

# Картотека игр на развитие психических процессов

Учитель-дефектолог Картунова Н.В.

## Картотека игр на развитие психических процессов

### Дидактические игры для развития пространственного мышления: «Слышит ли рука ухо?»

**Цель:** научить детей пользоваться планом-схемой; знакомство с карточками и полосками; закрепление знаний детей о пространственных отношениях (справа, слева, над, под...); учить детей согласовывать свою деятельность с речевым образцом взрослого; поддержание устойчивого интереса к игре.

**Материал:** двойные полоски на каждого ребенка, карточки с образцами, коробки с колпачками разных цветов, карточки с 16 квадратами, план-схема.

#### Краткое описание игры:

1. Дети выкладывают колпачки на нижней полоске двойной карточки по плану-схеме (красные — зеленые, красные — зеленые и т.д.). Проговаривают свои действия: слева от зеленого — красный, справа от красного — зеленый; или зеленый после красного, перед зеленым — красный.

**Примечание.** Для каждого ребенка своя схема цветов. На верхней полоске дети выкладывают колпачки по словесной инструкции.

2. Работа с карточками из 16 квадратов:

а) выкладываем каждую из четырех строчек квадрата колпачками своего цвета по схемам: 1) белая — красная — черная — синяя, 2) голубая — коричневая — зеленая — оранжевая, 3) зеленая — желтая — коричневая — черная, 4) красная — оранжевая — желтая — коричневая, 5) синяя — голубая — оранжевая — желтая, б) черная — коричневая — белая — голубая. Для каждого ребенка — своя схема.

б) Выкладываем пробки на карточке столбиками сверху вниз по аналогичным схемам.

#### «Найди ошибку»

**Цель:** учить детей внимательно сравнивать результат с образцом; закреплять умение пользоваться планом-схемой; тренировать пространственное восприятие; развивать зрительную память.

**Материал:** неправильно собранные бусы по количеству детей; карточки с планом-схемой по количеству детей; цветные колпачки, цветные шнурки.

#### Краткое описание игры:

1. Детям предлагаются неправильно собранные бусы. Они сличают их с образцом, пытаются найти ошибку (объясняют, какого цвета не хватает или какой цвет лишний).

2. Детям дается схема, по которой они собирают бусы. Результат постоянно сравнивают с образцом «испорченных» бус.

3. Дети получают план-схему, запоминают ее. А затем словесно сравнивают с готовыми «испорченными» бусами.

#### **«Прямые и обратные цепочки»**

**Цель:** развивать пространственное мышление детей; тренировать цветовое восприятие готовых образцов и схем; закреплять знания о пространственных отношениях; продолжать формировать устойчивый контроль над результатами своей деятельности.

**Материал:** план-схема, цветные колпачки, цветные шнурки.

#### **Краткое описание игры:**

Дети получают план-схему из трех, четырех, пяти цветов. Сначала нанизывают бусы по схеме самостоятельно, а затем повторяют ее в обратном порядке, то есть слева направо, а затем справа налево. Таким образом нанизывают всю нитку бус.

#### **«Шустрая муха»**

**Цель:** учить детей пространственной ориентировке на карточке из 9 квадратов; развивать зрительное восприятие; тренировать детей в запоминании и четком выполнении речевой инструкции; закреплять навыки самоконтроля над деятельностью.

**Материал:** карточка из 9 квадратов на каждого ребенка плюс одна цветная крышка каждому ребенку.

#### **Краткое описание игры:**

Движение крышки по квадратам с указанием направления в пространстве: от середины вверх, вниз, вправо, влево, в правый верхний угол, в правый нижний угол, левый верхний, левый нижний угол, в центр карточки.

#### **«Выложи букву»**

**Цель:** закреплять умение детей самостоятельно выкладывать букву с опорой на образец, план-схему; закреплять навыки самоконтроля над деятельностью; побуждать детей самостоятельно выкладывать простые по построению буквы, закреплять пространственную ориентировку на листе бумаги.

**Материал:** по 6 карточек с 9 квадратами на каждого ребенка; карточки с речевыми образцами букв (для дошкольников инструкцию зачитывает взрослый, а школьники читают сами).

#### **Краткое описание игры:**

1. Выложи три крышки одного цвета в столбик на карточке слева + три крышки в одну строку сверху. Прочти, какая буква получилась? (Буква «Г».)

2. Выложи три крышки в левый столбик + три крышки в правый столбик + одна крышка в центре, назови букву. (Буква «Н».)

3. Выложи крышки по всей карточке, кроме центральной, назови букву. (Буква «О».)

4. Выложи три крышки в верхней строке + три крышки в среднем столбике, назови букву. (Буква «Т».)

5. Выложи три крышки в левом + три крышки в правом столбике + три крышки в верхней строке; назови букву. (Буква «П».)

6. Выложи три крышки в верхней строке + три крышки в нижней строке + три крышки в левом столбике, назови букву. (Буква «С».)

7. Придумай слова из составленных букв. (Этот этап проводится с учетом уровня речевого развития детей.)

### **«Игра с предлогами»**

**Цель:** учить детей использовать речевой образец при работе с предлогами, обозначающими пространственные отношения; продолжать развивать пространственное мышление; развивать словесно-логическое мышление при работе с планом-схемой.

**Материал:** карточки с планом-схемой на каждого ребенка. Цветные колпачки.

### **Краткое описание игры:**

Словесные инструкции: перед красным — всегда синий, за зеленым — белый, между белым и желтым — коричневый и т.д. (Словесные инструкции даны на планах-схемах.) После выполнения задания дети обмениваются схемами и проверяют правильность выполнения задания друг у друга.

### **«Что изменилось?»**

**Цели:** продолжать формировать пространственное мышление; развивать пространственное восприятие; тренировать зрительную память.

**Материал:** карточка с 9 квадратами и комплект из 9 разноцветных крышек один на всех.

### **Краткое описание игры:**

Крышки раскладываются по всем квадратам. Дети запоминают расположение крышек на карточке. Затем закрывают глаза, и 2, 3, 4 крышки меняются местами. Дети по очереди находят изменения. (Задание повторяется для каждого ребенка.) Остальные дети наблюдают правильность выполнения.

### **«Запуск ракеты»**

**Цель:** учить детей строго соблюдать словесную инструкцию; закреплять знания о пространственных отношениях между предметами; развивать логическое мышление, слуховое внимание, зрительное восприятие; формировать навыки контроля над результатом своей деятельности.

**Материал:** карточки из 9 квадратов на каждого ребенка; по коробочке цветных колпачков на каждого ребенка; планы-схемы.

### **Краткое описание игры**

1. Выложи верхнюю, среднюю и нижнюю строчки карточки колпачками разного цвета.

2. Выложи три столбика колпачками разного цвета (правый, левый, средний).

3. Выложи три разных цвета на верхней строчке; на второй и третьей строчке – те же цвета, но в другой последовательности.

### **«Нарядный коврик»**

**Цель:** закреплять умение детей ориентироваться на листе бумаги; продолжать развивать пространственное мышление; формировать зрительное восприятие; развивать эстетический вкус.

**Материал:** коробочки с цветными колпачками на каждого ребенка; белые листы бумаги по количеству детей; речевые образцы.

### **Краткое описание игры:**

1. Выложить заданную букву на листе бумаги.

2. Выложить заданную геометрическую форму на листе бумаги.

3. Выложить рисунок (например: цветок, флажок, грибок, домик и т.д.) с заполнением середины и углов листа.

4. Самостоятельное придумывание рисунка нового коврика.

### **«Смекалка»**

**Цель:** упражнять детей в запоминании и усвоении сложной словесной инструкции; закреплять умение контролировать свою деятельность; закреплять навыки пространственного мышления и зрительного восприятия.

**Материал:** карточка из 16 квадратов на каждого ребенка; по коробочке цветных колпачков; план-схема; карточка с четкой словесной инструкцией для взрослого.

### **Краткое описание игры:**

Диагональю карточка из 16 квадратов делится на две части. Колпачки выкладываются по обе стороны диагонали:

а) разных цветов,

б) двух контрастных цветов,

в) симметрично относительно диагонали (разными цветами).

### **«Секретный шифр»**

**Цель:** развитие логического мышления; развитие устойчивого зрительного восприятия; закрепление навыков пространственной ориентировки.

**Материал:** карточка с шифром (каждый цвет соответствует определенной цифре) на каждого ребенка; карточка из 16 квадратов на каждого ребенка.

### Краткое описание игры:

Каждому ребенку дается отдельная карточка, где на одной стороне — схема, на другой — шифр. Дети выкладывают узор по шифру на пустую карточку из 16 квадратов. Допускается сличать шифр с образцом при затруднениях.

