**Игры для детей дошкольного возраста 4-5 лет**

**Игры на развитие памяти**

* «Художники». Ребёнку предлагается изучить предмет, который предстоит нарисовать художнику. Затем он отворачивает и описывает так, чтобы художник смог запечатлеть предмет со слов: «Это предмет круглый, похож на шар. Он оранжевого цвета, у него есть хвостик и листок. Его кожа плотная, но с пупырышками». (Апельсин). Эту игру можно проводить и с воспитанниками подготовительной группы так, чтобы на листе бумаге кто-то из детей пробовал зарисовать описание.
* «Повтори ритм». Взрослый простукивает несложный ритм молоточком, на металлофоне, барабане или бубне. Ребёнок повторяет.
* «Повтори узор». Ребёнку предлагается изучить узор из цветных кубиков или пуговиц и выложить такой же.
* «Волшебный мешочек». Ребёнок опускает руку в мешочек, берёт в нём один предмет и, не доставая, пробует угадать, что это. Дети любят играть в мешочек, поэтому воспитателю следует периодически обновлять его содержимое.
* «Съедобное-несъедобное». Взрослый называет слово и одновременно посылает мяч ребёнку. Если назван съедобный объект, ребёнок ловит мяч, если несъедобный — надо отбить. Старшие дошкольники играют в «Съедобное-несъедобное» самостоятельно.
* «Гусеница». Дети становятся гусеницей (друг за другом), под музыку ползут по периметру комнаты. Как только музыка затихает, дети разбегаются врассыпную. Музыка снова играет — дети вспоминают свои места, собираются в гусеницу.

**Игры на развитие мелкой моторики**

* Пальчиковые игры,
* образы из пальчиков,
* конструирование из счётных палочек и строительных игрушек,
* собирание мозаик и пазлов,
* изготовление аппликаций и фигур из салфеток,
* инсценировка стихов с помощью рук, рисование.

**Игры на развитие внимания**

* «Лабиринт» Дети при помощи карандашных линий ищут пути от одного предмета к другому.
* «Найди различия» Малышам предлагаются две иллюстрации, в сюжете которых нужно найти 2–3 отличия.
* «Сравни одно с другим» Детям предлагается два объекта (игрушки или картинки, к примеру, заяц и енот, ёжик и черепаха и т. д.). Задача: рассмотреть их и назвать сходства и различия.
* «Дорисуй» Детям предлагаются картинки, на которых нет каких-либо деталей (например, глаз)
* «Построй в темноте» (не подходит для детей, боящихся темноты!) На стол положить несколько кубиков. Ребенок запоминает, где лежат кубики, а потом с завязанными глазами пытается построить башню из кубиков. Игра помогает сосредоточиться.
* «Лови – не лови!» Взрослый бросает мяч, ребенок ловит. Договоритесь, что можно ловить мяч, если сказано: «Лови!». Если мяч брошен без слова, его нужно отбить. Усложняя игру, добавляем слово «Не лови!
* «Пройди тихо!» Водящему завязывают глаза. Другой участник старается незаметно пройти мимо. Если водящий услышал – хлопает в ладоши.
* «Кто поет?» Взрослый постукивает деревянным карандашом (или металлической палочкой) по нескольким предметам на столе. Звук у каждого предмета разный. Ребенок внимательно прислушивается, какой звук издает предмет. Потом отворачивается и пробует угадать, по какому предмету ударяет взрослый.
* «Повтори за мной» Взрослый называет 3-4 слова, ребенок внимательно слушает, а потом повторяет в той же последовательности.

**Игры на развитие восприятия геометрических фигур, цветов.**

#### Волшебный мешочек

**Возраст**: 4 — 7 лет.

**Цель игры:** научить детей различать предметы по форме и размерам.

**Необходимое оборудование:** мешочек, сшитый из плотной ткани, размером приблизительно 20 х 35 см, 8—10 разных предметов небольших размеров (пластмассовые буквы или цифры, чайная ложка, карандаш, кубик, большая пуговица). Предметы могут быть самыми разными, главное — чтобы они отличались друг от друга формой.

**Ход игры** (игра может проводиться как в группе, так и с одним ребенком). Ведущий объясняет, что у него в руках волшебный мешочек. Волшебный он потому, что в нем лежит много всяких вещей, но видеть их нельзя: можно лишь на ощупь определить, что в нем лежит.

Участники игры по очереди подходят к ведущему и опускают руку в мешочек, не глядя в него.

Нащупав какой-либо предмет, участник игры, не вынимая руку из мешка, должен сказать, что он взял. Затем ему разрешается вынуть руку из мешка вместе с взятым предметом и проверить, прав ли он. Выигрывает тот, кто не ошибся.

**Примечание.** Игру можно варьировать (например, не опускать руку в мешочек, а прямо через ткань на ощупь распознать все предметы, которые в нем лежат). Такой вариант больше подходит для игры с одним ребенком.

#### Построй башню

**Возраст:** 3 — 5 лет.

**Цель игры:** научить детей различать формы предметов на ощупь. Кроме того, игра позволяет закрепить умение детей считать.

