
**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ
ДЛЯ ДЕТЕЙ
С ЗПР**

1. Игры на развития внимания.

Ладшки.

Игра направлена на детей, у которых несколько нарушена устойчивость внимания. Участие принимают несколько игроков. Все садятся в круг и кладут свои ладошки друг другу на колени. Каждый участник должен положить правую руку на левое колено соседа, а левую – на правое колено сидящего рядом участника. По команде ведущего, необходимо по очереди приподнимать ладошки, при этом образуя некую волну. Те ладошки, которые поднимались не вовремя, выбывают из игры. Побеждает тот ребёнок, чья ладошка осталась в игре.

Летает не летает.

Эта игра помогает развивать произвольное переключение внимания ребёнка. Все участники становятся полукругом. Ведущий называет предметы, если произнесённый объект летает, детям необходимо поднять руки, если же наоборот, то руки ребят должны оставаться неподвижными. Ведущий может специально ошибаться и поднимать свою руку на «нелетающий» предмет, при этом запутывая детей. В таком случае, у некоторых участников, руки будут подниматься из-за силы подражания. Целью участвующих детей является обдуманно поднимать руки при произнесении предмета, который летает, и стараться не обращать внимания на действия ведущего.

Найди отличия.

Ребенку предлагается рассмотреть пару картин и найти отличия. Чем меньше возраст ребенка, тем меньше должно быть несоответствий. Сначала дайте ребенку возможность назвать все отличия без ограничения времени, затем, когда ребенок с легкостью будет справляться с предложенными заданиями увеличивайте количество отличий и устанавливайте временные рамки.

Где позвонили?

Определение направления звука. Оборудование. Звоночек (или колокольчик, или дудочка и т.п.).

Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог говорит: «Пора» — и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

Кто что услышит?

Оборудование. Ширма, разные звучащие предметы: звонок, молоток, трещотка с камешками или горохом, труба и т.д.

Описание игры. Педагог за ширмой стучит молотком, звонит в звонок и т.д., а дети должны отгадать каким предметом произведен звук. Звуки должны быть ясные и контрастные.

Краски.

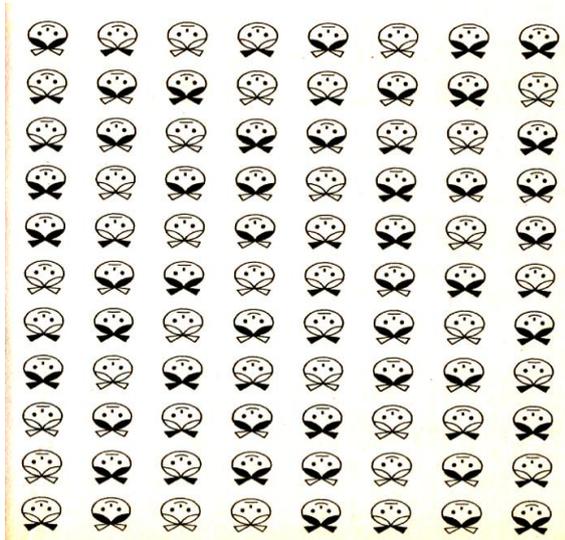
Цель: развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления.

Ход игры: ребенку показывают картинку и быстро убирают. Задача ребенка - назвать все цвета, которые он увидел на картинке.

Корректирующая проба.

Предлагаются бланки с изображением девочек, расположенных по восемь в каждом ряду. Вариант задания:

- а) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными бантиками (белыми);
- б) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными волосами и черными бантиками;
- в) / подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и белыми бантами;
- г) /подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и черными бантами;
- д) / подчеркни, / сосчитай / с черными волосами и белыми бантами.

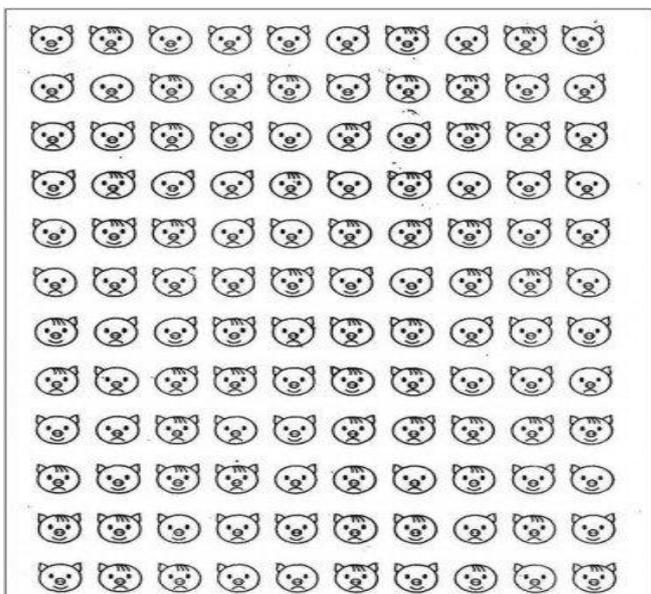


«Хрюши».

Предлагаются бланки с изображениями поросят, расположенных по десять в каждом ряду. Варианты заданий:

- а) / подчеркни, / сосчитай / веселых / грустных поросят;
- б) / подчеркни веселых / грустных поросят с двумя ушками, / одним ушком /;
- в) / подчеркни веселых / грустных поросят с 2 /1/ ушками, без челки, с челкой.

Задания усложняются постепенно: а/, б/, в/.

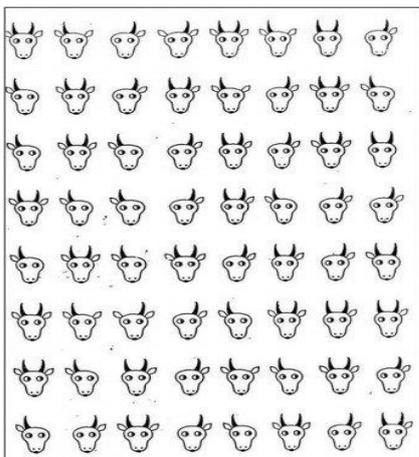


«Буренки».

Предлагаются бланки с изображением буренок, расположенных по восемь в ряду. Варианты заданий:

- а) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним рогом / двумя /;
 - б) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним ушком / с двумя /;
 - в) / подчеркни , / сосчитай / с одним рогом, одним ушком. / и наоборот /
- и другие варианты.

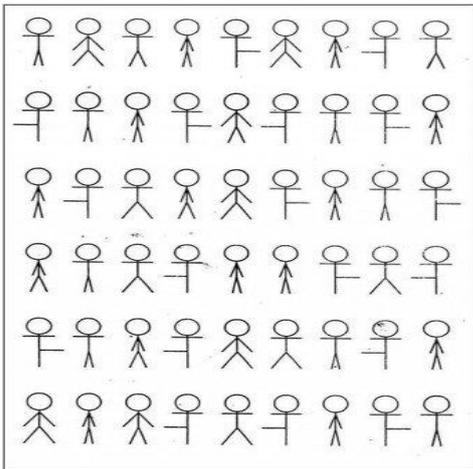
Количество учебных задач вводите постепенно.



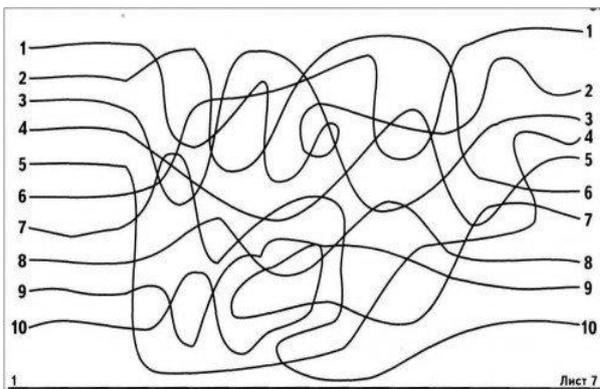
«Человечки».

Предлагаются бланки с изображением человечков с разными положениями рук и ног, расположенные по девять в ряду. Варианты заданий:

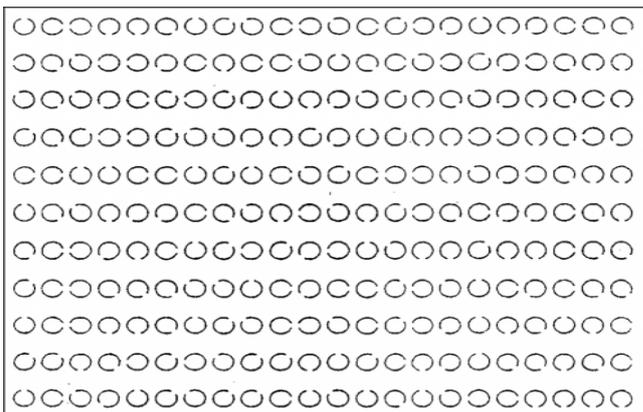
- а) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке;
- б) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке и расставили руки в стороны; в) / закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили ноги шире плеч и раскинули руки в стороны;
- г) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили руки и ноги на ширину плеч;
- д) / закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые опустили руки и поставили близко ноги / друг другу /.



«Переплетенные линии».



«Кольца». Зачеркивать кольца с определенным разрывом (вверху, внизу, слева, справа и т.д.).



«Вам барыня прислала?»...

«Вам барыня прислала туалет». «Да» и «нет» не говорите, черный с белым не берите, вы поедите на бал?»

(Далее диалог. Ведущий «провоцирует» играющих говорить слова «да», «нет», «черный», «белый»).

«В магазине зеркал».

Цель: развитие наблюдательности, внимания, памяти. Создание положительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенности, а также умения подчиняться требованиям другого человека.

Описание. Взрослый (а затем ребенок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ соорили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения.

Начинаем играть. Я буду обезьянкой, а вы — зеркалами».

Примечание. На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль. Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

«Узнай по голосу».

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друга друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Описание: Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не

угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».

Будь внимателен!

Цель: стимулирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: магнитофонная или грамзапись С. Прокофьева «Марш».

Описание. Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого: «зайчики» — прыгать; «лошадки» — ударять «копытом об пол»; «раки» — пятиться; «птицы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным. Встаньте по кругу друг за другом. Слушайте внимательно мои слова — команды. Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

«Четыре стихии».

Цель: развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Описание. Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

Инструкция: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

«Испорченный телефон».

Цель: развитие слухового внимания.

Описание. Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего. Давайте поиграем».

«Совушка-сова».

Цель: формирование внимания, воспитание выдержки.

Оборудование: заранее обозначенный круг - «гнездо», шапочка или маска совы.

Описание: В соответствии с командами взрослого дети должны или двигаться, или замирать. Игрока, не выполнившего вовремя команды, удаляют из игры (сова забирает в «гнездо»).

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Кого мы выберем совушкой-совой, тот будет жить в «гнезде» — в кругу. Остальные будут называться жучками, лягушками, бабочками и летать или прыгать, как они. По моему сигналу «Ночь наступает!» все останавливаются и замирают. В это время сова вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит в «гнездо». Когда вы услышите сигнал «День!», то снова начинайте двигаться. В этой игре есть правила, которые необходимо соблюдать:

- 1) совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком;
- 2) вырываться от совушки нельзя;
- 3) если совушка не замечает пошевелившихся игроков, а звучит сигнал «День!», то она улетает в гнездо без добычи».

Примечание. Роль «совушки» в начале игры может взять на себя взрослый. Для повышения интереса к игре можно использовать маску и костюм совы.

«Кого назвали, тот и лови!»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».

«Воробьи и вороны».

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: кубики, мячи (вдвое меньше, чем участников игры).

