка, пирамидка, кукла, и др., мешочек.
* Разные предметы: расческа, щетка, палка, кисточка, колокольчик, и др., мешочек.

Ход игры:

Назвать предметы и игрушки, дать потрогать и подержать, убрать в мешочек. Дети по очереди достают, не глядя из мешка ту игрушку или предмет, который просит воспитатель.

**«Чем рисуем?»**

Материалы: предметы, которыми можно рисовать и другие игрушки. Например, кисть большая, кисточка маленькая, фломастеры, карандаши, мел, ручка. Палочка, дудочка, машина, кукла и др.

Ход игры:

Требуется выбирать из предметов, которые лежат на столе, те которыми можно рисовать. А про те предметы, которые не выбрали, надо объяснить, для чего они предназначены.

**«Съедобное – не съедобное»**

Материалы: муляжи овощей и фруктов, картинки с нарисованными продуктами, разные игрушки и предметы, две корзины.

Ход игры:

Требуется разложить по корзинам то, что мы едим в одну корзину, и то, что мы не едим в другую корзину.

**«Где, чей домик?»**

Материалы: 4 больших цветных кубика, 4 маленьких игрушки.

Ход игры:

Ставим 2 больших кубика, на кубики – игрушки. Запоминаем, что на синем кубике сидит матрешка, а на желтом - собачка. Убираем игрушки, детям надо правильно рассадить игрушки. На синий кубик посадить матрешку, а на желтый – собачку. После того, как дети научаться правильно выполнять это задание, усложняем с тремя и четырьмя кубиками.

**«Подбери правильно»**

Материалы: Блоки Дьенеша

Ход игры:

Перед детьми выкладываем три больших квадрата трех цветов, сверху одного, например, синего квадрата кладем большой синий треугольник, получился синий домик. Требуется два других треугольника положить «на место». Усложняем, выкладываем большие квадраты, один с крышей – треугольником, рядом кладем большие круги, сверху одного, например, над красным, кладем маленький красный круг, получилась красная неваляшка. Теперь детям даем треугольники и маленькие круги. Дети должны сами правильно разложить треугольники над квадратами, круги над кругами.

Другие варианты: большой треугольник с маленьким треугольником – елочка, большой прямоугольник с маленьким прямоугольником – башенка, большой прямоугольник с маленьким квадратом – машинка и пр.

Как можно изменять игру: домики и елочки, башенки и машинки, елочка и неваляшка, башенка и домик.

**«Найди нужную фигуру»**

Материалы: Блоки Дьенеша

Ход игры:

Перед каждым ребенком выкладываются фигуры: большие и маленькие круги, квадраты, треугольники и прямоугольники трех цветов. Воспитатель просит найти большой синий круг. Дети находят и показывают, кладут на место. Воспитатель просит найти маленький красный круг, дети находят и показывают, и т.д. пока все фигуры не будут найдены. Количество фигур лежащих на столе зависит от того, сколько фигур дети знают, и в какой мере развито их внимание и терпение.

**Прогноз погоды**

**Цели**: Бывают дни, когда дети (да и учителя) чувствуют себя «не в форме». Может быть, их охватывает уныние, обида или злость, и им хочется, чтобы их оставили в покое. Получив право побыть какое-то время в одиночестве, дети легче приходят в нормальное состояние, справляются со своими чувствами и быстрее включаются в жизнь класса. С помощью этого упражнения учитель дает ребенку понять, что он признает за ним право побыть какое-то время необщительным. В это время другие дети учатся уважать такое состояние души у каждого человека.

**Материалы**: Бумага и восковые мелки.

**Инструкция**: Иногда каждому из нас бывает необходимо побыть наедине с самим собой. Может быть, вы слишком рано встали и чувствуете себя не выспавшимися, может быть, что-то испортило вам настроение. И тогда вполне нормально, если другие оставят вас на некоторое время в покое, чтобы вы смогли восстановить свое внутреннее равновесие.

Если с вами случится такое, вы можете дать нам понять, что вам хочется побыть в одиночестве, чтобы к вам никто не подходил. Сделать это можно так: вы можете показать одноклассникам свой «прогноз погоды». Тогда всем будет понятно, что на какое-то время вас нужно оставить в покое.

Возьмите лист бумаги и восковые мелки и нарисуйте рисунок, который будет соответствовать вашему настроению в таких случаях. Или просто напишите большими раскрашенными буквами слова «Штормовое предупреждение». Таким способом вы можете показать другим, что у вас сейчас «плохая погода», и вас лучше не трогать. Если вы чувствуете, что вам хочется покоя, вы можете положить такой лист перед собой на парту, чтобы все знали об этом. Когда вы почувствуете себя лучше, можете «дать отбой». Для этого нарисуйте небольшую картинку, на которой из-за дождя и туч начинает проглядывать солнце или покажите своим рисунком, что для вас солнце уже светит вовсю.

Пожалуйста, поощряйте использование «прогнозов погоды» детьми, будет очень здорово, если это станет для них привычным. Это сделает атмосферу в классе более гармоничной и научит детей считаться с настроением друг друга. Лучше всего, если Вы сами время от времени будете представлять детям свой личный «прогноз погоды», что позволит им принимать во внимание настроение и душевное состояние взрослого.

**Любовь и ярость**

**Цели**: Когда мы испытываем любовь или злобу, это вызывает у нас совершенно различные телесные ощущения. В этой игре дети учатся обращать внимание на свои телесные ощущения в связи с испытываемыми ими сильными чувствами. Одновременно они учатся по мере надобности осознанно вызывать у себя эти чувства. Тем самым они доказывают себе, что в определенной степени могут контролировать собственные эмоции.

**Инструкция**: Разбейтесь на пары. Встаньте друг напротив друга и выберите, кто из вас будет делать это упражнение первым, а кто при этом будет наблюдателем.

Закрой глаза и представь себе кого-нибудь, кого ты очень любишь. Полностью сконцентрируйся на чувстве любви, пусть оно усиливается. Где это чувство расположено в твоем теле? Какой оно температуры? Какой у него цвет? Какое оно на ощупь? Полностью сконцентрируйся на чувстве любви, которое усиливается все больше и больше. Направь на него все свои мысли и ощущения... (1 минута.)

Теперь открой глаза и выслушай рассказ своего партнера о том, что он при этом наблюдал. Вопросы наблюдателю: Что ты видел? Ты можешь догадаться, о ком с такой любовью вспоминал твой партнер и что он при этом думал?. Поговорите друг с другом о том, что вы при этом обнаружили. Вопросы тому, кто делал упражнение: Где в своем теле ты ощущал любовь? Можешь ли ты как-нибудь описать это чувство? (2 минуты.)

