

## Игры для развития речи у детей

### Выбери самое нужное

Вы перечисляете разные слова, связанные с каким-либо объектом, а ребенок должен выбрать несколько самых важных слов, обозначающих то, без чего объект не может обойтись. Например, лес: деревья, лесник, муравейник, волк, медведь, трава, дуб, птицы. Учите ребенка рассуждать: «Может ли быть лес без деревьев? Нет. Значит «деревья» — первое главное слово. В каждом ли лесу есть лесник? Нет, значит лес может быть без лесника. А бывает ли так, что в лесу не растет трава? Нет, значит «трава» — второе главное слово и т.п.».

Таким образом, можно рассматривать различные категории:

Река: вода, берег, рыба, песок, камни, лодка.

Огород: овощи, лейка, огурцы, земля, грядки, пугало.

Автобус: колеса, пассажиры, кондуктор, руль, мотор и т.п.

В игре ребенок учится отличать главное от несущественного, развивает логическое мышление.

### Мамы и дети

*Прочитайте ребенку стихотворение:*

У собаки есть сынок —

Это маленький щенок,

И у кошки есть ребёнок —

Это беленький котёнок.

А у курицы-наседки,

Есть цыплята — тоже детки.

У лошадки есть ребёнок —

Длинноногий жеребёнок.

А в лесу живёт волчица

И волчатами гордится.

И у птички тоже детки –

Птенчики сидят на ветке.

*О. Чусовитина*

После прочтения попросите малыша вспомнить и назвать других взрослых животных и их детенышей, например, белка-бельчонок, корова-теленочек, медведица-медвежонок и т.п.

### **Учимся рифмовать**

Перечислите несколько слов, в их число должны входить рифмующиеся слова, например: «дом, лес, сачок, жучек, диван, конь, огонь и т.п.». Поинтересуйтесь у ребенка, не услышал ли он слов, похожих друг на друга? Объясните, что такие слова называются рифмами. Предложите поиграть в игру: малыш говорит слово, а вы продумывайте рифму, затем поменяйтесь ролями. Примеры:

Ночь - дочь, солнце - оконце, улица - курица и т.п.

Попробуйте вместе придумывать рифмованные строчки: вы придумываете начало, делая паузу перед последним словом.

Маленький мальчик скачет, как ... (зайчик).

Как у нашей елки - зеленые... (иголки).

Маленькая мышка не читает... (книжки) и т.п.

### **Из чего состоит предмет**

Подготовьте картинки с цветными изображениями одиночных предметов. Показывая по одному рисунку, просите ребенка перечислить все составляющие изображенного предмета, например: «Это дом. У него есть крыша, труба, окна, дверь, крыльцо. Это стул. У него есть спинка, сиденье, четыре ножки и т.п.». Чтобы заинтересовать малыша, придумайте сюжет игры, например, зайка пришел к нам в гости из леса, он не знает, из чего состоят многие предметы, расскажи ему, пожалуйста. Усложняя задание, показывайте малышу изображения людей, предлагая описывать детали одежды, цвет глаз, длину волос.

### **Все, что вокруг**

Игра проводится в форме соревнования: участники поочередно называют по одному предмету из тех, что находятся вокруг них. За каждый ответ

дается фишка. При повторе слова ход передается другому участнику. Выигрывает тот, кто собрал больше фишек.

Игра развивает наблюдательность, память, речевые навыки.

### **Мешок с подарками**

В мешочек из непрозрачного материала положите несколько разных игрушек. Предложите ребенку устроить Новый год для кукол (мягких игрушек). Выберите Деда Мороза, рассмотрите подарки, сложенные в мешок. Рассматривая, давайте Краткую характеристику каждому предмету: «Посмотри, здесь есть карандаш, он - красный, тонкий, деревянный. А вот - синий круглый мяч. Да тут еще и маленький желтый и пушистый цыпленок и т.п.». Сложите подарки в мешок. Обыграйте новогодний утренник, попросите малыша от имени какой-нибудь игрушки рассказать стихотворение, спеть песенку, затем приступайте к раздаче подарков. Прежде чем вручить подарок, перечисляйте его признаки: «Кукле Маше мы подарим круглый синий...» — ребенок должен угадать, о чем идет речь. «Зайке Дед Мороз приготовил тонкий красный...» и т.д.

### **Найди противоположности**

Вы называете имя существительное, а ребенок подбирает слово, противоположное по значению (лето — зима, холод - жара, пол — потолок). После того, как малыш освоит это упражнение, ищите противоположности, называя имена прилагательные, глаголы: красивый — уродливый, белый — черный, теплый — холодный, поднять - опустить, встать — лечь и т.п. Чтобы малыш не заскучал, предложите поиграть с капризной куклой. Мама ей говорит: «Уже ночь, пора спать», — а капризная кукла в ответ: «Сейчас день!». Мама: «Я дверь открою», — «А я закрою!».

### **Небывальщина**

Прочитайте ребенку стихотворные «небывальщины». Попросите рассказать о том, что неправильно описал автор. Как бывает на самом деле. Попробуйте сами придумывать небывальщины.

Поздней осенью медведь

Любит в речке посидеть,

А зимой среди ветвей

«Га-га-га» — пел соловей,

Быстро дайте мне ответ

Это правда или нет?

*Н. Станкевич*

Рады, рады, рады

Светлые березы,

И на них от радости

Вырастают розы.

Рады, рады, рады

Темные осины,

И на них от радости

Растут апельсины.

*К. Чуковский*

*Русская народная небывальщина:*

Ехала деревня

Мимо мужика,

Вдруг из-под собаки

Лают ворота.

Крыши испугались,

Сели на ворон.

Лошадь подгоняла

Мужика кнутом.

## **Игры для развития слухового восприятия у детей**

**Тик-так**

Попросите ребенка выйти из комнаты. В его отсутствие спрячьте тикающий будильник. Пригласите малыша, завяжите ему глаза платком и предложите найти спрятанные часы, ориентируясь на тиканье.

### **Домашний оркестр**

Дайте ребенку бубен, а себе возьмите два колокольчика — большой и маленький. Продемонстрируйте, как звенит тот и другой колокольчик. Объясните малышу правила: вы звените большим колокольчиком, ребенок в это время может танцевать, передвигаться по комнате. Как только звук колокольчика меняется, то есть, вы позвоните в маленький колокольчик, кроха должен ударить в бубен. Основное условие игры — ребенок не должен видеть, в какой колокольчик вы звоните, поэтому встаньте за ширму или спрячьте руки за спину.

### **Послушай и похлопай**

Прохлопайте ладошами несложный ритм, попросите ребенка повторить его. Разучите несколько ритмов и по обговоренным знакам чередуйте их. Под каждый ритм можно подобрать короткий стишок или словосочетание

Усложняя задание, попросите малыша похлопать в такт песенке, которую вы поете. Напевая одну мелодию, ускоряйте или замедляйте ее темп, при этом следите за изменением в ритме хлопков.

### **Громче - выше, ниже - тише**

Включите негромкую спокойную музыку и в такт ей стучите в бубен. Предложите ребенку сделать небольшую разминку: если звуки бубна усиливаются, малыш тянет руки вверх, чем громче бубен, тем выше тянутся руки и наоборот — с приглушением звука руки опускаются.

### **Сделай по звуку**

Приготовьте разные музыкальные инструменты: колокольчики, дудку, бубен, металлофон и т.п. Предложите ребенку под звуки одного из инструментов делать определенные движения, например, при звоне колокольчика подпрыгнуть, при ударе в бубен присесть, при гудении в дудку наклониться. Поочередно играйте на каждом музыкальном инструменте и следите за выполнением оговоренных заданий. Возможно, малыш захочет поменяться: он играет, вы двигаетесь.

### **Лес или море?**

Прослушайте вместе с ребенком записи различных звуков: шум волн, шелест листвы, пение птиц, голоса животных. Предложите малышу закрыть

глаза и предположить, что он слышит. Попросите его обосновать свой выбор. Поинтересуйтесь, какая картинка встает у него перед глазами при воспроизведении той или иной записи.

