**Развивающие и обучающие игры для детей от 3 лет**

**"Кто кем (чем) будет?"**

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)
- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком - бумага - книгой
- снег -водой
- вода - льдом
- семечко - цветком
- мука - блинчиками
и т. д.

**Обратно. "Кто кем был?":**

- лошадь - жеребенком
цветок - семенем

**Птица - не птица.**

Веселая игра на внимание и знание птиц.
Взрослый читает стишки. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал - топать или хлопать. Обязательно спросите ребенка, что неправильно. Уточните:"А муха - это кто?"

|  |  |
| --- | --- |
| Прилетели птицы: Голуби, синицы, Мухи и стрижи... Прилетели птицы: Голуби, синицы, Аисты, вороны, Галки, макароны.,Прилетели птицы: Голуби, синицы,лебеди, куницы,Галки и стрижи, Чайки и моржиПрилетели птицы: Голуби, синицы, Чибисы, чижи, Сойки и ужи. | Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чайки, пеликаны, Майки и орланы. Голуби, синицы, Цапли, соловьи, Окуни и воробьи. Прилетели птицы: Голуби, синицы, Утки, гуси, совы, Ласточки, коровы. Прилетели птицы: Голуби, синицы, Палки и стрижи, Бабочки, чижи, Аисты, кукушки, даже совы-сплюшки, лебеди и утки - и спасибо шутке!  |

!

**Шаги. (Кто быстрее доберется до...)**

С помощью этой нехитрой игры с элементами соревнования можно заниматься с ребенком расширением его словарного запаса, и развитием речи в общем.
Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое". "Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д. Вариант:Дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.

**Внимание! Розыск! (Развиваем связную речь, внимание и наблюдательность)**

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу (друга). У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.
Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим.
В игре с маленькими детьми допускается описывать одежду.

**Игра с картинами.**

Эта игра развивает внимание, сообразительность, приучает детей связно выражать свои мысли. Знакомит с классификацией предметов по разным признакам.
Для этой игры вам понадобятся картины или книжные иллюстрации. Пейзажи здесь не подойдут. Лучше использовать жанровую живопись и крупные иллюстрации к детским книгам.
Смысл игры: Один из игроков загадывает какую-нибудь деталь изображения. Другой игрок, задавая наводящие вопросы, должен угадать, что было загадано.

С детьми 3-4 лет загадывайте предметы целиком (зайчик, мяч, облако...)
С детьми старше 5 лет усложните задание - ухо зайца, пуговица на платье, яблоко на столе.

**Примеры вопросов, которые должны использовать дети 3-4 лет:**
Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня". Загадана лягушка в речке.
- Это находится вверху картины? Внизу?
- Это живое или неживое?
- Какого цвета?

**Вопросы, которые должны использовать дети 5-7 лет.**
Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня". Загадан камыш у речки.
- Это относится к природе?
- Это относится к живой (неживой) природе?
- Это твёрдое?
- Это растение?
- Высокое?
- Дерево?
- Трава?

Для того, чтобы дети научились грамотно задавать вопросы, дайте им возможность самим загадать какой-нибудь предмет, а вы отгадывайте, задавая как можно больше вопросов. Так вы покажете, как нужно составлять вопросы.

**Жили-были...**

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.
Смысл игры объяснять долго - я просто приведу примеры.
Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.
Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".
"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"
"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".
"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"
"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

**Игра "Третий лишний".**

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.
Детям 3-5 лет условия более простые.
Например:Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:
- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.
- машина, лошадь, трамвай;
- шапка, платок, сапоги;
- роза, береза, ёлка.

**Для детей 5-7 лет задания усложняются:**
- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

**ДВА КРУГА.**

Дети строятся в два круга — внешний (большой) и внутренний (3—4 человека).
Дети из большого круга стоят, а из малого идут вместе с ведущим-взрослым и приговаривают: «Мы по кругу идем и с собою берем... сладкое».
Игроки большого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например сахар. Ребенок, первым назвавший предмет, становится во внутренний круг. Игра продолжается («...с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое» и т.д.). Последний ребенок, оставшийся в большом круге, должен выполнить какое-либо задание в наказание за нерасторопность.

**Какое что бывает ?**

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.
Примеры:
- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом) Здесь уместно спросить, что выше – дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным?(коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым ( квадратным)?
В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

**Чем пахнет?**

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др.
С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный.
Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.
Для смеха можно предложить понюхать какую-нибудь одежду. К примеру, папины носки.:-)

**Упражнение "Кто без чего не обойдётся"**

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад… какие из слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника… собаки… забора… земли?.. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

**Примерные задания:**
Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)
Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)
Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)
Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)
Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)
Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)
Школа ( учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)
Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?
Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

**Живое - неживое.**

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".
Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.
Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?
Кто летает? Что летает?
Кто плавает? Что плавает?
Кто самый большой? Что самое большое?
И.т.д.

**Что снаружи, что внутри?**

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.
Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

**«Кто это?» знакомимся с профессиями**

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.
**1 вариант:** Задаем вопросы : кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

**2 вариант:** Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?
**3 вариант.** Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.
**4 вариант.** «Кому что нужно?» Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

**Придумываем рассказ.**

Взрослый читает предложения, дети вставляют подлежащее, сказуемое, пояснительные слова и т. д. За основу можно взять рассказы Сутеева, Бианки.
Например: «На пороге сидела и жалобно мяукала... (кто?). Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (что делала?). Кошка поймала в саду... (кого?). Шерсть у кошки... (какая?), когти… (какие?). Кошка лежала с котятами... (где?). Котята играли мячиком... (как?).