А теперь снова закрой глаза и представь себе человека, который выводит тебя из себя. Полностью сконцентрируйся на чувстве злости. Пусть эта ярость растет. Где в твоем теле располагается это чувство? Какой оно температуры? Какого она цвета? Какова на ощупь поверхность этого чувства? Сконцентрируй все свои ощущения и мысли на этом. (1 минута.)

Теперь открой глаза. Пусть твой партнер расскажет все, что он наблюдал. Что он видел в этот раз? Где в своем теле ты ощущал ненависть? Как ты можешь описать это чувство? (2 минуты.)

Пусть затем дети поменяются ролями в парах, инструкция повторяется.

**Анализ упражнения**:

* Какое чувство ты ощущал сильнее – любовь или злость?
* Есть ли кто-то, кого ты то любишь, то ненавидишь?
* Почему мы любим других людей?
* Почему мы иногда сильно злимся на других людей?
* Что происходит, когда мы чаще испытываем злость, чем любовь?
* Ты знаешь, как можно прекратить чувство злости?

**Копилка хороших поступков**

**Цели**: Дети (как и взрослые) нередко не ценят свои успехи и достижения. Вместо этого они предпочитают помнить о своих ошибках и недочетах, считая, что именно они дают импульс для решения новых задач, которые ставит перед ними жизнь. Поэтому мы предлагаем Вашему вниманию очень важное мероприятие, которое поможет детям завершить школьную неделю приятными переживаниями. Начинайте это упражнение за 5-10 минут до конца последнего урока недели.

**Материалы**: Каждому ребенку нужны бумага и карандаш.

**Инструкция**: Мы все хотим достичь в жизни успехов. Может быть, вы хотите стать такими же успешными в своих делах, как ваши родители, а, может быть, даже еще больше, чем они. Большинство людей полагает, что они добьются большего успеха, если постоянно будут подгонять себя, требуя от самих себя быть лучше, быстрее, умнее. И многие из них забывают сделать самый первый и самый важный шаг, лежащий в основе всякого успешного результата. Мы можем считать себя добившимися успеха лишь тогда, когда знаем, в чем именно мы его добились и каким образом мы это сделали. Обычно нам нужно некоторое время на то, чтобы заметить и запомнить свои достижения. Возьмите лист бумаги и запишите три хороших поступка, которые вы совершили в течение этой школьной недели. Мысленно вспомните все хорошее, что вы сделали. Например, выполнили сложное и неприятное домашнее задание, подготовились к трудному уроку, выучили наизусть длинное-длинное стихотворение. Выберите из всего этого три поступка, которыми вы особенно гордитесь и запишите их на листе бумаги. Убедитесь, что вы выбрали именно три пункта. После того, как вы их запишете, похвалите себя одним спокойным предложением за все три события. Например: «Инна, ты на самом сделала это здорово». Затем запишите на свой лист и эту фразу.

На все это у вас есть пять минут.

Такое признание своих достижений мы будем проводить отныне каждую неделю. А тот из вас, кто захочет стать еще более успешным в жизни, может делать следующее. Каждый вечер перед сном ты можешь на пять минут сесть за письменный стол и записать три достойных поступка, совершенные за этот день. Тогда ты почувствуешь удовлетворение, убедишься в своей прилежности и поймешь, что заслужил хороший спокойный сон.

Конечно, вы всегда радуетесь, когда окружающие признают ваши достижения. Но они могут и не замечать всех ваших успехов. Поэтому важно уметь самостоятельно замечать все хорошее, что вы сделали и заслуженно хвалить себя. Это станет залогом ваших новых побед.

**Без ложной скромности**

**Цели**: В этой игре дети могут развивать в себе умение вести позитивный внутренний разговор о самом себе. В процессе игры они могут понять какими качествами и способностями они хотели бы обладать.

**Материалы**: Большой лист бумаги (размера A3 или больше) и восковые мелки.

**Инструкция**: Обычно всем людям нравится, когда их хвалят. Чья похвала нравится вам больше всего? Говорите ли вы сами что-то хорошее о себе? Что, например?

Когда мы говорим о себе хорошо, это здорово помогает нам добиваться в жизни успеха, переживать сложные ситуации и доводить до конца трудные дела.

Я хотела бы, чтобы вы сейчас подумали о трех вещах, которым вы хотели научиться или которые хотели бы делать лучше, чем сейчас. Выбрав эти три вещи, представьте себе, что вы уже умеете делать их. Сформулируйте это в утвердительной форме. Например: «Я отлично пробегаю стометровку», «Я пишу интересные сочинения», «Я очень хорошо плаваю»...

Теперь возьмите лист бумаги и запишите эти три фразы большими-большими буквами. Возьмите восковые мелки и украсьте буквы, которыми написаны эти предложения. Если захочется, можете взять каждую фразу в красивую рамку.

Пройдите по рядам, пока дети рисуют. Расскажите им что-нибудь о важности добрых слов о себе. О том, как такие слова могут помочь им стать старательнее и добиваться больших успехов. Помогите детям, которые ничего не написали, потому что у них есть какие-то комплексы, связанные с этой темой. Поправьте, если кто-то написал о себе что-то негативное. Поговорите также о том, что часто люди придерживаются установки, запрещающей «набивать себе цену», заставляющей их быть скромными. Подчеркните, что с помощью позитивных слов о себе мы подготавливаем наш будущий успех и что эти фразы могут помочь нам делать сложные вещи.

По завершении упражнения попросите каждого ребенка показать свой маленький плакат классу и громко зачитать то, что на нем написано. Очень полезно организовать этот процесс так, чтобы ребенок при этом прохаживался по классу, обращаясь к конкретным детям, и каждую новую фразу говорил новому ученику.

Попросите детей в конце урока забрать свои плакаты домой и повесить их дома на стену. Чем чаще они будут смотреть на них, тем легче им будет добиться того, чтобы эти слова стали правдой.

**Кто я?**

**Цели**: Эта игра предоставляет возможность каждому ребенку выразить себя с помощью рисования своего автопортрета и рассказа о себе. Для детей, так же, как и для взрослых, нет ничего интереснее собственной персоны, поэтому эта игра вызывает большой интерес, к тому же она позволяет детям проявить свое творчество и фантазию. В ней не может быть правильных или неправильных ответов, ведь каждый человек – лучший эксперт самого себя, он знает себя лучше всех. И старшим, и младшим детям это упражнение пойдет на пользу, но особенно оно полезно детям со слаборазвитой рефлексией.