Описание:

а) Играющие делятся на две команды. Каждый ребенок по указанию взрослого выполняет различные движения на месте (присесть, руки вверх, в стороны, руки прижать к груди). В зависимости от команды взрослого — «воробьи» или «вороны» — все игроки устремляются к соответствующим предметам (кубикам, мячам). Предметы достаются внимательным и быстрым. По окончании 2—3 таких игр подсчитываются очки, и объявляется команда-победительница.

б) На команды дети не делятся, каждый играет сам за себя. Ребенок, оставшийся без предмета, выбывает из игры.

Инструкция: «Хотите узнать, кто из вас ловкий и внимательный? Тогда поиграем в одну игру, которая называется «Воробьи и вороны».

а) Сейчас мы разделимся на две команды и каждый из вас запомнит, в какую команду он попал. Справа от вас разложены кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробьи»). По моему указанию вы будете выполнять различные движения на месте

(присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда услышите слово «во-ро-ны», то на слог «ны» вы все должны успеть схватить по кубику, а при произнесении мною последнего слога слова «во-ро-бьи» все вы должны будете бежать к мячам, стараясь схватить по одному предмету. По окончании нескольких таких игр подсчитаем выигрышные очки за каждый предмет и объявим команду-победительницу.

б) Встаньте в колонну по одному. Справа от вас разложены кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробьи»). По моей команде вы будете выполнять различные движения на месте (присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда я произнесу последний слог слова «во-ро-ны», каждый из вас должен успеть схватить кубик, а при произнесении последнего слога слова «во-ро-бьи» каждый из вас должен схватить мяч. Кому предмет не достался — выходит из игры. Начинаем играть».

Примечание. Для игры можно использовать мешочки с песком, погремушки, флажки и т.п.

«Море волнуется»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: на полу заранее нарисованы круги по количеству играющих.

Описание. Следуя командам водящего, дети, держась за руки, ходят друг за другом, а затем разбегаются, стараясь занять пустые круги. Кто остается без круга, становится водящим.

Инструкция: «Хотите поиграть в интересную игру? Я буду водящим. Каждый из вас займет круг и будет внимательно слушать меня. Я буду ходить между вами «змейкой». Некоторым игрокам я дам команду: «Море волнуется!» Все, кому я дам такую команду, выстраиваются цепочкой и, взявшись за руки, ходят за мной вдоль оставшихся детей. Как только я дам команду: «Море

спокойно!»), вы должны бежать и занимать какой-либо круг. Я тоже постараюсь занять один из кругов. Тот, кто остался без круга, становится водящим, и игра повторяется. Вы готовы поиграть?..»

Примечание. Круги для игры в группе можно вырезать из войлока. Если игра проводится на воздухе, круги можно нарисовать мелом на асфальте.

«Зеваки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: бубен, проигрыватель для музыкального сопровождения (Э. Жак-Далькроз «Марш»).

Описание: Держась за руки и двигаясь по кругу под музыку, дети по сигналу взрослого делают четыре хлопка и меняют направление. За неправильное выполнение сигнала удаляют из игры.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Возьмитесь за руки и пойдете под музыку по кругу. Слушайте сигнал (взрослый бьет в бубен). Услышав сигнал, нужно остановиться, хлопнуть в ладоши 4 раза и, повернувшись кругом (в противоположную сторону), продолжить движение. Совершивший ошибку — «зевака» выходит из игры. Когда все «зеваки» выйдут из игры, останутся самые внимательные — они победители».

«Найди игрушку».

Цель: развитие устойчивости и объема внимания.

Оборудование: игрушки или предметы, заранее расставленные по комнате.

Описание. Взрослый описывает какую-либо игрушку, находящуюся в комнате, не называя ее. Дети могут задавать уточняющие вопросы. Затем их просят найти предмет, о котором шла речь.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди игрушку». Будьте внимательны. Я буду описывать какой-нибудь предмет. Можно задавать мне уточняющие вопросы о внешнем виде предмета, о его местоположении, о его качествах, о его значении. Например, я говорю: «Этот предмет круглой формы, красного цвета, лежит на полочке». Петя задает вопрос: «Он большой или маленький?» Я отвечаю: «Он маленький». Лена задает вопрос: «Его можно есть?» Я отвечаю: «Он несъедобный, но им можно играть». Оля отвечает: «Мяч». Я говорю: «Правильно». Начинаем играть».

Примечание. Примеры описаний:

1. Эта игрушка стоит на средней полке возле предмета большого размера. Она состоит из шести частей: одна часть круглой формы, четыре части удлиненной формы, а самая большая часть из всех остальных — тоже удлиненной формы.

Ребенок: «Игрушка большая?»

Взрослый: «Да, большая».

Ребенок: «Одежда на ней есть?»

Взрослый: «На ней цветной наряд».

Ребенок: «Кукла?»

Взрослый: «Правильно!»

2. Эта игрушка находится возле маленького предмета на второй полке. Она серого цвета.

Ребенок: «Она большого размера?»

Взрослый: «Нет, она среднего размера».

Ребенок: «Она мягкая?»

Взрослый: «Да, мягкая и пушистая».

Ребенок: «Кошка!»

Взрослый: «Правильно, кошка!»

3. Этот предмет удлиненной формы, среднего размера, с одной стороны с заостренным концом. Стоит возле большой игрушки.

Ребенок: «Этот предмет оранжевого цвета?»

Взрослый: «Нет, он белого цвета».

Ребенок: «Он находится на полке?»

Взрослый: «Он стоит на полу».

Ребенок: «Пароход?»

Взрослый: «Правильно, пароход!»

Последний выбывает.

«Разведчики».

Цель: развитие моторно-слуховой памяти, координации движений.

Оборудование: стулья.

Описание: В комнате расставляются стулья определенным образом. В игре участвуют: разведчики, командир, отряд (остальные дети). Ребенок-«разведчик» придумывает маршрут (прохождение между расставленных стульев), а «командир», запомнив дорогу, должен провести весь отряд.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Один из вас будет разведчиком и придумает маршрут, по которому командир должен провести отряд. Будьте внимательны, старайтесь запомнить маршрут».

Примечание: Для знакомства с игрой взрослый берет роль «разведчика» на себя.

«Съедобное—несъедобное».

Цель: формирование внимания, знакомство со свойствами предметов.

Оборудование: мяч, мел.

Описание: В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Я буду называть предметы (например, яблоко, стул и т.д.). Если названный предмет съедобный, то вы должны поймать брошенный мяч и передвинуться вперед на одну клетку, нарисованную мелом. Если названный предмет несъедобный, то вы должны отбить брошенный мяч, а затем передвинуться вперед на одну клетку. Если дан неправильный ответ (мяч не пойман, хотя предмет съедобный, или пойман, хотя предмет несъедобный), то играющий остается в прежнем классе. Тот ребенок, который первым приходит в последний класс, становится ведущим».

Примечание. Если вы играете с двумя-тремя детьми, то классов может быть нарисовано до 10, а если играете с четырьмя-пятью детьми, то нарисовать надо 5—6 классов.

Примеры названий предметов для игры: мяч, апельсин, окно, сыр, кукла, лук, книга, пирожок, котлета, дом, мыло, пирожное, булочка, помидор, огурец, ножницы и т.д.

«Кто знает, пусть дальше считает».

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Описание: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать? Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять». Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» — и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Педагог, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять. Игра проходит в быстром темпе.

«Слушай хлопки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки

вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

«Кто летает?»

Цель: формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.

Оборудование: список названий предметов.

Описание. Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.

Инструкция: «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки».

Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воро́бей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер и т.д.

Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.

«По новым местам».

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений. Оборудование: заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим. Начинаем игру».

Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню.

2. Игры на развитие памяти.

«Картинки»

Детям на короткое время показывается картинка. Потом картинка убирается и малышам необходимо описать то, что было изображено на картинке, как можно более подробно.

«10 отличий»

Хороший вариант игр картинок это «найди 10 отличий». Этот вариант можно усложнить. Сначала показать для запоминания одну картинку (примерно полминуты), затем показать вторую. Детям необходимо сказать что изменилось.

«Запомни зоопарк»

Ребенку выкладывают на обозрение несколько мягких игрушек/карточек с иллюстрациями игрушек (для дошкольника не больше 7). В течение 30 секунд ему необходимо запомнить их расположение. После этого он отворачивается, а взрослый меняет местами игрушки. Малыш поворачивается обратно и рассказывает что изменилось.

«Портрет»

Из группы выбирается ведущий. Его облик необходимо запомнить. После чего, ведущий выходит за дверь и там что-нибудь меняет в своем облике. Он возвращается, и дети угадывают, что изменилось в его внешности.

«Танцевальный кружок»

Эта игра развивает двигательную память. Под веселую музыку взрослый показывает детям какое-нибудь движение. Например, приседает, встает и разводит руки в стороны. Малышам необходимо его повторить. Движения можно усложнять и даже придумать интересный танец.

«Попробуй, повтори!»

Берем счетные палочки. Взрослый выкладывает из них определенную композицию и дает время ребенку ее запомнить. Затем малыш повторяет эту композицию со своими счетными палочками. Можно поменяться ролями. В этой игре можно использовать не только счетные палочки, но и монетки, бусинки, спички и т. д.

Где спрятана игрушка?

Цель: развить зрительную память и внимание ребенка.

Для организации и проведения игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка.

Ход игры: в один из коробков на глазах ребенка следует положить какую-нибудь маленькую игрушку или предмет (шарик, солдатика, ластик, пуговицу, колечко от пирамидки и др.) Затем коробки на некоторое время уберите. Попросите ребенка достать спрятанную игрушку. Игру можно несколько усложнить: убрать коробки на более длительное время; спрятать 2, а затем и 3 игрушки; заменить игрушки.

"Опиши игрушку!" (для детей 5-7 лет)

Цель: развить произвольную образную память.

Ход игры: предложите ребенку в течение 1-2 минут посмотреть на незнакомую игрушку, а затем описать её. После этого игрушку следует убрать. Через 30 минут предложите ребенку по памяти описать игрушку, её свойства. Эту игру можно проводить неоднократно, предлагая новые игрушки. Можно усложнить задание, предлагая не одну, а две игрушки.

«Развиваем смысловую память»

Медленно зачитываются 10 пар слов, между которыми имеется смысловая связь. Затем через небольшой интервал времени зачитываются лишь первые слова из каждой пары. Учащиеся должны припомнить и назвать вторые слова, а затем записать те пары слов, которые запомнили. ШУМ - ВОДА, МОСТ - РЕКА, ЛЕС - МЕДВЕДЬ, ДИЧЬ - ВЫСТРЕЛ, ЧАС - ВРЕМЯ, СТОЛ - ОБЕД, РУБЛЬ - КОПЕЙКА, ДУБ - ЖЕЛУДЬ, РОЙ - ПЧЕЛА, ГВОЗДЬ - ДОСКА.

(Если правильно воспроизведено 6 пар из 10, то смысловая память развита удовлетворительно)

«Развитие слуховой памяти». На этот раз вам предлагаются ряды из трех слов, которые вам должен произнести напарник. После этого он называет лишь первое слово в каждом ряду, вы же произносите два остальных:

- * ПРЯЖА - НИТКА - СВИТЕР;
- * СИРЕНЬ - ВАЗА - ЦВЕТЫ;
- * РЕЛЬСЫ - ШПАЛЫ - ПОЕЗД;
- * МУКА - ТЕСТО - БУЛКА;
- * ОКНО - КРЫША - ДОМ;
- * МАЛЫШ - ВЗРОСЛЫЙ - СТАРИК;
- * ДЕТИ - МАМА - ПАПА.

«Развитие слуховой памяти».

