

Игры на внимание, мышление, речь

РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ, ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И РЕЧИ

1. ПОСЛУШАЕМ МИНУТУ •

Игра направлена на развитие концентрации слухового внимания.

Взрослому: игроки в течение минуты прислушиваются к окружающим их звукам. По истечении времени каждый называет услышанные звуки. Выигрывает участник, назвавший больше звуков. Можете предложить ребенку закрыть глаза – это поможет лучше сконцентрироваться на слуховом восприятии.

Ребенку: «Давай посоревнуемся, кто сможет больше услышать звуков. В течение минуты нужно прислушиваться к окружающим звукам, а потом по очереди будем называть, кто что услышал. Кто больше назовет звуков, тот и выиграл».

• СЛУШАЙ В ОБА УХА • Игра направлена на тренировку распределения слухового внимания.

Взрослому: вы читаете предложение и одновременно стучите ручкой по столу, но так, чтобы ребенок не видел. Затем ребенку необходимо повторить предложение и сказать, сколько было стуков (количество стуков не должно совпадать с количеством слов в предложении, стуки могут быть равномерными или с разными интервалами). Задача ребенка – научиться распределять внимание на два фокуса: слушать фразу и считать стуки. Для начала выбирайте короткие предложения и небольшое количество стуков (не более 7). При усложнении задания можно увеличивать количество стуков или длину предложения. Вы можете использовать предложения из списка, приведенного ниже, или читать их из любой книги или газеты. Ребенку: «Ты когда-нибудь слышал про Юлия Цезаря, который мог делать несколько дел одновременно? Давай попробуем: получится ли у тебя так же? Сейчас я буду читать предложение и одновременно стучать ручкой по столу, а твоя задача – услышать предложение и посчитать количество стуков. Если ты сможешь повторить предложение и правильно ответить, сколько раз я стучала, значит, ты умеешь делать два дела одновременно».

2. «Ощупывание фигурок, букв и цифр, различных по форме и размеру». Возьмите объемные или вырежьте из наждачной или бархатной бумаги фигуры (буквы, цифры) различной формы (звездочку, кружок, треугольник, квадрат и т.д.) и величины (большие и маленькие). Нарисуйте такие же фигурки на листе бумаги. Попросите ребенка:

• на ощупь опознать фигуру и, не глядя, найти такую же среди других фигурок этой же, затем другой рукой. Затем смените руки;

- с закрытыми глазами ощупать фигуру, а затем, открыв глаза, указать на нее в ряду нарисованных;
- одной рукой ощупать фигурку, а затем нарисовать ее в воздухе или на листе бумаги сначала той же, а потом другой рукой.

3. **«ОХОТНИК ЗА СЛОВАМИ»** • Взрослому: вы читаете список слов. Задача ребенка – хлопнуть в ладоши (поймать животное). За правильно пойманное животное он получает очко, за ошибку (хлопок на слово, не обозначающее животное) теряет два очка. Вы можете использовать различные варианты: «Поймай все, что летает», «Поймай профессию», «Поймай все растения».

Если это получается легко, усложните инструкцию. Ребенку необходимо хлопнуть по столу правой ладошкой, если он услышит название животного, левой – если название съедобного предмета, и хлопнуть в ладоши в ответ на название неодушевленного и несъедобного. Как вариант игры: те же движения надо воспроизвести в ответ на услышанные слова, состоящие из одного, двух и трех слогов.

Списки слов

«Поймай всех животных»: аквариум, слон, стол, бочка, ящерица, асфальт, очки, крыса, лошадь, удав, летчик, курица, шкаф, вилка, кофе, замок, забор, заяц, яблоко, обезьяна, ковер, корова, автобус, тапочки, верблюд, коза, ваза, крокодил, фонарик, артист, Буратино, цепь, электричка, хомяк, дикобраз, антилопа, свекла, танец, вертолет, осьминог.

«Поймай все, что летает»: картина, буква, самолет, муха, аист, собака, пароход, качели, окно, воздушный шарик, монетка, бухгалтер, трамвай, комар, телевизор, бабочка, скатерть, помидор, утка, вертолет, лодка, елка, самовар, тыква, весло, забор, ракета, печка, стрекоза.

«Поймай профессию»: школа, водитель, ножницы, береза, архитектор, парикмахер, болтун, гроза, карандаш, попугай, электрик, мельница, сапоги, океан, закон, строитель, радуга, ветеринар, стрекоза, фантазия, балерина, экономист, врач, секретарь, лентяй, машина, шляпа, ключи, турист, словарь, обрыв, кино, вулкан, иностранец, скульптор, толстяк, пожарный, модельер.

«Поймай все растения»: зеркало, пальма, береза, велосипед, сорока, чайник, белка, роза, одуванчик, тыква, колесо, труба, тюльпан, тетрадь, кукла, крапива, подушка, обман, пустыня, тополь, остров, шиповник, музей, ландыш, сосна, подорожник, лыжи, ружье, чайка, дорога, виноград, яблоня, вермишель, трава.

«Съедобное, несъедобное, живое»: кегли, помидор, курица, журавль, лев, стол, дом,

суп, торт, кисточка, салат, светофор, попугай, дерево, кабан, пила, жираф, окно, сено, мороженое, телефон, котлета, банан, фломастер, лошадь, карета, верблюд, седло, пирожок, молоко, йогурт, шашлык, айсберг, самолет, дельфин, динозавр, яблоко.

