**Картотека коррекционных игр**

**для детей**

**старшего дошкольного возраста**

**Игры на развитие внимания**

**Старший дошкольный возраст**

**Игра: «Что изменилось?»**

*Цель:* развивать произвольное внимание.

*Оборудование:* игрушки

*Описание игры*

На стол ставится три-четыре игрушки (в дальнейшем можно увеличить их количество) и ребенку дается их рассмотреть в течение одной-двух минут. Затем попросите ребенка отвернуться, а тем временем уберите одну из игрушек. Когда малыш повернется по вашему сигналу, спросите его, что же изменилось? Можно не убирать игрушку, а просто поменять их местами, не убирать и не менять игрушки.

Если ребенок не понимает задания убирать и менять местами игрушки можно так, чтобы ребенок видел, проговорить порядок расположения игрушек. Когда ребенок освоит правило, попросить закрывать глаза.

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.

**Игра: «Нарисуй»**

*Цель:* развивать навык внимательно слушать и выполнять указания взрослого.

*Оборудование:* листы бумаги с нарисованными шарами

*Инструкция:*

Раскрась шары так, чтобы большой шар был между зеленым и синим, а зеленый был рядом с красным.

Если ребенок не понимает задания предложите раскрасить по образцу.

Если ребенок затрудняется, задайте наводящие вопросы.

**Игра: «Бегите ко мне»**

*Цель.* Продолжать учить осуществлять выбор цвета по образцу, действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

*Оборудование.* Флажки трех цветов, бубен.

*Ход игры.* Педагог раздает детям флажки трех цветов. По сигналу бубна они разбегаются по комнате. Педагог говорит: «Бегите ко мне» — и поднимает красный флажок. Дети с красными флажками подбегают к педагогу и поднимают их вверх. Игра повторяется. Все вновь разбегаются. Педагог поднимает флажок другого цвета или сразу два флажка, например белый и красный. Дети с такими же флажками подбегают к нему и поднимают их вверх. В конце игры педагог поднимает все три флажка и дети подбегают к нему.

**Игра «Игрушки идут на праздник»**

*Цель.* Учить подбирать одинаковые (парные) предметы по образцу, активизировать внимание.

*Оборудование.* Парные игрушки (два одинаковых мишки, две куклы, два зайца; второй набор: четыре куклы — две пары, отличающиеся друг от друга по величине, два одинаковых мишки и т.п.).

*Ход игры.* Один комплект игрушек педагог раскладывает на своем столе, другой на таком же столе, находящемся на некотором расстоянии и говорит: «Куклы, мишки, зайки хотят идти на праздник парами, но не могут найти свои пары: мишке нужен такой же
мишка, кукле — кукла, зайке — зайка. Помогите им, ребята». Дети по очереди подходят к столу педагога, берут по одной игрушке и находят ей пару на соседнем столе, устанавливают их парами друг за другом. Педагог берет бубен или барабан, и дети передвигают игрушки по столу. Игра повторяется с другими детьми. Затем каждый ребенок получает по одной игрушке, по сигналу бубна дети разбегаются по комнате. Найдя свою пару, они маршируют с игрушками по комнате.

Если ребенок не понимает задание помочь ему найти пару, рассмотреть игрушки, сравнить , найти сходство

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.

**Игра: «Кто внимательный»**

*Цель.* Продолжать формировать восприятие пространственных отношений и умение воспроизводить их по подражанию действиям взрослого и по образцу; учить внимательно следить за действиями взрослого; развивать способность самостоятельно анализировать
несложный образец, используя не только пространственные представления, но и представления о форме, величине и цвете.

*Оборудование.* Наборы строителя «Цвет и форма», «Построй поселок» и др. по числу детей.

*Ход игры* (проводится индивидуально или подгруппами).
*1-й вариант.* Педагог сажает перед собой (напротив) ребенка и выкладывает 4—6 элементов строителя. Предлагает ребенку делать так, как он, выполняя любую произвольную конструкцию.

В   процессе  работы  сопоставляет  жестом   положение  одинаковых элементов, уточняет их пространственное расположение. Затем строит другую конструкцию из тех же элементов, меняя лишь их положение. Ребенок повторяет действия. В конце дается оценка выполнения ребенком задания: «Молодец, ты внимательный, все построил правильно».

*2-й вариант.* Педагог выполняет постройку за экраном. Ребенок должен самостоятельно проанализировать образец, выделяя форму, величину элементов и их пространственное расположение, и воспроизвести конструкцию. О том, как ребенок анализирует образец и насколько правильно, можно судить по процессу действия со строительным материалом. Никаких вопросов малышу задавать не следует. Если ребенок не может строить по образцу, педагог переходит к действиям по подражанию. В заключение педагог вновь оценивает результат: «Видишь, как ты хорошо смотрел. Ты правильно построил: большой кубик внизу, маленький наверху, треугольная крыша на нем, рядом кирпичик — получился дом с забором».

**Игра: « Найди два одинаковых предмета»**

*Цель:* развитие мышления, объема внимания.

*Оборудование:* рисунок с изображением пяти предметов, из которых два предмета одинаковые;

*Описание.* Ребенку предлагаются:

а) рисунок с изображением пяти предметов, среди которых два одинаковых; требуется их найти, показать и объяснить, в чем схожесть этих двух предметов;

Инструкция:

а) Посмотри внимательно на эту карточку и найди среди всех нарисованных предметов два одинаковых. Покажи эти предметы и объясни, в чем их схожесть.

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.

Если ребенок не понимает задания найти вместе одинаковые предметы, сравнить, найти сходство.

**Игра: «Выкладывание из палочек»**

*Цель:* развитие произвольного внимания, мелкой моторики пальцев.

*Оборудование:* счетные палочки, образец узора.

*Описание.* Ребенку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек

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

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

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

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.

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.

Если ребенок не понимает задания, предложить выкладывать по подражанию – «делай как я».

**Игра: «Исключение лишнего»**

*Цель:* развитие объема внимания.

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

*Описание.* Ребенку предлагается найти

из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличный от других, 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».

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.

Если ребенок не понимает задания, выполнить задание вместе с ребенком, сравнить, найти различия.

**Игра «Нанизывание бусинок»**

*Цель*: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики пальцев.

*Оборудование:* образец для нанизывания бус; бусинки, соответствующие образцу, или одинаково нарезанные кусочки цветной изоляции толстой проволоки; для усложнения задания – крупный бисер.

*Описание.* Ребенку предлагают по образцу нанизать бусы.

*Инструкция:* «Посмотри на эти нарисованные бусы. Ты хочешь сам собрать бусы? Я дам тебе бусинки и проволоку, на которую нужно нанизать друг за другом бусинки точно так, как они выглядят на рисунке».

*Примечание.* Работа с крупным бисером часто вызывает у детей затруднения. Возможно использование крупного бисера только в случае хорошо развитой моторики руки и как усложняющий элемент игры.