### **Поезд**

Предложите ребенку отправиться в путешествие на поезде: вы садитесь друг за другом и воспроизводите стук колес в характерном для него ритме. Начиная с медленного и тихого «постукивания», постепенно ускоряйте темп. При достаточно быстром «движении» имитируйте гудок паровоза, после чего «стук колес» постепенно замедляется. При повторном гудке скорость вновь нарастает.

### **Пойми нас**

Дети выбирают ведущего. Он выходит за дверь, а остальные участники игры выбирают фразу из песни или стихотворения, слова фразы распределяются между игроками. Они зовут ведущего и одновременно громко повторяют свои слова. Ведущий, внимательно вслушавшись в хор голосов, должен узнать песню и напеть ее.

В игре развивается слуховое внимание.

## **Игры, знакомящие детей с природой**

### **Прогулка по лесу**

Разложите карточки с изображениями деревьев (береза, осина, дуб, клен и т.п.). Предложите ребенку совершить прогулку по лесу. Чтобы ребенку было интереснее, «попросите» зайчика (лисичку, медвежонка) сопровождать вас. Проходя мимо деревьев, зверушка рассказывает малышу о том, как называется то или иное дерево, описывает его внешний вид, форму листьев, плодов. Задает крохе вопросы: как можно отличить березу от дуба? У какого дерева самый толстый ствол? На каком дереве растут желуди?

На прогулке соберите несколько листьев с разных деревьев, сравните их между собой, отметьте отличия, обращая внимание на цвет, форму, размер. Попросите ребенка отгадать: какой лист с какого дерева. Предложите малышу сделать дневник наблюдений, зарисовав в нем деревья, их листья и плоды. Рядом с каждым рисунком крупным шрифтом напишите название дерева.

### **Собери дерево**

Нарисуйте три разных дерева (дуб, береза, клен). Вырежьте их и разрежьте каждое дерево на три части: корень, ствол, крона. Смешайте части.

Предложите ребенку собрать деревья. Расскажите о функциях каждой части растения: корни поглощают из почвы питательные вещества, по стволу они поднимаются к ветвям и листьям, листья помогают дереву дышать и вместе с этим они очищают воздух. Проведите аналогию с человеком. Попросите ребенка подумать, какую пользу приносят деревья.

### **Назови дерево**

Приготовьте карточки с изображениями различных деревьев. Зайчик, лисичка и медвежонок хотят посадить по одному дереву возле своих домиков. Зайка выбрал березу, лисичка — осину, а мишка — дуб. Предложите ребенку помочь игрушкам найти свои деревья. Усложняя задание, можно попросить малыша найти одно дерево для зайчика, два дерева для лисы и три дерева для медвежонка. Таким образом, вместе с развитием навыков классифицирования происходит обучение счету.

### **Собери листья**

Осенью предложите ребенку собрать букеты из сухих листьев. В каждом букете должны быть листья только одного дерева. Попросите малыша вспомнить, как называются деревья. Дома сделайте гербарии, вклеив листья в альбом и подписав под каждым видом листьев названия дерева. Рассмотрите карточки или фотографии с изображениями деревьев, рядом с каждой карточкой положите соответствующий лист.

### **Как растут деревья**

В гости к ребенку пришел медвежонок и принес с собой семена различных деревьев (желудь, вишневая, персиковая косточки, семечко от яблока, березовые «серьги» и т.п.). Мишка интересуется, знает ли малыш, откуда берутся леса, может быть, их кто-нибудь сажает? После того, как ребенок высказал свои предположения, рассмотрите семена деревьев, медвежонок рассказывает крохе о том, как семена падают на землю или переносятся птицами и деревьями. Схематично изобразите цикл роста дерева: семя в земле, проросток, росток, саженец, дерево. Медвежонок показывает ребенку по одному из принесенных семян и просит отгадать, какому дереву оно принадлежит. Зарисуйте семена в дневнике наблюдений в соответствии с их принадлежностью.

реклама

### **Угадай дерево**

Лесные мышки загадывают ребенку загадки: одна рассказывает о своей норке, которая находится под деревом с белой корой. Рядом с норкой другой мышки осенью падают желуди, а третьей мышке часто преграждает вход в

норку упавшая шишка. Малыш должен отгадать, рядом с какими деревьями находятся мышиные норки.

### **Фруктовый сад**

Подготовьте карточки с изображениями лесных и садовых деревьев (фруктовые деревья должны быть с плодами). Предложите ребенку посадить сад и лес, то есть, разобрать деревья по группам. При выборе дерева просите малыша проговаривать его название, объяснять, что помогло ему узнать дерево (форма листьев, кора, плоды). Какие еще фруктовые деревья и кустарники знает ребенок. Где они растут, кто их сажает, для чего они нужны?

### **Мы пойдем ...**

Вы начинаете предложение: «Мы пойдем с тобой в лес (в поле, на речку, на море) и увидим там...». Ребенок должен вспомнить и назвать все то, что можно увидеть в названном месте (животные, насекомые, растения и т.п.). Обращайте внимание на то, чтобы рассказ ребенка был развернутым, если малыш назвал категорию «животные», побудите его перечислить всех лесных обитателей. Учите ребенка мыслить образно. Вполне возможно, что, перечислив представителей вышеназванных категорий малыш исчерпает свой список объектов. Подскажите ему, что в лесу можно увидеть. Например, нору лисицы, еловую шишку, следы зайца и т.п.

### **Я - дерево, а - ты?**

Вы называете предмет и его функции, малыш должен назвать часть вашего предмета и обозначить его действие. Например: «Я — дерево, я расту», — «А я — корни дерева, я - держу тебя, чтобы ты не упало». «Я - белка, я прыгаю по деревьям», - «А я — твои зубки, я грызу тебе орехи».

### **Угадай по части**

Вы называете часть дерева или животного, либо признаки и функции этой части, а ребенок угадывает объект. Например: «Я длинное, зимой — белое, летом — серое. Слушаю, откуда приближается опасность (заячье ухо)», значит загаданное животное — заяц. «Я — рыжий, пушистый. Заметаю следы своей хозяйки (лисий хвост)». Загаданный объект — лиса и т.п.

### **У кого это есть**

Вы называете одну часть, а ребенок перечисляет все известные ему объекты живой природы, имеющие эту часть. Например, «Пушистый мех» — «Лиса, белка, енот, песец». «Лист» - «Дерево, кустарник, цветок».



## **Где мы это видели**

Вы называете какой-либо объект, а ребенок перечисляет места, где можно его увидеть. Например: «Береза», — «Лес, роща, деревня, парк, аллея». «Заяц», — «Лес, поле, зоопарк, грядка с капустой». Если ребенок затрудняется, помогайте ему наводящими вопросами: «Зайчик что любит кушать? (морковь, капусту). А где растут эти овощи? (на огороде). Как заяц их возьмет? (придет на огород).

## **Приходите в гости**

Предложите ребенку подумать и перечислить всех тех, кто пришел бы к вам в гости, если бы вы пригласили обитателей реки (леса, зоопарка, моря). Поговорите о том, кто из них опасен (хищники), кто чем питается, какое угощение следует приготовить для тех или иных гостей.

## **Найди друзей**

Приготовьте парные карточки с изображениями животных из разных местностей обитания. Расскажите, что все животные собрались вместе, стали играть и потеряли своих друзей. Попросите ребенка помочь зверушкам найти друг друга. Малыш должен собрать пары животных, обитающих в одном месте — в лесу, в реке и т.п. Например: заяц — белка, рак — рыба, коза — корова.

## **Разве так бывает?**

Предложите ребенку послушать небольшую историю и отметить неточности в вашем рассказе:

«Однажды поздней осенью, когда листья на деревьях только распустились, заяц с длинным пушистым хвостом решил обустроить себе берлогу для зимней спячки. Увидев огромного зайца, серая лиса испугалась и запрыгнула на дерево, где у нее было гнездо. Не заметив лисички, заяц медленно прошел мимо. Вдруг навстречу ему выпрыгнул зеленый волк. Только заяц хотел его проглотить, как волк, испуганно квакнув, спрятался в норку. Набрал заяц еловых веток и понес в берлогу, чтобы было на чем спать всю зиму. А вокруг птички поют, цветы распускаются. Одним словом — осень!».