**Распространение предложений.**

Взрослый говорит: «Садовник поливает… (что? где? когда? зачем?). Дети идут... (куда? зачем?) и т. д. Надо обращать внимание на правильность построения предложений.

**Составление предложения с несколькими данными словами.**
Упражнение, рекомендуемое Л.Н.Толстым и применявшееся им в Яснополянской школе: даются три-четыре слова, например, собака, старик, испугаться. Дети должны вставить их в предложение. Новые слова и понятия постепенно усваиваются детьми из общего смысла речи. Это целиком и безоговорочно относится к понятиям отвлеченным, общим.

**Дополнить предложение.**

Просить ребенка закончить предложения: "Дети поливают цветы на клумбах, потому что..." "На деревьях не осталось ни одного листочка, потому что... " "Зимой медведь спит, потому что... " и т. д.

**Отгадай предмет по его частям.**

В эту игру можно играть в двух вариантах.
Первый вариант – с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки сизображением различных предметов – мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко. Второй вариант – без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

**Примеры:**
Четыре ноги, спинка, сиденье.
Цифры, стрелки.
Буквы, картинки, листы.
Ствол, ветки, листья.
Корень, стебель, листья, лепестки.
Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.
Носик, ручка, крышка, электрический шнур.
Лапы, хвост, ошейник.
Лапы, хвост, хобот.
На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

**Отгадай предмет по описанию.**

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.
Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.
Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.
Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.
Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.
Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.
Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

**Что снаружи, что внутри?**

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.
Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

**«Кто это?» знакомимся с профессиями**

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.
**1 вариант:** Задаем вопросы : кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

**2 вариант:** Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?
**3 вариант.** Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.
**4 вариант.** «Кому что нужно?» Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

**Живое - неживое.**

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".
Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.
Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?
Кто летает? Что летает?
Кто плавает? Что плавает?
Кто самый большой? Что самое большое?
И.т.д.

**Игры для подготовки к чтению**

**"Я был в цирке... "**

Для игры вам понадобятся карточки с буквами и слогами, фишки. Играть можно и вдвоём, и компанией. Участникам игры раздаются карточки с буквами, либо все карточки лежат стопкой на столе и игроки по очереди их берут. Первый игрок берет карточку с буквой или слогом и говорит: "Я был в цирке и видел..." Он должен назвать что-нибудь, начинающееся с буквы на его карточке. Называть можно не только существительные. Например на букву "К" можно назвать и клоуна, и кувыркающегося гимнаста, и красный занавес.
Если вы будете использовать карточки со слогами, то необязательно, чтобы этот слог стоял в начале слова.
Варианты: "Я был на море...", "Я был в лесу...", "Я был в театре..." и т.д.

**Предлоги.**

Возьмите одноразовую картонную тарелку, расчертите её на сектора. В каждом секторе напишите предлоги - "на", "В", "под", "над", "с" и др.
Играть можно как в рулетку - бросая на тарелку шарик. А можно сделать в центре тарелки стрелку и вращать её. Смысл остается тот же - на какой предлог попадет шарик или стрелка, с тем предлогом и нужно составить предложение.

**Самодельная азбука.**

Возьмите толстый альбом или офисную папку. На каждом листе нарисуйте буквы алфавита. Хотя позже на каждую букву вам понадобится больше листов. Вырезайте из старых журналов картинки, подойдут также картинки с разных коробочек - вообще любые картинки, наклейки. Вместе с ребенком наклеивайте картинки на страничку с буквой, на которую начинается слово. Под каждой картинкой делайте подпись печатными буквами.
Позже, когда ребенок освоит буквы, усложните задачу - вырезайте из журналов слова. С определенной буквой, с определенным слогом.

**Игра с картинками в книжке или журнале**

Эти игры хороши тем, что не требуют особой подготовки. Все, что вам потребуется - это старые журналы с картинками и без.
Находим любую букву, показываем ее малышу и просим подчеркнуть или обвести все ее появления в статье. А потом подсчитываем ошибки и ставим настоящую оценку. Убиваем сразу двух зайцев — учим буквы и развиваем внимание и сосредоточенность. Постепенно усложняем задачу — ищем слова с заданным слогом или буквосочетанием (не путайте!), например, “до” — дом, долина, ледокол…, Следующий этап - ищем слова. Начинаем с простых- он, мы, они, дом ... Идем в магазин. Здесь понадобится журнал с картинками. Предлагает детям найти и выбрать (обвести) только те предметы, в названии которых есть звук «К» (конфеты, молоко, диск, кофта)

Один загадывает букву, открывает картинку и, вперед - кто быстрее найдет на картинке предмет на загаданную букву (или кто больше назовет предметов на эту букву.
Один загадывает какой-то предмет на картинке: "В слове 2 буквы "Е" - или "В слове три слога", "В слове только один гласный звук". А второй отгадывает.