Если ребенок не понимает задание, начать выполнение задания вместе с ним, обращая внимание на последовательность бусинок. Затем предложить продолжить самостоятельно.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Игра «Скопируй»**

*Цель:* развитие концентрации и объема внимания, формирование умения следовать образцу, развитие мелкой моторики.

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

*Описание.* Ребенку предлагается сделать две картинки одинаковыми

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

*Примечание.* Использовать для рисования ручку или фломастер не рекомендуется. По желанию ребенок может заштриховать замкнутую фигуру цветным карандашом.

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.

Если ребенок не понимает задание, выполнить вместе с ребенком, по показу способа выполнения.

**Игры на развитие воображения.**

**Старший дошкольный возраст.**

**Игра «Заколдованные сказки».**

*Цели:*  развивать наглядно-образное мышление, творческое воображение

*Оборудование:* кружочки разного размера и цвета.

*Описание:* играем с заколдованными героями сказки «Теремок». Выложите на стол маленький и большой серый кружочки и попросите ребенка «расколдовать» их — определить, кто здесь заяц, а кто мышка; потом — оранжевый и коричневый: кто лиса, а кто медведь и т. д. А кто их заколдовал — придумайте сами. Таким же образом обыграйте сказки «Колобок», «Репка», «Лиса, заяц и петух» и другие любимые сказки ребенка. *Закрепляем:* в коробке лежат цветные кружочки — ищите в них героев сказок. Фантазируйте. Например, зеленый кружочек — это и лягушка из «Теремка», и крокодил из «Мойдодыра».

Если ребенок не понимает нужно показать картинки с изображением героев сказок. Рассмотреть, обратить внимание на цвет, размер. Затем предложить их «заколдовать» – подобрать соответствующий кружок.

Если ребенок затрудняется, помочь наводящими вопросами.

**Игра: «Путешествие по городу»**

*Цели:* развивать образное мышление дошкольника, воображение

*Оборудование:* набор картинок — вывесок. Можете вырезать их из лото или нарисовать. На каждой картинке-вывеске должно быть изображение какого-нибудь предмета: ножницы, расческа, буханка хлеба, иголка с ниткой, автомобиль, письмо в конверте, пузырек с лекарством, бутылка молока и т. п.
*Описание задания:* Расскажите ребенку историю про то, что вы и он как будто попали в незнакомый город, где говорят на неизвестном языке. Вы очень устали и захотели есть... А в городе этом много разных магазинов, мастерских, аптек, библиотек и т. д. Но как узнать, где все это находится? Покажите ребенку первую картинку, например: с бутылкой молока, и спросите, что может означать вывеска с таким рисунком? Если он не угадает — подскажите. Если ребенок затрудняется задайте наводящие вопросы. Поиграйте с ним так немного, а затем попробуйте по-другому: попросите его придумать, как можно указать дом, где находится аптека (мастерская по ремонту замков, молочный магазин и т. д.). Когда все вывески в городе будут хорошо знакомы вашему партнеру по игре, переходите к рисованию новых вывесок, загадывайте друг другу, что они могут обозначать. Рисовать такие вывески несложно, они должны быть совсем простыми и схематичными. Скажите ребенку, что не надо делать большую картинку и раскрашивать ее, важно, чтобы было понятно, что нарисовано: яблоко, грибок или таблетка. Покажите ему, как рисовать задуманные им предметы, и вы сможете продолжать ваши путешествия по городу не один год.

**Игра: «Во что можно с этим поиграть?»**

*Цели:* развитие творческих способностей, воображения

*Оборудование:* несколько предметов, не имеющих четкого назначения: палочка, кубик, коробочка, камешек, картонка и т. п.

*Описание задания:* Игра состоит в том, чтобы придумать, чем они могут быть: вместо какого реального предмета использоваться. В начале игры вы берете любой предмет, допустим палочку, показываете его ребенку и предлагаете придумать, чем он может быть в игре. Будет прекрасно, если ребенок сам назовет возможные варианты, ну а если он затрудняется, помогите ему, задайте наводящие вопросы. Если ребенок не понимает нужно рассмотреть реальные предметы и сравнить с предметами  - заместителями. Одним из обязательных условий игры, которое неукоснительно следует соблюдать, является некоторое сходство с реальным предметом.
Когда ребенок поймет, как надо играть, каждый новый предмет вы будете выкладывать на стол и по очереди придумывать, во что с ним можно играть. Попробуйте предложить веселое соревнование — кто назовет больше. Пусть победителем окажется ребенок. Полезно поиграть с ребенком и в противоположную игру: предложите ему придумать, какие предметы можно использовать вместо ложки для куклы, вместо кроватки, вместо машины и т. п. Это также поможет ему легко замещать один предмет другим, шире используя возможности воображения.

**Игра: «На что похожа фигурка».**

*Цель:* развивать воображение

*Оборудование:* карточки с геометрическими фигурами

*Описание игры:* ребенок выбирает карточку с изображением какой-либо геометрической фигуры. После этого он должен найти предметы похожие на эту фигуру. Но игра осложняется тем, что одни предметы, ребенок должен найти в комнате, и вспомнить какие есть на улице, аналогичные выбранной карточке.

Если ребенок не понимает нужно вместе рассмотреть реальные предметы и сравнить с геометрическими фигурами, найти сходство.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Игра: «Сказочный дом из зерна».**

*Цель:* развивать воображение.

*Оборудование:* листы картона, выложенные пластилином, зерна.

*Описание:* детям выдаются листы картона, выложенные пластилином. Предлагается на нем выложить волшебный дом из зерна и семян, солнце, цветы или поляну, по ходу работы придумать свою сказочную историю о том для кого этот дом.

Если ребенок не понимает предложить ему иллюстрации из сказок с изображением сказочных домов, рассмотреть, задать вопросы по картинке и помочь выложить домик из зерна.

Если ребенок затрудняется, предложить вспомнить какие дома он видел в книжках.

**Игра: «Перевертыши»**

Игра проводится по подгруппам в 4-6 человек.

*Цель:*  Учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

*Оборудование:* Карандаши. Наборы карточек по 8-16 штук, одинаковые для каждого ребенка. В каждом наборе должны быть 4 одинаковые карточки. Возможные варианты картинок на карточках.  Например, если набор состоит из 8 карточек, то в него входят 4 карточки с одним изображением и 4-с другим. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное место для дорисовывания картинки.

*Описание игры:* педагог раздает карандаши и наборы карточек, предлагает поиграть в игру "Перевертыши". Объясняет ее правила. На карточках изображены фигурки. Каждую из них можно превратить в любую картинку. Для этого к каждой фигурке можно пририсовать все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Таким, образом можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки.

Если ребенок не понимает нужно рассмотреть с ним картинки с  изображением предметов,  в которые можно превратить заданную фигуру, найти сходство.

Если детям трудно сразу приступить к выполнению задания, педагог дает образец (для показа лучше брать фигурку, которой нет на карточках у детей). Например, воспитатель может показать детям, как прямоугольник превратить в вагон поезда, в дом, в конверт с письмом, в портфель. Придав прямоугольнику вертикальное положение, воспитатель показывает, как его можно превратить в окно, в высотный дом, в ствол большого дерева и т.п.