Ребенку:

«Поймай всех животных». «Ты сейчас будешь охотником. Твоя задача – поймать как можно больше животных для зоопарка. Я буду читать тебе слова. Как только ты услышишь название какого-нибудь животного, сразу хлопай в ладоши – значит, ты его поймал. Мы будем считать, сколько животных ты сможешь поймать; за каждую ошибку я буду забирать у тебя два животных (2 счетные палочки). В конце посчитаем, у кого больше окажется животных».

«Поймай все, что летает». «Представь, что ты – инопланетянин, впервые оказавшийся на Земле. Тебе нужно изучить все летающие объекты, но для этого сначала их следует собрать. Я буду читать тебе слова, если ты услышишь что-то летающее, хлопни в ладоши, и объект автоматически переместится на твой космический корабль».

«Поймай профессию». «Представь, что ты работаешь в отделе кадров. Тебе нужно отобрать людей, владеющих какой-либо профессией. Я буду читать тебе слова. Если ты услышишь название какой-нибудь профессии – сразу хлопай в ладоши. Постарайся не ошибиться и не пропустить ни одной профессии, но и не набрать лишнего.

«Поймай все растения». «Снова играем в инопланетян. На соседней планете кончаются запасы кислорода, ее срочно нужно заселить растениями. Для этого из прочитанных мною слов отбери только то, что растет. Хлопай в ладоши, когда услышишь название какого-нибудь растения».

«Съедобное, несъедобное, живое». «На этот раз ты – космический перевозчик и управляешь погрузкой грузов для доставки в другую Галактику. По движению твоей руки объекты перемещаются в разные отсеки космического корабля. В правый отсек нужно поместить все съедобное, поэтому, если услышишь название съедобного предмета – хлопай правой рукой, несъедобные предметы перемещай в левый отсек – для этого нужно хлопнуть левой рукой, а все живое займет верхний отсек – перемещай живых существ, хлопнув в ладоши двумя руками».

4. **«ЗАПРЕТНЫЕ ЦИФРЫ»** • Игроки перекидывают друг другу мяч, считая цифры по порядку. В начале игры вводятся «запретные цифры», которые нельзя произносить вслух. Если игроку достается число с запретной цифрой, то мяч кидается молча (число считается «про себя»).

Задача ребенка – вовремя остановиться и не сказать вслух числа с запретной цифрой.

В начале игры можно написать «запретные» цифры на листе перед ребенком, это будет служить визуальной опорой, а затем, когда ребенок освоится, можно перевернуть листок, закрыв цифры. Можно усложнить задачу, попросив ребенка проверять не только себя, но и вас. Тогда, если ребенок не заметит вашей ошибки, штрафное очко вам не назначается.

Ребенку: «Сейчас мы будем считать до ____, перекидывая друг другу мячик, но нельзя вслух называть числа, в состав которых входят «запретные» цифры. Тот, кто проговорится, получает штрафное очко. Побеждает игрок, набравший меньшее количество штрафных очков». •

5. «ПОЙМАЙ БУКВУ» • Игра направлена на развитие концентрации слухового внимания и фонематического слуха.

Взрослому: читается ряд слов. Задача ребенка – хлопнуть в ладоши, когда услышит слово с заданной буквой. Например, «поймать» все слова с буквой «О».

Примерный список слов:

1) слова с буквой «О» – окно, лед, рама, книга, шум, лом, перо, шляпа, корова, кошка, пол, лиса, рука, юла, лицо, стол, стул, шкаф, полка, хлеб, лес, айсберг, дерево, лист, чашка, лук, кино, ракета, букет, сумка, зонт, живот, компот, кукла, салат, озеро;

2) слова с буквой «В» – кролик, вертолет, вешалка, молоко, обезьяна, свекла, велосипед, крокодил, война, праздник, волосы, свеча, весна, якорь, гонщик, кровля, подъезд, маршрут, красивый, воровать, свобода, прыжок, чайка, табуретка, ковер, светофор, волшебник, ножницы, виноград, вязать, сапог, крыжовник, слон, яма, остров.

Ребенку: «Представь, что ты диспетчер на подводной лодке. Твоя задача – отыскать черный ящик разбившегося самолета. Для этого нужно точно засечь сигнал. Я буду читать тебе слова; как только ты услышишь слово с буквой «О», хлопай в ладоши – это значит, что ты поймал нужный сигнал. Будь внимателен! Ты будешь слышать много неправильных сигналов, постарайся ловить только нужные, иначе лодка может сбиться с курса». •

6 «ОБЩИЙ ЗВУК» • Игра направлена на развитие объема внимания и фонематического слуха.

Взрослому: вы читаете ребенку 4 слова из приведенного ниже списка. Задача

ребенка – услышать, какой звук есть в каждом слове, то есть найти общий звук. Разгаданный звук записывается для того, чтобы узнать зашифрованное слово. Если после двух прочтений ребенку не удастся услышать общий звук, попробуйте в третьем прочтении выделить его интонационно.

Первое слово: Верх, ковер, свая, овал – «В» Небо, река, ведро, лето – «Е» Дуб, кадр, коррида, ода – «Д» Бар, рыба, короб, рельсы – «Р» Конь, лицо, зонт, окунь – «О»

Второе слово: Пачка, луч, врач, чашка – «Ч» Каша, пар, лак, март – «А» Свеча, взнос, колесо, остров – «С» Сыр, рыба, комары, крыша – «Ы»

Ребенку: «Преступники перевозят через границу украденные алмазы. Алмазы спрятаны в двух предметах, которые тебе нужно отыскать и изъять. Чтобы догадаться, что это за предметы, тебе нужно внимательно слушать переговоры преступников. Я тебе прочитаю четыре слова, твоя задача – услышать, какой звук повторяется в каждом слове, – это и будет первая буква названия нужного тебе предмета. Затем также нужно будет разгадать вторую букву и т. д. до тех пор, пока ты не узнаешь, что это за предметы, которые преступники используют для перевозки краденых алмазов».