**Магазин.**

Для этой игры вам понадобится любое лото с картинками и карточки с буквами. К лото можно добавить других картинок, вырезанных из журналов или нарисованных. Картинки разложите на столе. Карточки с буквами и слогами сложите в сумочку. Все игроки по очереди достают из сумки карточки из сумки и ищут среди картинок на столе подходящую - предмет, который начинается с этой буквы или в названии которого есть такой слог. Если не найдет, значит "уходит из магазина без покупки".
Выигрывает тот, кто больше наберет "покупок".

**Кто здесь живет?**

Вам потребуется: плоский картонный домик с вырезанными окошками, можно сделать паровозик с вагончиками, самолет или даже ракету - кому что интереснее. В окошки можно вставлять карточки с буквами, подходящие по размеру к окошкам. А можно прикрепить домик к доске и писать буквы мелом в окошках.
Прикрепите к доске домик и в пустые окошки впишите на доске в произвольном порядке наборы букв. Ребёнок должен угадать, какие слова живут в этом домике.
Примеры: А; П; Л; И; С; Е; О - лиса, лес, осел.

**Бросаемся слогами.**

Играть можно и вдвоем, и большой компанией, как и в предыдущей игре, используя мяч. Один игрок называет какой-нибудь слог, а другой должен добавить к этому слогу свой, так, чтобы получилось слово.
Примеры:
- Ко - …мар; … са; …тёнок; …рабль.
- Са - …молёт; …поги; … мовар.
- Де - …рево; …вочка; …ти.

Важно! Дети должны соблюдать правила орфографии: делить слова на слоги правильно и произносить их так, как они пишутся. КО – ляс – ка. Но не кА –ля –Ска.

**Подарки**

Одного из участников игры выбирают водящим
— Мы слышали, что вы отправляетесь в путешествие, — говорят ему, — и побываете в разных городах? Водящий подтверждает это и спрашивает, не будет ли ему каких-либо поручений.
Да, поручений будет много. Все играющие поочередно обращаются к нему с личными просьбами

— Будете в Костроме, — говорит один,— загляните к моей бабушке. Передайте ей привет. Если от нее будет посылочка, не откажите в любезности прихватить с собой
— У меня дядя в Саратове, навестите его,—просит другой—Он мне обещал что-то прислать, так уж будьте добры.
Каждый называет тот или иной город и своего родственника или приятеля, к которому просит зайти. По условиям игры города называются общеизвестные, и начальные буквы в их названиях должны быть разные.
Водящий — человек на редкость отзывчивый и, выслушав просьбы играющих, обещает все выполнить. Попрощавшись, он отправляется в свой далекий путь, то есть выходит из комнаты.

"Путешествие" водящего продолжаются не более 5 минут. Этого вполне достаточно, чтобы придумать, кому что привезти. Выбирая подарки, водящий руководствуется следующим правилом, нужно, чтобы название подарка начиналось с той же буквы, что и название города, откуда он привезен, а передать подарок нужно тому, кто этот город назвал. Так, например, назвавшему город Кострому можно привезти кошку или калоши и т.п., а племяннику от его дядюшки из Саратова — самовар, скажем, или свисток Чем смешнее подарок, тем с большим удовольствием будет принят он играющими
Главная забота водящего, таким образом, состоит в том, чтобы твердо запомнить, кто из играющих какой город назвал, а подарок ему придумать — это дело несложное

"Путешествие" закончено. Все поздравляют водящего с благополучным возвращением. Начинается раздача подарков.
— Был у вашего дедушки, — обращается водящий к кому-либо из играющих — Он прислал вам ошейник.
Если тот, кому предназначается этот подарок, называл Орел или Омск, то, следовательно, ошибки нет и подарок вручен правильно. Остается только поблагодарить любезного путешественника. Если же водящий ошибается, то играющий не примет у него подарка. Когда играет больше 5 человек, то одна ошибка в расчет не принимается. Но за две ошибки водящего штрафуют: он снова собирает поручения и вторично отправляется в свое "дальнее путешествие".

**Цепочка**

Игра со словами для любого количества участников. Выберите несколько согласных букв и запишите их на листке бумаги. Придумайте слова, которые включали бы в себя все эти буквы. Буквы можно менять местами, добавлять к ним другие согласные. Например, возьмем буквы "с", "л", "м". Составляем с ними слова: самолет, масло, салями, мысль.
Выигрывает тот, кто придумал больше слов.

**Добавь букву**

Игроков не менее двух. Загадывают существительные единственного числа. Первый игрок называет любую букву из русского алфавита. Следующий по очереди должен в начале или в конце присоединить свою букву, имея в уме какое-либо слово с таким буквосочетанием. Игроки продолжают таким образом по очереди удлинять буквосочетание.
Выигрывает тот, кто называет целое слово.

**Другой вариант, для детей постарше.** Проигрывает тот, кто называет целое слово или тот, кто не сможет добавить букву, подразумевая какое-нибудь слово. Игрок может "блефовать", т.е. добавлять букву, слова к которой не знает. В этом случае возможны два варианта: следующий за ним игрок может либо попросить предыдущего назвать слово, и если предыдущий не сможет этого сделать он проигрывает, либо следующий игрок сам продолжает блеф дальше, пока кто-либо из следующих игроков наконец не потребует назвать слово.
Этот вариант сложный, часто игрок не может добавить букву к буквосочетанию из хорошо известного слова.