**Необходимое оборудование**: кубики, несколько шариков, конусов или других геометрических фигур, шарф, платок или маска для завязывания глаз игрока.

**Ход игры** (в эту игру можно играть и дома с ребенком, и в детском саду с группой детей). Суть игры состоит в том, что одному из игроков завязывают глаза и раскладывают перед ним кубики, среди которых помещают и другие фигуры (шарики, конусы). Игрок должен на ощупь выстроить из кубиков башню как можно выше. Если ему вместо кубика попадается что-то другое, он должен откладывать ненужную фигуру. Пока игрок ставит один кубик на другой, остальные дети громко считают хором. Игра продолжается до тех пор, пока башня не обрушится, после чего в игру вступает другой участник.

#### Карточки-загадки

**Возраст:** 2 — 4 года.

**Цель игры:** научить детей распознавать разные формы предметов, видеть схожие предметы (с одинаковой формой). Кроме того, эта игра тренирует моторику пальцев, развивает абстрактное мышление.

**Необходимое оборудование**: картонные карточки с прорезями в виде геометрических фигур и соответствующие им фигуры. Можно заготовить 7—8 таких карточек с прорезями в форме треугольника, квадрата, круга, звездочки, полукруга, восьмиугольника, овала.

**Ход игры.** Ребенок должен подобрать геометрическую фигуру к каждой карточке с прорезью соответствующей формы. В этой игре может принимать участие и один ребенок, и несколько (в этом случае к игре добавляется еще и элемент соревнования).

#### Волшебные коробочки

**Возраст**: 4 — 6 лет.

**Цель игры**: научить детей различать всевозможные геометрические фигуры, классифицировать предметы по форме. Игра развивает внимание и сообразительность.

**Необходимое оборудование**: вырезанные из разноцветного картона геометрические фигуры (квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, овал) и коробочки по числу видов фигур.

**Ход игры** (в игре одновременно может участвовать до 5 человек). Ведущий — воспитатель — раздает детям по коробочке, а картонные фигуры в беспорядке рассыпает по столу. После этого ведущий распределяет между детьми задания: кто-то из игроков должен будет собрать в свою коробочку только квадраты, кто-то — только треугольники и т. д. После этого игра начинается. Тот, кто выполнил задание быстрее и качественнее всех, объявляется победителем.

**Примечание**. Очень важно, чтобы геометрические фигуры были разного цвета, так как это учит относить предмет к какому-либо виду по форме, невзирая на цветовые различия, которые для данного задания не важны.

#### Мама и дочки

**Возраст**: 4—5 лет.

**Цель игры:** научить детей различать однородные предметы по их размеру (познакомить их с понятиями «большой» и «маленький»).

**Необходимое оборудование:** однородные предметы разных размеров. Например, одна большая кукла и пять- шесть кукол поменьше, одна большая игрушечная собака и несколько маленьких и т. д.

**Ход игры** (в игре участвует столько человек, сколько наборов игрушек). Каждому игроку дается по одной большой игрушке, а маленькие раскладываются на столе безо всякой системы. Ведущий (воспитатель, кто-то из родителей) объясняет, что большая игрушка — это мама. Ее дети гуляют на площадке, но теперь им пора идти обедать. Игроки должны помочь «мамам» собрать «детей», то есть подобрать к своей игрушке маленькие игрушки того же типа (к кукле — маленьких кукол, к собаке — маленьких собачек и т. д.) Выигрывает тот, у кого получилось быстрее всех собрать возле «мамы» всех «детей».

**Примечание**. Если вы хотите, чтобы игра оказывала воздействие не только на восприятие качеств величины предметов, но и на восприятие формы, то можете заменить игрушки плоскими геометрическими фигурами: большой квадрат + маленькие квадраты, большой круг + маленькие круги или геометрическими телами: большой кубик + маленькие кубики, большой мяч (шар) + маленькие мячики (шары).

Как найти дорожку?

* **Возраст**: 4 — 5 лет.

**Цель игры:** познакомить детей с такими качествами величины, как «длинный» и «короткий». Игра развивает глазомер.

**Необходимое оборудование**: игрушечный домик (коробка), игрушка, изображающая человека или животного, 5—6 разноцветных лент разной длины.

**Ход игры.** Перед тем как начать игру, ведущий (взрослый) ставит игрушку и ее домик на расстоянии друг от друга, равном длине одной из лент. Затем игра начинается. Ведущий рассказывает историю, связанную с игрушкой. Например, говорит о том, что игрушечная мышка пошла гулять, а когда пришло время возвращаться домой, она заблудилась. Задача игроков — помочь «мышке» (или другой выбранной ведущим игрушке) добраться до дома. Сделать это можно только одним способом: найдя дорожку (ленту), которая приведет прямо домой. Задача игроков — подобрать ленту нужной длины, которая доведет «мышку» прямо до дома. Длина ее должна соответствовать расстоянию от игрушки до «домика». Одновременно в игре могут участвовать один или два человека (вдвоем удобнее раскладывать ленту), но после того, как нужная дорожка будет найдена, ведущий сможет создать новые условия для игры, изменив расстояние между игрушкой и ее «домиком».