7 «ЛЕТЕЛ ЛЕБЕДЬ» • Взрослому: в игре участвует два человека. Игроки, находясь друг напротив друга, ставят ладони так, как показано на рис.

Затем игроки по очереди хлопают друг друга по ладони, произнося следующие слова:

- первый — «летел»; • второй — «лебедь»; • первый — «по синему»; • второй — «небу»; • первый — «читал»; • второй — «газету»; • первый — «под номером»; • второй — (называется любое число от 1 до 20).

Далее игроки считают до выбранного числа, сопровождая счет хлопками. Тот, кто называет последнюю цифру, должен успеть поймать ладонь второго игрока (или хотя бы ее коснуться). Второй игрок в это же время должен успеть убрать ладонь. Выиграет тот, кто будет быстрее. Игра идет до трех очков. Игрок, набравший три очка, становится победителем.

Ребенку: «Сейчас мы сыграем в одну игру, в которой нужно быть очень быстрым и внимательным. Для начала поставим свои ладони — вот так». (Покажите ребенку ход игры в действии). •

8 «ЛОВИ — НЕ ЛОВИ»

Содержание: правила этой игры похожи на всем известный способ играть в «Съедобное — несъедобное». Только условие, когда ребенок ловит мяч, а когда нет,

может меняться в каждом коне игры Например, сейчас вы договариваетесь с ним, что если водящий бросает мяч, произнося слово, относящееся к растениям, то игрок ловит его. Если же слово не является растением, то отбивает мяч. Например, один кон игры мог бы называться «Мебель — не мебель». Аналогично можно играть в такие варианты, как «Рыба — не рыба», «Транспорт — не транспорт», «Летает — не летает» и множество других. Количество выбираемых условий игры зависит только от вашей фантазии. Если она вдруг иссякнет, предложите ребенку самому выбрать условие игры, то есть категорию слов, которые он будет ловить. Дети иногда дают совершенно свежие и творческие идеи!

Примечание. Как вы, наверное, заметили, эта игра развивает не только внимание, но и способность к обобщению, а также скорость обработки услышанной информации. Поэтому в целях интеллектуального развития ребенка постарайтесь, чтобы категории этих обобщаемых понятий были разнообразны и затрагивали разные сферы, а не ограничивались бытовыми и часто используемыми словами

9 «Самый внимательный»

Взрослый показывает детям три предмета, называет их и предлагает послушать, как они звучат: ключи, смятый газетный лист, стакан с ложкой. И спрашивает: «Кто хочет стать самым?» Взрослый приглашает ребенка и поворачивает его спиной к столу, на котором разложены эти предметы. Объясняет, что надо внимательно слушать, а потом показать, что звучало. Из трех предметов взрослый озвучивает два. После этого ребенок поворачивается и показывает, если может, то и называет.

Задание можно усложнить, предложив детям различить на слух и правильно показать коробку с монетами, коробку со спичками, и т.д.

10 «Будь внимательным»

Взрослый объясняет, что сегодня все «песенки» начинаются на один и тот же звук, например, на О, У или любой Другой звук. Ловить мяч можно, если «песенка» начинается на этот звук. Кто ошибается — выбывает из игры.

«Найди общие признаки у предметов».

«Рыбка и лодочка — плавают».

«Узнай по описанию, что это?»

«Колеса, кабина, кузов, руль. Это что?» (машина)

11. Упражнение «Дружный ритм»

Цель: Развитие восприятия и воспроизведения ритмических структур.

Поздней осенью часто идет сильный дождь. Дождь стучит по крышам. Послушай, как стучат капли дождя, и попробуй повторить.

Ребенку предлагается прослушать ритмическую серию ударов в ладони и «прохлопать» предложенный ритм:

// ///; // //; // // /

12. «Условный сигнал». Выполняя какое-либо действие (двигаясь, рисуя, участвуя в беседе и т.д.) и услышав условный сигнал, дети должны (на каждом занятии выбирается что-то одно): посмотреть по сторонам и сказать, что изменилось в комнате (классе), встать и пробежать по кругу, проговорить скороговорку и т.д.

13. Упражнение на внимание

Постарайтесь правильно выполнить движения:

— Если услышишь название цветка – хлопни в ладоши,

— Если услышишь название птицы – потопай ногами,

— Если услышишь название дерева – присядь.

Дятел, ромашка, береза, воробей, осина, сова, одуванчик, василек, голубь, тополь, гвоздика, дуб, ель, ласточка, роза, сосна, подснежник, аист, василек, пальма, цапля, колокольчик.

14 Игра «ЕСТЬ ИЛИ НЕТ?»

Играющие встают в круг и берутся за руки, педагог в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

♣ Есть ли в поле светлячки?

♣ Есть ли в море рыбки?

♣ Есть ли крылья у теленка?

- ♣ Есть ли клюв у поросенка?
- ♣ Есть ли гребень у горы?
- ♣ Есть ли двери у норы?
- ♣ Есть ли хвост у петуха?
- ♣ Есть ли ключ у скрипки?
- ♣ Есть ли рифма у стиха?
- ♣ Есть ли в нем ошибки?

