**Игры для малышей**

**Каталог игр:**

1. «Волшебный мешочек»

Дети на ощупь отгадывают фигуры разной геометрической формы. Усложнение: показывать ребенку одну фигуру, а потом просить найти такую же в мешочке на ощуль.

2. Ребенок должен уметь расчленять предметы на заданные части. Например, звездочка состоит из многоугольников, пазлы и т..д.

3. «Угадайка»

Взрослый рассказывает о чем-либо, не называя предмета, а давая его словесное описание.

4. Учить различать большое-маленькое, самое большое, чуть меньше и тд. Упражнение на установление одинаковых величин (например, дай мне такое же яблоко).

5. «Прятки со стрелками».

6. Встать напротив ребенка и попросить поднять туже руку, что и Вы, надеть варежку на ту же руку и т.д.

7. Сделать игрушечную комнату такой же, как настоящая. Вместо мебели геометрические фигурки. Например, большой прямоугольник – это шкаф, квадрат кресло и т.д. Затем ребенок расставляет предметы на листе бумаги, как они стоят в комнате. Вопросы родителей: «Где стоит стол, в середине или у окна?», «Кресло стоит справа от стола?».

8. Рисовать планы квартир, садиков, дворов и т.д.

9. Поставить 3-4 игрушки. Затем убрать одну из игрушек и попросить угадать, что пропало.

10. Взять 7-8 пар связанных по смыслу картинок (дерево-лист и т.д.). Раскладываем картинки попарно. Далее ребенок запоминает предметы из правого (левого) ряда. Убрать картинки из правого (левого) ряда и попросить ребенка назвать их.

11. Сделать лабиринт и катать шарик.

12. Круг нарезан на секторы, чтобы их можно было приподнять. Под кругом нарисованное животное. Ребенок угадывает, под каким сектором, какая часть тела находится.

13. Игра «Ориентирование на местности». Ребенок рассказывает, как пройти к библиотеке в 3 часа ночи. Куда свернуть, выделяет ориентиры.

14. «Четвертый лишний». Называются 4 слова: помидор, огурец, арбуз, машина. Что лишнее?

15. «Угадайка». Что будет лучше прыгать мячик или деревянный шарик? Почему? Почему птицы улетают на север?

16. Можно предложить ребенку задавать вопросы обо всем увиденном на прогулке.

17. Игра-драматизация. Разыгрывается знакомая сказка.

18. Игра «Варианты использования одного и того же предмета». Например, лом может быть копьем, палочкой выручалочкой, дубиной, украшением, элементом забора и т.д.

19. «Волшебные кляксы» . Берется клякса или любой предмет, изображение и каждый рассказывает что он видит в этой кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет наибольшее количество вариантов.

20. «Сравни предметы». Показываем ребенку 2 предмета и просим объяснить, чем эти предметы похожи и чем отличаются. Выигрывает тот, кто назвал больше признаков.

21. «Какой? Какая? Какое?». Говорим слово, а дети по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

22. Кто назовет больше профессий, стеклянных предметов, птиц?.....

Кто скорее догадается назвать одним словом все предметы, которые начал перечислять взрослый? (лейтенант, прапорщик, майор – воин звания)

23. «Составь загадку». Перечисляем признаки предмета, а ребенок угадывает, что это за предмет.

24. Называем зверей и их детенышей. У лисы – лисята, а не лисенки и т.д.

25. «Чего нет?». Учимся изменять существительные в родительном падеже. Перед ребенком раскладываем несколько групп предметов, игрушек или картинок (по 2-3 одинаковых). Затем ребенок отворачивается, а взрослый убирает одну из групп одинаковых предметов. Ребенок называет предметы, которых не стало: нет апельсинов, а не апельсин, чулок, а не чулков и т.д.

26. Развитие фонематического слуха. Дети называют слова, каждое из которых начинается с последней буквы предыдущего (мак-кот-трактор…). Либо изменяется одна и букв слова, чтобы получились новые слова (лак-лад-лен…).