#### Найди предмет такой же формы

**Возраст:** 4 — 5 лет.

**Цель игры**: научить детей распознавать разные геометрические фигуры, различать элементы этих фигур в самых разных повседневных предметах, а также развить у детей абстрактное мышление.

**Необходимое оборудование:** рисунки с изображенными на них геометрическими фигурами, различные предметы заданной формы (например, тарелка, обруч, если речь пойдет о круге; или лист бумаги, небольшая картина, поднос, книга, если речь пойдет о прямоугольнике).

**Ход игры** (количество участников неограниченно, можно проводить эту игру на занятиях в детском саду, посвященных изучению форм предметов). Воспитатель объясняет свойства той или иной геометрической фигуры, показывает, как она выглядит. Затем воспитатель предлагает детям поискать в помещении предметы, имеющую изученную на занятии форму (например, только круглые или только квадратные). Участники должны за возможно короткое время отыскать эти предметы. Выигрывает тот, кто нашел наибольшее количество таких предметов. Ответы вроде «круг есть в чашке, потому что у нее круглое дно» или «прямоугольная коробка» приветствуются особо, во-первых, потому, что дети еще не изучали геометрические тела (шар, параллелепипед, куб), а во-вторых, потому, что ребенок, давший такой ответ, видит, из каких геометрических фигур состоит предмет и, следовательно, мыслит абстрактно.

**Примечание.** Такие предметы наверняка найдутся в помещении группы, но воспитатель может еще перед началом игры специально разложить в разных местах несколько подобных «заготовок».

* ***Дидактическая игра «Собери пирамидку»***

**Цель:** развивать восприятие ребёнка 3 – 5-летнего возраста.

**Оборудование:** две одинаковые пирамидки. Одна пирамидка предназначена для работы ребёнку, а вторая будет выступать в роли эталона.

**Ход игры:**

1. Предложить ребёнку собрать последовательно сужающуюся кверху пирамидку по готовому эталону.

2. Организовать сложное конструирование по эталону, то есть собирание неправильной пирамиды, башни необычной конфигурации.

* ***Дидактическая игра «Найди игрушку»***

**Цель:** развивать восприятие, а также внимание детей 4 – 5-летнего возраста.

**Ход игры:**

Несколько игрушек может быть расставлено в комнате так, чтобы не бросались в глаза. Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребёнок, облюбовав какую-либо игрушку, начинает рассказывать, какая она, что может делать, какого цвета, какой формы, какой величины.

Участники игры могут задавать вопросы, а затем отправляются на поиски этой игрушки. Тот, кто находит игрушку, сам становится ведущим. Новый ведущий описывает свойства уже данной игрушки.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль ведущего.

* ***Дидактическая игра «Составь картинку»***

**Цель:** развивать восприятие у детей 3 – 5-летнего возраста.

**Оборудование:** простые картинки с изображением яблок, огурца, матрешки. Одна картинка целая, другая разрезана на 3 части.

**Ход игры:**

Предложить ребёнку собрать по образцу разрезанную картинку.

Для детей 5 – 6 лет можно предложить следующее задание:

а) собрать более сложные картинки;

б) взять две одинаковые открытки, одну из которых оставить в виде эталона, а другую разрезать на 4 – 5 частей, затем, перемешав их, собрать по образцу;

в) для ребёнка можно усложнить задание, попросив складывать картинки по памяти, без эталона.

* ***Дидактическая игра «Белый лист»***

**Цель:** развивать восприятие формы предметов у детей 3 – 5-летнего возраста, а также развивать мелкую моторику рук.

**Оборудование:** лист бумаги с нарисованными фигурами, часть закрашена зелёным цветом, набор фигур белого цвета, идентичных фигурам на листе бумаги.

**Ход игры:**

Предложить детям закрыть белыми фигурами зелёные фигуры на листе бумаги. При правильном расположении фигур в результате должен получиться белый лист бумаги.

Для детей 5 лет можно несколько усложнить, поместив наклеенные на листок картона фигурки в полотняный мешочек. А затем просим ребёнка на ощупь отыскать нужную «заплатку», чтобы закрыть ту или иную зелёную фигурку.

* ***Дидактическая игра «Узнай предмет»***

**Цель:** развивать восприятие цвета, формы и величины у детей 4 – 6 лет.

**Оборудование:** карточки с изображением геометрических фигур.

**Ход игры:**

Ребёнку даются задания, направленные на дифференциацию признаков цвета, величины, формы:

а) Дай мишке круг, дай кукле треугольник, дай зайке квадрат. Положи квадрат на окно. Положи круг на диван.

Положи красный круг, синий квадрат, принеси зелёный треугольник.

б) Собери все круги, отдельно положи синие круги, зелёные круги, жёлтые круги, красные круги.

в) Покажи треугольники, затем выбери синие треугольники, зелёные треугольники, жёлтые треугольники, красные треугольники.