**Летела корова**

Игроков должно быть не меньше трех. Все садятся в круг и, развернув правую руку ладонью вниз, а левую – ладонью вверх, соединяют свои ладони с ладонями соседей. По очереди произносят по слову стиха, в такт слову хлопая по ладони правого соседа: Летела корова, сказала слово.
Какое слово сказала корова?
Кому выпадает очередь отвечать, называет любое слово, например, “трава”. Его сосед вместе с хлопком говорит первую букву этого слова – “т”, следующий – вторую, и так до конца слова, до последнего “а”. Задача последнего игрока – не зазеваться и успеть убрать руку из-под завершающего хлопка.

**Запрещенная буква**

В этой игре каждому придется следить за самим собой, чтобы не проговориться. А проговориться не мудрено, как мы в этом сейчас убедимся.
Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: "Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь на парте?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной.
Предположим, что запрещенной объявлена буква "А". Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" — спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня.
Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" — ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры. Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.

**Скрытая подсказка**

В этой игре разрешается подсказывать, хотя и не совсем обычным способом. Выбираем водящего и объявляем его отгадчиком. Попросим отгадчика на минутку уйти из комнаты или отойти в сторонку. Тем временем загадаем какое-нибудь слово. Это должно быть имя существительное единственного числа, состоящее из четырех-пяти букв, причем все буквы в нем должны быть разные, например "стол", "комар", "доска", "парус" и т. п. Таких слов множество, подбирать их долго не придется.
Задача водящего — отгадать задуманное нами слово. Так как это трудно, то придется ему помочь, то есть кое-что подсказать, но, разумеется, не прямо, а каким-нибудь косвенным путем, полагаясь на его сообразительность и внимание. Предположим, что загаданное слово "комар". Отгадчику оно неизвестно.
— Прошу подсказать первую букву, — обращается он к играющим.
Это его право—требовать подсказку, причем подсказывать могут три любых участника игры, каждый по-своему. Первая буква загаданного слова "К".
Как же подсказать ее, прямо не называя? Делается это таким образом. Трое играющих поочередно произносят по одному какому-нибудь слову, односложному или двухсложному, в состав которого входит буква "К". Допустим, один назовет слово "компас", другой — "сурок", третий — "капля". Во всех трех словах повторяется буква "К".
Отгадчик выделит эту букву и запомнит ее. — Давайте вторую букву! — требует он.
Трое других играющих подскажут ему вторую букву, скажем, такими словами: "урок", "слон", "крот". Выделив трижды повторяемую в них букву "О", отгадчик постарается ее также запомнить.
Если отгадчик будет внимателен и не запутается в наших подсказках, то мы предоставим ему право самому назначить нового водящего, чтобы продолжить игру. А если не отгадает задуманного нами слова, мы снова заставим его водить: пусть еще потренирует свое внимание.

**Путешествие. Семейная игра.**

Один говорит "Наш корабль отправляется в... например, в Индию. Что с собой возьмем? " Кто-нибудь спрашивает: "А на какую букву? " . "На букву "К"! ". Первый начинает и говорит: " Берем кошку!". другой: "Кактусы!". "Кастрюли!". Если слов на эту букву уже много сказано, можно продолжить так: "Первая палуба уже занята. Давайте заполнять следующую, на букву "Р".

**Другой вариант "Путешествия".**
Приготовьте комплекты карточек с буквами. По одному одинаковому на каждого. Рисуем паровоз с вагончиками. На каждом вагончике пишем крупно букву алфавита. (Можно нарисовать и другой транспорт)
Ставим задачу. Например, сегодня мы едем на море. Занимаем свои места. Кто с нами поедет? Что с собой возьмем? Один говорит: "С нами поедет жираф" и кладет карточку с буквой "Ж" на вагончик с соответствующей буквой.
Следующий говорит:" А я с собой возьму телевизор" и кладет карточку с буквой "Т" на вагончик с буквой "Т".
И так далее, пока не закончатся буквы, или слова. Называть нужно только существительные. Заодно объясним ребенку, что такое имя существительное - Это слово, про которое можно сказать "ЧТО это?" или "КТО это?"

**Кто с какими буквами дружит.**

Игра не только на запоминание букв и развитие речи, но и очень познавательная. На каждого игрока должна быть картинка животного. Можно разные. Например у мамы - слон, у папы - крокодил, у ребенка - ёжик. Мама говорит: " Мой слон дружит с буквой "Х", потому, что у него есть хобот". Папа говорит: "А мой крокодил дружит с буквой "Р", потому, что живет в реке." Ребенок говорит:"Мой ёжик дружит с буквой "И", потому, что у него иголки.

**Словесные речевые игры**

**Что ты делаешь? (Народная игра)**

Цель. Активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначающих профессиональные действия. Игра проводится на улице. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, жать овес, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д. Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», — и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д.

В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибется и назовет общую работу (Хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.

**Король (Народная игра)**

Цель. Соотносить выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию. Организация. Кто-то из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:
— Здравствуй, Король!
— Здравствуйте! — отвечает он.
— Нужны вам работники?
— Нужны.
— Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швеи, повара, прачки и т. д.). Король должен назвать работу каждого, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места, и если не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру. Большой интерес игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.

