

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ.**

### ***« ВЫЛОЖИ САМ »***

Ребёнку даётся контурное изображение предмета, составленного из нескольких геометрических фигур, и набор этих фигур. Необходимо выложить изображение из этих фигур. Сложность работы зависит от того, какое количество фигур дают ребёнку. Варианты игры: головоломки, разрезные картинки, кубики.

### ***«КОВРИК ДЛЯ КУКЛЫ»***

Ребёнку предлагается сделать для куклы коврик: в середине должен быть большой круг, сверху 4 квадрата, снизу 4 треугольника, слева 3 овала, справа 3 прямоугольника. Коврик делается из обычного листа бумаги. Дети либо сами рисуют, либо чертят фигуры по лекалу на цветной бумаге. Когда сделано несколько ковриков, они играют в магазин по продаже ковров.

### ***«ВОЛШЕБНАЯ ПОЛИТРА».***

Детям предлагается изобразить красками на листе бумаги:

- Как светлеет небо на рассвете?
- Как заходит солнце?
- Как желтеют осенью листья?
- Какое бывает небо перед грозой? И др.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ.**

### **« НЕДОСТАЮЩИЕ КАРТИНКИ».**

Детям предлагается подобрать 7 – 8 пар картинок, связанных по смыслу, и разложить их попарно. Затем учитель убирает левый ряд картинок, оставляя правый. Ребёнок должен назвать недостающие в правом ряду картинки.

### **ВАРИАНТ ИГРЫ «ПАРЫ СЛОВ».**

Запомнить вторые слова из пары:

Кошка – молоко, булка – масло, мальчик – машина, зима – горка, стол – пирог, зубы – щётка, река – мост.

### **«ЧТО ПРОПАЛО?»**

Ведущий читает ряд слов (5-7), не связанных между собой по смыслу. Второй раз читается не весь ряд, одно слово пропускается. Дети должны восстановить пропущенное слово (усложнение задания – восстановить весь ряд).

### **«ЖИЛ – БЫЛ КОТ».**

Каждый участник называет определение к слову «кот» и повторяет все названные до него. «Жил – был красивый, пушистый, умный, весёлый...» и т.д.

### **ВАРИАНТ ИГРЫ.**

По такому же принципу составление рассказа по заданной теме: добавляя своё предложение, нужно сначала повторить всё сказанное ранее.

## **ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ**

### ***« НА ЧТО ПОХОЖЕ?»***

На лист бумаги ставят гуашевую каплю, лист складывают пополам. На что похожа получившаяся фигура?

### ***«ДОРISУЙ»***

Детям предлагаются контуры элементов предметных изображений, простые геометрические фигуры, из которых нужно дорисовать узнаваемые картинки.

### ***«ПОПРЫГАЙ».***

Детям предлагается попрыгать, но не как обычно, а как воробей, кенгуру, заяц, лягушка и т.д.

### ***«ВЕСЁЛЫЙ ХОР».***

Детям предлагается разыграть широко известную песню в лицах или спеть её вместе как хор маленьких поросят, щенят и т.д.

### ***«ОКОНЧИ СКАЗКУ».***

Нужно придумать свой вариант окончания сказки («Колобок», «Репка», «Теремок»).

### ***«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ».***

Волк бродит по лесу, волк на дереве сидит. В кастрюле чашка варится. Кошка на крыше гуляет. Собака по небу плывёт. Девочка собачку ласкает. Домик девочку рисует.

Если это бывает – дети хлопают в ладоши, не бывает – топают ногами.

### ***«УЗНАЙ КТО Я».***

Нужно угадать предмет: по устному описанию; по контурному изображению.

## **ИГРЫ НА РАСШИРЕНИЕ СОСТОЯНИЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ.**

### **«СЛУШАЕМ ТИШИНУ».**

В течение 3 минут все слушают тишину, после чего обмениваются впечатлениями, что каждый услышал.

### **«МИНУТКА».**

Ведущий просит детей внутренне измерить время, равное 1 минуте (60 с). Каждый поднимает руку, когда внутренняя минута пройдёт. Ведущий ведёт контроль при помощи секундомера и отмечает степень несовпадения каждого ответа.

### **«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»**

Упражнение проводится в нескольких вариантах:

- Что изменилось в классной комнате по сравнению с предыдущим днём?
- Что изменилось на столе в расположении предметов? (Время на рассмотрение – 10 с).
- Что изменилось в кругу? (Участники сидят в кругу, один закрывает глаза, по знаку ведущего двое меняются местами.)

### **«КОРРЕКТОР»**

Дети работают с текстами: необходимо в течении 5 минут зачёркивать определённую букву (например, «а»). После чего они обмениваются текстами и 5 минут проверяют: ошибкой считается пропущенная буква.

### **«СЛОВА – НЕВИДИМКИ».**

Ведущий пишет слова в воздухе по одной букве. Другой вариант: ведущий показывает карточки с буквами ученику, стоящему у доски, тот должен на доске пальцем «написать» букву.

