

## Игра: «Как добраться до цели?»

Возраст с 6-ти лет

**Цель:** развитие ориентировки в пространстве, мышления.

**Материалы:** карта города или острова, фишки.

**Ход игры:** взрослый вместе с ребенком рисует «карту клада», на которой размещают леса и горы, реки и озера. Затем один из играющих загадывает, где спрятан «клад», а другой, поставив на карту какую-нибудь фишку (или фигурку солдата), «высаживается на остров» и движется по рисунку, задавая вопросы: «Свернуть налево? Пройти вперед?» и т. д. Цель игры — задать как можно меньше вопросов и найти «клад».

**Дополнение:** для игры можно использовать настоящие географические карты. Так в игровой форме можно познакомить ребенка с понятием «география». Интересно играть, нарисовав волшебный город с улицами и дворцами, а в нем спрятать принцессу или какой-то сказочный предмет. По ходу «поисков» можно сочинять сказки.

## Упражнение: «Сравнение предметов»

Возраст с 6-ти лет

**Цель:** развитие мыслительной операции.

**Ход упражнения:** для сравнения предложите ребенку следующие пары слов:

1. МУХА И БАБОЧКА
2. ДОМ И ИЗБУШКА
3. СТОЛ И СТУЛЬЯ
4. КНИГА И ТЕТРАДЬ
5. ВОДА И МОЛОКО
6. ТОПОР И МОЛОТОК
7. ПИАНИНО И СКРИПКА
8. ШАЛОСТЬ И ДРАКА
9. ЩЕКОВАТЬ И ГЛАДИТЬ
10. ГОРОД И ДЕРЕВНЯ

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

Проанализируйте ответы ребенка. Сколько пар слов он удачно сравнил? Что для ребенка легче: искать сходства или различия?

В процессе консультирования мы часто отмечаем, что дети особенно затрудняются в нахождении сходства.

Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и черты различия, но не по случайным, а по главным признакам.

### Упражнение: «Закончи слово»

Возраст с 6-ти лет

**Цель:** развитие скорости мышления.

**Ход упражнения:** Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, произнося первый слог, а он – заканчивать его. «Отгадай, что я хочу сказать! По...», - так вы начинаете игру.

Всего предлагается 10 слогов: 1) по, 2) на, 3) за, 4)ми, 5) му, 6) до, 7) че, 8) пры, 9) ку, 10) зо.

Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, предложите ему придумывать (отгадывать) не одно слово, а столько, сколько он сможет. Например, по-лет, по-кой, по-лотенце и т.д.

Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности и речевой активности.

### Упражнение: «Найди лишнее слово»

Возраст с 5-ти лет

**Цель:** развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

**Ход упражнения:** Зачитайте 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.

Предложите ребенку определить слово, которое является «лишним».

1. СТАРЫЙ, ДРЯХЛЫЙ, МАЛЕНЬКИЙ, ВЕТХИЙ
2. ХРАБРЫЙ, ЗЛОЙ, СМЕЛЫЙ, ОТВАЖНЫЙ
3. ЯБЛОКО, СЛИВА, ОГУРЕЦ, ГРУША
4. МОЛОКО, ТВОРОГ, СМЕТАНА, ХЛЕБ
5. ЧАС, МИНУТА, ЛЕТО, СЕКУНДА
6. ЛОЖКА, ТАРЕЛКА, КАСТРЮЛЯ, СУМКА
7. ПЛАТЬЕ, СВИТЕР, ШАПКА, РУБАШКА
8. МЫЛО, МЕТЛА, ПАСТА ЗУБНАЯ, ШАМПУНЬ
9. БЕРЕЗА, ДУБ, СОСНА, ЗЕМЛЯНИКА
10. КНИГА, ТЕЛЕВИЗОР, РАДИО, МАГНИТОФОН

### Упражнение: «Назови соседей»

Возраст с 5-ти лет

**Цель:** развитие внимания, скорости мыслительных процессов.

**Ход упражнения:** Играющие садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребенку, называя числа от 0 до 10 и далее. Поймавший мяч должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на 1 меньше и на 1 больше названного, или предыдущее и последующее. После этого он возвращает мяч ведущему. Если поймавший мяч ребенок дважды ошибается в названии «соседей», он выбывает из круга и внимательно следит за игрой со стороны.

## Упражнение: «Закончи предложение»

Возраст с 6-ти лет

**Цель:** развитие понятийного мышления.

**Ход упражнения:** Дети садятся в кружок. Ведущий кидает одному из них мяч и говорит начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен это предложение закончить. После этого он возвращает мяч ведущему. И так далее. Ребенок, дважды не сумевший закончить предложение, выбывает из круга и внимательно наблюдает за продолжающими игру детьми.