**Коршун (Народная игра)**

Цель. Активизировать употребление глаголов.
Ведущий — Коршун (избирается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог.
— Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу.
— Коршун, что делаешь?
— Ямочку рою.
— Зачем ямочка?
— Денежку ищу.
— Зачем тебе денежку?
— Иголку купить.
— Зачем тебе иголка?
— Мешочек сшить.
— Зачем мешочек?
— Камешки класть.
— Зачем камешки?
— В твоих детей бросать.
— За что?
— Они ко мне в огород лазят.
— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их!
Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра кончается, когда переловит всех.

**Как тебя зовут? (Народная игра)**

Цель. Активизировать производные наименования и их формы; соотносить производный глагол и движение.
Участники игры садятся кружком на стулья (на траву). Водящий дает каждому какое-нибудь смешное имя (либо дети выбирают имя сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самосвал и т. д. После этого водящий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое слово» (пузырек, метла и пр.). Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, а тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Даже улыбаться нельзя.
Водящий подходит к тому, кого он назвал Метлой, и важно предупреждает:
Кто ошибется,
Тот попадется!
Кто засмеется,
Тому плохо придется!
После этого он спрашивает:
— Кто ты?
— Метла.
Вожак показывает на волосы играющего и спрашивает:
— А это у тебя что?
— Метла.
Вожак показывает на руки:
— А это у тебя что?
— Метлы!
Вожак показывает на ноги:
— А это?
— Метлы.
— А что ты ел сегодня утром?
— Метлу!
— А на чем ты ездишь по городу?

**Какая бывает собака?**

Можно попросить ребенка представить себе собаку и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди.
Другие темы: "Какая бывает весна?", "Какая бывает корова?" и т.п.

**Угадай, кто мой друг.**

Для этой игры вам понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д.
Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни.
Например, ребенок выбрал картинку со слоном. Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем: Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее. Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь. Можно изобразить походку животного.

**Назови слово**

(Источник:http://afanasova.nm.ru/bibl-ka/syed.htm)
Играть можно и группой и вдвоем. Для игры лучше использовать небольшой мяч.
**Местоимения.** Один бросает мяч называет местоимение. Задача ловящего мяч назвать слово, соответствующее названному местоимению. Пример: она - картина; он - чемпион; оно - солнышко.

**Усложненный вариант:** ему - слону; ей - кукле, им - собакам; от нас (от них) - от девочек.

**Суффиксы существительных.** Задание: придать слову уменьшительно-ласкательное значение (вариант: увеличивающее или устрашающее значение). Пример: дом-домик (домище).
а) ковер, книга, узел, тень, кот, сумка, мяч, нога, человек, пень, нос, зонт…,
б) дверь, пуговица, сила, муравей, друг, дерево, воробей…,
в) погода, пианино, число, фабрика… .

**Приставки.** Задание: подобрать слову подходящее ?начало? (приставку). Пример: рвать-нарвать.
а) сесть, зреть, шитый, ход, брать, селение, гнать, делать, падать,
б) сыпь, кто, жалостный, внук, данный…

**Отвечай быстро!**

Играть можно вдвоем и компанией. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:
Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)
высокий, прочный, кирпичный ... (дом)
рыжая, пушистая, хитрая...(лиса)
зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)

**Кто больше?**

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например мяч- круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый.
Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная)
**Задание детям -** 1.Кто больше назовет свойств предмета.
2.Кто больше назовет возможных действий с предметом.
Из книги Е. Сербиной "Развивающие игры для детей".

**Скажи по-другому.**

Берется простое предложение, но с прилагательными и наречиями, например: "Машина быстро ехала по шоссе". А теперь, представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить. Надо придумать вариант той же фразы другими словами. При этом ни одно из слов начального предложения не должно повторяться. (Автомобиль мчался по дороге)

**В чем причина?**

Придумывается какая-нибудь необычайная ситуация. например: "Придя утром в парк, вы увидели, что там исчезли все скамейки". Надо как можно быстрее придумать объяснения этого события. Причины могут быть обычными, житейскими ("Забрали на ремонт"), и необычные, фантастические (скамейки обиделись, что их портят, и ушли в другой парк). Побеждает тот, кто предложит больше причин, и чем они разнообразнее, тем лучше. Игра развивает способность анализировать и логически мыслить.

**"Кто кем (чем) будет?"**

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)
- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком - бумага - книгой
- снег -водой
- вода - льдом
- семечко - цветком
- мука - блинчиками
и т. д.

**Обратно. "Кто кем был?":**

- лошадь - жеребенком
цветок - семенем

**Птица - не птица.**

Веселая игра на внимание и знание птиц.
Взрослый читает стишки. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал - топать или хлопать. Обязательно спросите ребенка, что неправильно. Уточните:"А муха - это кто?"

|  |  |
| --- | --- |
| Прилетели птицы: Голуби, синицы, Мухи и стрижи... Прилетели птицы: Голуби, синицы, Аисты, вороны, Галки, макароны.,Прилетели птицы: Голуби, синицы,лебеди, куницы,Галки и стрижи, Чайки и моржиПрилетели птицы: Голуби, синицы, Чибисы, чижи, Сойки и ужи. | Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чайки, пеликаны, Майки и орланы. Голуби, синицы, Цапли, соловьи, Окуни и воробьи. Прилетели птицы: Голуби, синицы, Утки, гуси, совы, Ласточки, коровы. Прилетели птицы: Голуби, синицы, Палки и стрижи, Бабочки, чижи, Аисты, кукушки, даже совы-сплюшки, лебеди и утки - и спасибо шутке!  |

**Шаги. (Кто быстрее доберется до...)**

С помощью этой нехитрой игры с элементами соревнования можно заниматься с ребенком расширением его словарного запаса, и развитием речи в общем.
Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое". "Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д. Вариант:Дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.