Пусть кто-нибудь прочитает вслух один раз следующие пары слов, которые вам предстоит запомнить:

БУЛКА - МУКА

СЕСТРА - БРАТ

СВИТЕР - НИТКА

ПАПА - СЫН

ВАГОН - РЕЛЬСЫ

«Упражнение на развитие памяти на цифры, буквы, слова»

Покажите ребенку цифровой ряд, написанный на карточке, и попросите его повторить в той же последовательности эти цифры, затем увеличивайте этот ряд на одну цифру:

6 2

2 8 3

3 7 1 4

6 3 9 1 5

8 1 4 9 2 6

7 4 1 8 3 9 2

Отметьте, какое максимальное количество цифр может повторить ребенок.

Далее предложите ребенку выполнить то же самое задание, но только зачитывая цифры без показа. (В первом случае вы определяли зрительную память, а во втором - слуховую)

В третьей серии попробуйте научить ребенка одному из способов расширения способности к запоминанию. Начните с того цифрового ряда, который ребенок уже не смог повторить. Для того чтобы легче запомнить каждую цифру, научите ребенка отыскивать какую-нибудь аналогию с соответствующим числом. Например, какое - то число совпадает с возрастом ребенка, какое - то - с номером квартиры и т.д. Теперь ему будет легче воспроизвести этот цифровой ряд.

Продолжите подобную тренировку, но пусть ребенок сам пытается найти какие - либо аналогии для того чтобы затем воспроизвести цифровой ряд.

Тот же самый прием можно использовать и для тренировки на запоминание букв и слов. Постоянно учите ребенка использовать свое воображение, находить ассоциации, придумывать истории, связанные с тем, что нужно запомнить. Это помогает более надежно закрепить нужную информацию в долговременной памяти.

Развитие ассоциативной памяти.

Напишите к словам определения, не забывая, что русский язык - самый богатый язык в мире. Он дает возможность точно и красиво описать любое явление. Например, утро может быть ранним, туманным, свежим, солнечным, ненастным, долгожданным... Помните, что ни одно определение у вас не должно повторяться.

КУКЛА -

МАМА -

РЕКА -

ДЕРЕВО -

ДРУГ -

КОНВЕРТ -

ИГРУШКА -

СУП -

СТОЛ -

ДОМ -

ПИСЬМО -

НЕБО -

А теперь давайте проверим, сможете ли вы, не подсматривая, написать исходное слово около определения.

"Я - фотоаппарат". Предложите ребенку представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т.д. Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на письменном столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

Так можно развить у детей не только память, но и внимание. Помните: всегда лучше запоминается то, что интересно ребенку. Поэтому старайтесь придумывать разные игры. Например, играйте с ребенком в Шерлока Холмса или в разведчика.

Я положил в мешок...

В эту игру можно играть с детьми во время длительных поездок.

Взрослый начинает игру и говорит: "Я положил в мешок яблоки".

Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: "Я положил в мешок яблоки и бананы". Третий игрок повторяет фразу и добавляет что-то от себя. И так далее. Можно просто добавлять по одному слову, а можно подбирать слова по алфавиту: "В саду у бабушки растут..."

(Порядок тот же)

В этих играх неважно, кто становится победителем, а кто проигравшим.

Важно, чтобы ребенок развивал в себе способность вспоминать, получая от этого удовольствие.

Упражнение на развитие объема кратковременной слуховой памяти

"Каскад слов"

Попросите ребенка повторять за вами слова. Начинайте с одного слова, затем называйте два слова, ребенок повторяет обязательно в этой последовательности, три слова и т.д. (интервалы между словами - 1 секунда)

Когда ребенок не сможет повторить определенный словесный ряд, зачитайте ему такое же количество слов, но других (для этого следует подготовить другой список слов). Если во второй попытке ребенок справился с этим словесным рядом, то переходите к следующему ряду, и так до тех пор, пока и во втором прочтении ребенок не сможет воспроизвести заданное количество слов.

1. огонь

2. дом, молоко

3. конь, гриб, игла

4. петух, солнце, асфальт, тетрадь

5. крыша, пень, вода, свеча, школа

6. карандаш, машина, брат, мел, птица, хлеб

7. орел, игра, дуб, телефон, стакан, пальто, сын

8. гора, ворона, часы, стол, снег, книга, сосна, мед

9. мяч, яблоко, шапка, морковка, стул, бабочка, метро, цыпленок, носки

10. грузовик, камень, ягоды, портфель, санки, молоток, девочка, скатерть, арбуз, памятник.

То количество слов, которое ребенок может повторить за вами, есть объем его слуховой кратковременной памяти на слова.

Ребенок 6-7 лет правильно воспроизводит ряд из 5-6 слов.

Упражнение на развитие зрительной памяти

Разложите на столе перед ребенком палочки, из которых сделайте какую-либо простую фигуру (домик, квадрат, треугольник и т.д.)

Попросите ребенка посмотреть внимательно на эту фигуру в течение 2 секунд, затем закройте эту фигуру и попросите ее повторить, сложить так же.

Усложнить это упражнение можно, складывая эту фигуру из палочек разного цвета. Ребенок должен запомнить расположение палочек по цвету и затем сложить фигуру самостоятельно.

Другой вариант: вы просите ребенка сосчитать палочки, из которых сделана фигура, и затем сложить фигуру из такого же количества палочек.

Это упражнение тренирует не только зрительную память, но и умение считать.

«Найди куклу».

Игра для детей 1,5—4 лет. Ребенок уходит в другую комнату или отворачивается, а взрослый в это время прячет куклу, потом говорит: Кукла Ляля убежала. Ах, куда она пропала? Маша, Маша (имя ребенка), поищи, С нашей Лялей попляши! (А. Ануфриева) Ребенок находит куклу, пляшет с ней. Вместо куклы можно использовать любую игрушку. Игра «Кто больше запомнит?» для 2-6 летних. Детям последовательно, одна за другой, показывают картинки с изображением различных предметов, которые они должны рассмотреть и запомнить, и просят назвать, кто что вспомнит. Выигрывает тот, кто назовет максимальное количество. Игра в «Магазин» (для малышей, начиная с 3-х лет) нравится всем детям. Она также хорошо развивает память, если создает мотив, побуждающий запомнить и припомнить. Например, ребенок, выступающий в роли покупателя, должен пойти в «магазин» и «купить»... (называется 3-7 слов). Чем больше слов малыш воспроизводит правильно, тем большего поощрения он достоин.

«Нарисуй фигуру».

Ребенку показывают 4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант – попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.

"Кто знает больше".

Игра предназначена для старшего дошкольного возраста. Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются!

«Делай, как я».

Игра предназначена для развития двигательной памяти у детей 3-6 лет. На первом этапе взрослый становится за спиной ребенка и проделывает несколько манипуляций с его телом – поднимает его руки, разводит их в стороны, поднимает ногу и так далее, а потом просит малыша повторить эти движения. На втором, более сложном этапе, взрослый сам делает несколько движений, а ребенок повторяет их, потом малыш совершает свои движения, а взрослый повторяет за ним.

«Чудесные слова»

Игра предназначена для развития слуховой памяти у детей старшего дошкольного возраста.

Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошкольника вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

«Ящик»

Игра предназначена для развития зрительной памяти у детей 3-6 лет. Для игры необходимо склеить 4 и 3 коробочка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробочек кладут, например, пуговицу и коробочку закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки кроха может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти) или, к

примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти).

«Узнай предмет»

Игра направлена на развитие тактильной памяти. Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что малышу требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.

Для детей помладше (2-4 года) существует упрощенный вариант этой игры – «Чудесный мешочек». В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. И малыш на ощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания. Детям постарше дают уже наполненные мешочки. В старшем дошкольном возрасте можно развивать тактильную память ребенка, обучая его завязывать морские узлы (тем более что это помогает и развитию зрительного пространственного воображения).

«Кто больше запомнит»

Участники игры садятся в круг. Первый участник называет любое слово. Например, цветок. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое свое. Например, лес. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова (цветок, лес) и произносит свое: школьник. И так далее. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести наибольшее количество слов. Игру можно начинать несколько раз.

«Чей предмет?»

Для проведения этой игры всех участников разбивают на две команды. Каждая команда выбирает по водящему. Игра заключается в том, что на глазах у водящего члены его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил. Оцениваются ответы водящих. В роли водящих должен выступить каждый.

«Пересказ по кругу»

Водящий читает текст. Участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков. Далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе еще один раз слушают текст и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.

«Двигательная память»

Игроки разбиваются на две команды. Ведущий просит участников игры выбрать по представителю от обеих команд в жюри.

Представители команд танцуют в течение 15 секунд. Члены каждой команды наблюдают за ними. По сигналу ведущего представители каждой команды должны повторить движения танцора – противника как можно точнее.

Жюри оценивает двигательную память участников игры, определяет сначала команду – победителя, а затем и игрока, обладающего лучшей памятью.

«Цвета»

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать пять предметов данного цвета (красного, зеленого, синего и т.д.). Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить пять предметов названного цвета, выбывает из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

"Пуговица"

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. Начиная 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. Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

Игра в слова. Вариант 1.

ЗАДАНИЕ 1. Сейчас я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их запомнить.

Внимание! Слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь.

Повтори!

ЗАДАНИЕ 2. Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части? На какие части или группы ты бы разделил эти слова? (Ребенок может называть много вариантов. Это хорошо. Пусть мыслит. Но вы должны подвести ребенка к наиболее правильному ответу. Например: «Вспомни сначала животных, а потом перечисли предметы мебели...»)

ЗАДАНИЕ 3. Перечисли, пожалуйста, все слова еще раз.

Вариант 2:

Тарелка, малина, брусника, вилка, яблоко, кастрюля, банан, нож, груша, чайник, вазочка, слива.

Вариант 3:

Трамвай, нос, велосипед, троллейбус, ухо, лоб, автобус, пароход, глаза, поезд, щеки, самолет. Задания те же:

- воспроизведи все -слова;
- раздели на группы по одному общему признаку;
- запомни и воспроизведи.

«От слова к рассказу».Вариант 1:

Я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их объединить.

Придумай рассказ с помощью этих слов:

поляна, колесо, чашка, экскаватор, нора, лупа, весна, ведро.

ЗАДАНИЯ:

- расскажи рассказ;
- перечисли все слова, которые я просил запомнить.

Вариант 2:

Слова:

дружба, весна, цветы, крокодил, вода, песни, деньги, горе, болезнь, январь.
Задания те же.

Вариант 3:

Слова:

собрание, вечер, ягоды, столб, праздник, паровоз, требование, утенок, заявление, голос. Задания те же.

"Подарки".

Одного из участников игры выбирают водящим.

- Мы слышали, что вы отправляетесь в путешествие, - говорят ему, - и побываете в разных городах?

Водящий подтверждает это и спрашивает, не будет ли ему каких-либо поручений.

Да, поручений будет много. Все играющие поочередно обращаются к нему с личными просьбами.

- Будете в Костроме, - говорит один, - загляните к моей бабушке. Передайте ей привет. Если от нее будет посылочка, не откажите в любезности прихватить с собой.

- У меня дядя в Саратове, навестите его, - просит другой. - Он мне обещал что-то прислать, так уж будьте добры.

Каждый называет тот или иной город и своего родственника или приятеля, к которому просит зайти. По условиям игры города называются общеизвестные, и начальные буквы в их названиях должны быть разные. Водящий - человек на редкость отзывчивый и, выслушав просьбы играющих, обещает все выполнить. Попрошавшись, он отправляется в свой далекий путь, то есть выходит из комнаты.

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

Главная забота водящего, таким образом, состоит в том, чтобы твердо запомнить, кто из играющих какой город назвал, а подарок ему придумать - это дело несложное.

"Путешествие" закончено. Все поздравляют водящего с благополучным возвращением. Начинается раздача подарков.

- Был у вашего дедушки, - обращается водящий к кому-либо из играющих. - Он прислал вам ошейник.