**Материалы**: Каждому ребенку необходимы бумага, карандаш и восковые мелки.

**Инструкция**: Представь себе, что у тебя есть друг, который живет в другой стране и с которым ты переписываешься. Он очень хочет побольше узнать о тебе, ему интересно, какой ты, как ты выглядишь, что тебе интересно... Чтобы он получше узнал тебя, ты решил отправить ему свой автопортрет. Нарисуй картину, на которой будет изображена либо только твоя голова, либо ты весь целиком, с головы до пят. Где-нибудь на листе большими буквами напиши свое имя. Например: «Меня зовут Валера». (10 минут.)

Теперь напиши своему другу очень простое стихотворение. Пусть каждая его строчка будет начинаться словами «я», «мой», «у меня» и т.д. Стихотворение не должно рифмоваться и может не иметь правильного стихотворного размера. Ты сам решишь, насколько длинным оно будет. Может быть, оно будет выглядеть примерно так:

Я Валера.  
Я люблю иногда подурачиться.  
Я самый старший ребенок в семье.  
Мой рост – один метр и тридцать пять сантиметров.  
У меня рыжие волосы.  
Я обожаю мороженое.

(5-10 минут. По окончании пусть дети покажут свои портреты и зачитают «стихи».)

**Анализ упражнения**:

* Хотел бы ты переписываться с кем-нибудь из далекой страны?
* Как ты думаешь, обрадовался бы твой друг по переписке такому письму?
* Насколько тебе понравилась эта игра?
* Чей автопортрет тебе понравился больше всего?
* Чье стихотворение тебе особенно понравилось?

**Самого себя любить**

**Цели**: В этой управляемой фантазии мы учим детей внимательно относиться к себе, уважать и принимать себя.

**Материалы**: Для каждого ребенка – один лист упаковочной бумаги и восковые мелки.

**Инструкция**: Сядьте поудобнее и закройте глаза. Сделайте три глубоких вдоха и выдоха…

Представь себе зеркало. Громадное-громадное зеркало в светло-красной раме. Возьми платок и вытри зеркало как можно чище, так, чтобы оно все блестело и сияло... Представь, что ты стоишь перед этим зеркалом. Тебе видно себя? Если да, то подай мне знак рукой. (Дождитесь, пока большинство детей подадут вам знак.)

Разгляди свои губы и цвет своих глаз... Посмотри, как ты выглядишь, когда немного покачиваешь головой... Посмотри на свои плечи и грудь. Посмотри, как ты поднимаешь и опускаешь плечи...

Тебе видно свои ноги? Посмотри, как высоко ты можешь подпрыгнуть... У тебя хорошо получается! Теперь представь себе, что твое отражение улыбается и ласково смотрит на тебя...

Посмотри на свои волосы! Какого они цвета? Возьми расческу и причешись, глядя в зеркало перед собой. Причешись, как обычно...

Посмотри в улыбающиеся глаза своего отражения. Пусть твои глаза блестят и светятся радостью, пока ты рассматриваешь их в зеркале. Набери немного воздуха в легкие и надуй немного маленьких светлых искорок в свои глаза... (При этих словах глубоко вдохните и громко и отчетливо выдохните воздух. Повторите свою просьбу к детям добавить блеска в глаза.) Постарайся разглядеть золотое свечение вокруг твоих глаз. Пусть твои глаза выглядят совершенно счастливыми...

Теперь посмотри на свое лицо в зеркале. Скажи самому себе: «Мое лицо улыбается. Я люблю улыбаться. От этого мне становится приятнее». Если твое лицо все еще серьезно, то преврати серьезное лицо в одну громадную и довольную улыбку. Покажи свои зубы зеркалу... У тебя это здорово получилось!

Теперь посмотри на все свое тело в зеркале и увеличь его. Твои плечи пусть станут совсем ровными и прямыми. Постарайся почувствовать, как это приятно – вот так гордо стоять и нравиться самому себе. И, разглядывая себя с ног до головы, повторяй за мной: «Я люблю себя! Я люблю себя! Я люблю себя!» (Произнесите эти слова с большим энтузиазмом и очень эмоционально.) Ты чувствуешь, как это приятно? Ты можешь повторять про себя эти слова всякий раз, когда захочешь почувствовать себя счастливым и довольным. Постарайся прочувствовать всем своим телом, как ты произносишь: «Я люблю себя!». В какой части тела ты ощущаешь это? Покажи рукой на это место, где чувствуешь свое «Я люблю себя!». Хорошо запомни, как в твоем теле отражается твое «Я люблю себя!». Сейчас мы обсудим это.

А теперь ты можешь вернуться снова в наш класс. Потянись, немного напряги и расслабь все свое тело и открой глаза...

Попросите по завершении этой фантазии всех детей хором произнести фразу-подтверждение «Я люблю себя!». Спросите детей, где в своем теле они чувствуют эту любовь.

Затем дети могут нарисовать свой образ. Они могут работать в парах, при этом каждый ребенок рисует контур своего партнера на большом листе упаковочной бумаги. Потом этот контур раскрашивается и превращается в улыбающийся и счастливый портрет. Дети могут отдельные части тела характеризовать позитивными прилагательными. Например: «мои красивые карие глаза», «мои золотые умелые руки» и т.д.

**Анализ упражнения**:

* Почему некоторые люди любят самих себя?
* Почему некоторые люди себя не любят?
* Почему некоторым людям редко приходят в голову приятные мысли о себе?
* Что ты можешь сделать для того, чтобы чаще думать о себе хорошо?
* Что делает тебя счастливым?

**Невидимые помощники**

**Цели**: Совсем маленькие дети еще, как правило, сохраняют способность концентрировать свое внимание на совсем простых вещах и наслаждаться ими в полной мере. Они разглядывают солнечные блики на стекле и прыгают от восторга, наблюдая, как таинственным образом перемещаются солнечные зайчики. Заслышав голоса птиц, они способны полностью сконцентрироваться на этих звуках и наслаждаться этими краткими мгновениями. Маленькие дети – прирожденные оптимисты, лишь с годами они постепенно перенимают у взрослых скепсис и пессимизм. Чтобы достичь больших успехов в жизни и развить у себя высокий уровень самоуважения, нам необходим оптимистический взгляд на жизнь. Это будет сделать проще, если Вы научитесь концентрироваться на приятных моментах жизни, отмечая и запоминая их. Каждый день мы сталкиваемся с приятными событиями гораздо чаще, чем с неприятными. Это легко заметить, если внимательно проанализировать прожитый день, но пессимист концентрируется на своих неприятностях и неудачах и, соответственно, видит весь мир в серых тонах.