### Варианты предложений:

Лимоны кислые, а сахар...

Собака лает, а кошка...

Ночью темно, а днем...

Трава зеленая, а небо...

Зимой холодно, а летом...

Ты ешь ртом, а слушаешь...

Утром мы завтракаем, а днем...

Птица летает, а змея...

Лодка плывет, а машина...

Ты смотришь глазами, а дышишь...

У человека две ноги, а у собаки...

Птицы живут в гнездах, а люди...

Зимой идет снег, а летом...

Ты читаешь глазами, а пишешь...

В России говорят по-русски, а в Англии...

Из шерсти вяжут, а из ткани...

Балерина танцует, а пианист...

В Венгрии говорят по – венгерски, а в Швеции...

В Эстонии говорят по-эстонски, а в Америке...

В Польше говорят по-польски, а в Германии...

Дрова пилят, а гвозди...

Певец поет, а строитель...

Композитор сочиняет музыку, а музыкант...

## Упражнение: «Сколько в слове слогов?»

Возраст с 5-ти лет

**Цель:** развитие внимания, быстроты мышления.

**Ход упражнения:** Дети садятся в кружок. Ведущий, бросая мяч ребенку, называет слово. Ребенок, получивший мяч, называет количество слогов в этом слове и возвращает мяч ведущему.

**Варианты слов:**

Дуб, коза, брат, вода, шум, поле, зима, кит, сундук, жираф, кот, шуба, каток, шар, слово, клякса, часы, рука, шарф, чашка, книга, мир, лес, мальчик, голова, семечко, хлеб, собака, корова, змея, мука, кино, кирпич, ученик, рыба, ботинки, рубашка, цыпленок, бабочка, бочка.

## Игра: «Игра в слова»

Возраст 4-6 лет

**Цель:** развитие слуховой памяти

**Материалы:** карточки с набором слов (для трех вариантов):

*вариант 1:* слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь;

*вариант 2:* тарелка, малина, брусника, вилка, яблоко, кастрюля, банан, нож, груша, чайник, вазочка, слива;

*вариант 3:* автобус, нос, велосипед, троллейбус, ухо, лоб, пароход, глаза, поезд, машина, щеки, самолет.

**Ход упражнения:** проводится индивидуально с ребенком в кабинете психолога. Недопустимы посторонние громкие звуки или отвлекающие предметы.

**Инструкция №1:** *Сейчас я назову тебе несколько слов, а ты постарайся их запомнить (вариант 1), а теперь повтори.*

**Инструкция №2:** *Как ты думаешь, можно ли разделить эти слова на группы, части? На какие группы ты бы разделил эти слова? (ребенок может называть много вариантов. Это хорошо. Пусть мыслит. Но вы должны подвести ребенка к наиболее правильному ответу. Например: «вспомни сначала животных, а потом перечисли предметы мебели ...»)*

## Упражнение: «Много - один»

Возраст с 6-ти лет

**Цель:** развитие внимания, быстроты мышления.

**Ход упражнения:** Дети садятся в кружок. Ведущий, бросая мяч, называет слово во множественном числе. Ребенок, возвращая мяч, - в единственном.

**Варианты слов:**

Кот, грачи, леса, ряды, мосты, столбы, холмы, следы, дома, кроты, косы, глаза, шкафы, шарфы, слоны, сады, кусты, носы, блины, листы, грибы, столы, ножи, коржи, банты, фанты, полы, братья, гномы, рты, часы, болты, ковши, рубли, зонты.

## Игра: «Фигуры»

Возраст 4-6 лет

**Цель:** развитие осязательной памяти

**Материалы:** 4 фигуры вырежьте из твердой бумаги или картона.

**Ход игры:** проводится как индивидуально, так и с группой детей и повторять с помощью других фигур.

*Инструкция № 1: Закрой глаза и ощупай эту фигуру.*

*Инструкция № 2: Расскажи, что ты чувствуешь. Как ты думаешь, как выглядит эта фигура?*

*Инструкция №3: Фигура убирается, а ребенка просят нарисовать по памяти то, что он запомнил. «Нарисуй эту фигуру, которую ты только что держал в руках».*

## Игра «На что похожа фигура»

Возраст 4-6 лет

**Цель:** Игра на развитие осязательной памяти и воображения.

**Материалы:** геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, ромб) необходимо вырезать из твердой бумаги или картона.