Если тот, кому предназначается этот подарок, называл Орел или Омск, то, следовательно, ошибки нет и подарок вручен правильно. Остается только поблагодарить любезного путешественника. Если же водящий ошибается, то играющий не примет у него подарка. Когда играет больше 5 человек, то одна ошибка в расчет не принимается. Но за две ошибки водящего штрафуют: он снова собирает поручения и вторично отправляется в свое "дальнее путешествие".

«Гуляем по лесу»

Теперь вместе с ребёнком мысленно перенеситесь в лес. Скажите ему, что вы будете называть птиц, а он должен вспомнить тех, кого вы пропустили. Вы называете: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка...

Затем попросите ребёнка назвать всех птиц, которых он знает.

Для выполнения этого задания можно воспользоваться рисунками с изображениями птиц.

В заключение ребёнок вспоминает тех птиц, которые были названы в начале игры.

«Гуляем по зоопарку»

Попросите ребёнка закрыть глаза и представить, что вы находитесь в зоопарке. Скажите ему: «Я буду называть тебе зверей, а ты должен вспомнить тех, кого я не назвал». Итак, тюлень, лось, баран, тигр, крокодил...

Теперь ребёнок пусть перечислит всех животных, которых знает.

Можно подобрать картинки с изображениями различных животных и попросить ребёнка показать тех животных, которых назвали вы. Затем ребёнок показывает животных, которых назвал он сам.

В заключение ребёнок вспоминает животных в том порядке, в каком они назывались в начале игры.

«Найди сам»

Эта игра хорошо развивает зрительную память детей 3-6 лет. Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки.

На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение.

На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета.

На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки ребенок может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти), или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти).

«Найди предмет»

В эту игру особенно хорошо играть на прогулке, но можно таким образом и скрасить время вынужденного ожидания: например, в очереди к врачу. Задача – найти вокруг и назвать предметы какого-нибудь определенного цвета или формы. Например, круглые: колеса у машин, глаза у кошки, камешки на дороге...

Для более старших детей можно внести элемент соревновательности – договориться назвать определенное число таких предметов. Или произносить их по очереди. Выигрывает тот, кто назовет свой предмет последним.

«Забывчивый художник»

Забыв этот художник нарисовать одну важную деталь в своем рисунке. А рисовал он хорошо знакомый ребенку предмет. Человек на рисунке без носа... дом без окон... собака без хвоста. Остается только просить помощи у нашего малыша, чтобы понять, чего же не хватает на картинке. Пускай сам ребенок и нарисует недостающее. Со временем склероз у

художника будет прогрессировать... он станет упускать в рисунке более мелкие детали, отсутствие которых труднее заметить.

Более взрослые дети могут выступать в этой игре в качестве художника, и уже задачей взрослого будет угадать: «А чего же не хватает?».

«Непривычный предмет»

Заранее вносим в комнату какой-либо новый предмет из другого помещения. Для 2.5-3-летнего ребенка он должен быть крупный, хорошо видимый: кастрюля, стул из соседней комнаты или полотенце из ванной. Разместим его на видном месте. Спросим малыша, что появилось в комнате и откуда этот предмет. Если размеры предмета это позволяют – попросим отнести его на положенное место.

А уже со временем можно усложнить игру.

Предметы будем использовать уже менее заметные и разместим в укромных местах. Это может стать традиционной утренней забавой для ребенка – проснувшись, найти «гостей» в своей комнате. Родителям только останется вечером или до пробуждения ребенка помочь этим пришельцам проникнуть в детскую.

«Кто знает больше»

также предназначена для старшего дошкольного возраста. Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, – 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются!

«Магазин»

(для малышей, начиная с 3-х лет) нравится всем детям. Она также хорошо развивает память, если создает мотив, побуждающий запомнить и припомнить. Например, ребенок, выступающий в роли покупателя, должен пойти в «магазин» и «купить»... (называется 3-7 слов). Чем больше слов малыш воспроизводит правильно, тем большего поощрения он достоин.

«Чудесный мешочек»

В полотняный мешочек кладут предметы, обладающие разными свойствами: клубок ниток, игрушку, пуговицу, шарик, кубик, спичечный коробок. И малыш на ощупь должен определять один за другим предметы в мешочке. Желательно, чтобы он вслух описывал их свойства. Маленькие дети могут сами складывать предметы в мешочек для лучшего запоминания. Детям постарше дают уже наполненные мешочки.

«Чудесные слова»

Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

«Узнай предмет»

Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что малышу требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание. Взять до 10 предметов, игрушек. Желательно, чтобы были похожие игрушки. Рассмотреть, подержать. Затем ребенок закрывает глаза и ему в руки кладется один из предметов. Он должен его обследовать и после этого предмет возвращается к остальным. Открыв глаза ребенок должен найти предмет.

«Повторяйка»

Количество игроков: любое. Дети становятся в одну линию. По жребью или считалке выбираю первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.

Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу.

Игрок не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры.

Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

«Назовись»

Количество игроков: любое. Дополнительно: мяч.

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки.

После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д. После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

«Визуализация»

Придя с прогулки пусть ребенок ответит на вопросы: какого цвета была проехавшая мимо машина, вывеска на магазине новая или старая и т.д. Находясь в одной комнате вспомнить обстановку другой комнаты, какие там стены, пол, мебель и т.д. Специально разложить игрушки, позвать ребенка и не говорить ему, чтобы он посмотрел на игрушки, а сделать так, чтобы это произошло непроизвольно. Затем уйти в другую комнату и только тогда спросить про игрушки, что там было, где они были, какого цвета...

«Вспомнить все»

Количество игроков: четное. Игроки в парах поворачиваются друг к другу спиной, настраиваются на своего партнера и стараются максимально четко его себе представить. Теперь можно начинать игру. Ведущий объявляет, что сейчас придется вспоминать внешний облик человека, стоящего за вашей спиной. После этих слов никакие взгляды на партнера не допускаются.

Первое задание: вспомнить, как зовут вашего партнера.
(Задание выполняют по очереди абсолютно все участники).

Второе задание: вспомнить, какого цвета глаза у партнера.

Третье задание: ответить, какой длины брюки на партнере
(вопрос должен звучать именно так, даже если в паре девочка в юбке).

Следующее задание: сказать, какая обувь на ногах партнера

«Где стереть?»

Количество игроков: любое. Дополнительно: доска, мел, тряпка

На классной доске или на листе бумаги каждый ребенок должен нарисовать "рожицу". Затем, зажмурившись или закрыв глаза повязкой, стереть в той последовательности и только те, которые попросит ведущий, например, сначала левый глаз, затем подбородок, волосы...

«Запоминайка»

Количество игроков: любое. Дополнительно: колода из 36 карт

Перетасуйте карты и разложите их в шесть рядов по шесть карт. Делайте ходы, переворачивая по две карты и пытаясь найти пары. Цвет и масть значения не имеют. Запоминайте, где лежит какая карта.

Если у вас сложилась пара, запишите себе очко, отложите эту пару лицом вниз и сделайте еще один ход. Когда все карты будут разобраны по парам, сосчитайте очки. У кого их больше - тот и выиграл.

«Перепутались»

Количество игроков: любое. Дополнительно: 5-6 игрушек

"Игрушки стояли в очереди, они хотели прокатиться на пароходе. Первым стоял мишка, потом кукла Катя, за ней розовый поросенок, за поросенком еще один медведь, последний - котенок".

Ведущий выстраивает 5-6 игрушек в очередь друг за другом. "Потом звонил колокольчик - это пришел мороженщик, и все звери побежали к нему. А когда они вернулись на причал, не смогли вспомнить, кто за кем стоял. Помогите игрушкам, ведь капитан парохода катает за один раз только по два пассажира".

«Игра "Сложи узор"»

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.

«Цепочка действий»

Попросите ребенка выполнить определенный набор действий: например, открой дверь, возьми в шкафу перчатки, принеси в спальню и положи на подушку.

«Запомни и повтори»

Взрослый произносит несколько чисел и просит ребенка повторить. Ряд чисел постепенно удлиняется. То же упражнение можно проводить с цветами, названиями животных, дней недели, месяцев и т. д.

«Снежный ком»

-Я собираюсь варить суп и в кастрюлю налью воду. – Я налью воду и положу мясо. – Я налью воду, положу мясо и картошку. И т.д. Я поеду отдыхать и в чемодан положу халат. – Я в чемодан положу халат и тапочки. – Я в чемодан положу халат, тапочки и купальник. И т.д. У меня есть машина (кукла). У меня есть новая машина. У меня есть новая красивая машина. И т.д.

Похожую игру можно проделать и с игрушками. На столе разложить несколько игрушек.

Дать ребенку запомнить их расположение. Затем пусть он отвернется, а вы в это время уберете одну из них, или поменяете местами какие-нибудь две. Повернувшись, ребенок должен воспроизвести первоначальное положение, или сказать, какого предмета не хватает.

3. Игры на развитие мышления.

«Кто, что любит?»

Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

«Назови одним словом»

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты.

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы - ...

«Классификация»

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими.

«Найди лишнюю картинку»

Развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков. Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

«Найди лишнее слово»

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним».

Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника;

Книга, телевизор, радио, магнитофон.

«Чередование»

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом, можно выложить забор из разноцветных палочек и т.д.

«Слова наоборот»

Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов: веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный, умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, сильный - слабый, тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий, шершавый - гладкий и т.д.

«Бывает не бывает»

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

«Сравнение предметов или понятий»

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

«Угадай по описанию»

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

«Разложи по порядку»

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

«Отгадывание небылиц»

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

«Нелепицы»

Предложите ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей. Попросите ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Спросите, как бывает на самом деле.

«Догадайся»

Показываются картинки с такими изображениями: колесо, руль, педаль.

Восп.: Догадайтесь, что это может быть?

Дети: Машина, велосипед ...

Восп.: А какой еще транспорт вы знаете?

«Что забыл художник?»

Восп.: Посмотрите на картинку. Что забыл нарисовать художник?

Дети: У дивана нет одной ножки, на вазе не дорисован цветок,

На ковре не раскрашены некоторые полосы и т.д.

«Опиши словами»

Открывая карточку с картинкой, и не показывая ее другим игрокам нужно постараться описать словами, что изображено у тебя на картинке, при этом само название предмета называть нельзя.

«Нравится - не нравится»

Можно играть с карточками, а можно словесно. Выбираем предмет, или явление и рассказываем что именно нравится, а что нет, то есть оцениваем предмет. Например, картинка кошки: нравится - мягкая, приятная на ощупь, игривая, ловит мышей; не нравится - царапается, убегает и т.д.

«Отвечаем быстро»

Игра с мячом. Взрослый бросает мяч ребенку с названием предметов (существительным), а ребенок должен быстро назвать прилагательное. Можно договориться что малыш будет называть только цвета предметов. Например: огурец - зеленый, солнце - желтое, потолок - белый... Как вариант, можно игру усложнить: взрослый будет говорить то существительные, то прилагательные по очереди. Если игрок сказал ответ

невыпадет, и он не соответствует действительности - родитель и ребенок меняются местами.

«Игра. Перевертыши»

Попробуйте рассказать сказку малышу по другому: заменяйте ключевые слова на антонимы. Примерные сказки: “Пес без шляпы” (Кот в сапогах), “Синий сапожок” (красная шапочка)... Меняем не только название сказки, но и по мере возможности содержание.

«Черный ящик»

Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое?

«Картинки-загадки»

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Педагог имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к взрослому и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

«Парные картинки»

Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

«Определи игрушку»

Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением "он" или "она". История рассказывается в течение 3-5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

«Угадай игрушку»

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят "Правильно!" или "Неправильно!".

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

«Перечисли предметы»

Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию "Я иду гулять", тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1-2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит "Правильно!", после неправильного - "Неправильно!". Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

«Противоположность»

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка".

Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

«Придумай загадку»

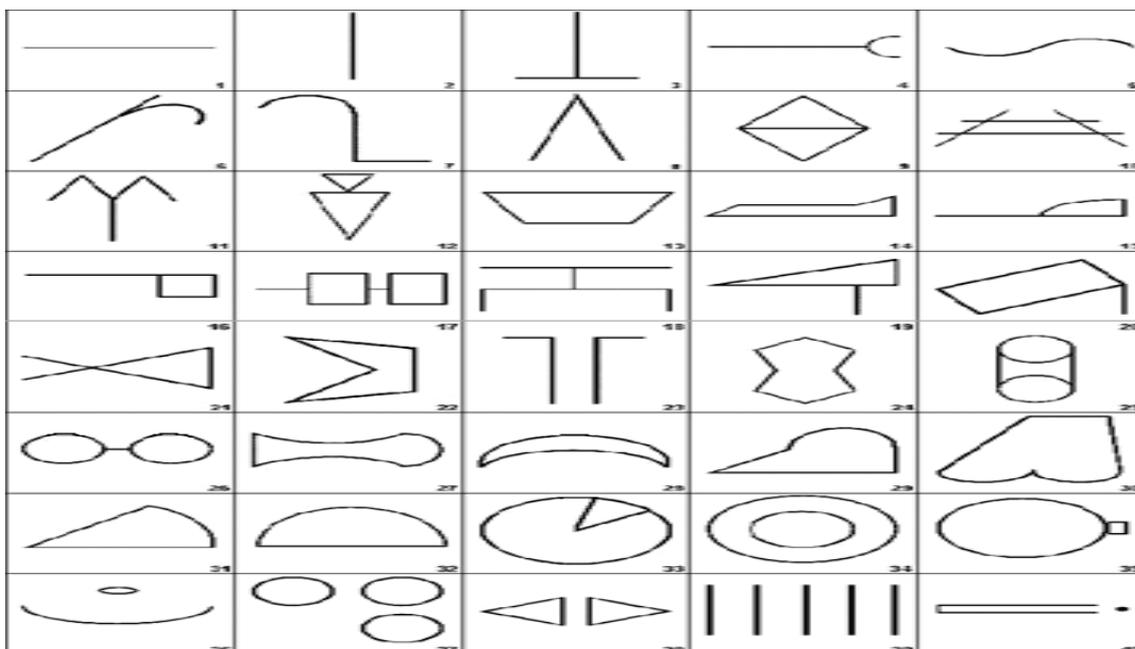
Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

«Простые рисунки»

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?".

Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки.



Вы можете сами придумать сколько угодно простых рисунков и разгадывать их. Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладываете в него заранее никакого смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.

«Кто кем (чем) будет?»

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

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом;
 - мальчик - мужчиной;
 - теленок - коровой или быком - бумага - книгой
 - снег - водой
 - вода - льдом
 - семечко - цветком
 - мука - блинчиками
- и т. д.

Игра-наоборот: "Кто кем был?".

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем

«Игра "Жили-были..."»

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Смысл игры объяснять долго - мы просто приведем примеры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

«Третий лишний»

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Детям 3-5 лет условия более простые.

Например:

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

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

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

«Какое что бывает?»

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина;

классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным? (коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

«Кто без чего не обойдётся»

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

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

Примерные задания:

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)

Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)

Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?

Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

«Живое – неживое»

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".

Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными

картинками.

Что растёт? Кто растёт?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

И т.д.

«Что снаружи, что внутри?»

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

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

«Кто это?»

Знакомимся с профессиями .

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

4 вариант: "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иглолка?

«Отгадай предмет по его частям»

В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

«Отгадай предмет по описанию»

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

«Сложи картинку»

Для игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов: вагончик, грибок, кораблик, снеговик, цыпленок, домик. Кроме рисунков, необходимо приготовить вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры - круги, квадраты, треугольники, трапеции.

Покажите ребенку одну картинку, рассмотрите из скольких частей состоит предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

Игры, развивающие эмоционально – волевою сферу.

«Не сердись - улыбнись»

Психолог: Мы все разные: у нас разные прически, глаза разного цвета, разный рост, возраст. Но мы все в чем-то похожи: когда нам весело - улыбаемся, когда грустно - можем даже заплакать. Знаете, как называются состояния людей, когда им весело или грустно, тревожно или спокойно? Это - настроение. Настроение - это то, на какое эмоциональное состояние внутри себя человек настроен. То, что находится глубоко в сердце, в душе - мы называем чувствами, а наши эмоции живут на лице (мимика), в жестах, в пантомимике. Вот они и помогают нам определить свое собственное настроение и настроение того, кто рядом с нами. Попросите детей изобразить мимикой эмоции.

«Прислушайсяк своему настроению».

Настроение может быть веселым, радостным, солнечным.

Когда это бывает (Ответы детей). Что хочется сделать в таком настроении? И



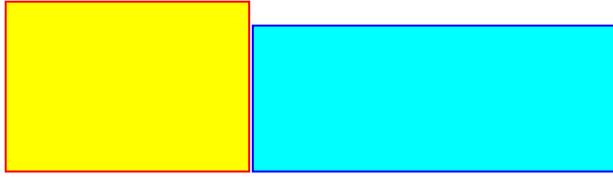
наше настроение похоже на:

А может быть настроение очень грустное, хмурое, когда на, глаза сами собой, словно капельки дождя, набегают слезы. Когда это может произойти?

Когда нам одиноко и тоскливо и наше настроение похоже на:



А может, настроение не очень радостное, и не очень грустное, а «так себе» - его еще можно назвать спокойным: прыгать не хочется, но и лить слезы тоже не хочется. Хочется посидеть спокойно, может, о чем-то своем подумать, почитать. И похоже это настроение на:



А сейчас, ребята, почувствуйте свое настроение - какое оно? Нарисуйте пальчиками свое настроение.

Дети рисуют, затем идет обсуждение. Работа с картинками-настроениями дети выбирают «свое» настроение, объясняют почему оно именно такое

«Посмотри, угадай, настроение называй»

4 картинки с веселым настроением, 1 - с грустным.

- Кто веселее всех?

- Как догадались? Что подсказало вам верный ответ?'

«Давайте поздороваемся»(с 5 лет)

Цель: упражнение предполагает знакомство, создает психологически непринужденную атмосферу.

В начале упражнения говорится о разных способах приветствия, реально существующих и шуточных. Детям предлагается поздороваться плечом, спиной, рукой, носом, щекой, выдумать свой собственный необыкновенный способ приветствия для сегодняшнего занятия и поздороваться им.

«Как ты себя чувствуешь?» (с 5 лет)

Цель: развитие внимательности, эмпатии, умения чувствовать настроение другого.

Упражнение выполняется по кругу.

Каждый ребенок внимательно смотрит на своего соседа слева и пытается догадаться, как тот себя чувствует, рассказывает об этом.

Ребенок, состояние которого описывается, слушает и затем соглашается со сказанным или не соглашается, дополняет.

«Мое настроение» (с 5 лет)

Цель: развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроения других, развитие эмпатии.

Детям предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, состоянием, можно показать его в движении - все зависит от фантазии и желания ребенка.

«Подарок на всех (цветик-семицветик)» (с 5 лет)

Цель: развитие чувства коллектива, умения дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками.

Детям дается задание: "Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?" Или: "Если бы у нас был Цветик-семицветик, какое бы желание ты загадал?" Каждый ребенок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети, лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели.

Вели, чтобы... В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

«Портрет самого лучшего друга» (с 5 лет)

Цель: развитие анализа и самоанализа.

Детям дается задание нарисовать портрет своего самого лучшего друга. Затем проводится беседа:

- Кого ты считаешь своим самым хорошим, самым лучшим другом? Какими качествами обладает этот человек? Хотите ли вы, чтобы вас считали хорошим другом? Что для этого надо делать, как себя вести?

В ходе общего обсуждения формулируются правила радостного общения, которые рисуют в доступной для детей схематичной форме или же записывают их на листе ватмана печатными буквами (если дети уже умеют читать). Например:

- Помогай друзьям.

- Делись с ними, учись играть и заниматься вместе.

- Останови друга, если он делает что-то плохое. Скажи ему, если он в чем-то не прав.

- Не ссорься, не спорь по пустякам; играй со всеми дружно.

- Не завидуй.

- Если поступил плохо, не бойся признаться в этом, извинись.
- Спокойно принимай советы и помощь других ребят.
- Не радуйся, когда кто-то проигрывает. Если можешь, помоги ему.
- Если проиграл сам, не срывай злость на других, может быть, ты выиграешь в следующий раз.

«Этюд на различные позиции в общении» (с 5 лет)

Цель: прочувствование различных позиций в общении.

Детям дается задание разбиться на пары. Общение в парах проходит в диалоговом режиме. Для общения предлагаются интересные и актуальные для детей темы: "Мое любимое животное", "Мой самый радостный день в прошлом месяце" и пр.

Сначала ситуация общения организуется, когда оба ребенка сидят лицом друг к другу, затем один ребенок сидит на стуле, а другой стоит около своего стула (дети меняются местами), затем дети, сидя на стуле спиной друг к другу, продолжают разговор.

После у детей спрашивают о впечатлении, настроении, возникшем в процессе общения. Как больше понравилось общаться? Почему?

«Руки знакомятся – руки ссорятся – руки мирятся» (с 5 лет)

Цель: соотнесение человека и его тактильного образа, снятие телесных барьеров; развитие умения выражать свои чувства и понимать чувства другого через прикосновение.

Упражнение выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Взрослый дает задания (каждое задание выполняется 2-3 минуты): - Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, познакомьтесь одними руками. Постарайтесь лучше узнать своего соседа. Опустите руки»

- Снова вытяните руки вперед, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки.

- Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.

Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?

«Волшебные средства понимания» (с 5 лет)

Вводная беседа.

Цель: осознание того, что можно помочь человеку, которому грустно, плохо, что в силах каждого оказать помощь всем нуждающимся в ней, понимание того, что конкретно для этого можно сделать.

- Что вам помогает, когда вам трудно, плохо, когда вы провинились, когда вас обидели?

- Что особенного умеют делать люди, с которыми нам приятно общаться, что их отличает? (улыбка, умение слушать, контакт глаз, добрый ласковый голос, мягкие нерезкие жесты, приятные прикосновения, вежливые слова, умение понять человека).

- Почему эти средства понимания мы можем назвать "волшебными"?

- Можем ли мы с вами применять эти "волшебные" средства, когда?

«Лица» (с 5 лет)

Цель: способствует развитию понимания мимических выражений и выражения лица.

Руководитель вывешивает на доске различные картинки, маски:

- радость, - удивление, - интерес,

- гнев, злость, - страх, - стыд,

- презрение, - отвращение,

Задача детей определить, какое чувство выражает маска.

«Маски» (с 5 лет)

Цель: умение различать мимику, самостоятельно сознательно пользоваться мимикой для выражения своих эмоций.

Каждому из участников дается задание - выразить с помощью мимики горе, радость, боль, страх, удивление... Остальные участники должны определить, что пытался изобразить участник.

«Ролевое проигрывание ситуаций» (с 5 лет)

Цель: упражнение выполняется в парах, оно направлено на конкретную проработку, применение "волшебных" средств понимания, развитие эмпатии, использование уже знакомых средств понимания.

Воспользовавшись "волшебными" средствами понимания, дети должны помочь:

- 1) плачущему ребенку, он потерял мячик;
- 2) мама пришла с работы, она очень устала;
- 3) товарищ в классе сидит грустный, у него заболела мама;
- 4) ваш друг плачет, он получил плохую оценку;
- 5) девочка-соседка попросила тебя ей сделать аппликацию... Необходимо подобрать столько ситуаций, чтобы каждый ребенок смог выполнить задание.

«Рисование» (с 5 лет)

Цель: развитие эмпатии, творческого воображения.