15 «ТЕЛЕФОН»

Цель: развитие слухового внимания.

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

16 «КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ДАЛЬШЕ СЧИТАЕТ»

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

Оборудование: мяч.

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

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

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

17. Упражнение «БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ»

Для этой игры понадобится мяч.

В игре участвуют взрослый и ребенок. Взрослый называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Задачей ребенка является поймать мяч, если названная ситуация бывает, и отбить мяч, если – нет. Предлагаемые ситуации могут быть самыми различными, например: собака хочет гулять, автомобиль летит по небу, почтальон принес письмо, стеклянные книги и т. п.

18. «Слово на ладошке»

«Я найду слова везде, и на небе, и в воде, на полу, на потолке, на носу и на руке. Вы не слышали такого? Не беда! Поиграем мы слова!» Давайте поищем слова в...воде (рыбы, водоросли, ракушки, камешки..).

19. «Развитие внимания». Предложите ребенку задание на развитие внимания: если вы хлопаете в ладоши один раз — ребенок хлопает в ладоши два раза, если вы хлопаете в ладоши два раза — ребенок хлопает один раз; во время выполнения упражнения хлопните три раза — ребенок должен понять, что на три хлопка делать ничего не надо.

20. «ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРИ»

Цель: Игра нацелена на развитие устойчивости внимания, слухового восприятия

Содержание: Дети располагаются по кругу. Водящий, передавая предмет кому-то из детей, задает вопрос, на который должен ответить его товарищ. В ответах не должно быть слов: “Да”, “Нет”. Чем хитрее вопросы, тем интересней игра.

21. «СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ!»

Цель: тренировка сосредоточенности

Содержание: Играющие стоя или сидя образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения.

А оба соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, то есть ту руку, которая находится ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, то есть поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

22. «ШЕРЛОК ХОЛМС»

Содержание: Играющий роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или уходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает сыщику угадать, что он изменил.

23. «КЕМ (ЧЕМ) БЫЛ?»

кем (чем) был раньше:

· цыпленок — яйцом; лошадь — жеребенком; корова- теленком; дуб - желудем; рыба -икринкой; яблоня — семечком; лягушка -головастиком; бабочка — гусеницей; хлеб -мукой; птица -птенцом; овца -ягненком; шкаф -доской; велосипед - железом; рубашка -тканью; ботинки -кожей; дом -кирпичом; сильный -слабый; мастер -ученик; листок -почкой; собака -щенком; шуба -мехом; козел -козленком.

24. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ»

Цель: развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.

Каждый ребенок по очереди становится водящим. Водящий выходит из комнаты, За это время в группе производится несколько изменений в одежде, причёске детей, можно пересест на другое место (но не больше двух-трех изменений; все производимое изменения должны быть видимы). Задача водящего правильно подметить произошедшие изменения.

25 «РИСУЕМ ДВУМЯ РУКАМИ». Развитие межполушарного взаимодействия и гармонизация работы головного мозга.

«Рисуем улыбки».

На доске мелом ребенок рисует «улыбки»,радуги. Для выполнения этого задания на

доске или листе нужно провести вертикальную линию, которая разделит лист (доску) пополам. Ребенок все время стоит у середины листа и держит в руках маркеры (мел). Ребенок начинает рисовать дуги сначала одной рукой (отдельно правой и левой), а затем одновременно обеими руками две дуги. Каждую дугу ребенок обводит несколько раз, в разных направлениях, не отрывая руки. Дуги должны быть средних размеров, на каждой половине листа должно быть нарисовано 5—6 дуг каждой рукой и 4 пары дуг двумя руками.

26. «ПОДАРОК НА ВСЕХ (ЦВЕТИК — СЕМИЦВЕТИК)»

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

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

Лети, лети, лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг, лишь коснешься ты земли, быть, по-моему, вели.

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

27. «5 ОПРЕДЕЛЕНИЙ»

Правила: первый участник задает слово (существительное) и первое к нему определение. Следующий участник дает второе определение, следующий третье и т.д. Участник, давший пятое определение задает новое слово-задание...

Например: **Клубника**

§ первый участник – вкусная

§ второй – сладкая

§ третий – мелкая

§ четвертый – ароматная

§ пятый – красная ... и еще кроме определения дает и следующее слово – Гвозди...

И т.д. по кругу...

28. «АНТОНИМЫ И СИНОНИМЫ»

Эта игра развивает память, мышление и внимание ребенка.

Участники игры делятся на две команды.

Условия игры: ведущий называет прилагательное – горячий. Первая команда называет синоним к данному слову, а вторая – антоним. Затем ведущий называет другое слово, теперь первая команда называет антоним, а вторая – синоним и т.д. За каждое правильное названное слово команда получает 1 очко. Если какая-либо из команд не может подобрать антоним или синоним, то такая возможность предоставляется команде-сопернице.

29. «ДОРISУЙ ПРЕДМЕТ». Рисование спиралеобразных линий. Развитие творческого воображения, формирование рисовальных движений, уверенности руки. Развитие навыка ритмичного повторения однородных движений с увеличением амплитуды движения. Развитие зрительно-моторных координаций.

30. «НАВЕДИ ПОРЯДОК». Дети встают полукругом (в линию). Задача ребенка-водящего — запомнить расположение детей. Затем ребенок отворачивается, а педагог меняет детей местами. Водящий должен восстановить порядок.