В этой игре мы предлагаем детям сконцентрироваться на тех вещах, которые делают их жизнь прекрасной.

**Материалы**: Колокольчик.

**Инструкция**: Представь себе, что у тебя есть невидимый помощник, не отстающий от тебя ни на шаг. Всякий раз, когда ты испытываешь что-то приятное, он нежно касается твоего плеча и тихо говорит тебе: «Как прекрасно!» Конечно, такой невидимый помощник не нужен тебе, чтобы замечать и без того бросающиеся в глаза приятные мгновения твоей жизни. Например, ты и сам без посторонней помощи можешь насладиться отменой занятий в школе. Да и когда ты в жаркий день ешь порцию своего любимого мороженого, тебе не нужно посторонней помощи, чтобы всласть порадоваться этому. Но тебе понадобится помощь твоего невидимого помощника, чтобы наслаждаться теми важными, но неуловимыми вещами, которые ежечасно и постоянно происходят с нами и делают жизнь прекрасной и удивительной. Можно, например, порадоваться теплым лучам солнца, получить облегчение после глубокого и сильного вздоха, услышать доброе слово одноклассника, увидеть улыбку друга и так далее. Невидимый помощник может обратить твое внимание на все эти маленькие радости жизни, чтобы ты успел насладиться ими. Чем больше ты наслаждаешься каждым мгновением своей жизни, тем счастливее ты станешь.

Давайте проверим, насколько вы поняли мои слова. Ведь это так просто, и все же все эти ворчуны и пессимисты на своем жалком примере показывают всем нам, как необходим в жизни такой невидимый помощник, вновь и вновь шепчущий нам на ухо: «Как прекрасно!»

Встаньте, пожалуйста, и начните медленно бродить по классу...

Представь себе, что невидимый помощник ходит рядом с тобой и каждый раз кладет свою руку тебе на плечо, как только ты замечаешь нечто красивое и приятное. Почувствовав руку на своем плече, ничего не произноси вслух, просто подойди к моему столу и позвони в колокольчик. И снова броди по классу в ожидании момента, когда еще что-нибудь приятное привлечет твое внимание. (5-10 минут.)

Попросите детей после этого рассказать обо всем, что их обрадовало.

И пусть весь сегодняшний день твой невидимый помощник незримо следует за тобой. Постарайся заметить все эти маленькие радости, на которые укажет тебе помощник-невидимка. Завтра я расспрошу вас обо всем, чему вы порадуетесь сегодня.

**Анализ упражнения**:

* Какие прекрасные звуки тебе удалось услышать?
* Какие прекрасные образы ты смог увидеть?
* Удалось ли тебе почувствовать какой-нибудь приятный вкус?
* Почувствовал ли ты прекрасные запахи?
* Прикасался ли ты к чему-нибудь приятному на ощупь?
* Совершал ли ты такие движения, которые были бы приятны твоему телу?
* Слышал ли ты приятные слова?

**Цветок**

**Цели**: У каждого ребенка есть потребность чувствовать себя для кого-то ценным. В этом кратком путешествии в мир фантазии мы можем подарить детям символ внутреннего покоя и доверия самим себе.

**Инструкция**: С какими чувствами вы начали сегодняшний день? Что вы хотели от него? Бывают ли у вас такие дни, которые начинаются не столь хорошо? Чего вам не хватает в такие дни? Я хочу пригласить вас в путешествие в страну фантазии, во время которого я покажу вам, как можно вызывать у себя приятные ощущения.

Сядь поудобнее и закрой глаза. Сделай три глубоких вдоха и выдоха ...

А теперь представь себе какой-нибудь цветок, куст или дерево с прекрасными бутонами. Выбери какое-нибудь любое растение, цветы которого тебе нравятся... Внимательно рассмотри его, его листья, цветы и еще нераспустившиеся бутоны...

Представь теперь, что ты – один из этих нераспустившихся бутонов. Посмотри на плотную оболочку вокруг себя, постарайся почувствовать, как тебе хочется, чтобы эта оболочка раскрылась и ты бы потянулся навстречу теплому солнечному свету...

А теперь ты можешь представить себе, как твой бутон постепенно раскрывается. Постарайся почувствовать аромат этого цветка... Рассмотри цвет его лепестков... Посмотри, как ярко они сияют... Если хочешь, можешь понаблюдать, как мимо проходят дети и взрослые и восхищаются таким прекрасным цветком. Слышишь, они говорят: «Какой красивый цветок! Он так нравится мне!» Восхищайся и ты этим цветком, повторяя про себя: «Я хочу очень хорошо запомнить его. Я хочу, чтобы моя жизнь стала такой же прекрасной и яркой». Ты чувствуешь, как приятно смотреть на этот цветок? Возьми это приятное чувство и помести в какую-нибудь часть своего тела. Например, ты можешь вдохнуть это чувство и поместить его в район солнечного сплетения...

А теперь потянись, расслабься, открой глаза и вернись к нам в класс бодрым и отдохнувшим.

Если хотите, Вы можете положить в центре класса лист ватмана и сказать группе: «А теперь давайте быстро нарисуем волшебное дерево, на котором будут расти все те разнообразные и прекрасные цветы, которыми вы были». Нарисуйте сами волшебное дерево, и пусть каждый ребенок пририсует свой цветок к одной из его веток.

**Анализ упражнения**:

* Какое растение ты себе представил?
* Ты можешь рассказать о себе как об этом растении, от первого лица?
* Можешь ли ты описать свой аромат?
* Бывает ли, что кто-нибудь восхищается тобой?
* Есть ли на свете люди, от которых ты очень ждешь восхищения тобой? Кто это?
* Можно ли сказать, что «каждый человек – это чудо»?
* Чей цветок тебе понравился?

**Любовь и злость**

**Цели**: В ходе этой игры дети могут обратить внимание на то, что по отношению к одним и тем же людям они одновременно испытывают и позитивные, и негативные чувства. Кроме того, они могут научиться не поддаваться этим чувствам целиком, а ощущать и любовь, и злость, сохраняя при этом глубокий контакт с другим человеком.