Шифр:

Б	К	О	Ж	З	Г	С	Ко	Ч
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Образец карточки:

1	3	1	3
2	1	2	1
4	7	4	7
5	6	5	6

### Дидактические игры на развитие внимания

*1 этап - игры направленные на развитие умения произвольно распределять и переключать внимание с одного объекта на другой в результате сознательных усилий воли.*

#### «Найди отличия»

*Обучающая задача:* развитие умения произвольно переключать и распределять внимание.

*Игровая задача:* развивать умения находить отличия.

*Оборудование:* карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

*Игровые действия:* Ребенку предлагаются:

1) серия картинок по две картинки на каждой карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий;

2) карточка с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

*Подведение итогов:* После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

#### «Строители»

*Обучающая задача:* развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

*Игровая задача:* развитие умение видеть недостающие детали и дорисовывать их до целого.

*Оборудование:* бланк с четырьмя рисунками, один из которых - образец, а три остальные отличаются от образца недостающими деталями; простой карандаш.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают лист с четырьмя рисунками, содержащими элементы башни. Первый рисунок - образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эти четыре рисунка. На первом из них изображена готовая башня, а на трех остальных детали башни не дорисовали. Тебе необходимо дорисовать недостающие детали к каждой башне так. Чтобы все четыре башни стали одинаковыми. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди героев передачи»**

*Обучающая задача:* развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выделять из нескольких наложенных друг на друга героев.

*Оборудование:* картинки с изображением героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, замаскированных в рисунке; простой карандаш.

*Игровые действия:* Ребенку необходимо найти и обвести обратной стороной карандаша каждую из замаскированных в рисунке фигурок героев.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот рисунок. В нем замаскированы фигурки героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, Каркуши. Необходимо найти и обвести пальцем или обратной стороной карандаша каждого из героев».

*Подведение итогов:* Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

### **«Назови предмет»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации внимания; развитие целостности восприятия; формирование умения классифицировать, включать части в целое.

*Игровая задача:* развивать умения выделять один из нескольких наложенных друг на друга объектов.

*Оборудование:* рисунки с замаскированными изображениями предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей).

*Игровые действия:* Ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предметов в отдельности.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Быстрее нарисуй»**

*Обучающая задача:* развитие умения переключать внимание.

*Игровая задача:* развивать умения переключать с одного предмета на другой и удержание в памяти инструкции.

*Оборудование:* простой хорошо отточенный карандаш, таблица с изображением по строчкам знакомых детям предметов.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные недостающие детали к каждому из них.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а в каждом домике окошко. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

**2 этап - игры направленные на развитие умения удерживать в поле зрения сразу несколько объектов и способности задерживать на них внимание в течение длительного времени.**

### **«Исключи лишнее»**

*Обучающая задача:* развитие мышления и объема внимания.

*Игровая задача:* развивать умение выделять из ряда предметов отличный от других.

*Оборудование:* карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных.

*Игровые действия:* Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от остальных, и объяснить свой выбор.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на изображенные здесь предметы и найди среди них такой, который отличается от остальных. Покажи найденный предмет и объясни, почему он не похож на другие. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Выложи узор из мозаики»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу.

*Игровая задача:* развивать умение выполнять графические диктанты по образцу.

*Оборудование:* мозаика, образец.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

*Инструкция:* «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

### **«Срисуй по клеточкам»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации и объема внимания, формирование умения следовать образцу, развитие мелкой моторики руки.

*Игровая задача:* развивать умения

*Оборудование:* чистый лист бумаги в крупную клетку; образец для рисования; остро отточенные карандаши.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают нарисовать согласно образцу фигуру на чистом листе в клетку простым карандашом. Задание представляет собой, два уровня сложности:

1-й уровень сложности — образец состоит из разомкнутых фигур;

2-й уровень сложности — образец состоит из замкнутых фигур.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображена фигура, состоящая из линий. Нарисуй точно такую же фигуру по клеточкам на чистом листе. Будь внимателен!»

*Подведение итогов:* После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

### **«Кого испугался охотник?»**

*Обучающая задача:* развитие объема и устойчивости внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить и выделять среди объектов нужный образ.

*Оборудование:* рисунок с изображением леса, зверей и охотника.

*Игровые действия:* Ребенку предлагается рисунок с изображением охотника в лесу. Необходимо найти того, кого испугался охотник.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображен бегущий по лесу охотник. Он кого—то испугался. Кого мог испугаться охотник в этом лесу? Покажи и объясни: — почему?»

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Корова Маня и ее хозяйка»**

*Обучающая задача:* развитие устойчивости внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование:* рисунок с изображением лабиринта, простой карандаш.

*Игровые действия:* В предлагаемом лабиринте ребенок должен пройти извилистую линию, проводя по ней пальцем или обратной стороной карандаша, найти короткий путь, по которому могла бы двигаться хозяйка к своей корове Мане.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображен лабиринт, по которому необходимо найти короткий путь. Однажды корова Маня заблудилась - забрела в глухой лес и не знала, как вернуться домой. Она проголодалась и начала искать сочную и вкусную травку. По какой тропинке должна двигаться хозяйка, чтобы как можно быстрее встретить корову?»

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Построй дорожку»**

*Обучающая задача:* развитие устойчивости внимания; способности обобщать объекты по признаку величины; закрепление представлений о геометрических формах.

*Игровая задача:* развивать умения действовать по заданному образцу.

*Оборудование:* таблица с различным расположением геометрических фигур по строчкам, фишки.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку, необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги герою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо:

- а) все треугольники (круги, квадраты);
- б) только заштрихованные треугольники (круги, квадраты).

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**3 этап - игры направленные на поддержание устойчивой избирательной активности.**

### **«Выложи из палочек»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, мелкой моторики.

*Игровая задача:* развивать умения работать по образцу, сосредотачивая внимание на образце.

*Оборудование:* счетные палочки, образец узора.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек

а) 1-й уровень сложности - узоры в одну строчку (карточки);

б) 2-й уровень сложности - простые силуэты, состоящие от 6 до 12 палочек (карточки);

в) 3-й уровень сложности - более сложные силуэты, состоящие от 6 до 13 палочек (карточки);

г) 4-й уровень сложности - сложные силуэты с большим количеством деталей, состоящие от 10 до 14 палочек.

*Инструкция:* «Посмотри, что изображено на этом рисунке (узор, домик и т.д.)? Возьми палочки и выложи из них точно такой же узор (домик...). При выкладывании будь внимателен. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Что где лежит?»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выполнять задание, действуя по образцу.

*Оборудование:* бланк с эталонами фигур и предметов, соответствующих этим эталонам, а также стеллажи, вырезанные фигуры для манипулирования.

*Игровые действия:* Ребенку необходимо распределить предметы относительно предложенных эталонов фигур. Методика может быть использована в двух вариантах.

1. Упрощенный вариант: на отдельном бланке изображен стеллаж с эталонами фигур, а плоские предметы вырезаны и раскладываются ребенком на полки стеллажа относительно предложенных эталонов фигур (происходит сравнение эталонов с предметами).

2. Стеллаж с полками и эталонами фигур, а также предметы изображены на одном бланке. Ребенок должен выполнить задание, не манипулируя предметами. Показать и объяснить свои действия.

*Инструкция:* «Посмотри, на этом бланке нарисован стеллаж с полками, на которых обозначены геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, еще один прямоугольник, квадрат, круг, овал. Находящиеся у меня вырезанные предметы тебе необходимо разложить на полки так, чтобы они оказались рядом с той геометрической фигурой, на которую похожи. Объясни свой выбор».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди дорожку»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование:* бланк с изображением простого лабиринта, карандаш.

*Игровые действия:* Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, проводя по ней пальцем либо обратным концом карандаша.

*Инструкция:* «Посмотри на этот рисунок, на нем изображен лабиринт. Необходимо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться к морковке (к ёлочке). Проходить лабиринт необходимо, не выходя за контуры линии, не пропуская петель».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди двух одинаковых животных»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выделять из ряда предметов два одинаковых.

*Оборудование:* рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов).

*Игровые действия:* Ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых».

*Подведение итогов:* Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

### **«Воспроизведение геометрических фигур»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

*Игровая задача:* развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и запоминать и удерживать в памяти несколько предметов.

*Оборудование:* карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты

на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Лото»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и удерживать в памяти инструкцию.

*Оборудование:* 48 фишек с изображением предметов (животных, птиц) и 6 карт с изображением этих же предметов.

*Игровые действия:* Карты раздаются всем участникам. Ведущий, вынимая по одной фишке из мешочка, называет предмет (животное, птицу), изображенный на фишке. Играющий, у которого на карте изображен этот предмет, берет фишку и закрывает ею соответствующую клеточку карты. Выигрывает тот, кто первым закроет все клеточки этой карты.