31. «Коврик». Ребенок рисует коврик с узором в виде спиралек. Понадобятся несколько разноцветных маркеров. Делим лист пополам и начинаем рисовать от разделительной линии в разные стороны и в одну линию двумя руками одновременно. Должна получиться одна линия из спиралек. Далее рисуем вторую линию другим цветом или цветами (если в руках разные по цвету маркеры). В итоге получается разноцветный ковер.

32. Игра «Слова»

Участники разбиваются на 2 команды. Игроки одной команды задумывают слово – желательно существительное (предмет). Ведущий вызывает представителя от команды соперников и шепотом сообщает ему загаданное слово. Задача игрока изобразить этот предмет жестами, мимикой, позой так, чтобы его команда отгадала, что было задумано. На угадывание дается 3 попытки. Затем слово придумывает отгадавшая команда. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не попробуют себя в роли «немого». Побеждает команда, которая отгадала больше слов.

33. **«ВОПРОС — ОТВЕТ»** Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы. Что можно купить? Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? Что можно есть? Что можно носить?

34. **«ПОВТОРИ» ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ**

Цель: упражнение направлено на развитие внимания, памяти.

Содержание: Педагог производит серию неречевых звуков, например: один щелчок языком, два хлопка в ладоши, три притопа ногой. Ребенок должен запомнить и повторить.

35. **«РЕЧЕВАЯ ЛЕСЕНКА»** Развитие интереса и внимания к словам, к выразительной речи.

«Я знаю пять...» Дети стоят в кругу. Психолог передает мяч по кругу- Первый ребенок, у которого оказался мяч, ударяет им об пол и на каждый удар называет 5 овощей (имен, животных, красных предметов и т.д.).

36. **«Корректурная проба».** Развитие внимания

Игры с счетными палочками. **Цель:** Развитие мелкой моторики, внимания, творческого воображения, пространственно-образного мышления.

37. **«Запретное движение».** Развитие внимания. Педагог показывает детям различные движения. Дети их повторяют. Одно из движений повторять нельзя, дети его пропускают.

38. **«НАЙДИ ОТЛИЧИЕ»**

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ход игры: ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

39. «БАРАБАНЫ». Развивать речевое внимание, фонематический слух и артикуляционный аппарат детей.

Психолог делит детей на две команды — большие и маленькие барабаны. Команды встают друг против друга.

Психолог. Вы будете музыкантами, играющими на барабанах. Большие барабаны стучат: «Трам-там-там» (*дети повторяют звукосочетания*). Маленькие барабаны стучат: «Трим-тим-тим (*звукосочетания дети повторяют 2—3 раза*). Затем дети меняются ролями, и игра повторяется.

40. Жмурки с колокольчиком

Цель. Развитие ориентации в пространстве, слухового внимания

Оборудование. Колокольчик, повязки.

Описание игры. Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии от играющих лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком. Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него.

41. «ТЕЛЕФОН» Цель: развивать речевое внимание.

Вариант 1. Педагог предлагает трем детям встать в ряд. Последнему на ухо говорит фразу, соответствующую содержанию одной из картинок. Ребенок тихо повторяет ее своему соседу, тот — первому ребенку в ряду, который произносит фразу громко, подходит к столу и берет нужную картинку.

42. «Ехал Грека...» Дети сидят в кругу, руки держат вытянутыми за спиной. Ведущий идет по внешней стороне круга и один или вместе с детьми проговаривает: «Ехал Грека через реку, видит Грека — в реке рак, сунул Грека руку в реку. Рак за руку Греку...» Когда произносится слово «цап!», дети быстро убирают руки вперед, ведущий должен успеть схватить руки какого-либо ребенка, который становится водящим.

43. «Кто правильно назовет». Цель: стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

Содержание: В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что

находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

44. «Что подарили гости?»

Цель ♦ способствовать самовыражению детей.

Психолог раскладывает игрушки. Одному ребенку завязывают глаза. Он должен догадаться, какие игрушки принесли ему в подарок гости, ощупывая их руками. Дети перед началом игры рассматривают игрушки, которые они потом будут ощупывать.

45. «Двигательный диктант». Дети держат руки на ширине плеч на уровне груди. По команде ведущего они руками «пишут двигательный диктант», например, команда «Одна клеточка вверх, две клеточки вправо, одна клеточка вверх» означает, что руки нужно сначала поднять на уровень головы, затем правее головы и еще немного вверх. Понятно, что первые несколько раз при выполнении упражнения ведущий играет вместе с детьми, выступая в роли образца.

46. «Наоборот» для развития слухового внимания

Ведущий задает вопросы, которые требуют однозначного ответа: «да» или «нет». Ребенок должен ответить на вопрос словом и кивком или покачиванием головы. При этом слову «да» соответствует отрицательное покачивание головой, а слову «нет» – утвердительный кивок.

47. «Найди лишнее слово». на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков

Читаете ребенку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов; 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

48. Задания для развития речи, словесно-логического мышления у детей.

Психолог называет предмет или место, а дети в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места. Например:

– шкаф – платье; дом – стул; холодильник – молоко;– пузырек – лекарство;– кастрюля – борщ;– улей – пчелы;– нора – лиса;– дупло – белка;– корабль – капитан;– троллейбус – пассажиры;– больница – врачи;– магазин – покупатели;– книга – буквы;– фантик – конфета;– ручка – чернила.

49. Упражнение «УГАДАЙ ПО КОНТУРУ»

Цель: развитие целостного восприятия, воображения, научить детей узнавать предметы по внешним очертаниям.

Оборудование: зашумленные картинки.