**Инструкция**: Сядьте, пожалуйста, в один общий круг и закройте глаза.

Представь себе, что сейчас ты разговариваешь с кем-нибудь, на кого ты рассердился. Скажи этому человеку, за что ты на него рассердился. Может быть, он не выполнил своего обещания или не сделал того, что ты ожидал от него. Поговори с этим человеком про себя, так, чтобы никто не мог тебя услышать. Скажи очень четко и точно, на что именно ты рассердился. Если, к примеру, ты рассердился на своего младшего братишку Федьку, то можешь сказать ему: «Федя, меня выводит из себя, когда ты рисуешь всякие каракули в моей тетради». Если ты рассердился на свою сестру Соню, можешь сказать ей, например: «Я весь дрожу от злости, когда ты проходишь через мою комнату и по дороге разбрасываешь все мои вещи и игрушки». Если ты рассердился на своих родителей, скажи им тоже как можно точнее, чем они тебя прогневили: «Мама, меня очень обижает, что ты заставляешь меня опять выносить мусорное ведро, тогда как Маша и Ира могут вовсе не помогать тебе». (1-2 минуты.)

А теперь скажи человеку, с которым ты разговаривал, что тебе в нем нравится. Скажи об этом тоже как можно конкретнее. Например: «Федя, мне очень нравится, что когда я прихожу из школы, ты бросаешься мне навстречу и радостно обнимаешь меня» или: «Мама, мне очень нравится, когда перед сном ты читаешь мне сказки». (1-2 минуты.)

А теперь подумай немного о том, кто в классе тебя иногда злит. Представь, что ты подходишь к этому человеку и четко и конкретно говоришь ему, чем именно он тебя вывел из себя... (1 минута.)

Теперь мысленно подойди к этому ребенку вновь и скажи ему, что тебе нравится в нем. (1 минута.)

Теперь ты можешь снова открыть глаза и оглядеть круг. Внимательно посмотри на других детей. А сейчас мы можем обсудить, что каждый из вас пережил в своем воображении.

Если Вы заметите, что кто-то из детей допускает обидные замечания в адрес кого-то из присутствующих или отсутствующих в классе, тут же потребуйте, чтобы он сказал в адрес этого же человека что-то позитивное. Также внимательно отслеживайте, чтобы дети выражали свою злость или обиду без обобщений и оценок, то есть, чтобы никто не говорил ничего типа: «Ты дурак!». Допустимо только выражение своих чувств в отношении другого ребенка в виде описания фактов и чувств, например: «Я обижаюсь, когда ты рисуешь своим фломастером на моей парте». Таким способом дети могут ощутить свои негативные эмоции и скрывающуюся за ними энергетику. Благодаря содержательно точному называнию причин своей злости или обиды дети могут заметить, что отвергают не всего человека, а только определенный способ его поведения. Когда гнев точно сфокусирован, ребенок не подпадает столь сильно под его воздействие.

**Анализ упражнения**:

* Как ты себя чувствуешь, когда не говоришь другому о том, что ты рассердился на него?
* А как ты себя чувствуешь, когда сообщаешь ему о том, что ты рассердился?
* А можешь ли ты выдержать, если кто-нибудь скажет тебе, что он рассердился на тебя?
* Есть ли такие люди, на которых ты никогда не сердишься?
* Есть ли такие люди, которые никогда не сердятся на тебя?
* Почему так важно точно говорить, на что именно ты рассердился?
* Когда твой гнев проходит быстрее, когда ты замалчиваешь его, или когда ты о нем рассказываешь?

**«Сравни предметы»**

Игра на развитие внимания. Перед ребенком ставятся две игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем - чем отличаются друг от друга. Например, мишка и зайчик похожи тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки. А отличаются они тем, что мишка - большой, а зайчик - маленький, мишка - коричневый, а зайчик - белый и т.п. Можно называть признаки по очереди с ребенком. Сравнивайте любые пары игрушек. А если хотите усложнить игру, поставьте перед ребенком более похожие игрушки (две разные машины, два разных мячика).

**«Найди такой же»**

Игра на развитие внимания. Предложите малышу выбрать из четырех-шести шариков (кубиков, домиков) точно такой же (по цвету, величине, рисунку), как тот, который у вас в руках. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же, делать при этом ошибки, которые малыш обязательно заметит. Порадуйтесь вместе его догадливости, возможности сотрудничать со взрослым на равных. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, отличительные признаки которых не так заметны.

**«Найди ошибки»**

Игра на развитие внимания. Заранее нарисуйте картинку (ваши художественные способности здесь не имеют никакого значения), на которой допущено пять-шесть ошибок. Например, на картинке, изображающей детей, играющих во дворе зимой, можно нарисовать дерево с листьями, цветы, мальчика в сандалиях, девочку с корзинкой грибов и т.п. Естественно, что содержание картинки и допущенные ошибки должны быть понятны малышу. Ответы опять-таки интереснее давать по очереди. Усложняя игру, можно увеличить количество ошибок и сделать их более незаметными.

**«Зеркало»**

Эта игра научит ребенка внимательно следить за движениями взрослого и подражать им. Предложите ему быть вашим зеркалом и повторять все ваши действия. Вы поднимаете одну руку - ребенок тоже; вы топаете двумя ногами - ребенок тоже; вы машете сначала одной кистью, а потом двумя - ребенок тоже.

Действия могут быть самыми разнообразными. Вначале лучше давать несложные образцы движений. Затем, когда ребенок научится с легкостью копировать их, можно предложить ему целую последовательность действий.

Развивать внимание ребенка можно и на утренней зарядке, при выполнении любых двигательных упражнений. При этом малыш должен выполнять все действия по команде взрослого, быстро переходя от одного вида движений к другому: прыгать, останавливаться, шагать.

**«Магазин»**

Память малыша можно начинать развивать с помощью этой любимой всеми игры. Отправьте его в "магазин" и попросите запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного-двух предметов, постепенно увеличивая их количество до четырех-пяти. В этой игре полезно менять роли: и вы, и ребенок по очереди можете быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Да и сами магазины могут быть разными: "Булочная", "Молоко", "Игрушки" и любые другие.

**«Запомни узор»**

Нарисуйте простой узор, дайте ребенку рассмотреть его за одну-две минуты, а затем попросите нарисовать точно такой же по памяти. Можно дать и другое подобное задание: сделать простую постройку из строительного материала. Вы сооружаете какую-нибудь постройку, даете ребенку возможность одну-две минуты рассмотреть ее, а затем предлагаете по памяти (ваша постройка разбирается или закрывается листом бумаги) воспроизвести ее из своих кубиков. Эти задания можно предлагать ребенку неоднократно, постепенно усложняя их.

**«Шкафчик»**

Игра развивает зрительную память. Возьмите несколько спичечных коробок и склейте их. Получится шкафчик с выдвигающимися ящиками. Спрячьте в один из ящиков на глазах у ребенка какую-нибудь маленькую игрушку. Уберите шкафчик на несколько секунд, а потом разрешите малышу поискать игрушку. Игру можно усложнять, убирая шкафчик на более длительное время, увеличивая количество и меняя расположение ящичков, пряча одновременно две игрушки в разные ящички и предлагая найти сначала одну, а потом другую.