**Ход игры:** Проводится индивидуально. Сначала необходимо обсудить с ребенком на что похожа первая фигура. Например, первая фигура похожа на солнышко, вторая на домик, третья на окно, четвертая на пряник и т.д. Вариантов может быть много, но в конце концов надо остановиться на том варианте, который выберет ребенок.

*Инструкция №1: Расскажи по порядку, какая была первая фигура, на что она похожа, а какая вторая фигура, а она на что по твоему похожа и т.д.*

*Инструкция №2: Ребенок с закрытыми глазами ощупывает фигуры в определенном порядке, например с первой по пятую или: 2-3-4-5-1 и т.д. «Ты должен запомнить фигуры, которые ощупываешь».*

## Игра «Гуляем по лесу»

Возраст 4-6 лет

**Цель:** игра на развитие зрительной памяти и воображения.

**Материалы:** картинки на которых изображены птицы

**Ход игры:** проводится как индивидуально, так и с группой детей.

*Инструкция: Представь, что мы уже в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустил. Итак: сорока, ворона, ласточка...*

*Назови всех птиц, каких ты знаешь. Для выполнения этого задания можно воспользоваться рисунками.*

*Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.*

### **Игра: «На что это похоже?»**

**Возраст 4-6 лет**

*Авторы: Венгер Л.А., Дьяченко О.М.*

**Цель:** игра на развитие воображения.

**Материалы:** картинки с геометрическими фигурами

**Ход игры:** игру можно проводить как индивидуально, так и с группой детей

*Инструкция: покажите ребенку любую геометрическую фигуру, рассмотрите и обсудите, на что может быть похожа эта фигура. Если ребенок испытывает затруднения, дорисуйте что-нибудь и опять спросите, на что теперь похожа фигура*

### **Игра: «Дорисуй фигуру»**

**Возраст 4-6 лет**

**Цель:** развитие воображения

**Материалы:** заготовленные рисунки с неполным изображением геометрических фигур

**Ход игры:** игру можно проводить как индивидуально, так и с группой детей

*Инструкция: ребенку дают заготовленные рисунки с неполным изображением геометрических фигур и предлагают дорисовать какой-нибудь предмет, который можно увидеть в группе, магазине или дома.*

### **Игра: «Что изменилось?»**

**Возраст 4-7 лет**

**Цель:** развитие внимания, зрительной памяти и расширение активного словаря

**Материалы:** ручка, пенал, цветные карандаши (синий, желтый, зеленый, красный, коричневый, оранжевый), колокольчик, линейка, мягкая бумага, мячик.

**Ход игры:** дети сидят полукругом за столом. На столе лежат игровые предметы. Взрослый предлагает детям задание.

*Инструкция: Взрослый предлагает детям внимательно посмотреть на предметы, лежащие на столе, и запомнить их расположение. Затем накрывает предметы мягкой бумагой и меняет их местоположение. После этого спрашивает детей, что изменилось.*

### **Игра: «Кем был?»**

**Возраст с 4-х лет**

**Цель:** развитие мышления, речи, воображения.

**Ход игры:** дети садятся в кружок. Взрослый задает вопросы, обращаясь по очереди к каждому ребенку: «Кем (чем) был... (яблоня, лошадь, курица, лягушка, собака, мастер, птица, овца, коза, бабочка, рыба, утка, заяц и т.д.)?». **Дополнения:** игра проводится сразу после игры «Кто кем будет» или на следующий день. Это поможет детям взглянуть на обыденные предметы с различных временных точек, выстроить логические цепочки.

## **Игра: Музыка и цвет**

**Возраст: с 5-х лет**

**Автор: Т. Образцова**

**Цель:** научит детей сопоставлять оттенки цвета и краски музыки и находить между ними связь и отличия.

**Материалы:** картонные квадраты разных цветов и оттенков, симфоническая, оркестровая или инструментальная музыка.

**Ход игры:** Задача играющих – поднять вверх квадрат, окрашенный в цвет, который, на их взгляд, передает то же настроение, что и слышимая музыка. Если кто-то из детей поднял квадрат, резко отличающийся цветом от поднятых остальными, ведущий просит его обосновать свое мнение, а затем продолжает коллективное обсуждение. По окончании игры можно попросить детей рассказать про цвета и ответить на вопросы типа: что это за цвет, на что он похож, какая музыка и инструменты ему соответствуют?