Ход занятия: психолог предлагает детям рассмотреть картинки, с наложенными друг на друга изображениями предметов и назвать их

50 «РАССКАЗ ПО КРУГУ»

Эта игра развивает творческое мышление и воображение.

Участники игры садятся в круг. Первый игрок начинает рассказ одним предложением, например: «В одном доме жил щенок».

Его сосед справа продолжает: «Этот щенок любил грызть тапки».

Следующий сосед справа также продолжает рассказ одним предложением и т. д. Задачей игроков является сделать историю необычной и смешной, кроме того, рассказ должен иметь начало, середину и конец и строиться вокруг какого-нибудь события.

51. «Ассоциации» — на активизацию работы левого и правого полушарий

Психолог бросает мяч одному из участников, называя слово (например, «арбуз»).

Ребенок называет свою ассоциацию на это слово (например, «сок») и передает мяч другому участнику тренинга и т.д. Когда все дети примут участие в этом этапе тренинга (возможно и не один раз), психолог усложняет задание.

52. «Прошлое и будущее»

Условия игры: называете любой предмет и задаёте ребёнку вопрос: «Чем этот предмет был в прошлом?». Затем начинаем фантазировать «Чем этот предмет может стать в будущем?»

Например: стул

— Чем этот предмет был в прошлом?

— Деревом/ростком дерева/семечкой от дерева (в зависимости от того, насколько глубоко копнуть).

— Чем он может стать в будущем?

— Дровами/дубинкой из ножки/качелей, если повесить куда-то и т. д.

В этой игре ребёнок: **проникает в суть предметов и явлений, тренирует своё воображение и формирует навыки изобретательства**

53. «Из чего состоит?»

Условия игры: *представляем любой предмет и называем его составляющие*

Например: электрический чайник (носик, крышка, кнопка, нагреватель, лампочка, провод, подставка и т. д.)

Чему вы учите ребёнка, играя в эту игру:

- **Зреть в корень.** Здесь дети учатся смотреть не поверхностно на вещь как единое целое, а углублённо. Чтобы ребёнок понимал, что сами по себе предметы не появляются и состоят из других предметов.
- **Находить взаимосвязи.** Многие из окружающих предметов полезны лишь во взаимодействии с другими вещами. Ребёнок знакомится с понятием «подсистема» — составные части. Чайник просто так работать не будет, его нужно включить в розетку, чтобы это сделать, необходимо напряжение в розетке и т. д.
- **Внимательности.** Мы часто не обращаем внимания на мелочи, привычные взгляду. Начинаем углубляться во что-то только в случае поломки. Но и тогда возникают трудности, потому что, забыв об одной важной детали, мы ищем причину поломки вовсе не там, где нужно.

54. Упражнения на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков:

Упражнение «**Включи вариативность**»

Условия игры:

Представляем любой предмет. Придумываем, как его можно использовать, помимо его прямого назначения

Например, пластиковый стаканчик

- 1) надеть на ножку стула, чтобы не царапала пол;
- 2) сделать шапочку Алладина на резинке;
- 3) вырезать кружки, покрасить их и сделать себе цветные очки;
- 4) выращивать растения;
- 5) собрать много стаканчиков и сделать костюм...

Что развивает: **преодоление психологической инерции**. Психологическая инерция — это то, как мы привыкли думать, маленькие шаблоны в нашей голове и стереотипы, которые мешают шире смотреть на вещи и находить самые неожиданные решения. Нужно рушить стереотипы и развивать способность мыслить за рамками привычного. **Понимание надсистемы**. Ребёнок учится не ограничиваться функциями самого предмета, он активизирует знания о том, что есть вокруг объекта.

55. «ПОЛЕЗНО/ВРЕДНО»

Условия игры: выбираем ситуацию и поочерёдно перечисляем, что в ней вредного и что полезного.

Например: дождь полезный, потому что растут растения. Дождь вредный, потому что может затопить что-то. Дождь полезный, потому что в жару может освежить воздух. Дождь вредный, потому что можно промокнуть и заболеть...и т. д.

Ребенок тренируется не принимать ни одну из сторон, учится анализировать оба аспекта, создавая в своей голове грани между ними.

56. «**ЧТО ВНУТРИ?**» на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков:

педагог называет предмет или место, а дети в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места. Например,: шкаф – платье; дом – стул; холодильник – молоко; пузырек – лекарство; кастрюля – борщ; улей – пчелы; нора – лиса; дупло – белка; корабль – капитан; троллейбус – пассажиры; больница – врачи; магазин – покупатели; книга – буквы; фантик – конфета; ручка – чернила.

57. «**ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ?**»

С помощью этой игры дети учатся сравнивать, обобщать свойства предметов. В игре вопросы сначала задает взрослый, а ребенок на них отвечает. Затем ребенку дается

возможность проявить себя, задавая вопросы взрослому.

Вопросы могут быть такими:

- Что бывает высоким?
- Что бывает длинным?
- Что бывает коротким?
- Что бывает широким?
- Что бывает узким?
- Что бывает круглым?
- Что бывает квадратным?

На вопрос «Что бывает высоким?» ребенок может ответить, что дерево, столб, дом, телебашня и т. п. Здесь уместно спросить, что выше – дерево или дом, столб или телебашня.

В игру могут включаться самые разные понятия, например: что бывает пушистым, твердым, холодным, острым, белым, черным, полезным и т. д.

58. «ЦЕПОЧКА СЛОВ».

Играть лучше в кругу. Кто-то из играющих определяет тему. Нужно называть по очереди,

допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Смех» и т. д. Можно сменить тему и называть только зелёные слова (например, огурец, ёлка, карандаш и т. д.), только круглые (например, часы, Колобок, колесо и т. д.).