Детям дается задание: "Нарисуйте доброе животное и назовите его ласковым именем, наградите его каким-нибудь волшебным средством понимания."

Рисование проводится под тихую спокойную музыку, красками или яркими мелками, фломастерами на нелинованных белых листах.

Затем устраивается конкурс на самое доброе животное. Победителю вручается грамота.

«Художник слова» (с 5 лет)

Цель: развитие способности описывать наблюдаемое, умения выделять существенные для описания детали, использование приемлемых, неблизких слов, расширение активного и пассивного словаря детей.

Каждый ребенок по очереди задумывает кого-то из группы и начинает рисовать его словесный портрет - его внешние особенности (а по возможности и внутренние, психологические), не называя конкретно имени этого человека.

Учитывая уровень развития детей можно предложить им упражнения на ассоциативное восприятие. (На какое животное похож? На какой цветок? На какой предмет мебели? и т.д.)

«Сделаем по кругу друг другу подарок» (с 5 лет)

Цель: развитие у детей чувствования друг друга, понимания настроения другого, развитие эмпатии.

Ведущий дает задание каждому сделать своему соседу справа подарок, но не какой-то конкретный подарок, а выдуманный: "Что вы хотели бы подарить именно этому человеку? Подарите тот подарок, который, по вашему мнению, сейчас ему особенно нужен." Подарок можно описать словами или показать жестами.

«Игрушка» (с 5 лет)

Цель: ролевое проигрывание ситуаций, отработка навыков эффективного взаимодействия, эмпатии, умения сотрудничать.

Упражнение выполняется в парах. Один ребенок из пары - обладатель красивой и очень любимой им игрушки, с которой он очень любит играть. Другой ребенок очень хочет поиграть с этой игрушкой. Его задача уговорить хозяина игрушки дать поиграть с ней.

Важно: при выполнении этого упражнения ребенку - хозяину игрушки в руки дается любая игрушка, которую он должен представить как свою самую любимую.

Как только хозяин игрушки отдает ее просящему ребенку, упражнение прерывается и у ребенка спрашивают, почему он отдал игрушку.

«Ролевое проигрывание ситуаций» (с 5 лет)

Цель: задание направлено на конкретную проработку и применение "волшебных" средств общения, развитие эмпатии, использование уже знакомых средств понимания.

Детям задаются игровые ситуации, которые они инсценируют. Упражнение выполняется коллективно (из группы выбираются участники, разыгрывающие ситуацию, и наблюдатели). Задача актеров - максимально естественно проиграть заданную ситуацию, наблюдатели же анализируют увиденное. После коллективного обсуждения можно проиграть ситуацию

еще раз с теми же самыми актерами (если ранее они сделали это неудачно) или с новыми (для закрепления на практике волшебных средств понимания).

Примеры проигрываемых ситуаций:

- Ты вышел во двор и увидел, что там дерутся два незнакомых мальчика.
- Тебе очень хочется поиграть с такой же игрушкой, как у одного из ребят. Попроси ее.
- Ты очень обидел своего друга. Извинись и попробуй помириться.

«Настроение» (с 5 лет)

Цель: умение описывать свое настроение, развитие понимания настроения других, развитие эмпатии, ассоциативного мышления.

Создается цветопись настроения группы. Например, на общем листе ватмана с помощью красок каждый ребенок рисует свое настроение в виде полоски, или облачка, или просто в виде пятна. Возможен другой вариант: из корзинки с разноцветными лепестками из цветной бумаги каждый ребенок выбирает для себя лепесток, цвет которого наиболее подходит к цвету его настроения. Затем все лепестки собираются в общую ромашку. Можно предложить детям сочинить спонтанный танец настроения.

«Школа улыбок»

Цель: развитие эмпатии, навыков культурного общения.

Вводная беседа:

- Когда люди улыбаются?
- Какие бывают улыбки?
- Попробуйте их показать.

Дети пробуют улыбнуться сдержанно, хитро, искренне...

- Нарисуйте улыбающегося человека.
- Улыбающийся человек, какой он?

«Общее настроение»

Цель: развитие понимания, чувствования настроения собеседника.

1 этап: Объявляется конкурс на лучшее изображение радости, страха, гнева, горя (в дальнейшем набор эмоций можно расширить). Настроение изображается с помощью мимики и жестов. Затем, когда выражение эмоции

найдено, ведущий просит придумать и издать звук, ассоциирующийся у каждого ребенка с этим состоянием. Если задание выполняется с трудом, то можно связать его с ситуацией из конкретного жизненного опыта детей: "Вспомни себя, когда ты радовался, когда у тебя произошло какое-то неприятное событие и т.д."

Если дети начинают копировать движения друг у друга, то задание можно проделать с закрытыми глазами и открывать их только тогда, когда выражение нужного состояния будет найдено.

2 этап: Работа в парах. Отбираются несколько базовых эмоций, например, испуг, удивление, радость, горе. Дети стоят спиной друг к другу, на счет раз-два-три показывают одно и то же состояние не сговариваясь. Важно как можно лучше научиться чувствовать друг друга. Удачно, когда выбор состояния в паре совпадают 2-3 раза подряд.

3 этап: Разрабатывается единый; всеобщий знак для изображения основных эмоций, например, страха, горя, радости...

На этом этапе важна работа по обсуждению видимых признаков, выражающих определенное состояние.

«Я хороший – я плохой»

Цель: развитие рефлексии и самоанализа.

Детям предлагается нарисовать рисунок, автопортрет, на котором должны быть нарисованы как их хорошие, так и плохие качества. Если дети затрудняются, то можно поговорить с ними о том, какие качества они считают плохими, а какие хорошими и почему. Как можно нарисовать плохое качество, а как хорошее? Какого они могут быть цвета и какой формы?

«Ветер дует на ...»

Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» — все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого... есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т. д. Ведущего необходимо менять, давая возможность спрашивать участников каждому.

«Найди друга» (с 5 лет)

Упражнение выполняется среди детей или же между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать друга (или своего родителя).

Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

«Рукавички»

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою «пару», отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички. Замечание: Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

« Дракон»

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник — * голова», последний — «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до хвоста и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

«Рычи лев, рычи; стучи, поезд, стучи»(с 5 лет)

Ведущий говорит: «Все мы — львы; большая львиная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу: «Рычи, лев, рычи!», пусть раздастся самое громкое рычание.»

«А кто может рычать еще громче? Хорошо рычите, львы». Нужно попросить детей рычать, как можно громче, изображая при этом львиную стойку.

Затем все встают друг за другом,, положив руки на плечи впереди стоящего. Это — паровоз. Он пыхтит, свистит, колеса работают четко, в такт, каждый слушает и подстраивается под соседей. Паровоз едет по помещению в разных направлениях, то быстро, то медленно, то поворачивая, то изгибаясь, издавая громкие звуки и свист. Машинист на станциях меняется. В конце игры может произойти «крушение», и все валятся на пол.

«На что похоже настроение?» (с 5 лет)

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает — какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д. Интерпретируя ответы детей, учитите, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

«Психологическая лепка»

В этом деле многое зависит от фантазии взрослого. Он просит детей слепить из своих тел одну общую фигуру: «морскую звезду» (можно лежа на ковре) — и показать, как она движется. Ракушку, кота, птицу, цветок, машину и т.д. Дети не только «лепят» фигуру, но и «оживляют» ее, двигаясь плавно и синхронно, не нарушая ее целостности.

«Прогулка по ручью»

На полу мелом рисуется ручеек, извилистый, то широкий, то узкий, то мелкий, то глубокий. Туристы страиваются друг за другом в одну «цепь», кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширину ручья в том месте, где их путь начинается, медленно передвигаются все вместе, меняя ширину расставленных ног, ступая по берегам ручья. Оступившийся попадает ногой в ручей и встает в конец цепи.

«Зеркало»

Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы — зеркала, другая — разные зверушки.

Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы — зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

«Лото настроений»

Развивает умение понимать эмоции других людей и выражать собственные эмоции.

На столе раскладываются картинкой вниз схематичные изображения эмоций. Ребенок берет одну карточку и, не показывая ее никому, изображает ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций. Остальные отгадывают изображенную эмоцию.

«Уходи, злость, уходи»

Цель. Обучение выплескиванию негативных эмоций, формирование навыка регуляции эмоционального состояния.

Ребенок ложится на ковер, вокруг него лежат подушки. Закрыв глаза, они начинают со всей силы колотить ногами по полу, а руками — по подушкам и громко кричать: «Уходи, злость, уходи!»

Через три минуты дети по сигналу взрослого ложатся в позу звезды, широко раздвинув руки и ноги, и спокойно лежат, слушая спокойную музыку.

«Продолжи фразу»

Цель. Развитие умения выражать собственные эмоции.

Дети передают по кругу мяч, при этом продолжают фразу, рассказывая, когда и в какой ситуации он бывает таким: «Я радуюсь, когда ...», «Я злюсь, когда ...», «Я огорчаюсь, когда ...», «Я обижаюсь, когда ...», «Я грущу, когда ...» и т.д.

«Обзывалки»

Цель. Разрядка негативных эмоций в приемлемой форме при помощи вербальных средств.

Дети передают по кругу мяч, при этом называют друг друга разными необходимыми словами. Это могут быть (по договоренности с группой) названия деревьев, фруктов, мебели, грибов, овощей и др.

Каждое обращение обязательно должно начинаться со слов «А ты...» и сопровождаться взглядом на партнера. Например: «А ты — морковка!». В заключительном круге играющие должны сказать соседу что-то приятное, например: «А ты — солнышко!»

После прохождения последнего круга необходимо обсудить, что было приятнее слушать и почему.

«Подушечные бои»

Цель. Снижение эмоционального и мышечного напряжения.

Дети по команде ведущего начинают бой — «сражение двух племен», «вот тебе за...» или др. Играющие бьют друг друга подушками, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела. Игру может начать взрослый, чтобы снять запрет на агрессивные действия.

Следует заранее договориться с детьми, что сразу после сигнала (колокольчик, хлопок и т. д.) игра прекращается.

Не рекомендуется включать в группу детей, способных реагировать неадекватно. Не допускать излишнего эмоционального возбуждения.

«Необычное сражение»

Цель. Снижение эмоционального и мышечного напряжения.

Дети по команде ведущего начинают «необычное сражение». Играющие рвут газетную бумагу, и кидают их друг в друга, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела.

«Повтори движения»

Цель. Развитие умения контролировать свои действия, подчиняя указаниям взрослого.

Ребенок, слушая взрослого, должен выполнять движения, если услышит название игрушки — должен хлопнуть, если название посуды — топнуть, если название одежды — присесть.

«Час тишины – час можно»

Цель. Развитие умения регулировать свое состояние и поведение.

Договоритесь с ребенком, что иногда, когда вы устали и хотите отдохнуть, в доме будет час тишины. Ребенок должен вести себя тихо, спокойно играть, рисовать, конструировать.

Но иногда у вас будет час «можно», когда ребенку разрешается делать все: прыгать, кричать, брать мамины наряды и папины инструменты, обнимать родителей, висеть на них, задавать вопросы и др. Эти часы можно чередовать, можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в семье.

«Молчание»

Цель. Развитие умения контролировать свои эмоции, управлять своим поведением.

Играющие садятся в кружок и молчат, они не должны ни двигаться, ни разговаривать. Водящий ходит по кругу, задает вопросы, выполняет нелепые движения. Сидящие должны повторять все, что он делает, но без смеха и слов.

Кто нарушит правила — водит.

«ДА и НЕТ»

Цель. Развитие умения контролировать импульсивные действия.

При ответе на вопросы слова «ДА» и «НЕТ» говорить нельзя. Можно использовать любые другие ответы.

Ты девочка? Соль сладкая?

Сейчас зима? Кошка – это птица?

Мячик квадратный? Зимой шуба греет?