27. Игра «Приведи ежика к яблоку по плану». Рисуется план дома на листе к клетку. В одном конце ежик, в другом яблоко. Ребенок смотрит и запоминает, куда и сколько клеток нужно идти, чтобы дойти до яблока. Далее план убирается, и ребенок по памяти ведет ежика. Врезаться в стену можно 3 раза.

28. Путешествие по карте. Возьмите географическую карту и путешествуйте по ней на корабликах, рассказывая детям про страны, животных, людей и т.д.

29. Рисуем кляксу на бумаге, а потом придумываем что это такое, попутно дорисовывая различные части. В конце можно придумать имя (кличку) диковинному существу.

30. Придумываем разные сказки обо всем на свете. Про дерево во двое, про соседского щенка, про сломанный карандаш.

31. Что лишнее? Взрослый перечисляет кружка, вилка, ложка, машина, тарелка. Какое слово лишнее?

32. Разговор глухонемых. Игра для установления тишины. Взрослый говорит: «С этого мгновения мы все глухонемые. Говорим на языке глухонемых - жестами». Если кто-нибудь издал звук, то получает веселый штраф..

33. Почемучка наоборот. Задаем вопросы ребенку: «Почему я зайца 2 уха?», «Почему трава зеленая?». Слушаем объяснения..

34. Называем цвет. Ребенок должен быстро назвать 3 предмета этого цвета вокруг себя.

35. Зачем это нужно? Называем какой-нибудь предмет, а потом ребенок или вместе с ребенком придумываем всевозможные способы применения этого предмета.

36. Логические цепочки. Придумываем по очереди логические продолжения каждой следующей фразы: Для того, чтобы выкопать яму нужна лопата, чтобы купить лопату нужно пойти в магазин, чтобы пойти в магазин нужно знать где он находится…

37. Логическая связка «вопрос-вопрос». Отвечаем на вопрос вопросительным предложением: Девушка как Вас зовут? А Вам зачем? А почему Вы спрашиваете?...

38. Где чей домик? Рисуем на асфальте бабочку, лягушку и божью коровку. На некотором расстоянии рисуем домики: цветок, камыш и листик. Соединяем насекомое и его домик линией. Линия должна быть запутанной. Ребенку нужно найти где чей домик.

39. Прыгай! Чертим на асфальте круг. Берем веревку с мешочком на конце. Вращаем веревку, а дети прыгают. Кто задел, тот вращает.

40. Жмурки.

Где стоишь? На мосту. Что ты ешь? Колбасу. Что ты пьешь? Квас. Ищи 3 года нас, если не найдешь, в яму попадешь.

41. Выбегаем из воды наперегонки.

42. Кидаем шишки в вырытые ямки.

43. Штандер-стоп. Водящий подбрасывает мяч. Пока он летит все разбегаются. Как только мяч пойман, водящий кричит: «Штандер-стоп!». Все останавливаются. Водящий называет кол-во шагов до того или иного игрока и подойдя на указанное расстояние, кидает мяч в игрока. Если промазал, то все опять разбегаются, а водящий бежит за мячом. Если промазал или игрок поймал мяч, то возвращает ведущему, а сам убегает.

44. Огонь, вода, земля и воздух. Ведущий напротив игроков с мячиком. Он рассказывает, что существует 4 стихии. В воде живут рыбы, в воздухе птицы и т.д. Водящий бросает игроку мячик и называет стихию. Игрок должен назвать животное, которое обитает в этой стихии. При слове огонь, мяч ловить нельзя. Каждый правильный ответ приближает на 1 шаг игрока к ведущему.

45. Угадай-ка. Ребенку завязываем глаза и он на ощупь определяет кто перед ним.

46. Поймай яблоко. Наливаем в таз воды и кидаем 3 яблока. Дети пытаются только ртом достать яблоки

47. Пожалуйста. Ведущий дает различные команды: Поднять левую руку, ногу, закрыть рот. Команды выполняются только если добавлено слово пожалуйста. 48. Угадай, кто это? Описываем человека, а ребенок пытается угадать, кто это.Через игру нужно дать ребенку образцы поведения. ( из опыта работы).