г) Собери все квадраты, выбери синие квадраты, жёлтые квадраты, зелёные квадраты.

д) Покажи маленькие круги (маленькие треугольники, маленькие квадраты) .

е) Собери большие круги (квадраты, треугольники) .

ж) Покажи зелёные большие квадраты, маленькие синие круги, большие красные треугольники, маленькие зелёные квадраты.

* ***Дидактическая игра «Найди такой же предмет»***

**Цель:** развивать восприятие формы у детей 4 – 6 лет.

**Оборудование:** картинки с изображением эталона лампы и ещё несколько рисунков ламп различной формы.

**Ход игры:**

Ребёнку предлагаются картинки, среди которых он должен найти такую же, как эталон. Задание ограничено во времени, на изучение картинок даётся только 30 секунд. После этого ребёнок должен дать ответ.

Для детей 4 лет можно оставить эталон перед глазами, для более старших детей эталон следует просто закрыть листом белой бумаги. Такой вариант позволит развивать не только восприятие ребёнка, Нои память, и внимание.

Предлагают ребёнку внимательно посмотреть на лампу. Среди других ламп найти такую же.

* ***Дидактическая игра «Цвета»***

**Цель:** развивать восприятие цвета у детей дошкольного возраста.

**Ход игры:**

Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённого цвета (синего, красного, жёлтого, коричневого, чёрного, зелёного и т.д.) . Повторять предметы не разрешается.

Так же воспитатель может организовать игру с группой ребят. Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов названного цвета, выходит из игры, а победителю даётся право стать ведущим и предложить цвет для поиска предметов.

* **Развитие зрительного восприятия**

1. Игра *«Разрезные картинки»*

2. Упражнение *«Выбор недостающего фрагмента изображения»*

3. Игра *«Контуры»*

4. Игра *«Лабиринты»*

5. Упражнение *«Читаем по губам»*

6. Игра *«Что забыл нарисовать художник»*

7. Упражнение *«Точечный рисунок»*

* **Развитие слухового восприятия**

1. Игра *«Испорченный телефон»*

2. Игра *«Узнай по звуку»*

Ребенок садится спиной к взрослому, который производит шумы и звуки различными предметами. Ребенок должен догадаться, чем произведен звук.

3. Игра *«Где позвонили?»*

Ребенок закрывает глаза, а взрослый встает в стороне от него *(слева, справа, сзади)* и звенит в колокольчик. Ребенок должен указать направление, откуда доносится звук.

4. Игра *«Кто больше?»*

Дети закрывают глаза и слушают минуту, что происходит вокруг. Когда минута истечет, считают, кто больше звуков услышал.

5. Игра *«Найди коробочку с таким же шумом»*

* **Развитие тактильного восприятия**

1. Игра *«Найди пару»*

Ребенку предлагают с завязанными глазами на ощупь найти пары одинаковых пластинок (пластины оклеены бархатом, наждачной бумагой, вельветом, фланелью и др. материалами)

2. Игра *«Что внутри»*

Ребенку предлагают воздушные шары, содержащие внутри различные наполнители: воду, песок, горох, фасоль, манку, рис, муку, гречку и др.). Шарики должны быть парными. Ребенок должен на ощупь найти пары с одинаковыми наполнителями.

3. Игра *«Снежинки»*

На полу разложены кусочки ваты как снежинки. Детям предстоит с завязанными глазами собрать снежинки на ощупь. Кто больше соберет, тот и выиграл.

4. Игра *«Дедушка – Водяной»*

Ребенок на ощупь узнает кто из детей перед ним.

5. Игра *«Узнай фигуру»*

На столе раскладываются геометрические фигуры, одинаковые с теми, что лежат в мешочке. Педагог показывает любую фигуру и просит ребенка достать из мешочка такую же.

**Игры на развитие коммуникативно-волевой сферы**

### **Игры на развитие умения входить в контакт, вести диалог**

* **“Ласковое  имя”**
**Цель:** развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.
Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка, Димуля  и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.
* **“Разговор  по  телефону”
Цель:** развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему.
Тему задает воспитатель (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости, договориться о чем-то и т. д.).
* **“О  чём  спросить  при  встрече”
Цель:** учить детей вступать в контакт.
Дети сидят в кругу. У ведущего — эстафета (красивая палочка, мяч и т.п.). Эстафета переходит из рук в руки. Задача игроков — сформулировать вопрос, который можно задать знакомому при встрече после приветствия, и ответить на него. Один ребёнок задает вопрос, другой отвечает (“Как живёте?” — “Хорошо”. “Как идут дела?” — “Нормально”. “Что нового?” — “Все по-старому” и т.д.). Дважды повторять вопрос нельзя.
* **“Вопрос  —  ответ”**
**Цель:** развивать у детей умение отвечать на вопросы партнёра.
Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнёру. Партнёр, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задаёт собственный вопрос и т.д. (“Какое у тебя настроение?” — “Радостное”. “Где ты был в воскресенье?” — “Ходил с папой в гости”. “Какую игру ты любишь?” — “Ловишки” и т.д.).
* **“Прощай”
Цель:** учить детей выходить из контакта, используя доброжелательные слова и интонации.
Дети сидят в кругу и, предавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (до свидания, до встречи, всего хорошего, ещё увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо т.д.). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнёру в глаза.
* «Коровы, собаки, кошки»

Цели: развитие способности к невербальному общению, концентрации слухового внимания; воспитание бережного отношения друг к другу; развитие умения слышать других.