63. «Что случилось?». Цель: освоение метода «мозгового штурма», развитие воображения, оригинальности, способности к детальной разработке.

Оборудование: стимульный материал с изображением различных ситуаций.

Ход занятия: педагог предлагает детям рассмотреть картинку и ответить на следующие вопросы:

1) Что происходит на картинке сейчас?

2) Что произошло до этого?

3) Что может произойти потом?

Во время обсуждения необходимо мотивировать детей напрягать воображение и быть как можно более оригинальными. Далее можно предложить детям самостоятельно сочинить по картинке оригинальную историю.

64. «Объединение предметов»

Цель: развитие образной беглости и гибкости, способности классифицировать образную информацию разными способами.

Оборудование: стимульный материал с изображением различных предметов.

Ход занятия: попросить детей рассмотреть и назвать в чем сходство стола и стула (у них по четыре ножки), затем спросить, чем может быть похожа на них собака (у нее тоже четыре ноги). Таким образом объяснить детям, что все предметы можно объединить в группу по какому-либо признаку. В основе отбора должно лежать общее свойство этих предметов, поэтому один и тот же предмет может входить в различные группы. Затем психолог показывает детям стимульный материал и предлагает объединить все предметы в группы, по различным признакам.

65. Упражнение «Сочиняем сказку»

Цель: развитие воображения при составлении коллективной сказки.

Ход занятия: педагог предлагает детям сочинить одну общую сказку, дополняя по очереди, фразы друг друга, опираясь на метод контрольных вопросов.

Кто это был? Как выглядел?

Куда пошел? Кого встретил?

Что ему сказали? Что он ответил?

Что ему сделали? Какова была его реакция?

Чем история закончилась?

66. Упражнение «Активные буквы»

Цель: развитие образной беглости, оригинальности.

Ход занятия: педагог предлагает детям назвать действия на букву «К» (копает, ковыряет, кланяется); «Б» (бежит, барабанит); «П» (поет, подметает, прыгает) и т.п.

Упражнение «Придумай слова»

Цель: развитие умения подбирать различные варианты слов на заданный слог.

Ход занятия: психолог дает задание придумать слова, начинающиеся на слоги «са», «ма», «ко» и заканчивающиеся на слоги «ка», «та», «ок» и др.

67. Игра «ЦЕПОЧКИ АССОЦИАЦИИ». Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход занятия: ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например, желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок); черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир ...).

68. «ПРИЧИНЫ И СЛЕДСТВИЯ»

Цель: учить устанавливать причинно-следственные связи, предлагать различные варианты следствий одного и того же события.

Ход занятия: педагог предлагает детям назвать как можно больше событий, которые произойдут из-за названных случаев.

Из окна выбросили кусочек булки.

На улице кто-то разбил банку варенья.

69. «ПОВТОРИ ЗА МНОЙ»

Цель: Развивать моторно-слуховую память, способности к торможению и

переключению внимания.

Содержание: Дети стоят около стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом: ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

70. «НЕ ПРОГОВОРИСЬ» • Педагог задает ребенку вопросы, а он должен отвечать на них так, чтобы не сказать «запретных» слов»: «да», «нет», «зеленый».

Ребенку: «Ты умеешь хранить секреты? Давай проверим. Представь, что три слова будут секретом, который ни за что нельзя говорить. Этими словами будут «да», «нет», «зеленый». Сейчас я буду задавать тебе вопросы, а ты старайся отвечать на них так, чтобы не проговориться и не сказать «секретное» слово. Если ты сможешь пройти это испытание, значит, тебе можно доверять любые секреты».

71. «ЗАПРЕТНЫЙ НОМЕР»

Цель: Развивать моторно-слуховую память, способности к торможению и переключению внимания.

Содержание: Играющие стоят по кругу. Выбирается цифра, которую нельзя произносить, вместо ее произнесения играющий хлопает в ладоши. Например, запретный номер 5. Игра начинается, когда первый ребенок скажет: «Один», следующий продолжает счет, и так до пяти. Пятый ребенок молча хлопает в ладоши 5 раз. Шестой говорит: «Шесть» и т. д.

Игра «Слушай и исполняй»

Цель: развитие двигательной памяти.

Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

72. «РАЗЫСКИВАЕТСЯ...»

Цель: развитие слухового активного внимания

Содержание: «Представьте, что в нашей группе есть волшебное радио, которое передает сообщения о потерявшихся ребятах. Но вот, что интересно: все эти ребята находятся у нас! Вам надо только внимательно посмотреть вокруг и найти того, о

ком передают сообщение. Итак, внимание- внимание! Разыскивается мальчик. У него темные волосы, серые глаза, синий свитер, на столе перед ним лежит красный пенал и белая линейка... Кто же это? Кто догадался, поднимите руку и ждите, пока я вас спрошу». Если дети не могут угадать, педагог дает все более конкретное описание. Обязательно использовать «приметы-комплименты»: «У этой девочки веселая улыбка. У этого мальчика очень сосредоточенный вид и т. д.».

73. «ПЕРЕСКАЗ ПО КРУГУ»

Цель: развитие слухового запоминания

Возраст: с 5 лет.

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

74. «ЭКРАН»

Цель: развитие зрительной памяти.