**«Шарик»**

Игра направлена на развитие мышления. Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту (можно положить ниточку). Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты. Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега. Можно провести эту игру и как соревнование ("Чей шарик точнее докатится до черты?").

Эту же задачу можно предложить детям постарше, несколько усложнив ее. Например, на пути шарика положить брусок, а в стороне - небольшие ворота. Перед ребенком ставится задача расположить брусок на пути шарика так, чтобы шарик, ударившись о него, попал в ворота. Подобную задачу можно многократно повторять, меняя угол наклона горки и расположение ворот.

**«Почини машинку»**

Подберите для этой игры машинку и предоставьте ребенку возможность в течение нескольких дней поиграть с ней. В процессе игры ребенок ознакомится со свойствами машинки. Затем незаметно, чтобы малыш не видел, на колесо машинки наденьте резинку (при этом колесо машинки крутиться не должно). Теперь, чтобы машинка ехала, нужно прикладывать больше усилий. Цель игры заключается в том, чтобы ребенок сам заметил неисправность и нашел ее причину.

Количество неисправностей в одной игрушке можно увеличивать до трех, но каждая новая неисправность добавляется после того, как ребенок научился находить предыдущую. Игру можно проводить с разными игрушками.

**«Кукольная комната»**

Эта игра поможет научить ребенка ориентироваться в пространстве, а также разовьет его образное мышление. Вам потребуется кукольная комната и кукольная мебель. Кукольная комната - это большая коробка без крышки с прорезанными или нарисованными по бокам окнами и дверями. Саму мебель можно склеить из спичечных коробков или использовать готовые игрушечные: стол, диван, стулья или любые другие предметы. Важно только, чтобы их было не менее трех и чтобы они были разной формы.

Для игры также понадобится план, который вы должны предварительно вычертить на листе бумаги. Подготовив план, вы рассказываете ребенку следующую историю: "Кукла Маша купила новую мебель, но она не знала, как лучше расставить ее в комнате. Медвежонок решил помочь Маше. Он взял лист бумаги и показал, как надо поставить мебель". Показывая план ребенку, следует пояснить его: "Сюда Миша поставил стол, сюда - шкаф" и т.д. Далее ребенок расставляет мебель, "как показал Миша". Не забудьте, что количество предметов в игре не должно быть больше трех-четырех.

Организуя игру, помните, что пространственное положение кукольной комнаты и ее плана должно быть одинаковым (дверь располагается с одной и той же стороны). При повторении игры следует менять расположение мебели, добавлять новые предметы.

**«Мозаика»**

Данная игра, как и предыдущая, направлена на развитие мышления и ориентировки в пространстве. Вы можете играть вдвоем с ребенком, а можете принять в нее и других детей. У вас и у ребенка должна быть основа для расположения мозаики, по пять фишек любых двух цветов, которые будут располагаться на основе, и картонные карточки, на которых нарисованы длинные и короткие полоски. Карточки для игры несложно сделать, нарисовав на них фломастерами или наклеив вырезанные из цветной бумаги полоски, которые чередуются по длине. Суть игры состоит в том, чтобы длина обозначалась цветом: длинные полоски одним, например зеленым, а короткие другим, допустим красным. Скажите ребенку, какие полоски будут обозначать тот или иной цвет, после чего приступайте к игре. Выбирайте по одной карточке, и по ней ребенок будет выкладывать свой узор. Если он ошибается в начале игры, помогите ему правильно расположить цветные фишки на основе, а затем предложите следующую карточку с иной последовательностью полосок. Попробуйте сами выложить цветной узор на своей основе и не лишайте ребенка радости поправить "случайно" допущенную вами ошибку.

**«Сделай как я»**

Это простейшая конструктивная игра, с которой можно начинать вводить ребенка в мир объема и формы. Вам потребуются основные детали из обычного детского строительного набора: цилиндр и параллелепипед.

На первых порах одновременно используются две-три, а впоследствии - четыре формы. Эта игра только для двоих - для вас и вашего ребенка. Отберите себе и ему по две-три одинаковые детали. Затем на столе перед ребенком сложите небольшую постройку. Поставьте детали рядом или одну на другую. Например, куб положите на призму (по типу "домик"), а справа или за домом поставьте параллелепипед. Вы не будете испытывать недостатка в вариантах расположения форм.

Когда все будет расставлено, предложите ребенку точно так же расставить фигуры. Если сразу у него не получится, не огорчайтесь, повторите все сначала - игра достаточно сложна для вашего малыша. Попросите его самого построить что-нибудь и сделайте так же. Когда увидите, что дело пошло на лад и ребенок справляется с игрой, можете сами ошибиться, и пусть он вас поправит.

Более сложным вариантом такой конструктивной игры будет "спрятанное" построение, когда ребенок не видит, как вы расставляете детали. Для этого возьмите листок белой бумаги и прикройте то, что собираетесь строить, бумажной ширмой, или попросите малыша крепко зажмуриться, а когда все будет готово, открыть глаза. К усложненному варианту переходите, хорошо освоив предыдущий.

#### ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

**«Кого загадали?»**

Эта игра поможет ребенку лучше ориентироваться в пространстве. В ней вместе с малышом могут участвовать его любимые игрушки, например кукла с мишкой и зайчик. Важно, чтобы они были достаточно крупными и их можно было посадить или поставить перед ребенком, за ним и сбоку от него.

Ребенка поставьте или посадите в центре, а игрушки разместите вокруг него. Скажите, что загадали одну из них, а ему надо угадать какую. Например, она сидит сбоку от тебя (или перед тобой, за тобой). Малыш должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем поменяйтесь местами, рассадите игрушки вокруг себя, а ребенок пусть назовет месторасположение игрушки. В дальнейшем, если малыш не испытывает затруднений, попробуйте ввести дополнительные понятия: справа и слева. Надеемся, ваш ребенок вполне с этим справится.

**«Путешествие по городу»**

Эта игра поможет развить образное мышление малыша. Для нее потребуется набор картинок-вывесок. Можете вырезать их из лото или нарисовать. На каждой картинке-вывеске должен быть изображен какой-нибудь предмет: ножницы, расческа, буханка хлеба, иголка с ниткой, автомобиль, письмо в конверте, пузырек с лекарством, бутылка молока и т.п.