Ход игры.Ведущий говорит: «Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому и шёпотом скажу на ушко название животного. Запомните его хорошенько, ток как потом вам нужно будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам прошептала».

Ведущий по очереди шепчет каждому ребёнку: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». «Теперь закройте глаза и забудьте человеческий язык. Вы должны говорить только так, как «говорит» ваше животное. Вы можете, не открывая глаз, ходить по комнате.

Как только услышите «своё животное», двигайтесь ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идёте уже вдвоём, чтобы найти других детей, «говорящих на вашем языке». Важное правило: не кричать и двигаться очень осторожно».

Первый раз игру можно провести с открытыми глазами.

* «Пресс-конференция»

Цели: развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

Ход игры:участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например: «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д.

Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников.

Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше?

Как нельзя поступать с друзьями? И т. д.

* «Секрет»

Цели: формировать желание общаться со сверстниками; преодолевать застенчивость; находить различные способы для достижения своей цели.

Ход игры:всем участникам ведущий раздаёт небольшие предметы: пуговичку, брошку, маленькую игрушку,… . Это секрет. Участники объединяются в пары. Они должны уговорить друг друга показать свой «секрет».

Дети должны придумать как можно больше способов уговаривания (угадывать; говорить комплименты; обещать угощение; не верить, что в кулачке что-то есть, …)

* Игра «Встреча»

Цель: Развивать коммуникативные способности

Ход игры . Дети разбиваются на пары и рассказывают друг другу о том, как они утром шли в детский сад

* «Кто сильнее любит»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Выбирается ребенок - водящий, остальные дети делятся на две группы. Водящий отходит в сторону, а группы по очереди громко кричат: «Мы любим ... (Сашу) !», называя при этом имя водящего. Водящий определяет, какая группа кричала громче.

Считается, что она выиграла.

* «Массаж чувствами»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Дети садятся "цепочкой» (в затылок друг другу) , подушечки пальцев упираются в спину впередисидящего ребенка. По сигналу ведущего дети изображают подушечками пальцев различные чувства: радость, злость, страх, любовь и т. п.

* «Пусть всегда будет»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Ведущий рассказывает детям о том, что один маленький мальчик придумал такие слова: «Пусть всегда будет солнце, пусть всегда будет небо, пусть всегда будет мама, пусть всегда буду я!». После этого ведущий предлагает придумать каждому свое самое заветное «ПУСТЬ». Все дети хором кричат: "Пусть всегда будет ... », а один из детей добавляет свое желание, затем то же самое проводится для всех детей группы.

* «Вулкан»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Один из ребят - "вулкан» - садится на корточки в центр круга. Он спит. Затем он начинает тихо гудеть и медленно поднимается - просыпается. Группа помогает ему гудеть глухими утробными звуками - звуками земли.

Затем он резко подскакивает, поднимая руки вверх, как будто выбрасывает все, что ему не нужно, потом опять постепенно засыпает. После того, как ребенок возвращается в круг.

**Игры на развитие мышления**

Для наглядно-действенного мышления

* Игры в конструктор (деревянный, металлический, пластмассовый) .
* Лепка из пластилина.
* Выкладывание геометрических фигур из спичек.
* Работа с ножницами и бумагой.
* Игры типа «покормить мишку», «уложить спать куклу», где руководящая роль у взрослого, но без подавления инициативы ребенка.
* Создание поделок из круп и сыпучих материалов.
* Рисование пальчиковыми красками.
* Прохождение лабиринтов по словесной инструкции.
* Рисование и раскрашивание.
* Работа с конструктором по заданному образцу или по задумке ребенка.
* Ролевые игры.
* Задания типа «найди лишний предмет», «составить рассказ по картинке», «соединить 2 части одного предмета».
* Собирание пазлов.

Для словесно-логического мышления

* Головоломки типа кубика Рубика.
* Задания типа «соединить слова с подходящей картинкой», «найти рисунок-отгадку к загадке», «разделить предмет на равные части», «образовать прилагательное от существительного».
* Задания на разделение предметов по группам.
* Задания на подсчет букв и звуков в слове.
* Дополнение и раскрашивание картинки.
* Повторение рисунка по клеточкам из заданного образца.
* Решение легких примеров по математике.
* Нахождение отличий на 2 картинках.
* Сравнение предметов (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.

* «Кто кем будет»

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д. Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

* 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.

**Игры на развитие пространственных представлений**

* **Игра «Покажи»**

*Цель*. Закреплять умение находить правую и левую руку у самого себя.