Когда дети выполнят задание -  закончат дорисовывание карточек с одинаковыми фигурками педагог предлагает взять карточки с другой фигуркой и т.д. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки.

В заключение воспитатель отбирает работы тех детей, которые все четыре карточки с одной   и той же фигуркой   сумели превратить   в   совершенно разные картинки.

**Игра: «Сочиняем сказку»**

*Цель:*    Научить    создавать    в    воображении    ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.

*Оборудование:* Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).

*Описание игры.* Воспитатель раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по два, при следующих - по три. Кружки у всех детей разного цвета, например, у одного - красный, коричневый и желтый, у другого - синий, зеленый и желтый, у третьего - белый, красный, зеленый и т.д. Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит, сказку про своего героя.

Каждому ребенку надо посмотреть на свои кружки, придумать, кого они могут обозначать, и сочинить про них историю. При этом следует подчеркнуть, что кружки у всех разные и сказки тоже должны быть разными. Воспитатель дает дошкольникам на обдумывание 5-7 минут и начинает опрос. Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков.

Если дети затрудняются при выполнении задания, педагог дает образец сказки, обращает внимание на соответствие персонажей цвету кружков, на соблюдение структуры сказки (зачин, кульминация, развязка), на оригинальность происходящих событий.

Упражнение можно проводить неоднократно, меняя цвета кружков у каждого ребенка.

**Игра: «Кому что нужно?»**

*Цель:*  Научить создавать в воображении образы предметов и ситуаций на основе восприятия схематических изображений отдельных предметов.

*Оборудование:* Несколько больших картин с изображенной ситуацией. Для  каждой ситуации – несколько карточек  со схематически изображенными предметами. Например:

1.    Мальчик, сидящий за столом. Набор схем: круг, прямоугольник, палочка, человечек.

2.    Двое   детей.    Набор схем: круг, палочка, животное, человечек.

3.      Девочка     в     лесу. Набор схем: домика, животного, гриба.

4.     Мальчик    в    доме.  Набор схем: животного, человека, машины, книги.

5.     Девочка    во    дворе. Набор схем:  машины, человечка, шарика.

*Описание игры.* Воспитатель показывает детям одну картину и говорит: "Художник не дорисовал картину. Нужно придумать и рассказать, кто здесь нарисован, что делает. Для этого надо использовать какой-нибудь предмет из нарисованных на карточке".

Дети по очереди выбирают одно из маленьких схематических изображений, придумывают, что это такое и составляют рассказ. Например, если ребенок выбирает в первой картине изображение круга, то он может рассказать, что мальчик сидит за столом, перед ним тарелка и т.д. Можно придумать иначе: перед мальчиком стоит чашка и он пьет чай и т.п.

Педагог ориентирует детей на создание разных историй по одному и тому же схематическому изображению под картиной.

После проведения упражнения можно отметить наиболее оригинальные и последовательные истории

Упражнение     можно    проводить    многократно,     меняя     картины     или схематическое изображение под ними.

На одном занятии следует разобрать одну картинку с одним набором схематических изображений.

Если ребенок  не понимает, нужно заранее приготовить картинки с реальным  предметом, изображенным схематически. Сравнить картинку со схемой. Найти сходство. По наводящим вопросам составить рассказ.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Игра «Разные постройки»**

*Цель:*  Научить детей варьировать в воображении образы

предметов.

*Оборудование:*   три одинаковых комплекта, состоящих из 4-5 деталей строителя (например, в один комплект могут входить два кубика, брусочек, две треугольные призмы).

*Описание игры.* Ребенку педагог дает по три одинаковых комплекта деталей и говорит, что сейчас они будут сооружать разные постройки.

Ребенок начинает строить. Если ребенок не понимает задание, воспитатель дает образец различных построек из одних и тех же деталей, например, из брусочка и двух кубиков сооружает дом, кукольный диван, машинку, ворота и т.д.

Если ребенок затрудняется можно предложить схему построек.

После того, как ребенок выполнит задание, рассматривают     постройки     и     отмечают     те,     где     наиболее     интересно использованы детали.

Игру    можно    повторить,    предложив   для    построек    другой  комплект деталей.

**Игра: «Чудесный лес»**

*Цель:*  Научить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

*Оборудование:*  Одинаковые листы бумаги (для каждого играющего), где нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Наборы цветных карандашей.

*Описание игры.* Педагог  раздает детям листы бумаги; предлагает нарисовать лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы: цвет, деревья, бабочки, птички и т.д.

Если ребенок не понимает задания предложить ему рассмотреть иллюстрации на заданную тему. Задать вопросы по сюжету картины. Вместе с ребенком закончить изображения. Позже предложить выполнить задание самостоятельно.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

Когда дети нарисуют лес, педагог собирает листы и вместе с детьми рассматривает рисунки, отмечает оригинальные, наиболее соответствующие

схеме. Для задания можно использовать материал на любую тему:   "Чудесное море", "Чудесная поляна", "Чудесный парк" и т.п.

**Игры на развитие речи.**

**Старший дошкольный возраст**

**Игра: «В детском саду»**

*Цель:*развитие умений выявлять связи между персонажами и объектами, изображенными на картинках, рассуждать, делать вывод и обосновывать суждения, анализировать сюжеты со скрытым смыслом.

*Оборудование:* сюжетная картинка: групповая комната детского сада – воспитатель читает книгу, а дети сидят вокруг него.

*Описание задания.* Детям предлагается рассмотреть картинку и составить по ней рассказ. В случае затруднения психолог задает вопросы, направленные на понимание взаимоотношений между изображенными предметами, персонажами и их действиями, а также на активизацию жизненного опыта детей в речевых высказываниях. Психолог спрашивает: «Что это за комната? Кто находится в ней? Что дети делают в групповой комнате? Кто им читает сказку? А вам в детском саду кто читает книги?» После такой беседы детям предлагают составить рассказ по картинке «В детском саду».

**Игра: «Кошка ловит мышку»**

*Цель:* развитие понимания последовательности событий, изображенных на картинках; развитие процессов сравнения, обобщения, конкретизации, элементов суждения, умозаключения.

*Оборудование:* сюжетные картинки: на первой – кошка увидела на значительном расстоянии мышку, на второй – кошка бежит за мышкой, на третьей – кошка приближается к мышке, впереди – норка, на четвертой – кошка сидит у норки, а мышки нет, слегка виден кончик ее хвоста.

*Описание.*

Детям предлагают: «Рассмотрите внимательно каждую картинку. Подумай внимательно, как из этих картинок составить рассказ? Разложите эти картинки так, чтобы получился рассказ: его начало, продолжение и окончание». После того, как дети разложат картинки, независимо от того, соблюдена правильная последовательность событий или нет, их просят составить рассказ по серии сюжетных картинок. В процессе рассказа дети могут менять картинки местами. В случае затруднения психолог сам составляет рассказ и просит детей разложить картинки в соответствии с его рассказом.