*Инструкция:* «Сейчас мы поиграем в «Лото». Сядьте за большой общий стол кто где хочет. Каждому из вас я раздам по одной карте, на которой изображены знакомые вам предметы (животные, птицы). Я буду ведущей. Будьте внимательны. Из мешочка я буду вынимать по одной фишке, на которой изображен один из предметов, и называть его. Кого из вас на карте окажется точно такой же предмет, какой изображен на фишке, должен сказать: «у меня есть». В этом случае, я отдам ему эту фишку, которой необходимо будет закрыть клеточку на своей карте с таким же изображением. Так мы будем играть до тех пор, пока кто-нибудь из вас не закроет первым все клеточки-картинки своей карты. Он и станет победителем».

*Подведение итогов:* ребенок выполнивший первый, получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Домино»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, мышления.

*Игровая задача:* развивать умения действовать по заданной инструкции.

*Оборудование:* детская игра «Домино», 28 фишек, каждая из которых разделена на две половинки. На каждой половинке изображены знакомые детям предметы (овощи, фрукты, сказочные герои и т.п.).

*Игровые действия:* Каждому игроку раздается по 5-7 фишек картинками вниз. Оставшиеся фишки, перевернутые картинками вниз. Остаются в стороне - на «базаре». Количество дублей - одинаковых картинок на двух половинках одной фишки - у каждого игрока определяется очередность в игре (у кого дублей больше, тот играет первым). Первый ход - с любого дубля и продолжается игра в порядке очереди игроков приставлением фишек - вначале к дублю, а затем по цепочке фишек к фишкам дублей к фишкам соответствующими картинками друг к другу. Игрок, у которого на этот момент нет соответствующей картинке у фишки, идет на «базар» и берет фишки до тех

пор, пока на одной из них не окажется нужная картинка. Победителем игры становится игрок, первым окончивший выкладывать свои фишки.

*Инструкции:* «Сейчас мы поиграем в очень интересную игру «Домино». Сядьте за большой стол кто где хочет. Каждому из вас я раздам по 5 фишек, на которых нарисованы знакомые вам предметы. Оставшиеся фишки я отложу в сторону - здесь будет «базар». Обратите внимание на то, что каждая фишка состоит из двух частей - картинок. Фишка, у которой с двух сторон одинаковые картинки, называется дублем. Посмотрите внимательно и найдите у себя дубли. Одинаковых дублей в игре нет. У кого дублей больше всех, тот по очередности кода будет первым. У кого дублей на 1-2 меньше, чем у первого, тот по очередности хода будет вторым, и т.д. Так мы установим очередность кода. Первый игрок должен сделать ход любым своим дублем. Второй очередной игрок к одной из сторон дубля должен приставить любую свою фишку, на которой с одной из ее сторон есть точно такая же картинка, как у дубля.

Третий очередной игрок должен либо к оставшейся стороне дубля, либо к картинке фишки, поставленной вторым игроком, добавить свою фишку с одной из таких картинок. Если у очередного игрока нет фишки с одной из таких картинок, он отправляется на «базар» за дополнительной фишкой. Если на взятой на базаре фишке нет нужной картинки, он берет дополнительно до тех пор, пока не возьмет фишку с нужной картинкой. Как только фишка с нужной картинкой найдена, ею надо сделать ход. Так по цепочке выкладываются все фишки, Игра продолжается до тех пор, пока на «базаре» и у каждого из игроков не останется ни одной фишки. Победителем станет тот, кто первым из вас выложит все свои фишки. Давайте начнем игру».

*Подведение итогов:* победивший ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

### **Игра «Запомни — положи»**

Задача: развить произвольную зрительную память, умение запоминать последовательность картинок (игрушек).

Оборудование: 4 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 4 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить, как они лежат друг за другом. После этого картинки (игрушки) смешиваются, а ребенок должен разложить их в исходной последовательности и назвать по порядку.

### **Игра «Что пропало?»**

Задача: развить произвольную зрительную память, умение запоминать количество и место нахождения заданных предметов.

Оборудование: 3-4 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 3-4 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить, как они лежат друг за другом. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый убирает одну из картинок (игрушек) и выравнивает нарушенный ряд предметов.

Ребенок должен вспомнить, какую картинку (или предмет) убрали, и показать, где он находился.

К пяти годам ребенок должен научиться не только показывать местонахождение убранного предмета, но и рассказать об этом, употребляя соответствующий предлог. Например: «Не стало картинки с куклой».

### Игра «Что изменилось?»

Задача: развить зрительную память и внимание детей, научить их запоминать последовательность картинок или детали сюжетной картинки.

Оборудование. I вариант: ряд из 3-4 знакомых ребенку картинок или игрушек.

II вариант: одна сюжетная картинка с небольшим количеством героев и характеризующих их деталей, другая - похожая на нее, но с небольшими отличиями.

Описание. I вариант. Взрослый показывает ребенку картинки или игрушки, называет их, затем выставляет (выкладывает) на столе и просит его запомнить, как они лежат друг за другом. Затем ребенок закрывает глаза, картинки (игрушки) смешиваются, после чего ему нужно разложить их в заданной последовательности и назвать по порядку.

II вариант. Ребенок внимательно рассматривает первую сюжетную картинку, стараясь запомнить в деталях предметы на ней. Затем эта картинка убирается, а ребенку предъявляется вторая. Рассмотрев ее, ребенок должен ответить на вопрос «Что изменилось?» по сравнению с первой и рассказать об этих отличиях подробно.

Например: «На первой картинке у зайчика на бант, а на второй - галстук. Сначала ежик был в красной кофточке и нес на спине яблоко, а затем кофта стала синей, а на спине оказался гриб».

### Игра «Что добавилось?»

Задача: развить произвольную зрительную память, умение запоминать количество и место нахождения заданных предметов.

Оборудование: 3 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 3 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить их последовательность. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый незаметно добавляет какую-либо, не привлекающую особого внимания картинку (или игрушку). Ребенок должен назвать исходные картинки (игрушки) и определить лишнюю. К 5 годам следует добиваться от ребенка полного ответа на вопрос. Например: «Слева от куклы прибавилась машинка (книжка, кубик и т. д.)».

### Игра «Что стало по-другому?»

Задача: развить произвольное зрительное внимание, научить запоминать заданную последовательность предметов.

Оборудование: 3-4 картинки с хорошо знакомыми ребенку предметами или 3-4 игрушки.

Описание. После рассматривания картинок (игрушек) взрослый раскладывает их на столе и просит запомнить, как они лежат. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый меняет местами любые картинки (игрушки). Ребенок должен восстановить исходную последовательность картинок (игрушек). К 5 годам ребенок должен сопровождать свои действия предложениями о местонахождении картинок (или игрушек). Например: «Картинка с мячиком лежала первой, за ней шла кукла, пирамидка» и т. д. или «Поменяли местами машинку и книжку».

Игра «Чем отличаются?»

Задача: развить зрительную память и внимание детей, научить их внимательно рассматриванию похожих предметов и сравнению их по деталям, называть по памяти сходства и различия между

ними.

Оборудование: пары похожих сюжетных картинок, которые отличаются друг от друга заметными отличиями в деталях (цвет, форма, количество, местоположение).

Описание. Ребенку показывается сначала одна картинка, затем после ее рассмотрения - другая, после чего он должен назвать по памяти отличия между ними. При необходимости взрослый может помочь ребенку наводящими вопросами.

Игра «Запомни и запиши цифры»

Задача: развить зрительную и двигательную память, мелкую моторику детей.

Оборудование: карточка с 2-3 написанными на ней цифрами.

Описание. Взрослый показывает ребенку карточку с цифрами и предлагает внимательно их рассмотреть в течение 5-10 секунд, стараясь запомнить, как они идут по порядку. Затем карточка убирается, а ребенок должен назвать или написать увиденные цифры в заданном порядке.

Игра «Повтори за мной действия»

Задача: развить у детей зрительную и двигательную память, координацию движений, научить их последовательному повторению действий за взрослым.

Описание: Взрослый и ребенок стоят напротив друг друга. Взрослый показывает ребенку 5-6 движений, следующих сразу друг за другом, а ребенок должен запомнить их последовательность и самостоятельно повторить.

Например: руки вверх - вперед - в стороны - на пояс - присесть; руки вперед, присесть - руки вверх, встать - руки на поясе, прыжок.

### Игра «Посмотри — запомни — нарисуй»

Задача: развить у детей зрительную и двигательную память, мелкую моторику.

Оборудование: карточка с 2-3 нарисованными на ней геометрическими фигурами, знакомыми ребенку в этом возрасте.