*Ход игры*. Среди детей выбирается ведущий, который располагается в центре круга в удобной для него позиции и даёт команду показать правую или левую руку. В дальнейшем игра усложняется тем, всем игрокам, кроме ведущего завязывают глаза.

* **Игра «Сосед подними руку»**

*Цель*. Закреплять умение находить правую и левую руку у самого себя.

*Ход игры.* Игроки образуют круг. По жребию выбирается водящий, который становится внутри круга. Он передвигается по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!». Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему между ними. Если кто-то из игроков ошибается, т. е. поднимает не ту руку или вообще забывает её поднять, то он меняется с ведущим ролями. Выигрывает тот ребёнок, который не разу не был ведущим.

* **Игра «Разложи мячи»**

*Цель*. Закреплять умение находить правую и левую руку у самого себя.

*Оборудование.* Две корзины. Мячи красного и зелёного цвета.

*Ход игры.* В центре зала ставятся две корзины, рядом лежат мячи красного и зелёного цвета. Ребёнок должен добежать до корзин и разложить мячи следующим образом: красные мячи в левую корзину, зелёные – в правую.

Кроме этого с детьми проводятся игры, направленные на [дифференциацию](https://pandia.ru/text/category/differentciya/) понятий «справа-слева» и умение правильно называть данные пространственные направления. Перед проведением игр проводится обучение. Привлекая внимание детей, педагог поднимает правую руку, а затем указательным пальцем показывает положение справа и при этом говорит: «Правое – справа». Затем называет предметы, расположенные справа. То же самое он делает левой рукой. Потом упражнение повторяют дети.

* **Игра «Найди игрушку»**

*Цель:* Формировать представления детей о пространственных отношениях между предметами (в, на, под, перед, за, справа, слева, между).

*Оборудование.* Коробка размером 50 х 60, игрушки: мишка, кукла, машинка, мяч, собачка, кубик, пирамидка.

*Ход игры.* В центре зала ставится большая коробка, и раскладываются игрушки в разных позициях по отношению к коробке *в, на, под, за, перед, справа, слева.* Ребёнку педагог даёт задание принести игрушку, которая находится под коробкой. Когда ребёнок находит нужную игрушку, педагог спрашивает у него, *что* он нашёл и *где.* Все остальные дети следят за правильностью выполнения задания. Следующему ребёнку называется другое пространственное расположение игрушки. Выигрывает тот, кто не разу не ошибся.

* **Игра « На лугу пасутся…»**

*Цель.* Формировать умение ориентироваться на плоскости.

*Оборудование.* Магнитное поле размером 70-х50 см. животные с магнитом: коровы, козы, овцы.

*Ход игры.* Детям предлагается магнитное поле, которое обозначает «луг». Каждому ребёнку раздаются животные (коровы, козы, овцы) и предлагается разместить их на «лугу» согласно инструкции педагога. Например, корову расположить вверху «луга», козу – в центре, овцу – внизу. После расположения животных на «лугу» дети дают словесный отчёт о выполненном действии, при этом друг друга проверяя.

* **Игра «Найди место»**

*Цель.* Формировать умение ориентироваться на плоскости.

*Оборудование.* Цветные Леты (2 ленты длиной по 2 м и 2 ленты длиной по 3м). Игрушки.

*Ход игры*. На ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребёнок спокойно мог в нём передвигаться. Детям предлагается задание расположить игрушки согласно предложенным педагогом условиям. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку в середине, мишку в ближнем правом углу и т. п. остальные дети следят за правильностью выполнения задания. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибался.

* **Игра: «Кто быстрее»**

*Цель.* Формировать представления детей о пространственных отношениях между предметами (в, на, перед, за, справа, слева, между).

*Оборудование.* Набор карточек-схем.

*Ход игры.* Среди детей выбираются два игрока. На расстоянии нескольких метров от детей ставятся две корзины. Около каждой корзины кладутся мячи и карточка-схема. Перед началом игры обговаривается вопрос, кто к какой корзине будет двигаться (кто к правой, кто к левой). По команде «Вперёд!» дети должны добраться каждый до своей корзины и расположить мяч по отношению к корзине таким образом, как это указано на карточке-схеме. После выполнения задания игроки должны вернуться на место. Выигрывает тот, кто первым вернётся на место и при этом правильно выполнит здание.

* **Игра «Кто тянул репку?»**

*Цель*: упражнять детей в построении предметного ряда.

*Оборудование*. Игрушки по сказке «Репка»

*Ход игры*. Напомнив содержание сказки, педагог показывает порядок образования ряда: «Сначала пришёл тянуть репку дед, - мы его поставим в начале ряда, потом пришла бабка и встала за дедом, после бабки прибежала внучка и встала за бабкой... (так постепенно выстраивается весь ряд). Все встали по линеечке друг за другом, и получился ряд. (Жестом руки обозначается линия, по которой выстроился ряд фигурок.)

Ряд начинается слева. Вот здесь (жест). Поднимите левую руку. Дед встал ближе к левой руке, слева. Ряд тянется вправо от деда до мышки. А вот в этом месте (показ) ряд закончился. Мышка последняя. После мышки никто не приходил. Здесь конец ряда.