**Игра: «Полей цветочек!»**

*Цели:* развитие речи, наглядно-образного мышления.

*Оборудование:* сюжетная картинка: окно, на котором стоят два комнатных цветка:  один – цветущий, другой – увядающий. Девочка растерянно смотрит на увядающий цветок. Недалеко на столе находится лейка с водой.

*Описание.* Детям предлагают рассмотреть картинку и рассказать, что на ней изображено. Затем просят рассказать девочке, как полить цветок. В случае затруднения психолог говорит: «Вспомните, во что мы наливаем воду, чтобы полить цветок». Если и после этого дети затрудняются выполнить задание, используется прием наблюдения за выполнением реального действия сверстником, а затем дети рассказывают о наблюдаемых действиях, т.е. фиксируют последовательные действия в речи. После этого дети снова выполняют задание в наглядно-образном плане.

**Игра: «Дождик»**

*Цель:* развитие речи, развитие понимания явлений, связанных между собой причинно-следственными зависимостями.

*Оборудование:* сюжетная картинка: идет сильный дождь, дети бегут к дому, везде лужи (Причина – идет сильный дождь; следствие – дети бегут на веранду).

*Описание.*

Психолог дает детям рассмотреть картинку и предлагает составить рассказ: «Посмотрите внимательно, что тут происходит». В случае затруднения психолог задает уточняющие вопросы: «Кто нарисован на картинке? Какая погода на улице? Куда бегут дети? Почему?» Затем говорит: «Теперь составьте рассказ о том, что тут произошло».

**Игра: «В магазине игрушек»**

*Цель:* учить составлять рассказ по картине, развитие умений выявлять связи между персонажами и объектами, изображенными на картинках, рассуждать, делать вывод и обосновывать суждения, анализировать сюжеты со скрытым смыслом.

*Оборудование:* сюжетная картинка: на полках стоят игрушки, вокруг стоят люди с детьми и рассматривают игрушки; один ребенок выходит из магазина, в руках у него мяч, рядом с ним женщина.

*Описание задания.* Детям предлагается посмотреть на картинку и рассказать, что там происходит. В случае затруднения психолог задает детям уточняющие вопросы. Потом они составляют рассказ по этой картинке.

**Игра: «Картинки-половинки»**

*Цель:* развитие речи,  формирование соотношения между словом и образом.

*Оборудование:* предметные разрезные картинки из двух частей: ножницы, линейка, листья, репа, удочка, очки, огурец, морковь, снежинка; конверты.

*Ход игры.* Детям раздают в конвертах одну часть разрезной картинки и предлагают ее рассмотреть, не показывая другим детям. Отгадав предмет, изображенный на разрезной картинке, ребенок должен нарисовать целый предмет. Далее каждый ребенок загадывает загадку или рассказывает о предмете, изображенном на картинке (или описывает его: какой он по форме, цвету, где растет, для чего нужен и т.д.). После того, как дети отгадают загадку, ребенок показывает свой рисунок-отгадку. В случае затруднения психолог предлагает ребенку вместе с ним загадать детям загадку.

*Загадки:*

·  Два конца, два кольца, посередине гвоздик.

·  Из пластмассы тучка, а у тучки ручка. Эта тучка по порядку обошла за грядкой грядку.

·  Растут на дереве весной зеленые, а осенью падают с ветки золотые монетки.

·  Круглая, да не лук, желтая, да не масло, сладкая, да не сахар, с хвостом, да не мышь.

·  Что такое перед нами: две оглобли за ушами, на глазах по колесу и сиденье на носу?

·  Палочка волшебная есть у меня, друзья. Палочкою этой могу построить я: башню, дом и самолет, и большущий пароход. Как называется эта палочка?

·  Ускользает, как живое, но не выпущу его я. Белой пеной пенится, руки мыть не ленится.

·  Красный нос в землю врос, а зеленый хвост снаружи. Нам зеленый хвост не нужен, нужен только красный нос.

·  Летом в огороде – свежие, зеленые, а зимою в бочке – зеленые, соленые, отгадайте, молодцы, как зовут нас … ?

·  Белая звездочка с неба упала, мне на ладошку легла и пропала.

**Игра: «Сломанная ветка»**

*Цели:* развитие речи,  развитие понимания явлений, связанных между собой причинно-следственными зависимостями.

*Оборудование:* сюжетная картинка: зеленое дерево, самая низкая ветка сломана, рядом стоит мальчик с перевязанной рукой и грустно смотрит на сломанную ветку (Причина – мальчик катался на ветке; следствие первого порядка – сломал ветку; следствие второго порядка – повредил себе руку).

*Описание.* Детям предлагают рассмотреть картинку и рассказать, что там изображено и что произошло. В случае затруднения психолог задает наводящие вопросы. После ответов на уточняющие вопросы психолог просит детей рассказать обо всем, что произошло.

**Игра: «Котенок»**

*Цель:* учить пересказывать текст, развивать умение выбирать соответствующую картинку с изображением действий персонажей по словесному описанию.

*Оборудование:* две сюжетных картинки: на первой – мальчик везет в машине игрушечную собачку и живого котенка; на второй – мальчик везет в машине только игрушечную собачку.

*Ход упражнения*. Психолог предлагает детям прослушать рассказ: «Мальчик Дима посадил в машину игрушечную собаку и живого котенка и стал их катать. Потом оглянулся, а в машине осталась только одна игрушка. Кто выпрыгнул из машины?» Затем психолог показывает вначале вторую картинку – «Игрушечная собачка в машине» и спрашивает: «Кто же выпрыгнул из машины?» В случае затруднения психолог просит детей рассмотреть обе картинки и сравнить их, а затем ответить на вопросы: «Почему осталась одна игрушка? Что произошло? Кто же выпрыгнул из машины?» После этого психолог предлагает детям пересказать текст.

**Игра: «Верный друг»**

*Цель:* учить пересказывать текст, развивать умение выбирать соответствующую картинку с изображением действий персонажей по словесному описанию.

*Оборудование:* две сюжетные картинки: на первой – девочка тонет в реке, на второй – собака тащит девочку из реки.

*Описание задания.* Психолог предлагает детям прослушать рассказ: У Наташи была собака Волчок. Они всегда гуляли вместе. Один раз Наташа пошла на речку. Волчок пошел за Наташей. Наташа подошла к воде. Она хотела сорвать цветок. Волчок сидел на берегу. Вдруг Наташ упала в воду и стала тонуть. Волчок бросился в воду. Он схватил Наташу за платье и потащил к берегу. Волчок спас Наташу». После этого психолог задает детям вопросы: «С кем всегда гуляла Наташа? Куда она однажды пошла? Что Наташ хотела достать в воде? Что случилось с Наташей? Что сделал Волчок? Кто спас Наташу?» Затем психолог предлагает детям рассмотреть обе картинки и рассказать весь текст. В случае затруднения дети рассматривают картинки, а психолог еще раз повторяет рассказ. Детям снова предлагается ответить на вопросы и рассказать весь текст с опорой на иллюстрации.