## **Игры на изучение форму предметов**

### **Спрячь фигурку**

Для игры вам потребуются плоские (вырезанные из картона) и объемные геометрические фигуры одного размера. Предложите ребенку спрятать картонные изображения под объемными фигурками. Для этого малышу

придется сопоставлять формы, отбирая одинаковые. После того, как все фигурки спрятались, начинайте поиск. Намеренно ошибайтесь, побуждая ребенка исправлять неверное высказывание. Например, показывая на квадрат, говорите: «Сейчас я посмотрю, кто спрятался за этим треугольником» или «Где же спрятался круг, наверное, вот здесь (укажите на прямоугольник)» и т.д.

### **Что на что похоже?**

Подготовьте два набора карточек: один с изображением геометрических фигур (отрезок, круг, квадрат, цилиндр, конус), другой — разных предметов, форма которых похожа на эти фигуры (мяч, игла, стакан, тарелка, яйцо). У вас карточки с предметами, у ребенка — с фигурами. Вы показываете одну из картинок и просите найти предмет, форма которого совпадает с показанной геометрической фигурой. Например, вы достали карточку с изображением стакана, ребенок должен найти картинку с цилиндром. У вас — игла, у малыша — отрезок и т.д. Затем можно поменяться карточками.

*В конце игры прочитайте ребенку стихотворение:*

На свете все на все похоже...

На свете все

На все

Похоже:

Змея —

На ремешок

Из кожи;

Луна —

На круглый глаз

Огромный;

Журавль —

На тощий

Кран подъемный;

Кот полосатый —

На пижаму;

Я - на тебя,

А ты - на маму.

*Р. Сеф*

### **Найди полоску**

Подготовьте дидактический материал: бумажные полоски с изображенными на них геометрическими фигурами и карточки с изображениями тех же фигур. Попросите ребенка выложить карточки в определенном порядке, например, так, чтобы квадрат был расположен ниже всех фигур, круг находился выше треугольника, а прямоугольник — между квадратом и прямоугольником. После этого разложите перед малышом полоски и попросите найти ту, на которой порядок расположения фигур совпадает с выложенным из карточек. Выкладывая полоски горизонтально, оперируйте понятиями «справа от...», «слева от...». Усложняя задание, вводите в игру фигуры разного цвета, размера.

### **Вокруг меня**

Вырежьте из картона геометрические фигуры. Разложите их по комнате. Предложите ребенку отправиться в путешествие. Но с одним условием: путешествуя по комнате, он должен описать все увиденные им геометрические фигуры.

### **Превращения**

Предложите ребенку превратить геометрические фигуры в какие-либо предметы: круг — в мяч, елочный шар, солнце; квадрат — в телевизор, кубик, окно; овал — в воздушный шар, яйцо, вазу и т.д.

### **Найди четырехугольники**

Начертите 12 разных геометрических фигур, среди них — 6 четырехугольников (квадраты, ромбы, прямоугольники, фигуры неправильной формы). Предложите ребенку раскрасить красным цветом все квадраты, синим — все ромбы, желтым — все прямоугольники, оранжевым — остальные четырехугольники.

### **Геометрическое домино**

Сделайте карточки для домино: вырежьте из картона прямоугольники, разделите их на две части. На одной — изображен какой-либо предмет с

выраженными геометрическими формами, на другой — геометрическая фигура. 20 карточек делятся между игроками. Участники выкладывают карточки, подбирая геометрические фигуры к предметам и наоборот (выкладывается фигура — подбирается предмет).



## **Игры для развития логического мышления у детей**

### **Собери зайку**

Для игры вам потребуются вырезанные из картона части тела зайца с пришитыми к ним пуговицами и петлями. Предложите ребенку собрать зайку, пристегивая части друг к другу. При этом комментируйте все действия малыша: «Где у зайки уши? Правильно, наверху, на голове? А передние лапки? Да, одна справа, вторая слева и т.п.». Усложняя игру, можно выложить части двух изображений, например, зайка и Чебурашка, кукла и Буратино. В этом случае, прежде чем собрать фигурку, малыш должен будет выбрать необходимые детали, сопоставляя их между собой.

Игра развивает навыки классифицирования, мелкую моторику, логическое мышление.

### **Кровати для мышки и мишки**

Покажите ребенку мышку и медвежонка (игрушки должны существенно отличаться размерами). Предложите построить для них кровати из кубиков. При этом не фиксируйте внимание малыша на величине игрушек, кроха самостоятельно должен прийти к выводу о том, что кроватка для мышки должна быть маленькой, а для медвежонка — большой. Если ребенок ошибся, обратите на это его внимание: «Посмотри, это слишком большая кровать, мышке в ней будет неудобно. Как ты думаешь, что надо сделать? (построить кровать поменьше)». После того, как кровати готовы, попросите малыша подобрать подушки и одеяла, для них можно использовать обрезки поролон — соответственно, большой и маленький, платки и пр. Уложив спать ваших подопечных, обязательно похвалите ребенка.

### **Что из чего**

Подготовьте карточки с разными предметами и отдельно - материалами, из которых эти предметы изготовлены. Например, дом — кирпич, шуба — мех,

дерево — стул. В гости к малышу пришел зайчик. Он рассматривает карточки с предметами и просит ребенка рассказать ему, из чего сделан каждый предмет. Предложите крохе совместить карточки-предметы и карточки-материалы, чтобы зайка все понял.

### **Нарисуй то, что слышишь**

Предложите ребенку нарисовать то, о чем вы будете говорить. «На зеленой полянке стоял маленький домик. Сам он был синий, а крыша у него была красная. На крыше была черная-черная труба. В доме было одно квадратное окно и одна прямоугольная дверь. Рядом с домом росло дерево с зелеными листьями. Однажды на голубом небе появилась серая тучка. Пошел дождь. После того, как он закончился, под деревом вырос желтый одуванчик». Вместе с малышом придумывайте короткие рассказы и отражайте их в рисунках.

### **Подбери мостик**

Кукла отправилась гулять. Гуляя, она дошла до речки (вырежьте из цветной бумаги широкую полосу). Как кукле перебраться на другой берег? Перейти или перепрыгнуть реку девочка не может — глубоко. Побудите ребенка высказать предположение о том, что надо построить мостик. Вырежьте из бумаги две полосы, предложите ребенку выбрать ту, из которой можно сделать мост (длина одной из полос должна быть меньше ширины реки). Учите малыша сравнивать размер предметов посредством наложения их друг на друга. Накладывая полосы на «речку», ребенок должен выбрать ту, длина которой совпадает с шириной реки. Построив мостик, благополучно переведите куклу на другой берег.

### **Что я делаю?**

Предложите ребенку поиграть в интересную игру: вы будете имитировать определенные действия, а он должен угадать, что вы под этим подразумеваете. Например: вы складываете пальцы так, будто держите карандаш и водите рукой по воображаемой бумаге. Малыш должен догадаться, что вы «рисуете» или «пишете». Ребенку этого возраста следует показывать простые, доступные его пониманию жесты (стучать молотком, есть ложкой, пить из чашки, кидать мяч и т.п.). Поменяйтесь ролями: пусть малыш покажет вам какое-нибудь действие. Хвалите ребенка.

### **Одна лишняя**

Подготовьте 12 карточек с картинками, которые можно разделить на три группы. Попросите ребенка объединить картинки так, чтобы одна из четырех была лишней в данной группе. Предложите малышу объяснить свой выбор.

## Игры, знакомящие детей с профессиями

### Что для чего

Подготовьте карточки с изображениями различных инструментов (игла, молоток, пила, мастерок, ножницы, фонендоскоп) или муляжи этих предметов. Сложите их в коробку, предложите ребенку поочередно вынимать тот или иной инструмент и рассказывать, кому и для чего он нужен. Например, игла — портному, чтобы шить, ножницы — парикмахеру, чтобы стричь волосы, а портному — чтобы кроить одежду и т.п.

### Повар делает котлеты...

Для игры вам потребуются карточки с изображением людей разных профессий: врач, учитель, строитель, повар, плотник и т.п. Попросите ребенка брать по одной карточке и рассказывать о том, кто на ней изображен: как называется профессия, что делает этот человек. «Это врач. Он лечит людей. Строитель строит дома. Писатель пишет книги. Учитель учит детей и т.д.».