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. После этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот, кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

75. ИГРА В СЛОВА

Цель: развитие слуховой памяти

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

76. «ЗАПОМНИ ПАРОЧКИ» Цель: развитие смысловой памяти

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

Например: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

77. «ЧАСТЬ ЦЕЛОГО»

Цель: игра способствует развитию ассоциативного мышления, логики, быстроты реакции.

Содержание: Один из игроков отождествляет себя с каким-либо предметом или явлением, задача другого участника игры — продолжить ассоциативный ряд. Например: «Я дом». — «А я дверь». — «Я замок». — «А я ключ». Проигрывает тот, кто не может продолжить ряд.

Вариант Вы называете предмет, а ребенок — одно из его составляющих. Например: «Я солнце». — «А я лучик»; «Я дождь»: «А я капля» и т. д.

78. «СОБЕРИ ПО ОБРАЗЦУ»

Цель: развитие внимания, памяти, комбинаторные способности, логическое мышление, пространственное представление и воображение.

Содержание: Предлагается детям собрать из кубиков (конструктора) различные фигуры по образцу.

Педагог показывает картинку- образец какой либо фигуры (постройки), затем убирает.

Задача детей запомнить и воспроизвести такую же.

79. «ХАМЕЛЕОН»

Цель: развитие концентрации внимания.

Содержание: Взрослый рассказывает, что хамелеон — ящерица, умеющая менять свою окраску в зависимости от того места, на котором она находится. Таким образом она маскируется, прячется, чтобы ее не нашли враги. Затем взрослый задает

вопросы: какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть на красной кирпичной крыше, на желтой соломе, на черном камне, на шахматной доске?

Дети отвечают быстро, после чего задание можно усложнить, не называя цвет предмета, на котором сидит хамелеон. Например: на соломе, на крокодиле, на кирпиче, на асфальте.

80. «СЛУШАЙ ХЛОПКИ»

Цель: развитие слухового активного внимания, способности к волевому управлению своим поведением.

Содержание: Договариваетесь с детьми, что на данное количество хлопков они будут выполнять определенное движение. Эти движения могут придумывать сами дети или предлагать взрослый. Например, услышав один хлопок — бить в ладоши, два хлопка — махать руками, три хлопка — подуть изо всех сил, четыре хлопка — поднять руки.

81. «СЧИТАЛОЧКИ-БОРМОТАЛОЧКИ».

Цель: развитие произвольности психических процессов, внимания.

Содержание: По просьбе педагога дети повторяют фразу: «Идет — бычок — качается». В первый раз произносят вслух все три слова, во второй раз вслух только «идет — бычок», а слово «качается» про себя, хлопая при этом один раз в ладоши. В третий раз вслух произносят только слово «идет», а слова «бычок — качается» про себя, сопровождая каждое слово хлопком в ладоши. В четвертый раз все три слова произносят про себя, заменяя их тремя хлопками. Итак, это будет выглядеть следующим образом:

Вариант 1

- 1.Идет — бычок — качается.
- 2.Идет — бычок — хлопок.
- 3.Идет — хлопок — хлопок.
- 4.Хлопок — хлопок — хлопок.

Вариант 2

1. Подарил — утенку — ежик — пару — кожаных — сапожек.
2. Подарил — утенку — ежик — пару — кожаных — хлопок.
3. Подарил — утенку — ежик — пару -хлопок — хлопок.
4. Подарил — утенку — ежик — хлопок -хлопок — хлопок.
5. Подарил — утенку — хлопок — хлопок -хлопок — хлопок.
6. Подарил — хлопок — хлопок — хлопок -хлопок — хлопок.
7. Хлопок — хлопок — хлопок — хлопок -хлопок — хлопок.

82. «КТО ЗА КЕМ СТОИТ?»

Цель: развитие концентрации внимания.

Содержание: Педагог говорит: Вы очень внимательные, буквы знаете, цифры знаете, теперь посмотрим, как вы запоминаете.

Детей выстраивают в шеренгу друг за другом, а одного ребенка просят выйти из шеренги и внимательно посмотреть на детей. Потом он отворачивается и, припоминая, кто за кем стоит, воспроизводит имена детей по порядку.

83. «СБОРЩИКИ»

Цель: игры: развитие произвольности поведения.

Содержание: Масса всевозможных мелких игрушек разбросаны по полу. Участники игры разбиваются на группы по 2-3 человека и берутся за руки. По сигналу психолога двумя свободными руками каждая тройка должна собрать как можно больше предметов. После того как все предметы собраны, каждая тройка подсчитывает число имеющихся у них предметов. При сборе используется веселая, энергичная музыка. В ходе игры могут возникнуть различные конфликтные ситуации внутри одной группы или между ними, которые можно использовать для разыгрывания.

84. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ»

Цель: развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.

Содержание: Каждый ребенок по очереди становится водящим. Водящий выходит из комнаты, За это время в группе производится несколько изменений в одежде, причёске детей, можно пересесть на другое место (но не больше двух-трех изменений; все производимое изменения должны быть видимы). Задача водящего правильно подметить произошедшие изменения.

85.«ПОВТОРИ» ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ

Цель: упражнение направлено на развитие внимания, памяти.

Содержание: Педагог производит серию неречевых звуков, например: один щелчок языком, два хлопка в ладоши, три притопа ногой. Ребенок должен запомнить и повторить.

86. «КТО ЛЕТИТ (БЕЖИТ, ИДЕТ, ПРЫГАЕТ)?»

Цель: развитие речевого слуха – развитие слухового внимания.

Содержание: дети сидят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить птица летит, самолет летит, бабочка летит, ворона летит и т.д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя». В конце игры педагог называет более внимательных.