**Игра: «Составь рассказ»**

*Цель:* развивать связную речь

*Оборудование:* карточки - схемы

*Описание игры:*  педагог дает ребенку карточку-схему с условными изображениями: снега, солнышка, детей, зимней одежды, санок, лыж, горки, снеговика и  предлагает составить по схеме рассказ на тему « Зимние забавы».

Если ребенок не понимает задание, педагог предлагает рассмотреть сюжетную картинку на заданную тему. Задать вопросы по сюжету. Рассмотреть карточки схемы, найти сходство между ними и реальными предметами. Составить рассказ по вопросам.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Развитие моторики.**

**Старший дошкольный возраст.**

**Игра: «Помоги Незнайке»**

*Цель.* Учить детей застегивать пуговицы; продолжать развивать мелкие движения рук; формировать положительное эмоциональное отношение к игре и целенаправленность действий с предметами.

*Оборудование.* На каждого ребенка картонные листы (размер в половину тетрадного) с изображением Незнайки, на некотором расстоянии от Незнайки прикреплена крупная пуговица, лепестки из плотной цветной материи по 4 на каждого ребенка, к каждому лепестку пришита матерчатая петля (петля может быть
прорезана в самом лепестке). По мере усвоения игры к картонке пришивают 2—4 пуговицы, увеличивается и количество лепестков.

*Ход   игры.*  Педагог показывает Незнайку и  говорит, что он хочет собрать из лепестков цветок, но сам не умеет, надо ему помочь. Затем объясняет детям, как, последовательно надевая петли лепестков на пуговицы и распределяя их вокруг пуговицы, составить красивый цветок. Незнайка радуется ему и благодарит. Педагог
раздает всем детям картонки и лепестки, и они самостоятельно присоединяют лепестки к пуговицам. Но вначале воспитатель каждому ребенку показывает еще раз, как надеть на пуговицу петлю. В дальнейшем при необходимости прибегает к совместным действиям.
По окончании игры все Незнайки благодарят детей.

**Игра: «Куклы пришли с прогулки»**

*Цель.*Учить детей расстегивать пуговицы; продолжать развивать мелкие движения рук; формировать интерес к овладению предметно-игровыми действиями.

*Оборудование.* Куклы по числу детей, одетые для прогулки (пальто и кофты на пуговицах), кукольная посуда.

*Ход игры.* К детям приходят куклы и просят помочь им раздеться, так как они не умеют расстегивать пуговицы. Педагог раздает кукол и помогает расстегнуть пуговицы на пальто, на кофте. Куклы радуются, благодарят. Затем дети кормят кукол. Аналогично проводятся игры: «Оденем куклу (мишку) на прогулку» (дети уже застегивают пуговицы); «Уложим куклу спать» (расстегивают более мелкие пуговицы на другой одежде кукол: халатиках, сарафанах, кофточках или жилетках); «Кукла встала» (застегивают мелкие пуговицы).

Помощь при необходимости как и в предыдущей игре.

**Игра: «Сделай целую игрушку»**

*Цель.* Продолжать учить детей застегивать пуговицы, развивая мелкие движения рук; формировать целостный образ предмета, составляя целое из частей.

*Оборудование.* Вырезанные из картона и обтянутые тканью части тела мишки (зайки, Чебурашки), целая фигурка мишки, выполненная из этих же частей (части соединяются между собой с помощью пуговиц и петель).

*Ход занятия.* Педагог показывает фигурку мишки, рассматривает его с детьми, обращая внимание на отдельные части: голову, туловище, лапы, на голове у мишки уши, объясняет, что голова располагается наверху, туловище внизу, лапы по бокам. Потом педагог показывает, как сделать такого же мишку, составляя его из отдельных частей. Сначала все части правильно располагает на столе, затем застегивает все пуговицы, соединяя между собой
все части, чтобы они не распадались. Педагог предлагает детям сделать таких же мишек, раздает каждому комплект частей. Дети постепенно раскладывают части, составляя из них целое под контролем взрослого, затем застегивают пуговицы. Потом они играют с мишками.

По аналогии дети составляют из частей фигурки зайки, чебурашки и других игрушек.

**Игра: «Дорожка для зайчика»**

*Цель.* Учить продевать тесьму в отверстие по подражанию действиям взрослого; продолжать развивать мелкие движения рук, целенаправленность действий; создавать положительно эмоциональное отношение к выполнению задания; формировать зрительно-двигательную координацию и чувство пространства на листе бумаги.

*Оборудование.* По числу детей листы плотного картона с изображением домика (внизу картона прикреплена тесьма, около домика отверстие), картонные фигурки зайчат по количеству детей.
Для второго варианта игры в картонных листах делаются три отверстия с тем, чтобы дорожка шла под прямым углом.

*Ход игры.* Педагог раздает листы картона и просит детей показать домики.  «В  этих домиках  живут зайчики, — говорит он  и показывает фигурки. — Они хотят попасть домой, но нет дорожек.
Помогите сделать для них дорожки». Педагог объясняет, как сделать дорожки, кончик тесьмы продевает в дырочку: «Вот и получилась дорожка к домику». Ведет своего зайчика по дорожке к домику. Дети выполняют задание по подражанию. При затруднениях взрослый помогает им.

**Игра: «Дождь идет»**

*Цель.* Продолжать учить продевать тесьму в отверстие сначала по подражанию, потом по образцу; развивать мелкие движения, целенаправленность действий; соблюдать направление движений по диагонали (несмотря на прерывистость линии); продолжать создавать эмоционально положительное отношение к игровому заданию и результату своих действий.

*Оборудование.* На каждого ребенка листы картона с изображением травки и грибка (на листах сверху закреплены три тесьмы, от каждой вниз по диагонали листа идет по пять дырочек, в которые должна продеваться тесьма — «дождик»); все три линии должны быть параллельны, фигурки зайчат из картона по количеству детей.

*Ход игры.* Педагог берет свой лист картона и показывает, как по травке гуляет зайка. «Ой, пошел дождь»,— говорит он, переворачивает лист и показывает детям, как протянуть тесьму, чтобы получился дождик. При этом обращает внимание на то, что дождик идет сверху вниз по диагонали — и каждая тесьма протягивается в свои прорези, все они укладываются рядом. Затем раздает детям листы картона и они с помощью педагога выполняют задание. После этого педагог переворачивает лист и говорит: «Опять дождик пошел, прячьте скорей своих зайчат». Раздает фигурки зайчиков. Дети прячут их под грибки.

По такому же принципу проводится игра «Проводи цыпленка к курочке» (зайчонка к зайчихе, щенка к собаке и т. д.). В каждом случае можно менять количество прорезей и направление в расположении тесьмы: по вертикали, горизонтали, диагонали.