**Внимание! Розыск! (Развиваем связную речь, внимание и наблюдательность)**

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу (друга). У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.
Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим.
В игре с маленькими детьми допускается описывать одежду.

**Игра с картинами.**

Эта игра развивает внимание, сообразительность, приучает детей связно выражать свои мысли. Знакомит с классификацией предметов по разным признакам.
Для этой игры вам понадобятся картины или книжные иллюстрации. Пейзажи здесь не подойдут. Лучше использовать жанровую живопись и крупные иллюстрации к детским книгам.
Смысл игры: Один из игроков загадывает какую-нибудь деталь изображения. Другой игрок, задавая наводящие вопросы, должен угадать, что было загадано.

С детьми 3-4 лет загадывайте предметы целиком (зайчик, мяч, облако...)
С детьми старше 5 лет усложните задание - ухо зайца, пуговица на платье, яблоко на столе.

**Примеры вопросов, которые должны использовать дети 3-4 лет:**
Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня". Загадана лягушка в речке.
- Это находится вверху картины? Внизу?
- Это живое или неживое?
- Какого цвета?

**Вопросы, которые должны использовать дети 5-7 лет.**
Пример: Иллюстрация к стихотворению А.Барто "Наша Таня". Загадан камыш у речки.
- Это относится к природе?
- Это относится к живой (неживой) природе?
- Это твёрдое?
- Это растение?
- Высокое?
- Дерево?
- Трава?

Для того, чтобы дети научились грамотно задавать вопросы, дайте им возможность самим загадать какой-нибудь предмет, а вы отгадывайте, задавая как можно больше вопросов. Так вы покажете, как нужно составлять вопросы.

**Жили-были...**

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.
Смысл игры объяснять долго - я просто приведу примеры.
Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.
Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".
"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"
"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".
"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"
"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

**Игра "Третий лишний".**

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.
Детям 3-5 лет условия более простые.
Например:Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:
- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.
- машина, лошадь, трамвай;
- шапка, платок, сапоги;
- роза, береза, ёлка.

**Для детей 5-7 лет задания усложняются:**
- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

**ДВА КРУГА.**

Дети строятся в два круга — внешний (большой) и внутренний (3—4 человека).
Дети из большого круга стоят, а из малого идут вместе с ведущим-взрослым и приговаривают: «Мы по кругу идем и с собою берем... сладкое».
Игроки большого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например сахар. Ребенок, первым назвавший предмет, становится во внутренний круг. Игра продолжается («...с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое» и т.д.). Последний ребенок, оставшийся в большом круге, должен выполнить какое-либо задание в наказание за нерасторопность.

**Какое что бывает ?**

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.
Примеры:
- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом) Здесь уместно спросить, что выше – дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным?(коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым ( квадратным)?
В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

**Чем пахнет?**

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др.
С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный.
Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.
Для смеха можно предложить понюхать какую-нибудь одежду. К примеру, папины носки.:-)

## Занимательные задачи

* Сколько ушей у трёх мышей?
* Сколько лап у двух медвежат?
* У семи братьев по одной сестре. Сколько всего сестёр?
* У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок и собака Дружок. Сколько всего внуков у бабушки?
* Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответь скорей!
* Горело 7 свечей. 2 свечи погасили. Сколько свечей осталось? (2. остальные сгорели)
* В корзине три яблока. Как поделить их между тремя детьми так, чтобы одно яблоко осталось в корзине? ( отдать одно яблоко вместе с корзиной).
* На берёзе три толстых ветки, на каждой толстой ветке по три тоненьких веточки. На каждой тоненькой веточке по одному яблочку. Сколько всего яблок? ( Нисколько - на берёзе яблоки не растут.)