### Закончи стихотворение

Читайте ребенку стихи о представителях разных профессий, делая паузу в конце каждого стихотворения, просите малыша закончить строку:

В сумке плотника найдешь молоток и острый ... (нож).

Инструмент любой у места — и рубанок, и ... (стамеска).

*С.А. Попов*

В небо синее пилот поднимает... (самолет).

*В. Степанов*

Чтоб не мокли люди под дождем

Кровельщик железом покрывает... (дом).

Ходит кран подъемный — огромной высоты

Подает на крышу железные... (листы).

Летят опилки белые, летят из-под пилы:

Это плотник делает рамы и... (полы).

*С. Баруздин*

Каждый день газету в дом нам приносит... (почтальон).

На глазах у детворы крышу красят... (маляры).

Доски на гору везем, будем строить новый.. (дом)

Кукол я лечу с утра.

Я сегодня...

(медсестра).

*Ю. Шигаев*

Красить комнаты пора.

Пригласили... (маляра).

*С. Баруздин*

### **Народная мудрость**

Познакомьте ребенка с народными пословицами о труде, попросите объяснить смысл каждого выражения. Помогайте малышу наводящими вопросами.

Скучен день до вечера, когда делать нечего.

Хочешь есть калачи, так не сиди на печи.

Сделал дело, гуляй смело.

Делу время, а потехе час.

Без труда не вытащить и рыбку из пруда.

Мастера по работе видно.

Терпение и труд всё перетрут.

Дело мастера боится.

Землю красит солнце, человека — труд.

Пчела мала, а и та работает.

Тяжко тому жить, кто от работы бежит.

Нет скуки, коль заняты руки.

Меньше слов, да больше дела.

Под лежащий камень вода не течёт.

Собирай по ягодке, наберёшь кузовок,

### **Кто это?**

Вы называете действие человека, а малыш угадывает его профессию:

— Лечит, выписывает рецепты.

— Врач.

— Много ездит, перевозит пассажиров, управляет автобусом.

— Водитель.

— Учит детей писать, считать, читать.

— Учитель и т.д.

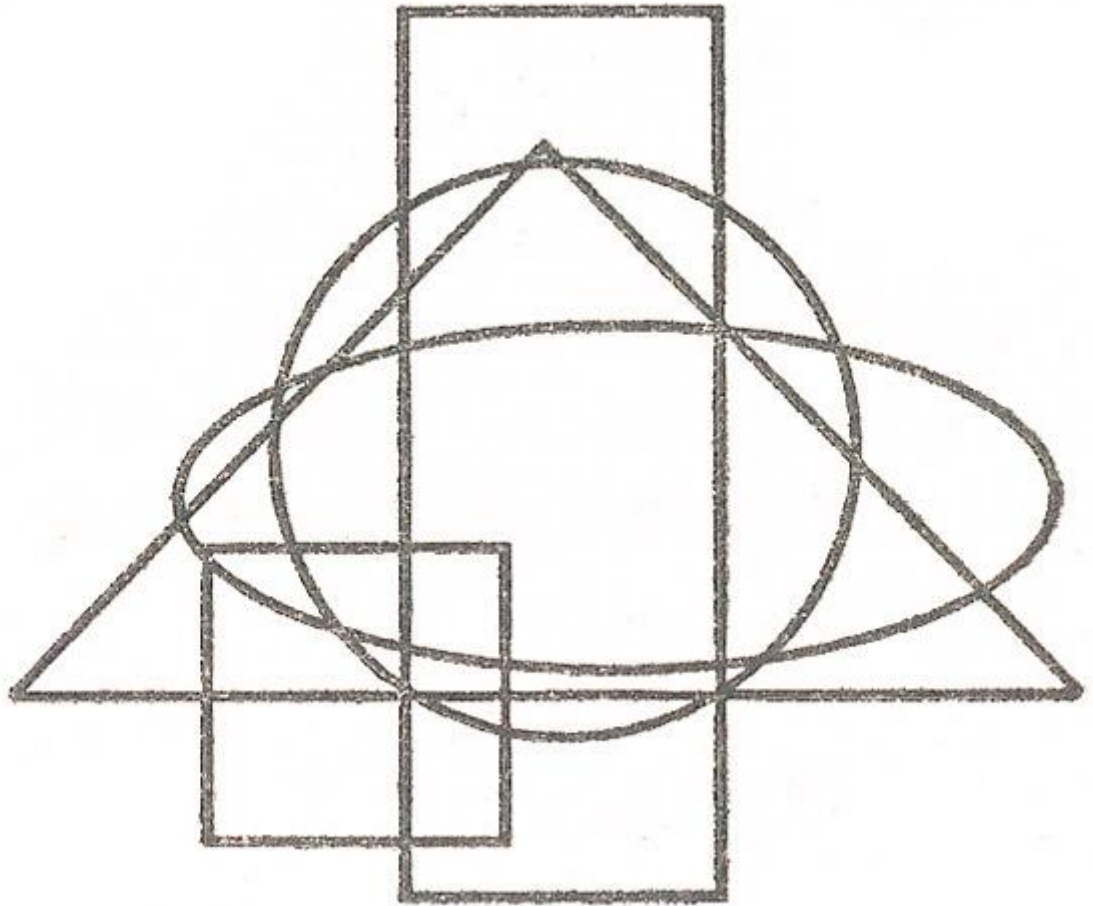
## **Игры для развития воображения у детей**

### **Дорисуй картинку**

Покажите ребенку незаконченное изображение знакомого ему предмета, поясните, что художник не успел дорисовать картину и просит помочь ему. Пусть малыш назовет предмет, задуманный художником. Если задание вызывает затруднение, помогите ребенку наводящими вопросами, загадайте загадку, ответом на которую и является искомый объект. После того, как предмет угадан, предложите малышу завершить рисунок.

### **Найди предметы**





Предложите ребенку рассмотреть рисунок с наложенными друг на друга предметами (фон прозрачный). Попросите малыша внимательно рассмотреть изображение, найти все «спрятанные» объекты и назвать их. Самый легкий вариант — наложенные изображения предметов одной группы: овощи, животные, одежда и пр. Усложняя задание, показывайте ребенку рисунок с «перепутанными» геометрическими фигурами. Если ребенок не справляется с заданием, покажите ему, как все контуры можно обвести цветными карандашами — для каждого контура свой цвет. В таком виде рисунок «читается» легче.

### **Что ты нарисуешь?**

Вы перечисляете ребенку несколько слов, а он должен нарисовать названные объекты и, по возможности, связать их сюжетом рисунка. Например: «Девочка, дерево, ведро, яблоко». На рисунке может быть изображена девочка с ведром в руках под яблоней, или девочка, стоящая под деревом, держащая ведро, наполненное яблоками и т.п. Усложняя задание, попросите ребенка составить рассказ, опираясь на рисунок: «Наступила осень, созрели яблоки, девочка взяла ведро и пошла собирать урожай».

## **Иллюстрируем стихотворение**

Прочитайте короткое стихотворение и попросите ребенка нарисовать то, о чем он услышал. На первых занятиях следует использовать стихи с очень простым сюжетом, чтобы создание иллюстраций не вызывало трудностей, например: «Наша Таня громко плачет». На рисунке можно изобразить две полосы — реку, в ней — круг — мячик, и рядом — девочку. После того, как ребенок освоит это занятие, усложняйте задания: читайте стихотворения с большим количеством действующих лиц, с описанием природных явлений или объектов живой природы. В дальнейшем предлагайте проиллюстрировать более сложные произведения — сказки, рассказы.

### **Укрась елку**

Предложите ребенку нарисовать большую елку и украсить ее игрушками, но с одним условием: все игрушки на елке должны быть разными. Можно задать определенное количество предметов, например: «Нарисуй не менее 10 игрушек, 3 из них пусть будут круглыми».

### **Что я хотел нарисовать**

Один из игроков задумывает какой-либо предмет и рисует его элемент, второй игрок, предполагая задуманный предмет, добавляет к рисунку какую-либо деталь. Далее — опять первый участник продолжает рисунок, затем второй и т.д. Таким образом, полученный в результате совместных действий результат часто оказывается далек от первоначальной задумки.