**Игра: «Коврик для мамы»**

*Цель.* Продолжать развивать мелкие движения, целенаправленность действий в работе с бумагой; учить ценить результаты своего труда, понимать, что своей работой можно принести радость близким людям.

*Оборудование.* Заготовки из плотной цветной бумаги (листы квадратной или прямоугольной формы с прорезями: в трех рядах по три прорези), по три полоски бумаги контрастных по оттенку и фону цветов на каждого ребенка, клей, кисточки, тряпочки.

*Ход занятия*. Педагог говорит детям, что они будут делать подарки для мам (к Новому году, к 8 Марта и др.). Показывает, как продевать полоски бумаги в прорези заготовки, чтобы получить красивый коврик. Затем раздает детям заготовки и по одной полоске бумаги, помогает каждому продеть полоску в крайнюю прорезь, напоминает, что полоску нужно просовывать то вверх, то вниз. Потом раздает по второй полоске и обращает внимание детей на то, что видимые части полосок должны чередоваться: там, где первая была внизу, вторая должна быть наверху. Когда все полоски будут правильно продеты, педагог показывает, как подклеить концы бумаги с обратной стороны коврика, а для этого раздает детям клей, кисточки и тряпочки.

**Игра: «Кто ловкий?»**

*Цель.* Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.

*Оборудование.*Две картонные коробки, бирюльки или шарики диаметром 2—3 см, сачок для аквариума.

*Ход игры.* Педагог показывает детям бирюльки или шарики в коробке (вначале не более трех предметов) и говорит, что их можно одной рукой переложить сачком в другую коробку, показывает, как сделать. Потом предлагает всем детям стать ловкими и выполнить
те же действия. Каждый ребенок берет сачок ведущей рукой (правой или левой).

Если ребенок затрудняется, можно взять его руку в свою, и выполнить задание вместе.

**Игра: «Поймай рыбку»**

*Цель.* Развивать движения кистей рук, развивать положительное отношение к игре.

*Оборудование.* Материалы из игры «Поймай рыбку», пластмассовые рыбки, аквариум, сачки.

*Ход игры.* Игра проводится так же, как и предыдущая. Пойманных сачком рыбок дети переносят в аквариум. Вначале все действия показывает педагог.

Если ребенок не понимает, взять его руку в свою и выполнить задание вместе.

**Игра: «Игра с пальчиками»**

*Цели:* обучение слушанию речи и соотнесению слов с действиями пальцев, умению имитировать движения; развитие мелкой моторики руки; выработка четкой артикуляции.

*Описание игры.* Педагог, рассматривая на своей руке пальцы, говорит: «Это большой палец, а это поменьше, а вот совсем маленький - мизинчик. Все они живут рядышком, как родные братья. Послушайте потешку про эти пальчики.  Когда я буду читать стишки, вы будете загибать пальчики. Только загибать будете после определенных слов».

Этот пальчик хочет спать, (Воспитатель загибает мизинец.)

Этот пальчик - прыг в кровать! (Загибается безымянный палец.)

Этот пальчик прикорнул. (Загибается средний палец.)

Этот пальчик уж заснул. (Загибается указательный палец.)

Остается один большой палец.

Обращаясь к нему, воспитатель говорит:

Тише, пальчик, не шуми, Братиков не разбуди.

После небольшой паузы, разгибая все пальцы и поднимая вверх руку, он весело заканчивает: Встали пальчики. Ура! В детский сад идти пора.

Игру с пальчиками можно провести и так:

Ну-ка, братцы, за работу, (Обращаясь ко всем пальцам.)

Покажи свою охоту

Большаку дрова рубить, (Дотрагивается до большого пальца.)

Печи все тебе топить, (Дотрагивается до указательного пальца, делая логическое ударение.)

А тебе воду носить, (На слове «тебе» показывает на средний палец.)

А тебе обед варить (Обращается к безымянному пальцу.)

А малышке песни петь, Песни петь да плясать, (Мизинец «пляшет» и «поет» любую знакомую детям песенку.)

Родных братьев забавлять.

**Игра: «Ловкие пальчики»**

*Цель:* учить манипулировать мелкими предметами, развитие тактильного восприятия, мелкой моторики, захвата щепотью.

*Оборудование:* набор мозаики (овальной формы), основа для мозаики, фольга.

*Ход игры.*  Педагог показывает детям основу для мозаики, обращает внимания на отверстия. Просит детей взять элемент мозаики и внимательно его рассмотреть. Обращает внимание детей на шляпку и тычок, сравнивает элемент с грибочком. Затем педагог показывает, как вставлять мозаику в отверстие основы. Неожиданно для детей педагог прячет мозаику в фольгу (размер зависит от размера мозаики) и просит их скорее её развернуть, чтобы продолжить игру. После того, как они это сделали, педагог предлагает вставить элемент в отверстие. Во время работы педагог показывает, как брать мозаику щепотью. По мере овладения умением работать с мозаикой игру можно усложнят и обыгрывать сюжетом «Тропинка для зайки», «Цветные дорожки зверят», «Ручеёк». Кроме того, в фольгу можно заворачивать не только мозаику, но и любые другие мелкие предметы.

**Игры на развитие мышления.**

**Старший дошкольный возраст.**

**Игра: «Что бывает внизу, а что – вверху»**

*Цель:* научить детей ориентироваться в пространстве, выстраивать целостные сюжеты в наглядном и совместном плане.

*Описание  задания.* Психолог предлагает детям подумать и назвать то, что бывает только наверху. Если дети затрудняются, он подсказывает: «Давай, посмотрим вверх, над нами – небо. Оно бывает снизу? А что еще бывает только вверху? Правильно, звезды, луна. А теперь подумайте, что бывает только внизу? Посмотрите на землю. А где растет трава? Она где всегда бывает? (Растения, водоемы, земля, песок, камни и т.д.) После этого дети самостоятельно перечисляет объекты природы, которые бывают только вверху, и те, которые бывают только внизу.

**Игра: «Чего не хватает?»**

*Цель:* развитие способности на основе зрительного и мысли тельного анализа устанавливать закономерность в изображении.

*Дидактический материал:* карточка с заданием.

*Описание задания.* Психолог предлагает ребенку рассмотреть карточку и сказать, какая фигура должна быть в пустой клеточке.

Если ребенок не понимает выполнить задание вместе, позже предложить выполнить самостоятельно.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Игра: «Сыщик»**

*Цель:* развитие умения декодировать информацию.

*Дидактический материал:* схема кабинета психолога, на ко торой отмечены стол, стул, шкаф, окно, дверь, диван; крести ком отмечено место, где спрятана игрушка.

*Описание задания*. Психолог говорит детям: «На листочке нарисован план моего кабинета. Вот круг – это стол,  рядом квадрат - это стул, этот коричневый прямоугольник — диван,  желтый — дверь, черный — шкаф, а синий — окно. А вот здесь, где стоит крестик, спрятана игрушка. Попробуйте по плану найти ее».