Описание. Взрослый показывает ребенку карточку с фигурами и предлагает внимательно их рассмотреть в течение 5-10 секунд и запомнить. Затем карточка убирается, а ребенок должен нарисовать увиденные фигуры в том же порядке, как на образце.

### Игра «Запомни пары»

Задача: развить зрительную память и ассоциативное мышление детей, тренировать их в умении соотносить подходящие по смыслу предметы.

Оборудование: знакомые ребенку предметные картинки, из которых можно составить пары, подходящие друг другу по смыслу.

Описание. Картинки перемешиваются и раскладываются на столе. Взрослый произносит слова к каждому из которых ребенок подбирает соответствующую картинку и подходящую ей по смыслу парную картинку.

Например: ваза - цветы, собака - ошейник, ключ - замок, тарелка - ложка и т. д. По мере тренировки взрослый может проводить игру на слух (без картинок), называя одно слово из пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе.

### Игра «Запомни — назови»

Задача: развить зрительную память детей, научить их запоминать количество заданных предметов или картинок.

Оборудование. I вариант: детям 3-4 лет предъявляются 4-5 картинок или хорошо знакомых предметов; для детей 5 лет количество картинок или предметов увеличивается до 6-7 штук.

II вариант: парные карточки, на одной из которых изображено определенное (в зависимости от возраста ребенка) количество предметов (см. I вариант), на другой - к количеству предметов с первой карточки добавляется несколько новых.

Описание.

I вариант. Ребенок рассматривает ряд предметов или картинок, считает их, а затем по памяти называет те из них, которые он запомнил.

II вариант. Сначала ребенку предъявляется первая карточка, ребенок рассматривает и называет изображенные на ней предметы, считает их. Затем

эта карточка меняется на вторую, а ребенок должен помнить и назвать те предметы, которые были на первой карточке.

### Игра «Ответь на вопросы»

Задача: развить у детей зрительную память, умение внимательно рассматривать картинку и запоминать ее детали.

Оборудование: сюжетные картинки для рассматривания.

Описание. После рассматривания ребенком картинки взрослый ее убирает и задает вопросы по ее содержанию.

Инструкция взрослого при этом может быть следующей. Сначала: «Посмотри внимательно, какие подарки принесли зайке на день рождения его друга»; затем: «Помоги зайчику вспомнить, кто что подарил».

Или сначала: «Постарайся запомнить, кто в каком домике живет», затем: «Вспомни, кто в каком домике живет».

### Игра «Запомни слова»

Задача: развить слуховую память и внимание детей, расширить их словарный запас.

Описание. Взрослый медленно и четко называет слова, знакомые ребенку в этом возрасте и доступные ему для повторения: детям 3-4 лет - 4-5 слов; 5 лет - 6-7 слов. Играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слов или их перестановка не допускаются.

На начальном этапе для облегчения процесса запоминания подбираются слова, связанные по смыслу (например, лето, прогулка, купание, игра, мячик), затем абсолютно разные.

### Игра «Постучи, как я»

Задача: развить слуховое внимание и память детей, тренировать их в отстукивании заданного ритма по образцу взрослого.

Описание. Взрослый предлагает ребенку прослушать несложный ритм, который он отстучит, и попробовать повторить его за ним, сохраняя количество, частоту и силу ударов.

## **Карточка дидактических игр по развитию зрительного восприятия**

### **Д/и «Назови форму предмета»**

Цели: закреплять умение зрительно соотносить форму предмета с эталоном.

Ход игры: дети делятся на две команды. Одна команда называет предметы прямоугольной формы, а другая-квадратной. За каждый названный предмет дети получают фишку. В конце игры выясняется, сколько фишек заработала каждая команда.

Усложнение: считать можно предметы объемной формы, определенного цвета.

### **Д/и «Назови величину»**

Цели: формировать у детей дифференцированное восприятие качеств величины.

Ход игры: дети стоят вокруг стола. На столе разложены картинки с изображением предметов разной величины по кругу. Например: карандаш длинный и короткий. В середине круга лежит стрелка. Дети ее раскручивают и говорят слова: «Стрелка, стрелка покружись, всем картинкам покажись. Покажи нам поскорее, какая из них тебе милее. Дети берут картинку, на которую указывает стрелка и называют величину предметов.

### **Д/и «Кто больше запомнит».**

Цели: закреплять у детей умение зрительно узнавать в окружающем пространстве цвет, форму, величину предметов, развивать зрительное внимание, память.

Ход игры: В игре принимают участие несколько детей. Им предлагается в течение нескольких минут увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета, величины, формы. По сигналу один ребенок начинает называть, а другой дополняет.

### **Д/и «Коробочки».**

Цели: развивать умение зрительно соотносить предметы по цвету, развивать цветоразличение, внимание.

Ход игры: Играет 5-6 человек. На подносе лежат мелкие игрушки четырех основных цветов. Педагог показывает 4 коробочки. На дне каждой есть кружок определенного цвета (из 4х). Идя по кругу, педагог открывает одну из коробочек. Дети должны взять с подноса и положить в эту коробочку игрушку такого же цвета, какого цвета кружок в коробочке. Слова: «На доньшке в коробочке огонек горит, какие брать игрушки. Он нам говорит. Смотри не перепутай, внимательно следи, что такого цвета, в коробочку клади.

### **Д/и «Раз, два, три- назови»**

Цели: Закреплять умение узнавать сенсорные признаки предметов, развивать зрительное внимание, ориентировку в микропространстве.

Ход игры: Дети шагают по кругу под счет раз, два, три. Потом педагог говорит: «Раз, два, три- цвет предмета назови» и показывает какой-нибудь предмет. Дети называют цвет предмета. Снова шагают по кругу и на слова «раз, два, три-форму предмета назови», называют форму показываемого предмета. Можно называть объемную форму предметов, величину двух предметов, цвет, оттенки цвета.

### **Д/и «Разложи как я скажу»**

Цель: развивать зрительную память, дифференцировку плоских геометрических фигур, зрительное внимание, ориентировку в микропространстве.

Ход игры: Перед детьми лежат разные геометрические фигуры. Педагог убеждается, что дети знают их названия. Затем педагог предлагает детям выложить эти фигуры в определенном порядке. Порядок может быть самый разный: слева направо, сверху вниз, по образцу, по памяти, в определенной последовательности, по счету (выложить так, чтобы второй была трапеция, четвертым - ромб и т. д.).

#### **Д/и «Что в левой, что в правой руке».**

Цель: закреплять ориентировку по направлениям, на листе бумаги, зрительное внимание, зрительная память.

Ход игры: Педагог показывает детям две картинки, одинаковые по сюжету, но разные по расположению предметов. Дети должны назвать расположение предметов на обеих картинках. Например: на картинке справа солнце находится в левом верхнем углу, а на картинке слева - оно в правом верхнем углу. Картинки можно сделать по любой теме. Чем старше дети, тем больше предметов может быть на картинках и больше отличий.

#### **Д/и «Кто куда убежал?»**

Цель: развивать ориентировку на листе бумаги, зрительное внимание, зрительная память.

Ход игры: Дети играют парами. Перед каждым ребенком лежит лист бумаги и 7 разных геометрических фигур. Все фигуры лежат в центре листа. По сигналу играющие раскладывают фигуры по всему листу, в центре, в правом верхнем углу, в нижнем левом и т. д. Затем сравнивают расположение фигур на своих листах и рассказывают об этом. Например: У меня квадрат находится в верхнем правом углу, а у тебя? Прямоугольник у меня наверху между квадратом и треугольником, а у тебя? И т. д. Дети поочередно задают друг другу вопросы.

Усложнение: один ребенок закрывает глаза, а в это время другой меняет положение фигур на листе. Открыв глаза, ребенок рассказывает об изменениях.

#### **Д/и «Раз, два, три-как ты шел-назови».**

Цель: развитие ориентировки в микропространстве, по направлениям (право, лево, верх, низ).

Ход игры: Детям показывают лабиринт. Нужно помочь зайке пройти к зайчихе. Чтобы помочь, надо провести пальчиком по лабиринту и сказать слова: «С лабиринтом я играю, по дорожке пробегаю. Пальчик мой идет, идет, но куда он приведет? Раз, два, три-как ты шел-назови». Ребенок рассказывает, как сначала пальчик шел вправо, потом вверх, потом налево и т. д.

Усложнение: лабиринт перекрещивается лабиринтом другого цвета. Можно усложнить направления.

#### **Д/и «Найди больше».**

Цель: развивать умение ориентироваться в расположении частей предметов, развивать зрительное внимание.