### **То, чего не бывает**

Попросите ребенка представить обычный для него предмет в необычном исполнении, например, дом, по конструкции не похожий ни на один из виденных, или дерево, какого не бывает, отличающееся от остальных формой листьев, цветов, плодов, может быть, растущее корнями вверх. Предложите малышу нарисовать то, что он представил, и придумать какую-либо историю о представленном объекте.

### **Чего не хватает?**

Подготовьте 4—5 сюжетных картинок, по которым можно составить рассказ. Выложите их перед ребенком, убрав одну из карточек, так, чтобы целостность рассказа была нарушена. Задача ребенка — восстановить сюжет рассказа и нарисовать недостающую картинку. Например, «Поход в магазин». На первой картинке мальчик разговаривает с мамой, на второй — с сумкой выходит из дома, далее — картинка отсутствует, на следующей — мальчик с сумкой заполненной продуктами, идет по улице. Пропущена картинка — мальчик в магазине.

## **Спаси Колобка**

Прочитайте сказку «Колобок». Предложите ребенку подумать и помочь Колобку спастись от Лисы. Предлагайте и свои варианты спасения сказочного персонажа (не прыгать лисе на нос, а укатиться, как и от других героев сказки; появились охотники — лиса испугалась и убежала; лисе понравилась песенка и она не стала есть Колобка и т.п.).

## **Интересно, это кто?**

Рассматривая детские журналы и книги, обращайтесь внимание ребенка на фотографии людей. Предложите пофантазировать и представить себе жизнь выбранного объекта (лучше всего использовать фотографию какого-либо ребенка). Где и с кем он живет, какие у него есть игрушки, чем любит заниматься, что кушает на обед, есть ли у него друзья и т.п.

## **Дорисуй кляксу**

Попробуйте сделать несколько разноцветных клякс и пофантазировать, на что они похожи. Предложите ребенку превратить кляксу в какой-либо предмет, используя метод дорисовки. Сочините сказку про превращения кляксы, например: «Жила была голубая клякса. Надоело ей быть просто кляксой и решила она во что-нибудь превратиться. Во что может превратиться голубая клякса? (в озеро, в облако, в необычного человечка). Сначала клякса стала озером, но скучно ей было лежать на одном месте, хотелось побегать, попрыгать. И вдруг выросли у нее ножки (дорисовать), а потом длинные ушки и маленький хвостик. И превратилась клякса в зайчика».

## **Пантомима**

Предложите ребенку изобразить какой-либо предмет или явление. Задействовать можно жесты, движения, звуки, мимику. Попробуйте представлять разные объекты по очереди: один показывает, а другой угадывает.

## **Игры на развитие памяти и внимания у детей**

### **Вспомни маршрут**

Суть игры состоит в том, что ребенка, предварительно завязав ему глаза, проводят по несложному маршруту, который он должен запомнить и воспроизвести после того, как откроет глаза. Первое время можно комментировать все действия: «Сделай три шага вперед, теперь поверни направо, четыре шага вперед, поворот налево и т.п.». В дальнейшем упражнение усложняется дополнительными действиями или препятствиями.

«Три шага вперед, теперь перешагни препятствие. Один маленький шаг назад, повернись вокруг своей оси и сделай два шага вперед и т.п.».

### **Прислушайся!**

Попросите малыша прислушаться к звукам вашего дома. Затем предложите ребенку рассказать о том, что он услышал (скрип половицы, работающий телевизор, шелест переворачиваемых страниц и т.п.). После чего прислушайтесь к звукам, доносящимся от соседей, с улицы и т.п. Комментируйте предполагаемое происхождение каждого звука (проехал автобус, хлопнула дверь подъезда, чирикает воробей и т.п.).

### **Смотри и запоминай!**

В течение нескольких секунд показывайте ребенку картинку с несложной композицией. Уберите ее и попросите малыша описать все то, что он видел. На первых занятиях помогайте ребенку, задавая уточняющие вопросы: «А девочка на картинке была в синем или в желтом платье? Она стояла или сидела? И т.п.». В дальнейшем используйте рисунки с большим количеством деталей, время показа картинки сократите до одной секунды.

### **Найди отличия**

Подберите две одинаковых картинки с небольшими отличиями. Предложите ребенку рассмотреть рисунки и найти все отличия. Начиная с простых изображений, переходите к картинкам с большим количеством деталей, используйте как черно-белые, так и цветные рисунки.

### **Найди одинаковое**

Для игры вам потребуются 12 карточек с изображениями разных цветов, среди которых должно быть 4 одинаковых. Разложите карточки и попросите ребенка найти все одинаковые цвета. Карточки следует подбирать таким образом, чтобы отличия между цветами были незначительными, например, один лепесток отличается от остальных формой, цветом, размером, или отсутствует лист на стебле. Можно использовать карточки с изображениями грибов, игрушек, посуды, одежды и т.п.

### **Пройди лабиринт**

Рисуйте запутанные лабиринты, придумывая интересные задания. Например: «Помоги мышке попасть в норку», «Что зайка съест на обед — морковь или капусту?», «Где чья игрушка?». Предлагайте ребенку пройти по лабиринту с помощью карандаша или пальца. В дальнейшем просите его прослеживать путь без вспомогательных предметов.

## **Посмотри и запомни**

Разложите перед ребенком 10 карточек с изображениями разных предметов. Предложите рассмотреть их и постараться запомнить увиденное. Уберите карточки и попросите малыша ответить на ваши вопросы:

### **Какие предметы ты видел?**

Какого цвета было то или иное изображение (уточните, что именно)?

Какие предметы на картинке похожи между собой?

Вспомни две картинки, которые лежали рядом.

### **Расскажи об увиденном!**

Рассмотрите картинки с изображениями диких животных. Уберите карточки и предложите ребенку ответить на вопросы:

Какие животные изображены на картинках?

Где живет то или иное животное (уточнить)?

Каких диких животных не было на картинках?

Кто из увиденных животных за кем охотится?

### **Покажи пальцем**

Разложите перед ребенком несколько предметных картинок. Объясните ему правила игры: малыш сжимает руку в кулачок и держит его на краю стола. Вы называете один из предметов, изображенных на картинке. Кроха должен показать картинку с названным предметом указательным пальцем, но только после того, как вы произнесете: «Можно». Если все условия выполнены, малыш забирает картинку.

**Игра помогает развивать целенаправленное внимание.**

### **Повторяй за мной**

Вырежьте из цветного картона геометрические фигуры, чистый лист бумаги разделите вертикальной чертой на две части. Предложите ребенку на своей половине листа выкладывать геометрические фигуры, повторяя ваши действия. Распределяя фигуры, комментируйте: «Красный треугольник я кладу в правый верхний угол, а зеленый квадрат — в левый нижний. Над квадратом — синий круг, а под треугольником — оранжевый

прямоугольник». Таким же образом можно выкладывать фигурки цифр или букв, не забывая называть каждую из них.

### **Найди ошибку**

Разделите лист пополам вертикальной чертой. Выложите на каждой половине узор из геометрических фигур. Попросите ребенка отвернуться и внесите незначительные изменения в узор на одной из половин листа. Предложите малышу найти неточность и переложить фигуры в соответствии с образцом.

### **Вспомни, не глядя**

Зайчик просит малыша вспомнить и рассказать, что есть у вас на кухне (в спальне, в ванной). Попросите ребенка назвать 10—15 предметов. Затем заяк идет проверять, все ли предметы вспомнил кроха.

### **Играя, изучаем буквы**

#### **Рыбалка**

Для игры потребуются магнитные буквы и удочка с металлическим предметом на конце. «Ловите» буквы, разложенные на полу магнитом вверх. Называйте каждую «пойманную» букву. «Улов» можно делить на слоги или слова. Усложняя задание, просите ребенка вытащить определенную букву: «Поймай, пожалуйста, букву А. Ты поймал букву О. Попробуй еще раз».

Обязательно называйте все собранные буквы.

#### **Обведи букву**

Вырезайте буквы из бархатной или наждачной бумаги и предлагайте ребенку обводить их пальцами по контуру. При этом называйте каждую букву. В дальнейшем, когда малыш начнет узнавать буквы визуально, попросите его опознать ту или иную букву, не глядя проведя по ней пальцем.