Дед стоит в начале ряда, мышка в конце ряда. А между ними бабка, внучка, Жучка и кошка. Они в середине ряда. Это середина ряда (показ).

Показав построение ряда с помощью персона­жей настольного театра, педагог [вовлекает](https://pandia.ru/text/category/vovlechenie/) детей в упражнения с фигурками предметного ряда; дети запоминают традиционное, в соответствии с текстом сказки, расположение героев, место каждого из них, состав ряда.

* **Игра «Пустое место»**

*Цель*. Закрепление представлений детей об образовании ряда, о месте каждого предмета по отношению к другим. Усвоение значения слова-термина *место.*

*Ход игры*. Логопед показывает детям дорожку с решеткой мест, количество которых соответствует числу героев сказки «Репка», называет наглядное пособие, знакомит с ним детей. «Это дорожка со свободными, пустыми местами. Количество мест можно сосчитать (дети считают хором), каждое место можно обвести указкой или пальчиком (обводят места по контуру). Место за местом, еще и еще, подряд, получается ряд (жест по линии слева направо). Первое место - слева, в начале ряда (показ), последнее место — справа, в конце ряда (показ).

Затем [логопед](https://pandia.ru/text/category/logopediya/), обращаясь к детям, говорит: «Ребята, хотите играть? Помогите мне заполнить все пустые места на этой дорожке».

Педагог начинает игру:

— Кто стоял за дедом?

— Баба.

— Зовите бабу на место.

— Баба, иди на место. Кто стоял после бабы?

— Внучка.

— Зовите внучку на место.

— Внучка, иди на свое место.

Таким образом, обыгрывается помещение каж­дой фигурки на свое традиционное место в ряду, а дети уточняют, кто стоит перед кем, между кем и после кого.

Логопед говорит: «Вы хорошо помогли мне, ребята. Заполнили все пустые места. Получился ряд»,— и продолжает: «Ряд наш закрывается, игра продолжается». Ряд предметов скрывается за экраном. Убирается одна из средних фигур.

- Ряд наш открывается. Игра продолжается. Да тут кто-то ушел! Кто же?

Баба. Тили-тили тесто, вот пустое место. Баба, иди на место! (Баба занимает свое место.)

— Интересно, кто еще уйдет?
И т. п.

* **Игра «Прогулка»**

*(задачи те же)*

*Ход игры.* Логопед вводит детей в условия игры: «Все герои сказки «Репка» пошли в лес. Идут друг за другом. Кто за кем идет? (Дети называют). Вдруг мышка говорит: «Я хочу идти впереди. Дед, иди на мое место». (Фигурки переставляются: мышка — первая, дед — последний.). Тут внучка говорит: «Я хочу идти впереди. Мышка, иди на мое место». (Составляется новый вариант ряда: внучка — первая, она в начале ряда, мышка — в середине ряда.)

Педагог фиксирует внимание детей на новом местоположении предмета в ряду. Затем детям раздаются фигурки настольного театра «Репка» и проводится игра.

Логопед. Все разбрелись по лесу, дед остался на своем месте, вот он на дорожке, в начале ряда. Слушайте деда.

Дед. Займите свои места!

Дети ставят фигурки на дорожку по порядку. Постояли с дедом, опять ушли гулять в лес.

Дед. Займите чужие места!

Дети выполняют задание.

Д е д. Тили-тили тесто, у всех чужое место. Идите в лес гулять.

Дети с фигурками гуляют.

Дед. Займите свои места!

Ряд восстанавливается в традиционном поряд­ке.

* **Игра «Который и сколько»**

*(задачи те же)*

*Ход игры.* Логопед договаривается с детьми играть в настольный театр «Репка» с условием считать: «Я буду называть тех, кто пришел тянуть репку, а вы будете считать, потом скажете, сколько собралось персонажей».

Логопед. Дед — первый, баба - вторая. Сколько их всего?

Дети (хором). Один, два. Всего два.

Л о г о п е д. Дед — первый, баба - вторая, внучка — третья. Сколько их всего?

Дети (пересчитывают). Один, два, три. Всего три (И т. д.)Когда дети запомнят порядковые числительные, они сами могут играть в игру *«Который* и *сколько».*

**Игры на развитие эмоционально-волевой сферы**

* «Подбери картинку»: дети подбирают картинку с изображением персонажей в разном настроении под подходящую по эмоциям музыку. Для музыкального сопровождения можно взять «Детский альбом» Чайковского.
* **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.

* **"Лото настроений"**

***Материал:*** *наборы картинок, на которых изображены животные с различной мордочкой.* Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции (или изображает сам, описывает словами, описывает ситуацию и т.д.) . ***Задача детей:*** *в своем наборе отыскать животное с такой же эмоцией.*

* **"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.*

Он 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 *("спят") .* Ведущий молча показывает первому участнику (именно он не закрывают 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.