Ход игры: перед детьми раскладываются предметные картинки- можно до 20 и больше. Играют двое, трое детей. Ведущий говорит: «Сейчас я сосчитаю до 10, а вы за это время должны выбрать и взять себе картинки с предметами, у которых есть ручки». Ведущий читает до 10, а дети выбирают картинки. Кто выбрал больше всех-выиграл. Теперь нужно назвать положение ручки на предмете. Например: у чашки ручка сбоку. У зонтика внизу и т. д. Вопросы к картинка: 1. У кого или у чего есть ножки? 2. У кого или у чего есть иголки? Задание: выберите картинки с предметами, у которых ручки сбоку, сверху, снизу. Ручки- мебель, инструменты, электроприборы, зонтик, сумка. Ножки: растения, мебель, животные, игрушки. Иголки: люди, животные, инструменты.

### **Д/и «Муха».**

**Цель:** Развивать умение ориентироваться на плоскости по клеткам, активизировать слуховое внимание, зрительное внимание, различать цвета, оттенки.

Ход игры: игровое поле 5 на 5 клеток. Они окрашены через одну (или оттенки или цвета, в зависимости от поставленной цели). Можно еще геом. фигуры разного цвета. Центральная клетка занята фишкой- мухой. Игровая ситуация: Сидела муха в своем домике, а потом решила пойти погулять. Ведущий говорит, на сколько клеток и в каком направлении муха продвинулась 3-4 раза. Влево, вправо, наискосок вниз и т. д. Между какими клетками оказалась? Какая клетка справа сверху, внизу и т. д. Усложнение: можно предложить играть не передвигая муху по индивидуальному полю, а следить глазами путь мухи по демонстрационному полю. Пособия: одно поле демонстрационное, 4- маленьких индивидуальных, 4 фишки.

## **Картотека дидактических игр по развитию воображения**

### **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**

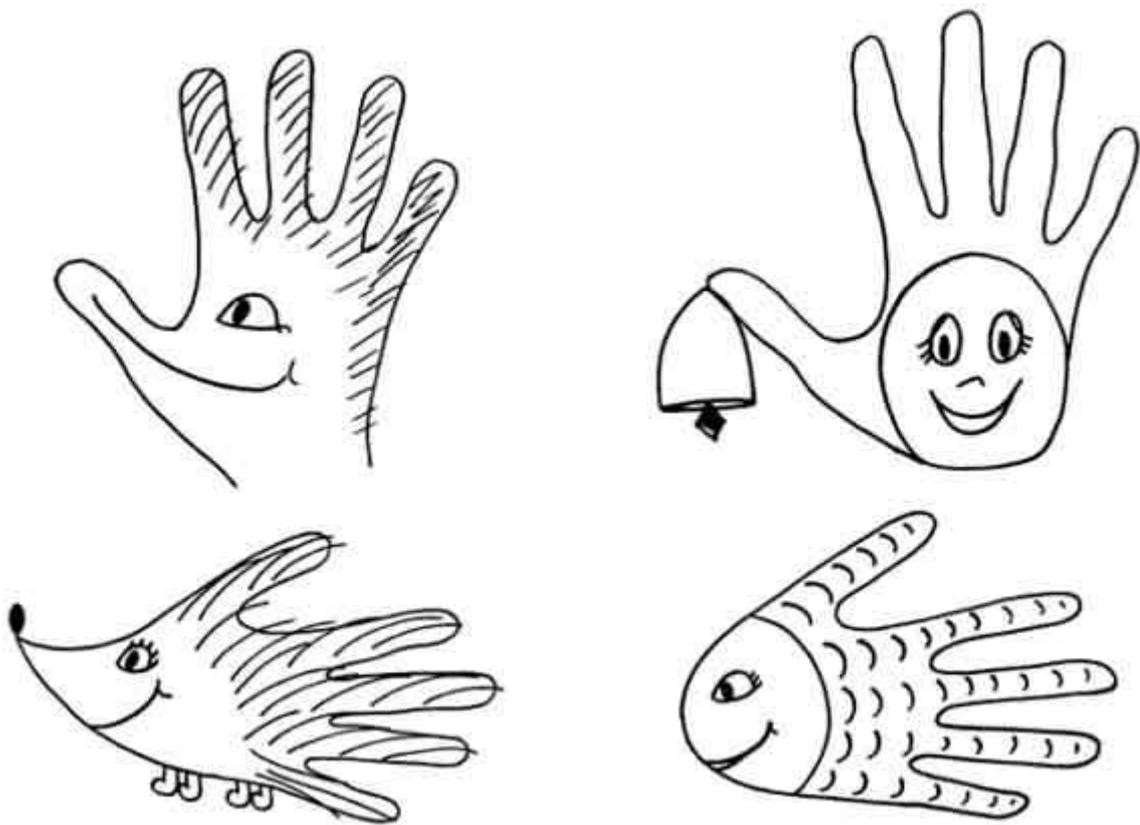
Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами.

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».

Фантазия ребенка позволит превратить эти контуры в веселые рисунки: в осьминога, ежа, птицу с большим клювом, клоуна, рыбу, солнце и т. д. Пусть малыш раскрасит эти рисунки.

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

Например,:



## ОРИГАМИ ПО-РУССКИ

**Цель:** развитие воображения, пространственной ориентировки, мелкой моторики, художественного вкуса.

**Оборудование:** два-три листа бумаги или готовые модели оригами, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

### Ход игрового упражнения

Взрослый рассказывает о японском искусстве оригами, показывает технику изготовления простых моделей и предлагает детям сложить фигурки из бумаги.

После завершения подготовительной работы он говорит: «Давайте украсим наши поделки, сделаем их нарядными, праздничными. Дорисуйте необходимые детали, и раскрасьте фигурки цветными карандашами». Можно использовать такие модели оригами, как:

кармашек, самолет, лодка, пароход, столик, домик, веер, грибок, листочек, вертушка, пилотка, рыба-кит, утенок, письмо, конверт.

**Примечание.** В этом упражнении не ставится цели научить детей такому сложному искусству, как оригами, задача взрослого — научить детей украшать фигурки из бумаги с помощью цветных карандашей и собственного воображения, поэтому дошкольникам можно предложить готовые модели оригами.

## 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 не обходимо, и раскрасьте рисунки».

## **ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС**

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

**Оборудование:** карточки со схематическим изображением деревьев и незаконченными линиями неопределенного характера (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».

**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.

### **МАСТЕРСКАЯ ФОРМ**

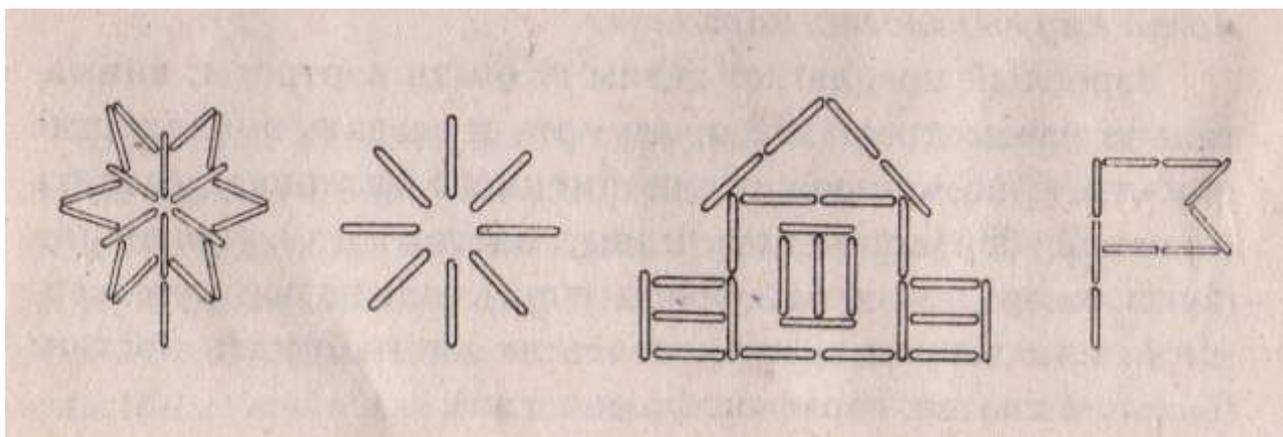
**Цель:** развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

**Оборудование:** фланелеграф, полосы бархатной бумаги, по форме напоминающие счетные палочки;

наборы счетных палочек (по количеству детей).

### **Ход игры**

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу полосы бархатной бумаги, конструирует схематические рисунки, например такие:



Затем он раздает детям наборы счетных палочек и говорит: «Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки». После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из счетных палочек новые необычные (или реалистические) картины.

### **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. Представь те 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».

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

Контурное изображение двух волшебников:



*Например:*



«Добрая фея»



«Злой волшебник»

## МОДЕЛЬЕРЫ

**Цель:** развитие воображения, мелкой моторики, художественного вкуса, активизация мышления и речи.

**Оборудование:** портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), наклеенные на картон (по количеству детей); лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор карандашей или фломастеров, клеящий карандаш, набор цветной бумаги, фольга, лоскутки ткани, кусочки меха и т.п. (для каждого ребенка).