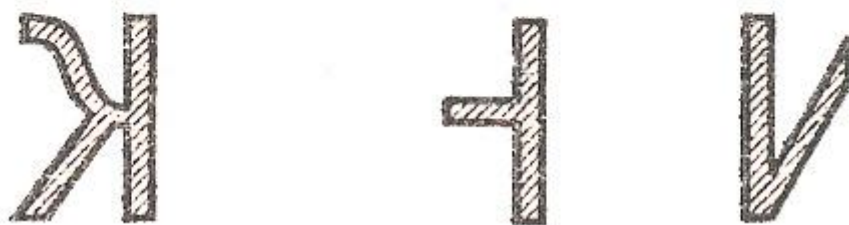
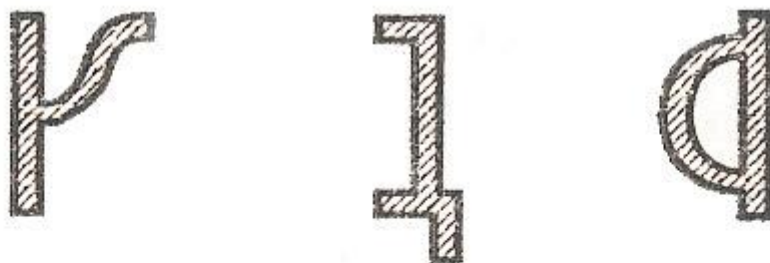
#### **Где живут буквы?**

Нарисуйте несколько квадратов-окошечек, приклейте к ним ставни. В открывающемся окне напишите букву, а на ставнях нарисуйте предмет, название которого начинается с этой буквы. Например, в окне буква А — на ставнях нарисован арбуз. Пригласите ребенка в гости к буквам. Открывая то или иное окошко, проговаривайте название нарисованного предмета, делая акцент на первой букве его названия. Открыв окно, назовите букву. Поинтересуйтесь у ребенка, почему, по его мнению, на ставнях нарисован именно этот предмет. Побудите его сделать вывод: потому что в окне буква,

на которую этот предмет начинается. Попросите малыша голосом выделить первый звук слова.

### Угадай букву

Вы рисуете часть буквы и просите ребенка угадать, какую букву задумали. Буквы можно выкладывать из крупы, из счетных палочек, из веревочек и т.п.



### Умеют ли буквы петь?

Вы показываете ребенку букву, а он пытается ее пропеть. Если буква поется, вы объясняете, что она называется гласной. В противном случае — согласная. Если ребенок тянет согласную: «Бэ-э-э», обратите его внимание на то, что слышится звук «Э», а не «Б». Придумайте, на какие звуки может быть похоже произнесение той или иной буквы: «Ж-ж-ж» - жук жужжит. «Ф-ф-ф» - ежик фырчит «Р-р-р» — работает мотор. «У-у-у» — воет волк, гудит пароход. «А-а-а» — плачет малыш.

### Найди букве домик

Возьмите разрезную азбуку или магнитные буквы. Предложите ребенку подыскивать домик каждой букве, малыш берет букву и ищет в комнате предмет, в названии которого она будет первой. Рядом с этим предметом и будет домик буквы.

### Учимся считать

#### Посчитай пуговицы

Вырежьте куклу из картона, нарисуйте ей одежду. На каждом предмете одежды подразумевается присутствие пуговиц, но они «оторвались». Попросите ребенка посчитать петли для пуговиц и отобрать требуемое количество последних. Пуговицы дорисуйте или вырежьте из цветной бумаги.

### **Накорми зайцев**

Вместе с ребенком слепите из пластилина несколько зайцев. Предложите малышу накормить зверушек, раздав им по морковке. Овощи можно вырезать из картона или также слепить из пластилина. Раздавая морковь, ребенок должен обозначать количество: «Одна морковка, вторая морковка и т.д.». В конце игры попросите его назвать общее количество зайцев и морковок.

### **Где же шарик?**

Вам понадобятся несколько пластиковых непрозрачных стаканов. пронумеруйте их. Вы отворачиваетесь, а ребенок прячет под один из стаканов небольшой шарик. Ваша задача — выяснить, под каким стаканом спрятана игрушка, задавая вопросы и ориентируясь на номера. Например: малыш положил шарик под стакан с цифрой 3.

— Это пятый стакан?

— Нет, меньше.

— Это первый стакан?

— Больше.

— Четвертый?

— Нет, меньше.

— Третий?

- Да,

### **Раскрась осьминогов**

Прочитайте отрывок стихотворения Э. Успенского «Разноцветная семейка».

Жил осьминог

Со своей осьминожкой



И было у них  
Осьминожков немножко  
Все они были  
Разного цвета:  
Первый — зеленый,  
Второй — фиолетовый,  
Третий — как зебра,  
Весь полосатый,  
Черные оба —  
Четвертый и пятый,  
Шестой — темно-синий  
От носа до ножек,  
Желтый-прежелтый  
Седьмой осьминожек,  
Восьмой —  
Словно спелая ягода,  
Красный...  
Словом, не дети,  
А тубики с краской.

Предложите ребенку вырезать осьминожек из бумаги и раскрасить в соответствии с текстом. После того, как работа будет завершена, еще раз пересчитайте обитателей морского дна. Перечитайте текст, попросив малыша выкладывать их по мере перечисления. Пусть кроха попробует заучить этот отрывок наизусть.

### **Пропавшее число**

Приготовьте карточки с цифрами от 1 до 10. Выложите их в порядке возрастания. Попросите ребенка перечислить все цифры, указывая пальчиком на каждую. Предложите малышу отвернуться и уберите одну карточку. Задача ребенка — отгадать, какая цифра пропала.

### **Перевозка грузов**

Возьмите две небольшие грузовые машины. Предложите ребенку перевезти строительный материал. На стройку требуется привезти 6 кубиков. Попросите малыша отсчитать требуемое количество. Вы начинаете погрузку, и вдруг выясняется, что в одну машину все кубики не уместятся. Побудите ребенка сделать вывод, что кубики можно отвезти на двух машинах, например, по три кубика в каждой, или — два и четыре, один и пять. Обратите внимание крохи на то, что общее количество строительного материала при этом остается неизменным.

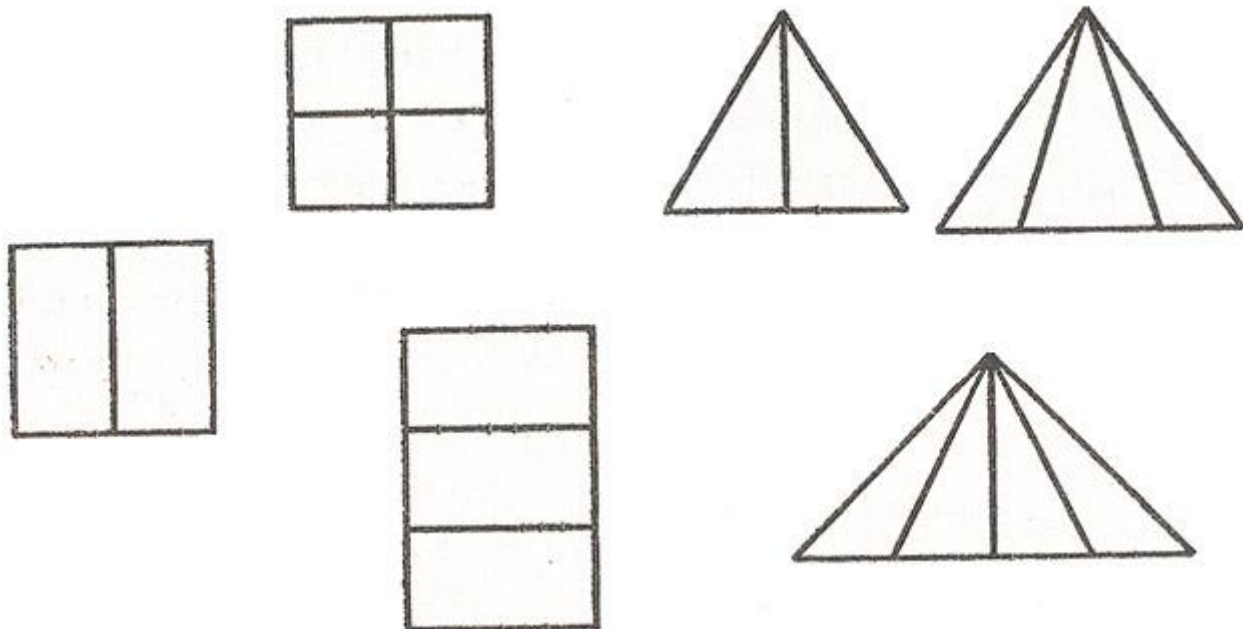
### **Кто больше?**

В игру можно играть как вдвоем, так и с привлечением других игроков. По определенному сигналу (хлопок в ладоши) каждый называет какое-либо число. Выбранный ведущий должен определить, чье число больше остальных. Назвавший самое большое число получает фишку. В конце игры фишки подсчитываются, и определяется победитель.