Вопросы при обсуждении:

1. "По каким признакам ты определил именно эту эмоцию?";

1. "Как ты думаешь, что помешало тебе правильно понять ее?";
2. "Трудно ли было тебе понять другого участника?";
3. "Что ты чувствовал, когда изображал эмоцию?".
* **"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.

* **"Рисуем настроение"**

Это задание очень многогранно по своим целям и способам воплощения. Вот некоторые варианты заданий:

1. Выполнение рисунка на тему: "Мое настроение сейчас".

1. Каждый рисует эмоцию, какую он хочет. После выполнения задания дети обсуждают, какое настроение пытался передать автор.
2. Каждый ребенок вытягивает карточку с той или иной эмоцией, которую он должен изобразить.

Рисунки могут быть сюжетные *("нарисуй Бармалея, от которого сбежали все игрушки, или ситуацию из твоей жизни, когда ты очень удивился") ,* так и абстрактные, когда настроение передается через цвет, характер линий *(плавные или угловатые, размашистые или мелкие, широкие или тонкие и пр.) ,* композицию различных элементов. Последние ("абстрактные рисунки") в большей степени способствуют отреагированию отрицательных эмоций *(страха, напряжения) ,* развитию воображения, самовыражения.

* **"Рассматривание картинки"**

***Материал:*** *сюжетные или предметные картинки с изображением различныхнастроений.*

***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.

* **12. Ребенок называет любое число от 1 до 7.** Другой ребенок изображает чувство, которое соответствует названному числу.

***Материал:*** *карточки, на одной стороне которых написаны цифры, на другой -названия эмоций.*

**1. Страх. 2. Удивление. 3. печаль. 4. Радость. 5. Интерес. 6. Гнев. 7. Вина.**

* **"Зеркало"**

Один ребенок *"зеркало",* другой изображает какую-либо эмоцию *(например:* **гнев** - *губы сжаты, брови нахмурены;* **удивление** - *рот чуть-чуть приоткрыт, кончики бровей приподняты, глаза широко открыты) ,* а другой придает своему лицу то же самое выражение.

**Игры на развитие временных представлений**

* **ИГРА «ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА» (сутки)**

*Оборудование*: мяч.

Ведущий бросает мяч по очереди всем играющим говоря короткую фразу, например: «Мы лепили …». Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос «когда?».

Примеры фраз:

Мы пойдем гулять в парк… (сегодня)

Мы навещали бабушку … (вчера)

Мы будем читать книгу (завтра)

* **ИГРА «ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ» (сутки)**

Ведущий говорит предложение-задание: «Покажите, что вы делали утром». Играющие изображают разные действия, но не называют их. Задача ведущего угадать, что изображает играющий. Аналогично можно провести игру со словами «вчера», «сегодня», «завтра».

* **ИГРА «НАЗОВИТЕ СОСЕДЕЙ УТРА» (части суток)**

Взрослый говорит: «Назовите соседей утра». За каждый неправильный ответ или ошибку с играющего берется фант.

* **ИГРА «НАЗОВИТЕ ПРОПУЩЕННОЕ СЛОВО» (части суток)**

Взрослый говорит предложение, пропуская называния частей суток: «Мы завтракаем утром, а обедаем, «Мы пойдем гулять …». Ребенок называет части суток, за каждый правильный ответ – награда картинка с изображением названной части суток.

* **ЗАДАНИЕ-ИГРА «ЧТО БЫЛО, ЕСТЬ И БУДЕТ» (сутки)**

По очереди составляем рассказы. Их содержание может быть как реальным, так и вымышленным. Темы рассказов: Что со мной было вчера. Что я делал сегодня. Что со мной случится завтра.

* **ИГРА «ЛОВИ, БРОСАЙ, ДНИ НЕДЕЛИ НАЗЫВАЙ» (дни недели)**

По очереди подбрасывая мяч, последовательно называть дни недели. «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда…»

* **ИГРА «А НУ-КА УГАДАЙ» (дни недели)**

Взрослый говорит: «Я среда, какой день недели следующий?»

Или: «Я понедельник. Какой день недели был вчера. Какой день недели будет послезавтра».

* **ИГРА «КАКАЯ БЫВАЕТ ОСЕНЬ?» (времена года)**

Играющие по очереди называют осенние характеристики: грустная, дождливая, золотая. Зима: снежная, слякотная, морозная.

* **ИГРА «ВРЕМЕНА ГОДА»**

Оборудование: Карточки из цветной бумаги. Эмблемы времен года: снежинки – зима, верба – весна, кленовый лист – осень, лето – клубника. Для ведущего – шапочка солнышко и блестящая палочка –луч.

*Ход игры:* дети сидят на стульчиках по кругу. Каждый получает карточку или эмблему. Красное Солнышко указывает лучом на одного из игроков (можно считать считалочку). Названный ребенок выходит в центр круга и рассказывает о том, что он знает о «своем» времени года. Рассказать можно о признаках, о деятельности людей, об играх детей в это время года. Карточки или эмблемы раскладывают на столе. По указанию взрослого Красного Солнышка, ребенок берет карточку и рассказывает о времени года.