Если ребенок не понимает, найти игрушку вместе, обращая внимание на план кабинета. Позже предложить аналогичное задание.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Игра: «Достань мяч»**

*Цель:* развитие предпосылок для перехода от решения задач в наглядно-действенном плане к наглядно-образному мышлению.

*Оборудование:* сюжетная картинка: комната, в которой находится высокий шкаф, детский стол, большой и маленький стулья. На ковре сидит маленький мальчик, игрушек у него нет. Мяч лежит на шкафу. Мальчик, сидя на ковре, тянется к мячу руками.

*Описание задания.* Детям предлагают рассмотреть картинку и рассказать, что на ней нарисовано. Затем просят: «Расскажите мальчику, как достать мяч». В случае затруднения понимания изображенной ситуации психолог использует прием припоминания: «Вспомните, как вы доставали игрушку, которая была на высоком шкафу». Если этот прием не помогает выполнить задание, то создается реальная ситуация. Кого-нибудь из детей просят достать мяч со шкафа, а затем рассказать о выполненном действии.

**Игра: «Сломанная ветка»**

*Цель:* развитие понимания явлений, связанных между собой причинно-следственными зависимостями.

*Оборудование:* сюжетная картинка: зеленое дерево, самая низкая ветка сломана, рядом стоит мальчик с перевязанной рукой и грустно смотрит на сломанную ветку (Причина – мальчик катался на ветке; следствие первого порядка – сломал ветку; следствие второго порядка – повредил себе руку).

*Описание.* Детям предлагают рассмотреть картинку и рассказать, что там изображено и что произошло. В случае затруднения психолог задает наводящие вопросы. После ответов на уточняющие вопросы психолог просит детей рассказать обо всем, что произошло.

**Игра: «Угадай предмет»**

*Цель:* развитие мыслительных операций анализа и сравнения.

*Дидактический материал:* 15 картинок с изображением знакомых ребенку предметов.

*Описание задания.* Психолог поочередно показывает картинки ребенку и называет характерные признаки каждого изображенного предмета. Например, показывая сапог, психолог говорит, что это — теплая обувь, сапоги носят зимой и т.д. После того как все картинки проанализированы, психолог убирает их. Затем он достает по одной картинке и называет ребенку признаки предмета, нарисованного на ней (ребенок картинку не видит). Ребенок должен назвать предмет.

Если не понимает нужно еще раз показать картинки и назвать характерные признаки.

Если ребенок затрудняется задать дополнительные вопросы.

**Игра: «Найди похожие!»**

*Цель:* развитие обобщенных представлений о свойствах и качествах предметов.

*Оборудование:*  на каждого играющего – мешочек с игрушками: ежик, неваляшка, ракета, машинка, домик, божья коровка, мышка, поднос.

*Описание задания.* Дети садятся вокруг столов и каждому ребенку дают мешочек с одним предметом (ежик, неваляшка, ракета, домик, машинка, божья коровка, мышка). Психолог говорит, что у каждого ребенка в мешочке лежит предмет определенной формы. К этому предмету надо подобрать предметы (или игрушки), похожие по форме на предмет, который находится в мешочке. Дети смотрят и запоминают, что у них лежит в мешочке. Затем они ходят по группе, и каждый самостоятельно подбирает предметы или игрушки и кладет их в свой мешочек. После того, как дети найдут несколько предметов (не менее 5), каждый должен высыпать их на поднос и рассказать о том, чем подобранные им игрушки похожи на тот, который был в мешочке, т.е. обосновать в речи свой выбор предметов и свои действия. В случае непонимания  психолог помогает ребенку выделить форму в его предмете, называет словом эту форму и вместе с ним подбирает 2 – 3 предмета. Затем психолог предлагает ребенку самостоятельно выбрать 2 предмета определенной формы.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Игра: «Первые шаги в математику»**

*Цель:* учить сравнивать количество предметов

*Оборудование:* 5 чашек, 4 куклы

*Описание задания.*

Поставьте перед малышом 5 одинаковых чашек и посадите 4 кукол. Спросите, хватит ли всем куклам чашек для чая. Если ребенок еще не умеет считать, дайте каждой кукле чашку. Оставшаяся чашка подскажет ребенку, что чашек больше, чем кукол. Помогите малышу объяснить, почему так получилось («Кукол меньше, чем чашек»).
Играть можно с разными предметами (сравнивать количество кукол и стульев, ложек, вилок, тарелок). Сначала лучше предлагать ребенку группы предметов в пределах 5, затем можно увеличить количество до 10.
Постарайтесь создать такие ситуации для сравнения, чтобы вначале ребенок, выполняя задание, мог взять предмет в руки и наложить его на другой или приложить к другому, позднее можно соотносить предметы на глаз (например, сравнивая реальные предметы мебели в комнате). Если ребенку будет трудно, советуем протянуть веревочки от одного предмета к другому или прочертить линии мелом.

**Игра: «Головоломки»**

*Цель:* развивать мышление, пространственные представления.

*Оборудование:* Вырежьте из картона несколько одинаковых квадратов и покрасьте каждый из них в свой цвет. Не забудьте закрасить обе стороны. Теперь разрежьте каждый квадрат по-своему: на два треугольника, четыре треугольника, два прямоугольника, четыре маленьких квадрата и т. д. Головоломка готова.

*Описание задания:* Ребенок составляет квадраты, накладывая детали на нарисованные вами контуры. Если ребенок затрудняется - задание можно значительно упростить, обозначив внутри контура линии, по которым разрезан данный квадрат. Его можно и усложнить, увеличив количество частей и сделав разрезы несимметричными. Если контурная схема разреза будет дана в уменьшенном виде, это также усложнит задание. И конечно, таким же образом можно учиться составлять любую фигуру — круг, треугольник и т. д. Варьируйте степень сложности задания, готовьте разнообразный материал — и ребенок будет несколько лет с интересом складывать сделанные вами головоломки.

Если ребенок не понимает несколько раз сложить с ним.

**Игра: «Делим – собираем».**

*Цель:*  учить вычленять из целого части и объединять их (анализу - синтезу).

*Описание игры:* один из играющих перечисляет: колеса, мотор, руль, кабина. Другой называет предмет, который состоит из этих частей (машина). Аналогично: стебель, листья, лепестки? Четыре ножки, крышка? Окна, двери, потолок, стены? И т. д. Играем наоборот: стул - спинка, ножки, сиденье. Телефон - кнопки с цифрами, корпус.  Нарисуйте части предмета, например: длинные уши, маленький хвостик, попросите ребенка догадаться, чьи это части (зайчик), и дорисовать предмет. Покажите часть предмета - ребенок должен определить, что это такое.

Если ребенок не понимает -  рассмотреть предмет выделяя в нем части, затем поиграть.

Если ребенок затрудняется задать дополнительные вопросы.

**Игры на развитие памяти.**

**Старший дошкольный возраст.**

**Игра "Опиши соседа"**

*Цель:* развитие памяти, внимания, наблюдательности.