## **Игра: «Как добраться до цели?»**

**Возраст с 6-ти лет**

**Цель:** развитие ориентировки в пространстве, мышления.

**Материалы:** карта города или острова, фишки.

**Ход игры:** взрослый вместе с ребенком рисует «карту клада», на которой размещают леса и горы, реки и озера. Затем один из играющих загадывает, где спрятан «клад», а другой, поставив на карту какую-нибудь фишку (или фигурку солдатика), «высаживается на остров» и движется по рисунку, задавая вопросы: «Свернуть налево? Пройти вперед?» и т. д. Цель игры — задать как можно меньше вопросов и найти «клад».

**Дополнение:** для игры можно использовать настоящие географические карты. Так в игровой форме можно познакомить ребенка с понятием «география».

Интересно играть, нарисовав волшебный город с улицами и дворцами, а в нем спрятать принцессу или какой-то сказочный предмет. По ходу «поисков» можно сочинять сказки.

## **Игра: «Отгадай число»**

**Возраст с 6-ти лет**

**Цель:** развитие мышления.

**Ход игры:** один из игроков загадывает число (от 1 до 16), а второй должен, задавая вопросы, отгадать его. Цель второго игрока – задать как можно меньше вопросов. Ответы на вопрос могут быть только односложными – «да» или «нет».

**Дополнения:** взрослый должен знать, что вполне реально отгадать число от 1 до 16, задав не более четырех вопросов. Ребенку не стоит подсказывать стратегию вычисления, его радость будет неопишуемой, когда он САМ догадается, как можно это сделать!

## Игра: «Кто кем будет?»

Возраст с 4-х лет

**Цель:** развитие внимания, мышления, речи.

**Ход игры:** дети садятся в кружок. Взрослый задает вопросы, обращаясь по очереди к каждому ребенку: «Кем (чем) будет... (ученик, яйцо, утенок, желудь, мальчик, козленок, ягненок, щенок, котенок, семечко, искринка, девочка, теленок, поросенок, цыпленок, птенец, волчонок, моржонок, зайчонок, головастик, гусеница, тесто, луковица и т.д.)?».

**Дополнения:** вариантов ответа на каждое слово может быть несколько. Например, мальчик будет: мужчиной, слесарем, взрослым, учеником, хорошим человеком, отцом, братом и т.д. Луковица будет салатом, перьями, дудочкой, семенами, украшением подоконника и т.д.

Детям также можно предлагать предметы, объединенные одной тематикой (растения, животные и т.д.).

## Игра: «Поезд»

Возраст с 4-х лет

**Цель:** развитие мышления, операций анализа и синтеза.

**Материалы:** набор картинок с изображением всевозможных объектов.

**Ход игры:** картинки складывают в центре стола, дети стоят вокруг него. Затем ведущий предлагает построить поезд из картинок, складывая их на основе сходства каких-либо признаков: «Я прикрепляю помидор к огурцу, потому что это овощи», «Я прикрепляю мячик к солнышку, потому что они круглые», - и т.д. Поезд можно строить в обоих направлениях.

**Дополнения:** необходимо стимулировать детей к поиску нестандартных решений, чтобы в поезд вошли все картинки, предложенные взрослым. Если поиск объединяющих признаков вызывает затруднения, взрослый помогает наводящими вопросами.

## Игра: «Рассказываем сказку»

Возраст с 5 лет

**Цель:** развитие слуховой памяти, объема запоминания

**Ход игры:** 1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.



## Игра: «Вспомни движение»

Возраст с 5 лет

**Цель:** развитие двигательной памяти.

**Ход игры:** Среди участников игры выбирается ведущий, а остальным участникам присваиваются номера по порядку. Участники игры становятся (или садятся) перед ведущим и по очереди демонстрируют ему какое-то движение. Например, как летит птица, или умывается человек, ест, плавает, движется какое-то животное или механизм и т. п. Все это происходит беззвучно. Ведущий внимательно смотрит и старается запомнить эти движения. Затем по названному взрослым руководителем игры номеру ведущий показывает движение, которое демонстрировал участник под соответствующим номером.

## Игра: «Изобретатель»

Возраст с 5 лет

**Цель:** развитие воображения, активизация мышление.

**Ход игры:** Ребенку предлагается несколько задач, результатом которых должно явиться изобретение. На работу дается 15 минут. За это время ребенок должен сформулировать свое изобретение по каждой задаче.

**Инструкция:**

- Придумайте несуществующий прибор, необходимый в домашнем хозяйстве;
- Придумайте несуществующее животное и назовите его несуществующим именем;
- Предложите, что нужно сделать, чтобы все люди были счастливы.