У тебя есть нос? Игрушки живые?

«Говори»

Цель. Развитие умения контролировать импульсивные действия.

Ведущий говорит: «Я буду задавать вам вопросы, простые и сложные. Но отвечать на них можно будет только тогда, когда я дам команду „Говори“. Давайте потренируемся: „Какое сейчас время года? (делает паузу) – Говори.

Какого цвета занавески в нашей комнате?... Говори. Какой сегодня день недели? Говори..."»

«Угадай эмоцию»

На столе картинкой вниз выкладываются схематическое изображение эмоций. Дети по очереди берут любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка - по схеме узнать эмоцию, настроение и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

На первых порах взрослый может подсказать ребенку возможные ситуации, но надо стремиться к тому, чтобы ребенок сам придумал (вспомнил) ту ситуацию, в которой возникает эмоция.

Остальные дети - зрители должны угадать, какую эмоцию переживает, изображает ребенок, что происходит в его сценке.

«Пиктограммы»

Материал: 2 набора карточек, один целый, другой нарезанный.

а) определить по пиктограмме, какой человек: веселый или грустный, сердитый или добрый и др.;

б) по второму набору пиктограмм (разрезанному): разрезанные шаблоны перемешиваются между собой, детям предлагается найти и собрать шаблоны;

в) игра в парах: у каждого участника свой набор пиктограмм. Один участник берет пиктограмму и, не показывая ее другому, называет настроение, которое на ней изображено. Второй должен найти картинку, задуманную своим партнером. После этого 2 выбранные картинки сравниваются.

При несовпадении можно попросить детей объяснить, почему они выбрали ту или иную пиктограмму для определения настроения.

«Как ты себя сегодня чувствуешь?»

Материал: карточки с разными оттенками настроения.

Ребенок должен выбрать ту, которая в наибольшей степени похожа на его настроение, на настроение мамы, папы, друга, кошки и т.д.

«Классификация чувств»

Материал: карточки с разными оттенками настроения.

Разложить карточки по следующим признакам: какие нравятся, какие не нравятся.

Затем назвать эмоции, изображенные на карточках, поговорить. Почему он их так разложил.

«Встреча эмоций»

Использовать разложенные на 2 группы карточки и попросить представить, как встречаются разные эмоции: та, которая нравится, и так, которая неприятна.

Ведущий изображает "хорошую", ребенок "плохую". Затем они берут карточки из противоположной кучки и так меняются. Объяснить: какое выражение лица будет при встрече 2-х эмоций, как их можно помирить.

«Испорченный телефон»

Все участники игры, кроме 2-х закрывают глаза ("снят"). Ведущий молча показывает первому участнику (именно он не закрывает глаза) какую-либо эмоцию при помощи мимики и/или пантомимики. Первый участник, "разбудив" второго игрока, передает увиденную эмоцию, как он ее понял, тоже без слов.

Далее второй участник "будит" третьего и передает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.

Ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно найти звено, где произошло искажение информации, или убедиться, что "телефон" был полностью исправен.

«Снимается кино»

Среди детей выбирается сценарист и режиссер. Они ищут исполнителя главной роли. Всем претендентам дается задание: сценарист называет какого-нибудь сказочного героя, а режиссер называет любое настроение (эмоцию). Актер должен произнести какую-нибудь фразу от лица этого персонажа с заданной интонацией.

«Рассматривание картинки»

Материал: сюжетные или предметные картинки с изображением различных настроений.

Вопрос: "Какое настроение испытывает девочка на одной и на другой картинке?".

«Один ребенок называет какое-нибудь животное, а другой - любую эмоцию»

(например: "слон" и "радость"). Третий ребенок должен пройтись по комнате так, как ходит животное, переживающее это чувство.

«Тренируем эмоции»

Цель: научиться понимать эмоции других, выражать собственные эмоции и чувства.

Взрослый предлагает ребенку (или группе детей) потренироваться в выражении не только самих эмоций, но и их оттенков, которые могут быть присущи отдельным людям, сказочным героям, животным.

1. Радость.

Улыбнись, пожалуйста, как: кот на солнышке; само солнышко; хитрая лиса; довольный ребенок; счастливая мама.

2. Гнев.

Покажи, как рассердились: ребенок, у которого отобрали игрушку; Буратино, когда его наказала Мальвина; два барана на мосту.

3. Испуг.

Покажи, как испугались: заяц, который увидел волка; котенок, на которого лает собака.

«Продолжи фразу»

Цель. Развитие умения выражать собственные эмоции.

Дети передают по кругу мяч, при этом продолжают фразу, рассказывая, когда и в какой ситуации он бывает таким: «Я радуюсь, когда ...», «Я злюсь, когда ...», «Я огорчаюсь, когда ...», «Я обижаюсь, когда ...», «Я грущу, когда ...» и т.д.

«Необычное сражение»

Цель. Снижение эмоционального и мышечного напряжения.

Дети по команде ведущего начинают «необычное сражение». Играющие рвут газетную бумагу, и кидают их друг в друга, издавая победные кличи, стараясь попасть по различным частям тела.

«Молчание»

Цель. Развитие умения контролировать свои эмоции, управлять своим поведением.

Играющие садятся в кружок и молчат, они не должны ни двигаться, ни разговаривать. Ведущий ходит по кругу, задает вопросы, выполняет нелепые движения. Сидящие должны повторять все, что он делает, но без смеха и слов.

Кто нарушит правила — водит.

«Джаз тела»(по Габриэле Рот, для детей с 5 лет)

Танцующие встают в круг. Звучит ритмичная музыка. Ведущий показывает порядок выполнения движений.

Сначала только движения головой и шеей в разные стороны, вперед и назад в разном ритме. Затем двигаются только плечи, то вместе, то попеременно, то вперед, то назад, то вверх, то вниз. Далее движения рук в локтях, потом - в кистях.

Следующие движения - бедрами, затем коленями, далее - ступнями. А теперь надо постепенно прибавлять каждое отработанное движение по порядку:

голова + плечи + локти + кисти + бедра + колени + ступни. В конце упражнения надо стараться двигаться всеми этими частями тела одновременно.

«Походка и настроение»(для детей с 4 лет)

Ведущий показывает движения и просит изобразить настроение: «Покапаем, как мелкий и частый дождик, а теперь с неба падают тяжелые большие капли. Полетаем, как воробей, а теперь- как чайка, как орел. Походим, как старая бабушка, попрыгаем, как веселый клоун.

Пройдем, как маленький ребенок, который учится ходить. Осторожно подкрадемся, как кошка к птичке. Пощупаем кочки на болоте. Пройдемся задумчиво, как рассеянный человек.

Побежим навстречу к маме, прыгнем ей на шею и обнимем ее».

«Танец огня» (для детей 5 лет)

Танцующие тесно сжимаются в круг, руки поднимают вверх и постепенно в такт бодрой музыке опускают и поднимают руки, изображая язычки пламени. Костер ритмично покачивается то в одну, то в другую сторону, становится то выше (танцуют на цыпочках) , то ниже (приседают и покачиваются) . Дует сильный ветер, и костер распадается на маленькие искорки, которые свободно разлетаются, кружатся, соединяются друг с другом (берутся за руки) по две, три, четыре вместе. Искорки светятся радостью и добром.

«Зеркальный танец»(для детей с 5 лет)

Участники разбиваются на пары. Звучит любая музыка. Один из пары - зеркало, он с наибольшей точностью старается повторить танцевальные движения другого.

Затем дети в паре меняются ролями.

«Танец морских волн»(для детей с 6 лет)

Участники выстраиваются в одну линию и разбиваются на первый и второй. Ведущий - «ветер» - включает спокойную музыку и «дирижирует» волнами. При поднятии руки приседают первые номера, при опускании руки - вторые.

Море может быть спокойным - рука на уровне груди. Волны могут быть мелкими, могут быть большими - когда ведущий плавно рукой показывает, кому присесть, кому встать. Еще сложнее, когда волны перекатываются: по очереди поднимаются выше и опускаются ниже.

Замечание: красота танца морских волн во многом зависит от дирижера-ветра.

«Насос и надувная кукла» (для детей с 5 лет)

Дети разбиваются на пары Один - надувная кукла, из которой выпущен воздух, - лежит на полу в расслабленной позе (колени и руки согнуты, голова опущена) . Другой - «накачивающий» куклу воздухом с помощью насоса - ритмично наклоняется вперед, на выдохе произносит: «С-с-с». Кукла медленно наполняется воздухом, распрямляется, твердеет- она надута.

Затем куклу «сдувают», несильно нажав ей на живот, воздух постепенно из нее выходит со звуком: «С-с-с». Она опять «опадает». Дети в паре меняются ролями.

«Лес» (для детей с 5 лет)

Ведущий: «В нашем лесу растут березка, елочка, дуб, плачущая ива, сосна, травинка, цветок, гриб, ягода, кустики. Выберите сами себе растение, которое вам нравится. По моей команде мы с вами превратимся в лес. Как ваше растение реагирует: на тихий, нежный ветерок.

Игры для развития воображения

«Волшебные очки»

Цель: развитие воображения; овладение понятием времени.

Материал: оправка очков без стекол или самодельная маска из бумаги.

Ход игры

Ведущий рассказывает про времена года, как они влияют на природу, животных, людей. Затем говорит: «Вот волшебные очки, они показывают будущее. Через 3 месяца, когда наступит весна, мы посмотрим через них и что мы увидим?..» (Лето). и т.д.

«Волшебные превращения»

Цель. Развить воображение.

Задание. Изобразить какое-либо животное или предмет. (Изобразить какого-либо сказочного героя и т. п.) Отгадать, кто или что это, должен взрослый.

«Угадай, кто я?»

Цель. Развитие воображения.

Ход игры. Ведущий или кто-то из детей мимикой, звуками, жестами, изображает кота (петушка, собаки и др. животных).

Задание. Отгадать, кто был изображён. Как догадались?

«Представь, будто...»

Цель. Развить воображение.

Задание. Представить и изобразить, как вы задуваете свечи на торте в день рождения, изобразить и озвучить часы с маятником, которые бьют, изобразить и озвучить мотоцикл, кипящий чайник, изобразить парикмахера, который делает стрижку или причёску, зубного врача, который лечит зуб, повара, который готовит обед, хирурга во время операции, рыбака сидящего на берегу и т.п.

«Волшебные кляксы»

Цель: развитие воображения; овладение различными формами предметов.
Материал: заготавливаются макеты цветных клякс различной формы.

Ход игры

Ведущий показывает кляксы и просит сказать сколько предметов ребенок видит в кляксе и какие. Дети по очереди отвечают. Побеждает тот, кто назвал увиденные предметы последним.

Ведущему лучше записывать ответы, чтобы дети не повторялись.

«Сундучок со сказкой»

Цель: развитие фантазии, связной речи, творческого мышления.

Материал: 8-10 различных фигурок, коробочка.

Ход игры

Ведущий предлагает вынимать произвольно фигурки из коробочки. Надо придумывать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2-3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ.

Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история и чтобы ребенок в разных ситуациях придумывал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

«Волшебная труба»

Цель: освоение ребенком противоположных качеств предметов;

развитие познавательной функции; воображения.

Материал: журнал или лист бумаги, свернутый в трубочку. Ход игры

Ведущий показывает «волшебную трубу» и говорит, что если посмотреть через нее на предмет, то он поменяет свои свойства на противоположные. Ведущий просит малыша посмотреть через трубу на предметы и рассказать, как они изменились.

«Помоги колобку»

Цель: развитие познавательного воображения, творческого мышления, памяти, речи; определение последовательности событий.

Материал: карточки с сюжетом из сказки «Колобок» (изготавливаются из двух книжек-малышек — по карточке на каждый сюжет).