### Ход игры

Взрослый раскладывает, стимульный материал (портреты) и говорит: «Представьте, что вы модельеры. К каждому из вас обратился человек, который хочет, чтобы вы помогли ему выглядеть нарядно».

Взрослый предлагает детям выбрать портреты, внимательно рассмотреть их, придумать и создать подходящие наряды. С помощью аппликационного материала сделать головной убор (кокошник, шляпу, платок и пр.), украшения (бусы, ожерелья, серьги, броши и пр.). Если на портрете женщина или девушка, нарисовать на листе бумаги костюм (бальное платье, сарафан, фрак и т.п.).

После выполнения творческого задания начинается показ моделей. Взрослый просит детей назвать имя своих «манекенщиков» рассказать об их профессии, характере.

**Примечание.** Для подобных игр желательно подбирать портреты людей, отличающихся полом и возрастом, выражением лица. Портреты политических, исторических деятелей использовать неэтично.

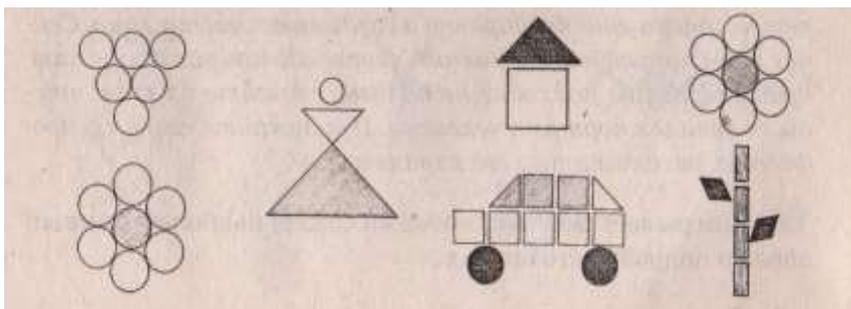
## СЛОЖИ КАРТИНКУ ИЗ ФИГУР

**Цель:** развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

**Оборудование:** фланелеграф, набор геометрических фигур разного размера и цвета (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники) для работы с фланелеграфом; наборы геометрических фигур разного размера (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники), вырезанных из цветного картона (по количеству детей).

### Ход игры

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, конструирует простейшие рисунки, например такие:



Затем он раздает детям наборы геометрических фигур и говорит: «Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки».

После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из имеющихся геометрических фигур новые красивые (или необычные) картины.

## **ФОТОРОБОТ**

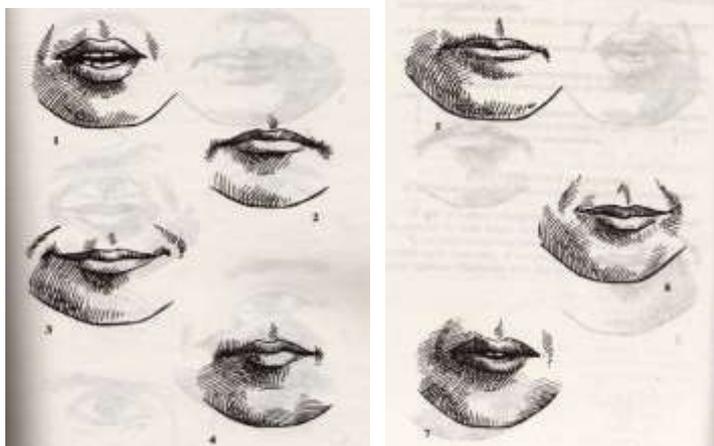
**Цель:** развитие воображения, эмоциональной сферы, комбинаторных навыков, мелкой моторики, активизация мышления и речи.

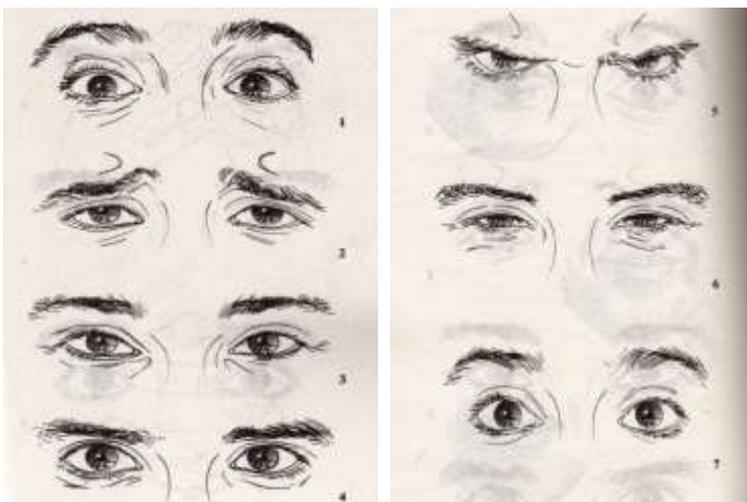
**Оборудование:** портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), разрезанные на полосы — отдельно лоб, отдельно подбородок, отдельно глаза, отдельно нос и т.д. (по количеству детей).

### **Ход игры**

Взрослый раскладывает стимульный материал и говорит: «Должно быть, вы видели, как в детективных фильмах криминалисты составляют фоторобот. Чтобы создать портрет человека, они подбирают и соединяют части лица. Сейчас и мы попробуем составить фотороботов различных людей. Подберите подходящие полосы, сложите их так, чтобы получился портрет человека. Придумайте ему имя, профессию, расскажите о его характере».

Черты лица, отражающие то или иное состояние личности:





## СПРЯТАННЫЕ РИСУНКИ

**Цель:** развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

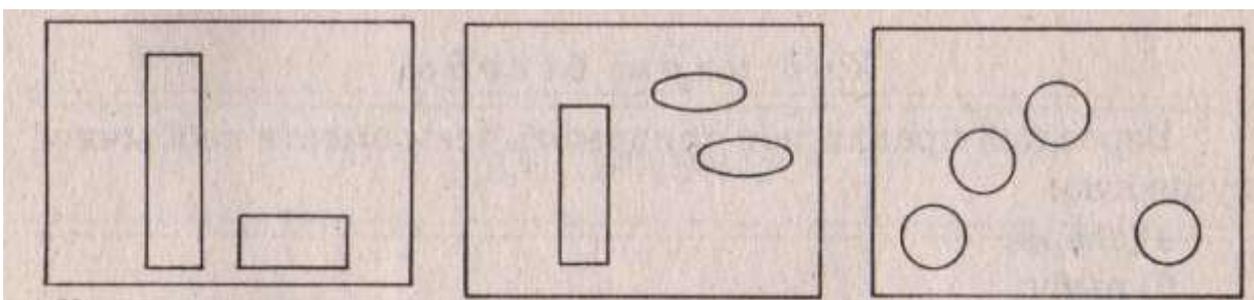
**Оборудование:** демонстрационные карточки с изображением геометрических фигур (прямоугольников, кругов, овалов и пр.) разного размера;

2—3 листа бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

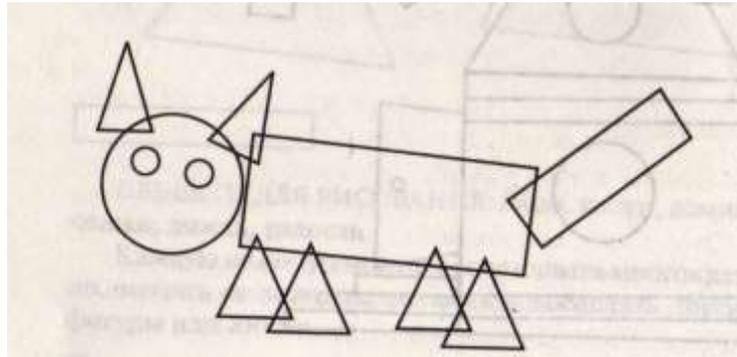
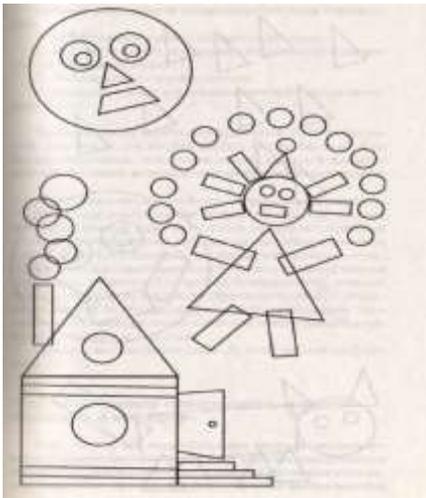
### Ход игры

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:



**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.



## **СОДАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ ОБРАЗОВ В ПРИРОДЕ ЭТОГО НЕТ**

**Цель:** развитие воображения, активизация внимания, мышления и речи.

**Оборудование:** доска, цветные мелки.

### **Ход игры беседы**

Взрослый предлагает придумать всем вместе необычное существо:

- а) зверя;
- б) рыбу;
- в) птицу;
- г) насекомое;
- д) инопланетянина.