*Описание игры:*

В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно - на прогулке, дома. Можно устроить что-то типа соревнования. Вы,  вместе с ребенком  выбираете знакомый вам обоим предмет, человека…все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

Если ребенок не понимает задания нужно начать самому, а ребенку задавать наводящие вопросы.

Если ребенок затрудняется задать вопросы.

**Игра "Кукловод"**

*Цель:* развитие двигательной памяти.

Вариант 1. Воспитатель-"кукловод" завязывает глаза ребенку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д.

Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

Если ребенок не понимает задания, нужно предложить выполнить задание с открытыми глазами, делая акцент на движениях. Затем завязать глаза, и вести ребенка проговаривая движения. И в заключении попросить выполнить задание самостоятельно.

Если ребенок затрудняется задавать наводящие вопросы.

Вариант 2. Дети могут делать такие упражнения парами: один человек - "кукловод", другой - "кукла".

Вариант 3. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

**Игра: "Сделай, как я!"** (со счетными палочками)

*Цель:*  развитие памяти и внимания.

Оборудование: счетные палочки

*Описание игры:* Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

*Примечание:* в принципе, использовать можно пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

Если ребенок не понимает задания рассматривать образец более длительное время, проговорить расположение деталей. Оказать помощь при выкладывании. Затем предложить выполнить задание самостоятельно.

Если ребенок затрудняется, то задать наводящие вопросы.

**Игра "Пуговица".**

*Цель:* развитие памяти, внимания

*Оборудование:* наборы пуговиц, игровое поле – квадрат разделенный на клетки.

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинающий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Если ребенок не понимает задания, предложить повторить расположение пуговиц по образцу.

Если ребенок затрудняется – задать наводящие вопросы.

**Игра "Фотоаппараты"**

*Цель:*  развитие памяти и внимания.

*Оборудование:* карточки с предметным или с сюжетным изображением, мелкие игрушки

1-ый вариант: детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.

2-ой вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось

3-ий вариант: на столе раскладываются любые предметы, игрушки и т.п. (в количестве не больше 7 штук для ребенка 5-6 лет, если ребенок младше, то число предметов должно быть меньше). Ребенку дается 30 секунд, чтобы запомнить, что и где лежит. Затем он отворачивается. Взрослый переставляет предметы, либо что-то убирает совсем или замещает на другой предмет. Ребенок должен определить, что изменилось.

4-ый вариант: игра проводится с группой детей. Выбирается один человек, внешний вид которого дети должны запомнить. Затем он выходит из комнаты и что-то изменяет в своей внешности (взрослый может помогать ребенку). После чего он возвращается и дети должны найти отличие.

Если ребенок не понимает задания нужно показать оба варианта картинок одновременно и попросить найти отличия. Когда ребенок поймет правила игры предложить сначала картинки с яркими отличиями.

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.

**Игра "Сложи узор".**

*Цель:* развивать зрительную память.

*Оборудование:* полоска картона (дорожка), набор фигур

*Описание игры:*

Составьте дорожку или узор из фигур (начинайте с трех-четырех элементов, когда ребенок освоится с такими заданиями, увеличьте количество). Попросите его посмотреть на дорожку (узор), потом отвернуться. Измените расположение одной фигуры (потом двух-трех). Попросите ребенка восстановить первоначальное расположение фигур на дорожках (узорах).

Усложненный вариант: уберите дорожку (узор) с поля. Предложите восстановить самостоятельно. Можно ещё раз убрать узор и предложить ребенку восстановить его с закрытыми глазами на ощупь.

Если ребенок не понимает задание, попросите повторить узор по образцу, проговаривая расположение фигур.

Если ребенок затрудняется задать наводящие вопросы.

**Игра: «Узнай и запомни»**

*Цель.* Учить детей запоминать воспринятое, осуществлять вы-
бор по представлению.

*Оборудование.* Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т.д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на больших карточках.

*Ход игры.* Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец.

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем — по три  (9 форм).

Если ребенок не понимает задания, то предлагают найти такую же - по образцу. Проводят пальчиком по контуру, называют форму.  Затем показывают маленькую карточку, кладут на стол и сразу же просят показать такую же.

Если ребенок затрудняется, задают наводящие вопросы.

**Игра: «Запомни и найди»**

*Цель.* производить по памяти выбор форм, названных словом.

*Оборудование.* То же, что и в предыдущей игре.

*Ход игры.* Педагог раздает детям карты, они накрывают их листами бумаги. Педагог называет одну из форм, мысленно отсчитывает до 15, затем просит детей снять листы бумаги и показать на карточке нужную форму (не называет ее повторно). После этого показывает маленькую карточку-образец, дети проверяют свой выбор. «Правильно, это круг»,— говорит педагог, вновь называя форму.

Если ребенок не понимает задания, просят показать такую же фигуру, называя ее словом.

Если ребенок затрудняется можно повторно назвать фигуру.

**Игра: «Найди похожую»**

*Цель.* Продолжать учить запоминать формы; мысленно по представлению сопоставлять объемную форму с плоскостной; закреплять названия «круглый», «квадратный», «овальный», «треугольный».

*Оборудование.* Объемные игрушки разной формы: шар, мяч, юла, неваляшка, часы настольные, телевизор и др; плоскостные формы-образцы белого цвета: круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник.

*Ход игры.* Перед педагогом на столе разные игрушки. Он показывает их детям и накрывает салфеткой. Потом поднимает одну из геометрических форм, например круг. Дети 2—3 сек смотрят на него. Педагог закрывает круг бумагой, отсчитывает до 15, снимает салфетку с игрушек и просит одного из детей найти игрушку. Затем педагог открывает образец, сравнивает его с игрушкой: «Правильно, они похожи, мяч круглый». Если же выбор сделан неправильно, говорит: «Нет, я показала круг, а зеркало овальное» — и вновь просит ребенка найти такую же форму, как образец. Ребенок, который правильно выбрал игрушку, уносит ее с собой.

Если ребенок не понимает задания, игрушки салфеткой не накрывают. Рассматривают и находят сходства с геометрическими фигурами.

Если ребенок затрудняется, задают наводящие вопросы.

**Игра: «Угадай, чего не стало»**

*Цель.* Продолжать учить детей называть геометрические формы (квадрат, овал, круг, прямоугольник, треугольник), запоминать их, оперировать образом форм в представлении.

*Оборудование.* Карточки с геометрическими формами: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, многоугольник, экран, наборное полотно.

*Ход игры.* Педагог вставляет карточки в наборное полотно и просит назвать эти формы. Затем закрывает наборное полотно экраном, одну форму убирает. (Название ее дети должны хорошо знать.) Убирает экран. Спрашивает, какой формы нет. («Угадайте, что я спрятала».) Дети называют. При повторении игры расположение форм на наборном полотне меняется.

Если ребенок не понимает задания педагог не выставляя экран убирает одну форму и просит назвать ее. Когда ребенок усвоит действия, выставить экран.

Если ребенок затрудняется, задать наводящие вопросы.