### **Нарисуй цифры**

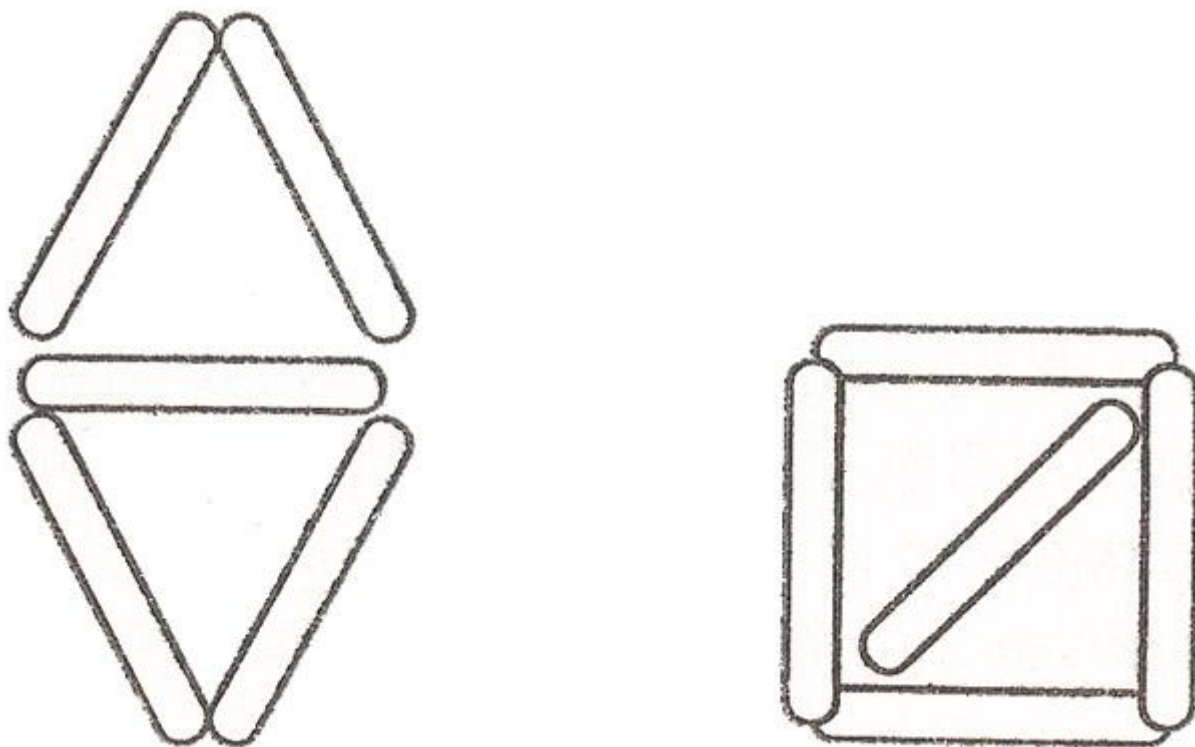
Прочитайте стихотворение С. Маршака «Веселый счет». Предложите ребенку нарисовать предметы, похожие на цифры и описанные в данном произведении. Усложняя игру, вы можете называть предметы, предложив ребенку найти карточку с цифрой, на которую похож этот предмет, например: кочерга — ребенок пишет цифру семь.

### **Собери домик**



Нарисуйте домики-прямоугольники, состоящие из нескольких частей (4 квадрата или 2 прямоугольника). Рядом с домиками - крыши, составленные из нескольких треугольников. Предложите ребенку подобрать крыши к домикам, ориентируясь на количество частей, из которых они состоят.

### Счетные палочки



Предложите ребенку складывать геометрические фигуры из счетных палочек. После того, как малыш научится это делать, усложняйте задание.

Попросите из пяти палочек выложить два треугольника, затем одновременно два треугольника и квадрат. Из семи палочек построить два квадрата или три треугольника и т.п. Дайте малышу задание — зарисовывать получившиеся фигуры в тетрадь. Чтобы ребенку было интереснее, ставьте ему оценки, как в настоящей школе.

### **Цифровое лото**

Приготовьте 10 карточек, на каждой из которых изображено разное количество предметов от 1 до 10. Кроме этого вам понадобятся пронумерованные жетоны. Жетоны складываются в коробку, карточки с картинками разложены на столе вверх изображением. Ребенок достает жетон с номером и ищет карточку с соответствующим количеством предметов, после чего покрывает карточку жетоном. Сделав несколько экземпляров карточек, в игре можно задействовать несколько человек.

### **Подвижные групповые игры для детей**

#### **Стой, раз-два**

Предложите ребенку промаршировать по периметру комнаты, но с одним условием: как только вы один раз хлопнете в ладоши, ребенок должен остановиться и не двигаться до тех пор, пока не услышит два хлопка. После этого малыш вновь присоединяется к ходьбе. Чтобы крохе было веселее, предложите меняться ролями: хлопать в ладоши и останавливаться поочередно.

Игра учит концентрировать внимание на определенный сигнал.

#### **Дождь и солнце**

Ведущий объявляет: «Солнце», дети бегают и веселятся. После того, как звучит команда «Дождь!», все участники должны найти себе укрытие. Тот, кто не успел спрятаться, выбывает из игры.

Игра способствует развитию внимания, быстроты реакции.

#### **Кто быстрее**

Дети делятся на две команды. Каждой команде выдается одинаковое количество воздушных шаров. Помещение условно делят на две половины. Задача каждой команды — забросить как можно больше шаров на половину противника, одновременно выбивая шары, брошенные другой командой, со своей территории. По знаку ведущего игра прекращается, выигрывает та группа игроков, на чьем участке меньше шаров.

В игре развивается внимание, координация движений.

### **Танцуй, как я**

Один из участников игры выбирает музыку и показывает танцевальные движения. Остальные игроки должны их повторить. Участник игры, который не сумел скопировать то или иное движение, становится водящим, то есть придумывает и показывает танец, движения которого, в свою очередь, повторяются остальными детьми.

### **Цыплята и коршун**

Дети выбирают коршуна и курочку. Коршун стоит в стороне, цыплята с курицей гуляют. Мама показывает цыплятам движения, которые те должны повторить. Цыпленок, который не успел показать то или иное движение, забирает коршун. Выигрывает последний оставшийся с курицей цыпленок.

### **Кто какой**

Дети строятся по росту. Два участника игры выходят из строя и отворачиваются. Ведущий задает им вопросы, касающиеся их сотоварищей:

- Кто из собравшихся самый низкий, а кто — самый высокий?
- Кто стоит в строю вторым по счету?
- Сможешь ли ты вспомнить всех игроков и назвать их по именам?
- Кто сегодня пришел в синей рубашке?
- У кого туфли белого цвета?

Опрашиваются по очереди все участники игры. Вопросы могут быть самыми разными, но непременно должны быть связаны внешними элементами, требующими напряжения зрительной памяти.

### **Запомни и повтори**

Участники игры двигаются под бодрую музыку. После команды ведущего: «Замри!» дети принимают различные позы. Задача ведущего — запомнить и затем повторить позы игроков. За каждую верно переданную позу ведущий получает фишку. Далее ведущего меняют и игра продолжается. Выигрывает обладатель большего количества фишек.

### **Ловишки**

Дети находятся на площадке. Ведущий — ловишка, становится в середине. По сигналу «раз, два, три... лови» все играющие разбегаются по площадке, увертываясь от ловишки, который старается догнать кого-нибудь их детей и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 5 играющих, выбирается другой ловишка.