Он задает детям наводящие вопросы и на основании полученных ответов создает изображение на доске при помощи цветных мелков.

Наводящие вопросы:

- У животного (инопланетянина) есть голова? Одна?
- Несколько? Какая она (они)?
- А шея? Какая она?
- Какое у него туловище?
- Какие конечности (руки, ноги, лапы, щупальца, крылья)?
- Какие глаза, нос, уши, хвост?
- Какой рот (губы, зубы, язык)?
- Чем покрыто тело (шерстью, чешуей, пухом и пр.)?
- Какого цвета все перечисленное?

Взрослый заканчивает рисунок и говорит:

Вот какое существо у нас получилось. Давайте составим о нем рассказ.

Дети отвечают на наводящие вопросы:

— Как его зовут?

— Где живет это существо?

— Чем питается?

— Что любит делать?

— Что не любит делать?

— Какой у него характер?

— Много ли у него друзей? Почему?

— Кто его враги? Почему? и т.д.

**Примечание.** На последующих занятиях можно предложить детям самим придумать и нарисовать необычное существо, а затем составить о нем рассказ-описание.

### 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.

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

### ОЖИВШИЕ МИФЫ

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

**Оборудование:** иллюстрации с изображением различных мифологических существ;

лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).

#### Ход игры

Взрослый объясняет детям, что такое мифы, рассказывает о существах, встречающихся в мифологии разных народов, показывает их изображения, обращая внимание на качества характера, присущие мифологическим героям. Затем детям предлагается самостоятельно изобразить и раскрасить мифологических персонажей.

Варианты рисунков:

а) дракон;

- б) гном;
- в) рыба-кит;
- г) тролль;
- д) русалка;
- ж) кентавр;
- з) королевы времен года (зимы, весны, лета, осени);
- и) повелитель ветра;
- к) дух земли;
- л) дух огня и т.д.

**Примечание.** Если дети достаточно хорошо владеют техникой лепки, то можно предложить им вылепить мифологических персонажей из пластилина.

## **ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ**

**Цель:** развитие воображения, изобразительных навыков, активизация мышления и речи.

**Оборудование:** лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).

### **Ход игры**

Взрослый говорит детям: «Ребята, ни один человек не может знать наверняка, что будет завтра, через неделю, через месяц, через год, а тем более спустя десять, двадцать или более лет, то есть в будущем. Наверняка многое изменится, но как, никто не знает. Давайте пофантазируем, попробуем представить картины будущего и нарисовать их».

Варианты рисунков:

- а) автомобиль будущего;
- б) дом моей мечты (дом, в котором они хотели бы жить в будущем);
- в) космический корабль;
- г) фантастический пейзаж (Земля в далеком будущем или неизвестная планета, которую предстоит открыть).

По окончании рисования, взрослый предлагает детям продемонстрировать рисунки и рассказать о них.

## **ДОМ МОДЕЛЕЙ**

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

**Оборудование:** картонная модель куклы, лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

### **Ход игры**

Взрослый раздает детям модели кукол и говорит: «Каждый модельер стремится придумать свою коллекцию одежды, старается, чтобы его модели отличались от остальных. Это нелегко, ведь нужно учесть, кому предназначена одежда, где будут ее носить, в какое время года. Представь те, что вы работаете в доме моделей, и нарисуйте коллекцию одежды».

Варианты коллекций:

- а) лето, отдых и пляж;
- б) весна — осень;
- в) зимушка-зима;
- г) работа — это красиво;
- д) вечернее платье, выход в свет;
- е) домашняя одежда;
- ж) спортивная одежда;
- з) школьная форма;
- и) театральный костюм и т. д

### **ИЗМЕНЯЮЩИЙСЯ РИСУНОК**

**Цель:** развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

**Оборудование:** большой лист бумаги и набор цветных фломастеров или доска и набор цветных мелков.

#### **Ход игры**

Взрослый предлагает первому игроку, задумать какое-нибудь изображение и нарисовать только один элемент. Второй игрок говорит, что это может быть, и проводит еще одну линию. Следующий должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему.

**Примечание.** Игра может проходить и без называния своих замыслов, т.е. молча.



## Картотека игр для детей подготовительной группы (6 – 7 лет)

### Игры на развитие воображение:

#### «Несуществующее животное»

Задачи: развивать воображение, творческие способности.

Детям предлагается вспомнить существование таких рыб как: рыба-молот, рыба-игла, рыба-меч. Далее детям предлагается пофантазировать: " Как выглядит рыба-кастриоля? Рыба-арбуз?" и т.п, а затем нарисовать.

#### «Волшебные превращения»

Задачи: развивать воображение, образную память, образное движение (способность изображать животных, какие – либо предметы)

Детям предлагается жестами, мимикой, звуками изобразить животное или предмет. Остальным детям нужно угадать, что было показано, и рассказать, как они догадались.

### Игры на развитие мышления:

#### «Найди недостающие фигуры»

Задачи: развивать умение обобщать, находить общие признаки

Детям предлагается посмотреть картинки, на которых изображены в каждом ряду по три геометрические фигуры, отличающиеся одна от одной несколькими признаками. В третьем ряду фигура отсутствует. Детям предлагается внимательно посмотреть и нарисовать недостающую фигуру.

#### «Верю – не верю»

Задачи: развивать умение отличать правду от вымысла.

Воспитатель говорит какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка. Примеры фраз: «Все люди спят». «Все яблоки сладкие. Дождь бывает холодный и теплый. Все животные впадают в зимнюю спячку. Летом мы ходим в шубах и т.д»

### Игры на развитие коммуникативных умений:

#### «Испорченный телефон»

Задачи: развивать умение работать в команде; внимательно слушать друг друга

Встав в круг, детям предлагается по цепочке передавать на ухо друг другу какое-нибудь слово. Последний ребенок должен назвать это слово вслух. Затем дети выясняют, какое слово должны были передать, где «телефон» испортился.

#### «Веселая сороконожка»

Задачи: развивать умение работать в команде

Дети выстраиваются в колонну друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего ребенка. Ведущий включает веселую, задорную музыку и начинает давать сороконожке задания. Задача детей выполнить команды быстро, качественно и при этом сохранить целостность «сороконожки».

Примеры заданий:

Сороконожке поднять все правые лапки!

Сороконожке поднять все левые лапки!

Сороконожке побегать по кругу!

Сороконожке попятиться назад!  
Сороконожка двигается гусиным шагом!  
Сороконожка передвигается прыжками!  
Сороконожка садится и резко подпрыгивает вверх!  
Сороконожка ловит свой хвост!  
Сороконожка передней левой лапкой чешет правую заднюю лапку!  
Сороконожка прыгает на правых ножках!

### **Игры на развитие памяти:**

#### **«Вспомни рисунки»**

Задачи: развивать память

Детям предлагается посмотреть последовательно 4 рисунка. Время предъявления рисунка – 1 минута. Детям нужно внимательно посмотреть на рисунки и запомнить ее очень точно. Далее детям предлагается на незаштрихованном листе закрасить то, что они только что видели.

### **Игры на развитие эмоционально-волевой сферы:**

#### **«Угадай Эмоцию»**

Задачи: развивать умение по схеме узнавать эмоцию, настроение; развивать мимику ребенка

На столе, перед детьми, картинкой вниз выкладываются 9 схематических изображений эмоций. Дети по очереди берут любую карточку, не показывая ее остальным. Ребенку, у которого карточка, нужно узнать эмоцию и с помощью мимики показать ее. Остальные дети должны угадать, какую эмоцию показывает ребенок.

#### **«Поздраваемся весело, грустно, со злостью...»**

Задачи: научить с помощью мимики и жестов выражать определенные эмоции

Дети, сидящие в кругу, передают игрушку друг другу, их задача поздороваться с детьми с радостью, с грустью, со злостью. В конце игры побеседовать с детьми. *С какой эмоцией больше понравилось здороваться. Почему?*

### **Игры на развитие внимания:**

#### **«Найди различие»**

Задачи: развивать внимание

Детям предлагается посмотреть на картинку с двумя изображениями. Детям нужно как можно быстрее найти различия.

### **Игры на развитие ощущения:**

#### **«Волшебный мешочек»**

Задачи: развивать ощущение; развивать мелкую моторику

Для игры необходим непрозрачный мешочек, который наполнен различными небольшими предметами или геометрическими фигурами. Детям предлагается засунуть руку в мешочек и, не подглядывая нащупать 1 предмет, описать и назвать

его. Затем ребенок достает выбранный им предмет и проверяет, правильно ли он угадал.