Ход игры

Ведущий напоминает ребенку сказку про Колобка, показывает карточки. Затем картинки перемешивают, ребенок вытаскивает любую из них и продолжает рассказ с того места, которому соответствует картинка.

Если ребенок справился, предложите ему рассказать сказку в обратном порядке, как будто пленка прокрутилась назад. Если есть возможность, покажите на видеомagnитофоне, что это значит.

«Поиграем в репку»

Цель: развитие речи и воображения; обучение символическому проигрыванию сюжета; цветовое обозначение героев сказки; усвоение понятий больше — меньше, последовательности событий.

Материал: кружки: желтый (репка), зеленый (бабка), коричневый (дед), красный (внучка), черный (Жучка), белый (кошка), серый (мышка).

Ход игры

Ведущий рассказывает сказку-путаницу. Начинает с «Репки», включает персонажи из других сказок. Ребенок замечает ошибки и в результате пересказывает «Репку».

Вначале можно разрешать пользоваться картинками-подсказками. Когда ребенок ответил, попросите его придумать какую-нибудь сказку с этими новыми персонажами. Дети, успешно справившиеся с заданием, придумывают истории из двух-трех предложений, замечают почти все ошибки.

«Помоги колобку»

Цель: воспитание добрых чувств, развитие воображения, творческого мышления, связной речи.

Материал: сказка «Колобок», карточки, изготовленные из двух книжек-малышек, разноцветные кружки: желтый (Колобок), серый (волк), белый (заяц), коричневый (медведь), оранжевый (лиса).

Ход игры

Ведущий просит детей напомнить ему сказку о Колобке, используя картинки или разноцветные кружочки. Попросите малышей придумать, как можно спасти Колобка. Пусть дети придумают, что будет с Колобком, если он спасется от лисы, с кем он будет дружить, где будет его дом. Эти и другие наводящие вопросы помогут малышу придумать интересную историю.

«Поиграем в театр»

Цель: обучение ребенка драматизации текстов, умению выразительно отражать образ героя.

Материал: текст сказки «Колобок», кружки разных цветов, обозначающие героев сказки: желтый (Колобок), зеленый (бабушка), оранжевый (лиса), белый (заяц), коричневый (медведь), вырезанный из бумаги домик, атрибуты костюмов (шапочки, маски) для персонажей, занавес или ширма..

Ход игры

Желательно, чтобы в эту игру играли все члены семьи: чем больше участников, тем лучше. Ведущий предлагает поиграть в сказку «Колобок». Ребенок, опираясь на атрибуты сказки или самостоятельно, вспоминает, кто действовал в сказке, и находит каждому герою соответствующий ему кружок.

Затем ребенок распределяет роли среди членов семьи и вручает каждому соответствующий кружок (кто-то из членов семьи будет исполнять по несколько ролей, ребенку поручают роль Колобка).

Затем вместе с ребенком размечают пространство игровой площадки: договариваются, где будет домик бабушки и дедушки, где Колобок будет встречаться с другими героями сказки.

Перед игрой ведущий просит ребенка подсказать, как должны будут играть роли все участники, чтобы быть похожими на персонажей сказки.

Подскажите ребенку, что это могут быть особые движения (неуклюжий большой медведь), высокий или низкий голос, суетливая, или размеренная, или неуклюжая походка.

Герои занимают свои места и начинают разыгрывать сказку.

Ваш ребенок хорошо справляется с игрой, если в 4-5 лет он легко размечает игровую площадку, может описать 2-3-х героев. Если у ребенка не все получается, разыграйте другие сказки из нашей книги («Репка», «Маша и три медведя», «Волк и семеро козлят»), повторите «Колобок» через 1-2 недели.

«Старая сказка на новый лад»

Цель: развитие речи, воображения, творческого мышления, освоение понятий *больше — меньше — еще меньше*.

Материал: сказка «Три медведя», кружочки, обозначающие медведей (коричневые разных размеров), красный кружок (девочка).

Ход игры

Ведущий вспоминает с ребенком сказку, используя картинки.

Попросите ребенка придумать «сказку наоборот»: медведи заблудились и попали к девочке. Что они стали бы делать, как повели себя? Ведущий предлагает с помощью кружочков разыграть новую сказку.

Игры на развитие восприятия.

Развитие восприятия подразумевает:

- 1) выделение существенных признаков предмета;
- 2) синтезирование различных признаков в целое представление о предмете;
- 3) сравнение разных предметов и выявление различий в них;
- 4) осмысление содержания жизненных ситуаций, подражание и проигрывание их с заменой одних объектов другими;
- 5) умение осуществлять «превращение», когда один и тот же предмет заменяет другие предметы по какому-либо признаку.

«Фантазер»

Цель: развитие творческого мышления, формирование у ребенка

умения замещать одним предметом другие.

Материал: несколько предметов, не имеющих однозначного назначения: палочка, кубик, коробка, камешек и т.п.

Ход игры

Ведущий предлагает рассказать, как, по каким признакам эти предметы могут быть использованы вместо реального предмета. Если ребенок затрудняется, возьмите любой предмет и назовите возможные варианты.

Обязательное условие: должно быть соблюдено некоторое сходство с предметом. Так, температуру можно измерить палочкой-«термометром», а не коробочкой.

«Покажи по разному»

Цель: научить ребенка операции сравнения; развитие внимания;

освоение малышом слов-антонимов.

Ход игры

Ведущий говорит, что дети пойдут по кругу. Если он скажет: «Сейчас вы будете проходить высокие ворота» — надо идти, как раньше; если ворота низкие, то надо нагнуться. Тот, кто не нагнется вовремя, выбывает из игры.

На освоение слов *тяжелый* — *легкий* ведущий выдает пустые пакеты и просит показать, как несут легкую сумку, а как — тяжелую. Дети показывают. После этого по команде «Сумка легкая!» показывают, как несут легкую сумку, «Сумка тяжелая!» — как тяжелую.

Аналогично строится упражнение *быстро* — *медленно* и т. П.

«Ель, елка, елочка»

Цель: формирование правильной осанки, укрепление мышц туловища и конечностей; тренировка внимания, развитие операций сравнения.

Ход игры

Ведущий предлагает детям «пойти в лес» — дети идут по залу. Ведущий рассказывает: "В лесу стоят высокие ели — встаньте ровно, как эти стройные ели, подтянитесь, выпрямитесь». Дети останавливаются, принимают позу правильной осанки (голова, туловище, ноги выпрямлены) и раздвигают руки — «ветви» — слегка в сторону, ладонями вперед.

«Пойдем дальше в лес, посмотрим, есть ли у высокой ели сестрички?» Дети идут за педагогом. Он останавливается: «Вот и сестрички ели — елки, они пониже, но такие же стройные». Затем ведущий предлагает детям встать, как елки: принять правильную осанку, но в полуприсяде.

«Пойдем, дети, поищем еще сестричек елей. Вот они, совсем маленькие, но и удаленные: красивые и тоже стройные. Ведущий просит детей «стать маленькими елочками». Дети садятся на корточки, держат голову прямо, спина выпрямлена, ладони слегка разведены в стороны. Игра повторяется несколько раз.

После того как дети освоят движения, ведущий предлагает им согласно команде принимать необходимое положение тела {ели, елки, елочки}. Самые внимательные получают жетоны.

«Где самый большой мяч?»

Цель: развитие координации движений мышц пальцев и кистей рук; тренировка зрительного анализатора; координация зрительного и двигательного анализаторов; овладение понятиями *больше — меньше*.

Материал: мячи разного размера (диаметром 20 и 10 см), 2 коробки.

Ход игры

Ребенок стоит перед двумя коробками, в одной из которых лежат большие мячи, в другой — маленькие. Ведущий дает ему подержать большой и маленький мячи, поднять их, сравнить по весу, размеру.

Затем ведущий просит принести большой мяч. Если ребенок не ошибся, его награждают жетоном; если ошибся и принес маленький мяч вместо большого, ведущий снова объясняет и показывает разницу, давая ребенку подержать большой и маленький мячи. Рукой ребенка обводит по окружности большой и маленький мячи, одновременно называя: «Большой мяч», «Маленький мяч».

Если ребенок смог принести мяч правильно, то задача усложняется: ведущий перемешивает мячи в одной коробке и снова просит принести какой-либо мяч.

«Круг-квадрат»

Цель: обучение различению предметов по форме; развитие координации движений мышц пальцев рук.

Материал: 5 кругов и 5 квадратов, 2 разноцветные коробки.

Ход игры

Ведущий знакомит ребенка с кругом, квадратом. Просит его подержать в руках круг и квадрат, закрыть глаза и обвести их по контуру, найти в них отличия.

После этого ведущий показывает квадрат и кладет его в коробку одного цвета, а круг — в коробку другого цвета. Затем спрашивает: «Где у нас лежит квадрат? Куда мы его положили?»

Наложив круг на круг, ведущий показывает и поясняет, что эти фигуры одинаковые. Начиная с третьей пары, к группировке предметов по форме привлекают ребенка. Ведущий показывает ребенку, что в одной стороне коробки лежат круги, а в другой — квадраты, и предлагает ему из общей коробки достать и разложить квадраты к квадратам, а круги — к кругам.

Для контроля за правильностью группировки предметов ребенка просят наложить фигуру на предмет соответствующей группировки.

«Найди свой цвет?»

Цель: развитие, координации зрительного, слухового и моторного анализаторов; тренировка подвижности нервных процессов, умения ориентироваться в пространстве и различать цвета.

Материал: несколько флажков и жетонов разного цвета.

Ход игры

Ведущий разбивает играющих на число групп, соответствующее числу флажков. Каждому игроку вручается жетон цвета своей группы. В углах комнаты расставляют стулья с флажками своего цвета. После слов ведущего «Идите гулять!» дети расходятся по площадке (комнате). По команде «Найди свой цвет!» дети собираются возле того флажка, который соответствует цвету их жетонов, и называют свой цвет.

«Загадки»

Цель: научить ребенка по ряду признаков определять предмет, развивать внимание, творческое воображение.

Ход игры

Ведущий читает загадки. Дети их отгадывают. Ведущий обращает внимание на выделенные в загадке свойства предметов. Затем просит ребенка придумать свою загадку о том же предмете.

Следует поощрять любую попытку ребенка самому сочинить загадку, пусть даже самую простую, т.к. для детей четырех-пяти лет это задание достаточно сложное.

«Загадки»

Перед волком не дрожал, От медведя убежал, Но лисице на зубок Все ж попался... *(колобок)*.

На сметане мешен, На окошке стужен, Круглый бок, румяный бок — Покатился... *{колобок}*.

С букварем шагает в школу Деревянный мальчуган, Попадает вместо школы В полотняный балаган. Как зовется эта книжка? Как зовется сам мальчишка? Вот подсказка вам, друзья: Его девочка Мальвина Называла... *(Буратино)*.

Лечит маленьких детей, Лечит птичек и зверей, Сквозь очки свои глядит Добрый доктор... *(Айболит)*.

Он дружок зверям и детям, Он живое существо, Но таких на белом свете Больше нет ни одного, Потому что он не птица, Не тигренок, не лисица, Не котенок, не щенок, Не волчонок, не сурок. Но заснята для кино И известна всем давно Эта милая мордашка И зовется... *(Чебурашка)*.

Кто на свете ходит в каменной рубахе? В каменной рубахе ходят... *(черепахи)*.

У этого зверя огромный рост, Сзади у зверя — маленький хвост, Спереди у зверя — хвост большой, Ну конечно, это он! Ну конечно, это... *(слон)*.

И в лесу мы, и в болоте, Нас везде всегда найдете — На поляне, на опушке. Мы — зеленые... *(лягушки)*.

На ветке не птичка — Зверек-невеличка, Мех теплый, как грелка. Кто же это?... *(Белка)*.

Я в любую непогоду Уважаю очень воду И от грязи берегусь — Чистоплотный, серый... *(гусь)*.