Предложите малышу представить себе, что вы с ним попали в незнакомый город, где говорят на неизвестном языке. Вы очень устали и захотели есть, а в городе много разных магазинов. Но как узнать, в каком из них продается тот или иной продукт? Покажите ребенку первую картинку, например с бутылкой молока, и спросите, что может означать вывеска с таким рисунком? Если он не угадает - подскажите. Затем попробуйте поиграть по-другому: попросите его придумать, как можно указать дом, где находится аптека (мастерская по ремонту замков, молочный магазин и т.д.). Когда все вывески в городе будут хорошо знакомы вашему ребенку, переходите к рисованию новых вывесок, загадывайте друг другу, что они могут обозначать. Рисовать такие простые и схематичные вывески несложно. Скажите ребенку, что не надо делать большую картинку и раскрашивать ее. Важно, чтобы было понятно, что нарисовано: яблоко, грибок или таблетка. Покажите ему, как рисовать задуманные им предметы, и вы сможете повторять ваши путешествия по городу не один год.

**«Во что с ним можно поиграть?**  
Данная игра направлена на развитие творческих способностей. Вам потребуется заранее отобрать и приготовить несколько предметов, не имеющих четкого назначения: палочка, кубик, коробочка, камешек, картонка и т.п. Игра состоит в том, чтобы придумать, как они могут использоваться.

В начале игры вы берете любой предмет, допустим палочку, показываете ее ребенку и предлагаете придумать, чем она может быть в игре. Будет прекрасно, если малыш сам назовет возможные варианты, ну а если он затрудняется, помогите ему. Палочка может быть градусником для куклы, ложечкой, ключом, удочкой. Одним из обязательных условий игры, которое неукоснительно следует соблюдать, является некоторое сходство выбранного предмета с реальным (кубиком нельзя кормить куклу, а коробочкой измерять температуру).

Когда ребенок поймет, как надо играть, каждый новый предмет вы будете выкладывать на стол и по очереди придумывать, во что с ним можно играть. Попробуйте предложить веселое соревнование - кто назовет больше вариантов. Пусть победителем окажется ребенок.

Полезно поиграть с ребенком и в противоположную игру: предложите ему придумать, какие предметы можно использовать вместо ложки для куклы, вместо кроватки, вместо машины и т.п. Это также поможет ему легко замещать один предмет другим, шире использовать возможности воображения.

**«Кто я?»**

Игра направлена на развитие творческих способностей. В нее можно играть где угодно: дома на кухне, по дороге из детского сада или в кукольном уголке. Специального стола и других приготовлений не требуется, нужна только родительская выдумка и фантазия. "Кто я?" - спрашиваете вы у ребенка и изображаете (жестами, мимикой, звуками и т.п.) поезд, машину, чайник, самолет, продавца, врача, собаку, кошку и т.п. Естественно, возможности такого показа почти безграничны и зависят только от житейского опыта вашего ребенка. Расширяйте его и с помощью этой игры. Когда ребенок научится угадывать, что вы изображаете, загадывайте с ним по очереди. Игра "Кто я?" с различными вариантами и усложнениями не наскучит и в более старшем возрасте.

**«Покажи по- разному»**

В игре участвуют несколько человек. Дети знакомятся со словами-антонимами.

Высокий- низкий. Дети идут по кругу. Ведущий говорит: "Сейчас мы будем проходить ворота. Если я скажу, что ворота высокие, вы будете продолжать идти так же, как сейчас, а если - низкие, то нагнетесь. Тот, кто не нагнется вовремя, выходит из игры".

Тяжелый- легкий. Каждому участнику игры дается пустой пакет или сумка. Взрослый говорит: "Вы несете сумки. Сумка может быть или легкой, или тяжелой. Покажите, как несут легкую сумку". Дети показывают. "Теперь покажите, как несут тяжелую сумку. А сейчас будьте внимательны: я скажу тяжелая или легкая у вас сумка. Вы должны нести сумку либо как тяжелую, либо как легкую".

Быстро - медленно. Игра строится аналогично: дети должны идти или медленно, или быстро.

Игру можно продолжать, разыгрывая следующие пары слов с противоположным значением: весело - грустно, жарко - холодно, темно - светло и т.д.

Затем можно предложить детям найти противоположности в реальных объектах: например, сказать, каким бывает дом, когда его начинают строить (низким), и каким, когда его построили (высоким), и т.д.

Предварительно надо вырезать из разноцветной бумаги небольшие круги и положить их в мешочек или коробочку. Ребенку говорится, что у куклы (зайки) сегодня день рождения и ей принесли разные подарки. Надо угадать, что это за подарки. Ребенок достает один из цветных кругов и говорит, что это такое. Потребуется немного воображения. Например, про красный круг можно сказать, что кукле принесли в подарок ленту, флажок, клубнику, мячик, цветок и т.п. Надо постараться дать как можно больше ответов. Можно придумывать с ребенком по очереди. За один раз обыгрываются два-три круга. Когда ребенок освоится с игрой, попробуйте ее немного усложнить. Пусть он расскажет про каждый подарок, кто его подарил и почему и т.д. Игру можно разнообразить, предлагая детям вместо кругов фигуры разной формы (квадраты, треугольники и т.п.).

##### **«Гном»**

Попробуйте нарисовать симпатичного гнома с мешочком в руках. Кроме того, надо вырезать из бумаги еще несколько мешочков разной формы, чтобы их можно было накладывать на рисунок. Тогда мешочки в руках у гнома будут меняться. По форме они могут походить на самые разные предметы: мяч, удочку, гриб, зайчика и т.п. Хорошо, если один мешочек будет такой формы, по которой трудно дать однозначный ответ, что в нем находится, так как можно назвать несколько предметов. Предложите ребенку совместно пофантазировать и отгадать, что у гнома в мешке. Сначала надо постараться найти как можно больше ответов про мешочек одной формы, затем заменить его на мешочек другой формы и т.д. Можно вместе с ребенком придумать коротенький рассказ о том, как тот или иной предмет оказался в мешке у гнома и что случится дальше. Эта игра, как и предыдущая, способствует развитию воображения.

**«Первые шаги»**

Игра поможет готовить ребенка к обучению в школе. Поставьте перед малышом пять одинаковых чашек и посадите четырех кукол. Спросите, хватит ли всем куклам чашек для чая. Если ребенок еще не умеет считать, дайте каждой кукле чашку. Оставшаяся чашка подскажет ребенку, что чашек больше, чем кукол. Помогите малышу объяснить, почему так получилось ("Кукол меньше, чем чашек").

Играть можно с разными предметами (сравнивать количество кукол и стульев, ложек, вилок, тарелок). Сначала лучше предлагать ребенку не более пяти предметов, затем можно увеличить их количество до десяти.