**Игры на развитие восприятия:**

**«Дорисуй картинку»**

Задачи: развивать восприятие формы предметов

Детям предлагается дорисовать картинку бабочки, куклы жука.

## КАРТОТЕКА

### РАЗВИТИЕ РЕЧИ

Старший дошкольный возраст

#### *Развитие фонетико-фонематической стороны речи*

##### **«Повтори»**

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так  
Ток-тук-так  
Бык-бак-бок  
Дам-дом-дым  
Ком-дом-гном  
моток-каток-поток  
батон-бутон-бетон  
будка-дудка-утка  
натка-ватка-ветка  
клетка-плетка пленка

#### *Развитие фонетико-фонематической стороны речи*

##### **«Поиграем в сказку»**

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

#### *Развитие фонетико-фонематической стороны речи*

##### **«Похоже - не похоже»**

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан  
Сом-ком-индюк-дом  
Лимон-вагон-кот-бутон  
Мак-бак-веник-рак  
Совок-гном-венюк-каток  
Пятка-ватка-лимон-кадка  
Ветка-диван-клетка-сетка  
Каток-дом-моток-поток

***Развитие связной речи***

**«Где начало рассказа?»**

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.  
Ход игры. Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

***Развитие фонетико-фонематической стороны речи***

**«Поймай звук»**

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э). Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:  
А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

***Развитие фонетико-фонематической стороны речи***

**«Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»**

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.  
Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)  
Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

***Развитие связной речи***

**«Какая картинка не нужна?»**

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.  
Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

***Развитие фонетико-фонематической стороны речи***

**«Замкни цепочку»**

Правило: к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с переключением мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.

***Развитие фонетико-фонематической стороны речи***

**Лото «Назови картинку и найди первый звук»**

Цель: научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

***Развитие связной речи***

**«Поиск пропавших деталей»**

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Ход игры. «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

***Развитие связной речи***

**«Исправь ошибку»**

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

***Развитие фонетико-фонематической стороны речи***

**«Каждому звуку свою комнату»**

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

***Развитие связной речи***

**«А я бы...»**

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Ход игры. После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

***Развитие фонетико-фонематической стороны речи***

**«Составь слово»**

Цель: учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

Ход игры. У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

***Развитие фонетико-фонематической стороны речи***

**«Из слогов - предложение»**

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

Ход игры. Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинки, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Собери пять»**

Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

Ход игры. Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок)

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Кто как голос подаёт»**

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс  
Песню пролаял охотничий пёс,  
Волк эту песню провыл на опушке,  
Дружно проквакали песню лягушки.  
Бык эту песню, как мог, промычал.  
Рысь промурлыкала,  
Сом промычал.  
Филин прогукал,  
Уж прошипел,  
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Четвёртый лишний»**

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладываются по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Ряд картинок для игры:

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.
2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.
3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.
4. Кукушка, сова бабочка, сорока.
5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.
6. Ромашка, береза, ель, тополь.
7. Помидор, огурец, морковь, слива.
8. Шапка, берет, шляпа, носок.
9. Топор, пила, ручка, рубанок.
10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Верно ли это?»**

Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

Ход игры. Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. верно ли это?

Собирают сыр с кустов.  
С зайцами пасут коров.  
На лугу доят волов.  
В пляс пускается медведь.  
Тыквы стали песни петь.  
Косят косари леса.  
На снегу лежит роса.  
Верно ли, что как-то раз  
От дождя нас зонтик спас?  
Что луна нам ночью светит?  
Что конфет не любят дети?

Л.Станчев

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Подними цифру»**

Цель: научить определять количество слов в предложении на слух.  
Ход игры. Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Найди лишнее слово»**

Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Ход игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним.

Перечень серий слов:

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.
2. Храбрый, злой, смелый, отважный.
3. Яблоко, слива, огурец, груша.
4. Молоко, творог, сметана, хлеб.
5. Час, минута, лето, секунда.
6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
7. Платье, свитер, шапка, рубашка.
8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.
9. Береза, дуб, сосна, земляника.
10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Составь фразу»**

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Ход игры. Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок	полная корзина
спелая ягода	веселая песня
колючий куст	лесное озеро

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Зачем нам эти вещи»**

Цель: научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

Ход игры. Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла, грузовичок, скакалка и другие игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Эстафета»**

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово-действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Наоборот»**

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок.

Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Скажи по-другому»**

Дидактическая задача. Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Кто больше знает»**

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Ход игры. Воспитатель говорит: - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Первоклассник»**

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Сбирать предметы по сигналу.

Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл.

Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов.

Воспитатель обращает внимание ребят на то, что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Кузовок»**

Дидактическая задача: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Игровые действия. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием. Ход игры. Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

- Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаёт кузовок дальше.

**Развитие фонетико-фонематической стороны речи**

**«Испорченный телефон»**

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка.

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, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

**Развитие связной речи**

**«Как ты узнал?»**

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Ход игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Играющий должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

***Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)***

**«Найди лишнюю картинку»**

Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний. Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

***Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)***

**«Назови три предмета»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.  
Ход игры. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?  
- Стол, стул, кровать.  
-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».  
В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды».

***Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)***

**«Вершки-корешки»**

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).  
Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.  
Игровое действие. Разыгрывание фантов.  
Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».  
Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.  
Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

***Развитие связной речи***

**«Составь два рассказа»**

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.  
Ход игры. Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**«Новоселье»**

Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».  
Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

**Развитие лексической стороны речи  
(формирования словаря)**

**Лото «В мире растений»**

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.  
Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.  
Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

**Развитие грамматического строя речи**

**«Размытое письмо»**

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.  
Материал. Игрушечный мишка.  
Организация. - Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам придет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».  
Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

**Развитие грамматического строя речи**

**«Живые слова»**

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.  
Организация. Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыркаться). Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

**Развитие грамматического строя речи**

**Развитие грамматического строя речи**

### «Доскажи словечко»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Даю вам честное слово:	Он сказал: «Ты злодей,
Вчера в половине шестого.	Пожираешь людей,
Я видел двух свинок.	Так, за это мой меч –
Без шляп и ... (ботинок)	Твою голову с ... (плеч)
Постой, не тебе ли	Муравей, муравей
На прошлой неделе.	Не жалеет ... (лаптей)
Я выслал две пары	
Отличных ... (калош)	
Робин Бобин Барабек.	Где убийца, где злодей?
Скушал сорок ... (человек)	Не боюсь его ... (когтей)

### «Напишем кукле письмо»

Цель: научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

Ход игры. Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

### *Развитие грамматического строя речи*

#### «Кого я вижу, что я вижу»

Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Ход игры. В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему.

Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

### *Развитие грамматического строя речи*

### *Развитие грамматического строя речи*

#### «Прятки»

Цель: учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

Материал. Грузовик, мишка, мышка.

Ход игры. В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

### *Развитие грамматического строя речи*

### «Один и много»

Цель: учить изменять слова по числам.

Ход игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

Слова для игры:

Книга      ручка      лампа      стол      окно

город      стул      ухо      брат      флаг  
ребенок      человек      стекло      трактор      озеро  
имя      весна      друг      семя      арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

Слова для игры:

когти      облака      волны      листья  
цветы      пилы      молодцы      стебли

### «Объясните, почему...»

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ход игры. Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)      Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно)      Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)      Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

### *Развитие грамматического строя речи*

#### «Добавь слова»

Цель: научить составлять распространённые предложения.

Ход игры. «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

### *Развитие грамматического строя речи*

#### «Распутай слова»

Цель: учить составлять предложения, используя данные слова.

Ход игры. Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.

2. Любит, медвежонок, мёд.

3. Стоят, вазе, цветы, в.

4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

### *Развитие грамматического строя речи*

### *Развитие грамматического строя речи*

**«Правильно или нет?»**

Цель: учить находить грамматические ошибки.

Ход игры. «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.
  2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.
  3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.
  4. В полу лежит красивый ковер.
- «Почему предложения неточные? – воспитатель дополнительно спрашивает у детей.

**«Найди ошибку»**

Цель: учить находить смысловую ошибку в предложении.

Ход игры. «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пыльным лесом

***Развитие грамматического строя речи***

**«Дополни предложение»**

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

***Развитие связной речи***

***Развитие грамматического строя речи***

**«Придумай предложение»**

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

***Развитие связной речи***

### **«Нарисуй сказку»**

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **«Отгадай-ка»**

Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате». После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, подготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

### ***Развитие связной речи***

#### **«Фотограф»**

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Ход игры. Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

### ***Развитие связной речи***

#### **«Чего на свете не бывает»**

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Ход игры. Рассмотрев картинку-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.