### **Автомобили**

Дети стоят возле своих стульев. На каждом стуле лежит бумага определенного цвета (красного, синего или желтого цвета). В руках у детей вырезанные из картона круги, цвет которых совпадает с цветом бумаги на стульях. Это — руль. У ведущего в руках флажки или круги соответствующего цвета. Когда он поднимает 1, 2 или 3 флажка, дети, имеющие руль этого цвета разбегаются по площадке, изображая автомобили. Ведущий опускает флажок и дети ищут свои «гаражи», сверяясь с цветом бумаги на стуле.

## **Игры по мотивам сказок для детей**

### **Как помочь Красной Шапочке**

Разыграйте небольшое представление, в роли главных героев можете выступить вы с ребенком. Красная Шапочка идет по лесу и, разумеется, встречает Серого Волка, который хочет ее съесть. Но сегодня у Волка хорошее настроение и он готов отпустить девочку, если она назовет ему 10 диких животных (деревьев, растений, птиц и т.п.). С вашей помощью ребенок вспоминает необходимые названия и «бежит» к бабушке. Здесь происходит небольшая рокировка — вы играете роль бабушки, малыш становится волком. Разыгрывается похожая на предыдущую ситуация: волк просит бабушку перечислить 10 предметов посуды (мебели, овощей, фруктов). Бабушка с трудом припоминает названия заданных предметов, постоянно обращаясь за подсказкой. Красная Шапочка и ее бабушка спасены.

### **Попался, волк!**

В эту игру можно играть с группой детей, если же такой возможности нет, участниками игры могут стать куклы или мягкие игрушки. Мама-Коза отправляется на базар, давая все необходимые наставления. Волк обманом проникает в дом и хочет съесть козлят. Но, не тут-то было! Шустрые козлята запирают волка и обещают отпустить его, если он выполнит желание каждого из малышей. Первый козленок просит рассказать короткое стихотворение, второй козленок — спеть песенку, третий — посчитать все круглые предметы в комнате, четвертый — вспомнить 10 слов, начинающихся на букву А и т.п. Поочередно меняйтесь ролями, пусть ребенок побудет и волком и козленком.

### **Угости козлят**

После того, как козлята победили злого волка, они решили устроить пир. Попросите ребенка помочь козлятам накрыть на стол. Пусть малыш подсчитает, сколько тарелок, ложек и чашек понадобится веселому семейству. При этом не забывайте про маму-козу. Вспомните, что едят козы, разложите импровизированное угощение по тарелкам. Обыграйте ситуацию: один козленок поел, убрал тарелку и пошел играть — сколько осталось тарелок (пересчитайте). Затем ушел второй козленок и т.д.

### **Вместе с Бременскими музыкантами**

Нарисуйте и вырежьте из картона всех героев сказки. Музыканты ушли из дома и решили давать концерты по городам. На пути им попала небольшая деревня (жителей этого населенного пункта могут изображать имеющиеся у ребенка игрушки). Музыканты собрали зрителей, но, вот ведь беда, забыли слова всех песен. Напевайте знакомые ребенку мелодии, попросив его вспомнить текст. Помогите Бременским музыкантам исполнить ваши любимые песенки.

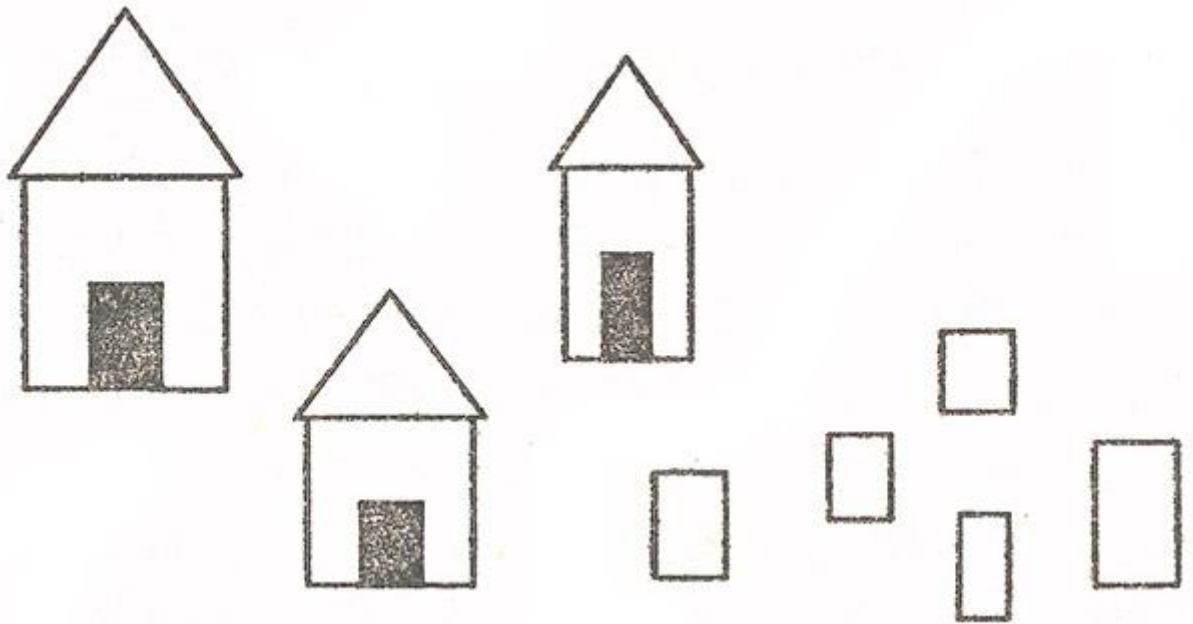
### **Желания Золотой рыбки**

Согласно сказке, старик поймал Золотую рыбку. Обещает выполнить желания старика, но только после того, как он выполнит ее просьбы: вспомнит 5 названий обитателей моря, изобразит руками движение волн, озвучит шум прибоя, перечислит названия трех морей и т.п. (все задания должны быть связаны с морской темой).

### **Найди Царевну-Лягушку**

На некотором расстоянии от ребенка поместите игрушку, играющую роль героини сказки. Попросите ребенка запомнить ее местонахождение. Завяжите ему глаза и предложите отыскать Царевну-Лягушку на темном болоте. Усложняя задание, можно несколько раз повернуть малыша вокруг своей оси. Рядом с нужной игрушкой поместите другую, ребенок наощупь должен выбрать ту, которую он видел.

### **Спаси трех поросят**



Нарисуйте три домика разных размеров с прорезями для дверей. Вырежьте из бумаги несколько прямоугольников. Предложите ребенку подобрать двери для каждого домика так, чтобы каждая из них соответствовала прорези, иначе в домик заберется волк.

### **Три медведя в гостях у Маши**

После того, как Маша побывала у медведей, она решила пригласить их к себе в гости. Предложите ребенку помочь Маше накрыть на стол, чтобы угостить гостей. Малыш должен приготовить места для Михайло Потапыча, Настасьи Петровны и Мишутки. Расставить стулья и разложить столовые приборы в соответствии с размерами медведей: большой, средний, маленький. Придумайте, чем вы будете угощать мишек, вспомнив, что едят эти животные.

Попросите малыша представить, что в гости придут белые медведи, чем бы тогда их кормила Маша?

### **Горшочки с медом**

Винни-Пух пригласил в гости Пятачка и Кролика. Он решил угостить их медом, но запутался, считая горшочки (вместо горшков с медом можно использовать кубики). Предложите ребенку распределить горшки так, чтобы всем гостям их досталось поровну (заранее приготовьте 6 или 9 кубиков). Если малыш затрудняется, покажите, как, раздавая по одному «горшочку», можно разделить их на троих.

### **Задание Снежной Королевы**



Снежная Королева разрешит Каю уйти вместе с Гердой только в том случае, если он соберет изображения трех предметов из предложенных ему геометрических фигур. Фигурки вырежьте заранее из цветного картона. Если ребенок затрудняется, помогите ему наводящими вопросами: «Подумай. Что можно сделать из трех кругов? Кого мы лепим зимой из шаров? И т.п.». Придумайте и соберите другие предметы из геометрических фигур (грузовик, гусеница, дерево).