## **ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ.**

### **«ЗАМЕТИТЬ ВСЁ».**

Положить в ряд 7 – 10 различных предметов и прикрыть их. Приоткрыв их секунд на 10, снова закрыть и предложить ребёнку перечислить все.

Приоткрыв снова эти же предметы секунд на 8 – 10, спросить у ребёнка, в какой последовательности они лежали.

Поменяв местами два каких-либо предмета, показать снова все предметы секунд на 10. Предложить ребёнку уловить, какие два предмета переложены.

Не глядя больше на предметы, сказать, какого цвета каждый из них.

Положив один на другой 8 предметов, заставить ребёнка перечислить их подряд снизу вверх, а затем сверху вниз.

### **«ИЩИ БЕЗОСТАНОВОЧНО».**

В течении 10 -15 с увидеть вокруг себя возможно больше предметов одного и того же цвета (или одного размера, или одинаковой формы, или из одного материала и т.д.), по сигналу один начинает перечислять, другие его дополняют.

### **«ПУГОВИЦЫ».**

На листке из тетради в клетку по линиям клеток чертится квадрат в 9 клеток, и внутри любых клеток ставятся 2 пуговицы. Поглядев на рисунок секунды 3, ребёнок должен воспроизвести его по памяти на такой же бумаге.

Как размер квадрата, так и количество пуговиц (которые располагаются хаотично) постепенно увеличиваются. Квадрат заменяется прямоугольником, (контуры фигуры проходят только по линиям клеток). Игра усложняется, если использовать пуговицы разного цвета. Усложняя рисунок, нужно соответственно увеличивать количество времени на его рассматривание.

## **ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ МЫСЛИТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ.**

### **«ПРИДУМАЙ СЛОВА».**

1. Придумать слова с заданной буквой:
  - Начинающиеся на букву «а»;
  - Оканчивающиеся на букву «т»;
  - Имеющие в середине «ЧК»; и т. д.
2. Перечислить объекты с заданным признаком:
  - Белого (зелёного, красного) цвета;
  - Прямоугольной (круглой) формы; и т.д.
3. Перечислить слова со значением «хороший» и слова со значением, противоположным значению «твёрдый».

### **«ЦЕПОЧКА».**

Первый называет слово, второй – любое другое. Третий должен составить из них предложение. Затем придумывает своё слово.

### ***Вариант игры.***

Ведущий называет несколько букв, каждая из которых – начальная буква слова в предложении, которое нужно составить (например, н-к-к-т;) «На кресле - книга и тетрадь». « На крыше кирпичная труба».

## **ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С НИЗКОЙ САМООЦЕНКОЙ.**

### ***«ДОБРЫЙ – ЗЛОЙ МЯЧ».***

Участники игры становятся в круг и кидают мяч друг другу. «Добрый» мяч легко поймать, «злой» - трудно. Тот, кому бросили мяч, угадывает, был ли этот мяч «добрым» или «злым».

### ***«ОТВЕЧАЙ».***

Стоя в кругу и бросая друг другу мяч, дети задают самые различные вопросы: «Что ты любишь?», «Чем нравится заниматься?», «Что делал?». Поймавший мяч даёт ответ на вопрос, затем бросает мяч другому со своим вопросом.

### ***«КТО ТЫ?».***

Дети по кругу называют относящиеся к ним понятия (дочь, ученик, девочка, сестра и т.д.) стремясь дать их как можно больше.

### ***«ХУДОЖНИКИ».***

Все вместе рисуют общий рисунок на тему «Моё настроение».

### ***«ЖМУРКИ».***

Водящему завязывают глаза, остальные движутся вокруг него. Пойма кого-либо, водящий должен назвать имя пойманного, после чего они меняются местами.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ.**

### ***«СКАЗОЧНЫЙ ГОРОД».***

При помощи учителя (возможно привлечение родителей) дети вырезают, склеивают, раскрашивают – «строят» город. В нём необычные дома, «населяют» его жителями, придумывают историю этого города.

### ***«СДЕЛАЙ ПОДАРОК».***

Дети становятся в круг, учитель просит их придумать, какой бы они хотели сделать подарок соседу слева (наверное, нужно учителю оговорить, что подарком может быть любой предмет: книга, игрушка, цветок и т.п.). Игра проходит в тишине. Нужно при помощи жестов и выразительных движений, не называя предмета, «передать» подарок соседу, который угадывает, что ему «подарили», показывает, что он с этим будет делать, а потом «передает» свой подарок.

### ***«МАСТЕРСКАЯ ХУДОЖНИКОВ».***

Дети разбиваются на группы ( не более 4 человек в группе), каждая группа договаривается, что будет рисовать, каждый рисует свою часть рисунка, после чего лист переворачивается на 90 градусов, и необходимо теперь дорисовать то, что было нарисовано предыдущим «художником». После окончания рисунка группа придумывает ему название и демонстрирует его всем.