Постарайтесь создать такие ситуации для сравнения, чтобы ребенок, выполняя задание, мог взять предмет в руки и наложить его на другой или приложить к другому. Позднее можно соотносить предметы на глаз (например, сравнивая реальные предметы мебели в комнате). Если ребенку будет трудно, советуем протянуть веревочки от одного предмета к другому или прочертить линии мелом.

**«Купим пуговицы»**

В этой игре для сравнения количества предметов ребенок использует фишки, которые он отбирает сам. Один из играющих - покупатель, другой - продавец. Покупателю нужно купить в магазине столько пуговиц, сколько петель на новом пальто куклы.

Из коробки с фишками ребенок-покупатель берет фишки и раскладывает на пальто (коробку с оставшимися фишками после этого лучше закрыть, чтобы они не отвлекали малыша). Фишки, разложенные на пальто, ребенок собирает и идет с ними в магазин. Он говорит продавцу, показывая находящиеся в ладони фишки: "Вот столько нужно пуговиц". Продавец отбирает столько пуговиц с прилавка, сколько фишек принес покупатель. Для этого он подкладывает к разложенным пуговицам принесенные фишки.

Правильность отбора пуговиц покупатель проверяет, положив их на петли пальто.

Можно проводить подобные игры и на другом материале. Полезно поиграть, например, в библиотеку, отбирая столько книг, сколько пришло детей. Советуем сначала использовать фишки, чем-то похожие на предметы (напоминающие их либо формой, либо цветом), в дальнейшем можно перейти к фишкам, не имеющим с предметами внешнего сходства.

##### 

«**Найди отличие**»

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ребенок рисует любую несложную картинку ( котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями. Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

«**Ласковые лапки**»

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между ребенком и взрослым.

Взрослый подбирает 6—7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить «зверек» и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой «зверек» прикасался к руке — отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Вариант игры: «зверек» будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

«**Кричалки—шепталки—молчалки**»

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».

«**Гвалт**»

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.

«**Менялки**»

Цель: развитие коммуникативных навыков, активизация детей.

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встает и выносит свой стул за круг, таким образом получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: Меняются местами те, у кого ... (светлые волосы, часы и т. д.). После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим.

«**Разговор с руками**»

Цель: научить детей контролировать свои действия.

Если ребенок подрался, что-то сломал или причинил кому-нибудь боль, можно предложить ему такую игру: обвести на листе бумаги силуэт ладоней. Затем предложите ему оживить ладошки — нарисовать им глазки, ротик, раскрасить цветными карандашами пальчики. После этого можно затеять беседу с руками. Спросите: «Кто вы, как вас зовут?», «Что вы любите делать?», «Чего не любите?», «Какие вы?». Если ребенок не подключается к разговору, проговорите диалог сами. При этом важно подчеркнуть, что руки хорошие, они многое умеют делать (перечислите, что именно), но иногда не слушаются своего хозяина. Закончить игру нужно «заключением договора» между руками и их хозяином. Пусть руки пообещают, что в течение 2-3 дней (сегодняшнего вечера или, в случае работы с гиперактивными детьми, еще более короткого промежутка времени) они постараются делать только хорошие дела: мастерить, здороваться, играть и не будут никого обижать.

Если ребенок согласится на такие условия, то через заранее оговоренный промежуток времени необходимо снова поиграть в эту игру и заключить договор на более длительный срок, похвалив послушные руки и их хозяина.

«**Говори!**»

Цель: развитие умения контролировать импульсивные действия.

Скажите детям следующее. «Ребята, я буду задавать вам простые и сложные вопросы. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду: «Говори!» Давайте потренируемся: «Какое сейчас время года?» (Педагог делает паузу) «Говори!»; «Какого цвета у нас в группе (в классе) потолок?»... «Говори!»; «Какой сегодня день недели?»... «Говори!»; «Сколько будет два плюс три?» и т. д.»

Игра может проводиться как индивидуально, так и с группой детей.

«**Броуновское движение**»

Цель: развитие умения распределять внимание.

Все дети встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей. Смысл игры — установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

«**Час тишины и час** “**можно**”»

Цель: дать возможность ребенку сбросить накопившуюся энергию, а взрослому — научиться управлять его поведением.

Договоритесь с детьми, что, когда они устанут или займутся важным делом, в группе будет наступать час тишины. Дети должны вести себя тихо, спокойно играть, рисовать. Но в награду за это иногда у них будет час «можно», когда им разрешается прыгать, кричать, бегать и т.д.

«Часы» можно чередовать в течение одного дня, а можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в вашей группе или классе. Лучше заранее оговорить, какие конкретные действия разрешены, а какие запрещены.С помощью этой игры можно избежать нескончаемого потока замечаний, которые взрослый адресует гиперактивному ребенку (а тот их «не слышит»).

«**Передай мяч**»

Цель: снять излишнюю двигательную активность.

Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

«**Сиамские близнецы**»

Цель: научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними.

Скажите детям следующее. «Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище, и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т.д.» Чтобы «третья» нога действовала «дружно», ее можно скрепить либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут «срастись» не только ногами, но спинками, головами и др.

«**Зеваки**»

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).

«**Слушай команду**»

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.

«**Расставь посты**»

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.

«**Король сказал...**»

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 сказала». 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».

«**Запрещенное движение**»

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).

«**Слушай хлопки**»

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.

«**Замри**»

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.

«**Давайте поздороваемся**»

Цель: снятие мышечного напряжения, переключение внимания.

Дети по сигналу ведущего начинают хаотично двигаться по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути (а возможно, что кто-либо из детей будет специально стремиться поздороваться именно с тем, кто обычно не обращает на него внимания). Здороваться надо определенным образом:

* 1 хлопок — здороваемся за руку;
* 2 хлопка — здороваемся плечиками;
* 3 хлопка — здороваемся спинками.

Разнообразие тактильных ощущений, сопутствующих проведению этой игры, даст гиперактивному ребенку возможность почувствовать свое тело, снять мышечное напряжение. Смена партнеров по игре поможет избавиться от ощущения отчужденности. Для полноты тактильных ощущений желательно ввести запрет на разговоры во время этой игры.

«**Веселая игра с колокольчиком**»

Цель: развитие слухового восприятия.

Все садятся в круг, по желанию группы выбирается водящий, однако, если желающих водить нет, то роль водящего отводится тренеру. Водящему завязывают глаза, а колокольчик передают по кругу, задача водящего — поймать человека с колокольчиком. Перебрасывать колоколmчик друг другу нельзя.