## Задачи в стихах.

|  |  |
| --- | --- |
| Яблоки с ветки на землю упали. Плакали, плакали, слезы роняли Таня в лукошко их собрала. В подарок друзьям своим принесла Два Сережке, три Антошке, Катерине и Марине, Оле, Свете и Оксане, Самое большое - маме. Говори давай скорей, Сколько Таниных друзей?С неба звездочка упала, В гости к детям забежала.Две кричат во след за ней: «Не за будь своих друзей!» Сколько ярких звезд пропало, С неба звездного упало? Скоро праздник. Новый Год, Встанем в дружный хоровод. Звонко песенку споем, Всех поздравим с этим днем. Приготовим всем подарки, Этот праздник очень яркий. Кате, Маше и Аленке Мы подарим по Буренке, А Андрюше и Витюше –По машине и по груше. Саша будет рад ПетрушкеИ большой цветной хлопушке. Ну а Танечке - Танюше –Бурый мишка в сером плюше. Вы, друзья, гостей считайте Имена их называйте. Решила старушка ватрушки испечь.Поставила тесто, да печь затопила.Решила старушка ватрушки испечь,А сколько их надо — совсем позабыла.Две штучки — для внучки,Две штучки — для деда,Две штучки — для Тани,Дочурки соседа...Считала, считала, да сбилась,А печь-то совсем протопилась!Помоги старушке сосчитать ватрушки. В рыбьем царстве к осетруПриплывают по утруТри молоденькие щучки,Чтоб ему почистить щечки,А четыре чебакаМоют брюхо и бока.Посчитай-ка, детвора,Сколько слуг у осетра?В.Кудрявцева Жили-былиу жилетаТри петлии два манжета.Если вместе их считатьТри да два, конечно, пять!Только знаешь,в чём секрет?У жилета  нет манжет!Г.Новицкая  Шесть орешков мама-свинкаДля детей несла в корзинке.Свинку ёжик повстречалИ ещё четыре дал.Сколько орехов свинкаДеткам принесла в корзинке? Три зайчонка, пять ежат Ходят вместе в детский сад. Посчитать мы вас попросим, Сколько малышей в саду?Пять пирожков лежало в миске. Два пирожка взяла Лариска, Еще один стащила киска. А сколько же осталось в миске? У нашей кошки пять котят, В лукошке рядышком сидят. А у соседской кошки - три! Такие милые, смотри! Помогите сосчитать, Сколько будет три и пять?Семь гусей пустились в путь. Два решили отдохнуть.Сколько их под облаками?Сосчитайте, дети, сами.Яблоки в саду поспели,Мы отведать их успели Пять румяных, наливных,Два с кислинкой.Сколько их? На забор взлетел петух,Повстречал ещё там двух.Сколько стало петухов? Три цыпленка стоят На скорлупки глядят.Два яичка в гнезде У наседки лежат.Сосчитай поверней,Отвечай поскорей: Сколько будет цыплят У наседки моей? Шесть веселых медвежатЗа малиной в лес спешатНо один из них устал,А теперь ответ найди:Сколько мишек впереди? Расставил Андрюшка В два ряда игрушки. Рядом с мартышкой –Плюшевый мишка.Вместе с лисой –Зайка косой.Следом за ними –Ёж и лягушка.Сколько игрушекРасставил Андрюшка? Дарит бабушка лисицаТрём внучатам рукавицы:"Это вам на зиму, внуки,рукавичек по две штуки.Берегите, не теряйте,Сколько всех, пересчитайте!" Подогрела чайка чайник,Пригласила девять чаек,"Приходите все на чай!"Сколько чаек, отвечай!  | Белка на елке грибочки сушила,Песенку пела и говорила: «Мне зимой не знать хлопот, Потому что есть грибок: Белый, рыжик, два масленка, Три веселеньких опенка. Подосиновик велик, Этим он и знаменит <А лисичек ровно шесть. Ты попробуй все их счесть!» Мы с мамой в зоопарке были, Зверей с руки весь день кормили. Верблюда, зебру, кенгуру И длиннохвостую лису. Большого серого слона Увидеть я едва смогла. Скажите мне скорей, друзья, Каких зверей видала я? А если их вы счесть смогли, Вы просто чудо! Молодцы! Дождик, лей веселей! Теплых капель не жалей! Пять Сережке, три Антошке, Две Валюше и Катюше. А для мамы и для папы Сорок будет маловато.Ну а вы друзья считайте, Сколько капель отвечайте!По тропинке вдоль кустовШло одиннадцать хвостов.Сосчитать я также смог,Что шагало тридцать ног.Это вместе шли куда-тоПетухи и поросята.А теперь вопрос таков:Сколько было петухов?И узнать я был бы радСколько было поросят?Ты сумел найти ответ?До свиданья, всем привет!Н.РазговоровВдоль овражкаШла фуражка,Две косынки,Три корзинки,А за ними шла упрямоБелоснежная панама.Сколько всего шло детей?Отвечай поскорей! Как-то вечером к медведюНа пирог пришли соседи:Ёж, барсук, енот, "косой",Волк с плутовкою лисой.А медведь никак не могРазделить на всех пирог.От труда медведь вспотел -Он считать ведь не умел!Помоги ему скорей -Посчитай-ка всех зверей.*Б.Заходер* Семь весёлых поросят У корытца в ряд стоят. Два ушли в кровать ложиться, Сколько свинок у корытца? Четыре гусёнка и двое утят В озере плавают, громко кричат. А ну, посчитай поскорей - Сколько всего в воде малышей? На базаре добрый ёжик Накупил семье сапожек. Сапожки по ножке - себе, Поменьше немного - жене. С пряжками - сыну, С застёжками - дочке. И всё уложил в мешочке. Сколько в семье у ёжика ножек? И сколько купили  сапожек? Пять цветочков у Наташи,И ещё два дал ей Саша. >Кто тут сможет посчитать, Сколько будет два и пять? Привела гусыня – матьШесть детей на луг гулять.Все гусята, как клубочки,Три сынка, а сколько дочек? Четыре спелых грушиНа веточке качалосьДве груши снял Павлуша,А сколько груш осталось?  Внуку Шуре добрый дедДал вчера семь штук конфет.Съел одну конфету внук.Сколько же осталось штук? Мама вышила ковёр.Посмотри, какой узор.Две большие клеточкиВ каждой по три веточкиСела Маша на кровать,Хочет ветки сосчитать.Да никак не можетКто же ей поможет? Раз к зайчонку на обедПрискакал дружок-сосед.На пенёк зайчата селиИ по пять морковок съели.Кто считать, ребята, ловок?Сколько съедено морковок? Под кустами у рекиЖили майские жуки:Дочка, сын, отец и мать.Кто их может сосчитать? В снег упал Серёжка, А за ним Алешка.А за ним Иринка,А за ней Маринка.А потом упал Игнат.Сколько было всех ребят? Подарил утятам ёжикВосемь кожаных сапожек. Кто ответит из ребят, Сколько было всех утят? Как под ёлкой встали в круг Зайка, белка и барсук, Встали ёжик и енот,Лось, кабан, лиса и кот. А последним встал медведь, Сколько всех зверей? Ответь!  |

**Логические задачи для дошкольников**

Жираф, крокодил и бегемот
жили в разных домиках.
Жираф жил не в красном
и не в синем домике.
Крокодил жил не в красном
и не в оранжевом домике.
Догадайся, в каких домиках жили звери?

Три рыбки плавали
в разных аквариумах.
Красная рыбка плавала не в круглом
и не в прямоугольном аквариуме.
Золотая рыбка - не в квадратном
и не в круглом.
В каком аквариуме плавала зеленая рыбка?

Жили-были три девочки:
Таня, Лена и Даша.
Таня выше Лены, Лена выше Даши.
Кто из девочек самая высокая,
а кто самая низкая?
Кого из них как зовут?

У Миши три тележки разного цвета:
Красная, желтая и синяя.
Еще у Миши три игрушки: неваляшка, пирамидка и юла.
В красной тележке он повезет не юлу и не пирамидку.
В желтой - не юлу и не неваляшку.
Что повезет Мишка в каждой из тележек?

Мышка едет не в первом и не в последнем вагоне.
Цыпленок не в среднем и не в последнем вагоне.
В каких вагонах  едут мышка и цыпленок?


Стрекоза сидит не на цветке и не на листке.
Кузнечик сидит не на грибке и не на цветке.
Божья коровка сидит не на листке и не на грибке. Кто на чем сидит? (лучше все нарисовать)

Алеша, Саша и Миша живут на разных этажах.
Алеша живет не на самом верхнем этаже и не на самом нижнем.
Саша живет не на среднем этаже  и не на нижнем.
На каком этаже живет каждый из мальчиков?

Ане, Юле и Оле мама купила ткани на платья.
Ане не зеленую и не красную.
Юле - не зеленую и не желтую.
Оле - не желтое и не красное.
Какая ткань для какой из девочек?

В трех тарелках лежат разные фрукты.
Бананы лежат не в синей  и не в оранжевой тарелке.  
Апельсины не в синей и в розовой тарелке.
В какой тарелке лежат сливы?
А бананы и апельсины?

Под елкой цветок не растет,
Под березой не растет грибок.
Что растет под елкой,
А что под березой?

Антон и Денис решили поиграть.
Один с кубиками, а другой машинками.
Антон машинку не взял.
Чем играли Антон и Денис?

Вика и Катя решили рисовать.
Одна девочка рисовала красками,
а другая карандашами.
Чем стала рисовать Катя?

Рыжий и Черный клоуны выступали с мячом и шаром.
Рыжий клоун выступал не с мячиком,
А черный клоун выступал не с шариком.
С какими предметами выступали Рыжий и Черный клоуны?

Лиза и Петя пошли в лес собирать грибы и ягоды.
Лиза грибы не собирала. Что собирал Петя?

Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам.
Грузовая машина ехала не по узкой дороге.
По какой дороге ехала легковая машина?
А грузовая?

# Занимательная математика в картинках

Овладение дошкольником навыками счета и основами математики дома, в игровой и занимательной форме поможет ему в дальнейшем быстрее и легче усваивать сложные вопросы школьного курса.

Предлагаем вашему вниманию задания по математике в картинках. Как правило, детям очень нравится выполнять такие задания - забавные картинки, возможность проявить смекалку и раскрасить рисунки - все это делает упражнения в счете веселым занятием. Если малыш по какой-то причине не хочет выполнять задания, не надо его заставлять и ругать. Постарайтесь выяснить причину такого поведения, как [добрый адвокат](http://www.m-advokat.ru/), то есть мягко и без давления.
Скачивайте, распечатывайте и приятной учебы!

##  Задания на счет, геометрические фигуры и цифры до 10 и 12.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| [занимательная математика](http://www.kindereducation.com/math/math-1009.jpg%22%20%5Ct%20%22_%22blank%22)  | [занимательная математика](http://www.kindereducation.com/math/math-1009C.jpg%22%20%5Ct%20%22_%22blank%22)  | [занимательная математика](http://www.kindereducation.com/math/math-1009B.jpg%22%20%5Ct%20%22_%22blank%22)  | [занимательная математика](http://www.kindereducation.com/math/math-1009S.jpg%22%20%5Ct%20%22_%22blank%22)  |
| Занимательная математика для дошкольников и малышей | Занимательная математика для дошкольников и малышей | Занимательная математика для дошкольников и малышей | http://www.kindereducation.com/math/09_07-S.jpg |