Следующий этап игры – изобразительный. Возможны несколько вариантов:

**Первый вариант.** Нарисовать все, что было придумано ребенком раньше.

**Второй вариант.** Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта кружков, прямоугольников, треугольников и полосок разного цвета, приготовленных заранее.

**Третий вариант.** Изобразить, что придумано ранее с помощью комплекта игрушек (игровых предметов, игрушечных животных, кукол и т. д.).

Если работала группа детей, оцените работу каждого и выберите победителя по признаку количества вариантов. Чем младше дети, тем большую роль играет оценка взрослого. Чем старше, тем больше можно доверить оценку им самим.

## Игра «Конфетный город»

Возраст с 5 лет

**Цель:** развитие образного воображения.

Это сюжетная игра для группы или одного ребенка.

**Инструкция:** Ты любишь конфеты?

А еще что ты любишь? Наверно, игрушки и кататься на каруселях, да?

Сейчас мы попробуем составить как можно больше предложений из твоих любимых слов: КОНФЕТА, ИГРУШКА, КАРУСЕЛЬ.

– Конфеты и сладости любят все дети. Один добрый волшебник решил доставить детям радость и с помощью волшебной палочки превратил один город в Город Сладостей. В этом городе все стало сладким. Дома и тротуары, деревья и машины, карусели и игрушки, скамейки в парке и автомобильные знаки – все стало из карамели, бисквитов, мороженого и шоколада.

– Подумай и расскажи, как живет жителям в таком городе.

– Что происходит, когда в городе наступает жара или идет дождь?

– Ты сам хотел бы жить в таком городе?

За лучший рассказ присуждается звание «главного конфетного мастера». Затем детям предлагается оформить часть игровой комнаты как «Конфетный город». Дети придумывают новые названия конфет, вспоминают как можно больше названий сладостей и записывают их на бумажках (или это делает взрослый ведущий). Из них выбирают названия улиц, площадей, парков «Конфетного города». Все это можно оформить в виде картины-плана «Конфетного города».

## Игра: «Как это можно использовать»

Возраст: 5-6 лет

**Цель:** развитие воображения, творческого мышления.

**Ход игры:** Взрослый называет какой-либо предмет и предлагает ребенку сказать, как его можно использовать. Например, психолог говорит «газета», а ребенок называет варианты, читать, писать, сделать кораблик, постелить на пол, использовать, как игрушку для кошки и т.д.

Детей необходимо подталкивать к нестандартным ответам. Игроков, которые дают не типичные ответы, полезно словесно поощрять. Закончить игру можно рисованием «инструкции по применению» того или иного предмета.

## Игра: «Размышлялки»

Возраст 4-6 лет

**Цель:** развитие логического мышления

**Материалы:** в игре используются серии сюжетных картинок

**Ход игры:** игра проводится как индивидуально, так и с подгруппой детей

**Инструкция:** *детям предлагается рассмотреть их, и разложить их по порядку развёртывания событий. В заключении ребёнок составляет рассказ по картинкам.*

## Игра в мяч «Назови ласково»

Возраст с 4-х лет

**Цель:** Развитие речи, образование уменьшительной и ласкательной форм имени существительного и имени прилагательного

Береза-березонька; трава – травка, травушка; сосна – сосенка, сосёнка, ель – елочка; дерево – деревце; тень – тенечек; пень – пенечек; ветка – веточка; лист – листик, листочек; лес – лесочек; куст – кустик; стебель – стебелек; лепесток – лепесточек; роща – рощица; камень – камешек; галька – галечка; песок – песочек; берег – бережок; река – речка, реченька; вода – водичка; облако – облачко; солнце – солнышко; дождь - дождик; ветер – ветерок, ветерочек.

## Игра: «Угадай по описанию»

Возраст с 4-х лет

**Цель:** развитие речи, словарного запаса.

**Ход упражнения:** Для начала следует предложить ребёнку послушать описание и отгадать, что именно мы описываем. Например, лимон: "Этот фрукт желтого цвета. По форме он слегка продолговатый, на ощупь - шершавый. На вкус он кислый. От него чай становится вкуснее и полезнее".

Затем можно предложить ребёнку описать его любимую игрушку, животное в зоопарке, рыбку в аквариуме. И уже наступит ваша очередь угадывать, что или кого именно описывает ребёнок.

## Игра: «Представь будто...»

Возраст от 6 лет.

**Цель:** развить воображение.

**Инструкция:** Представь и изобрази, как ты задуваешь, свечи на торте в день рождения; изобрази и озвучь часы с маятником, которые бьют; изобрази и озвучь мотоцикл; кипящий чайник; изобрази парикмахера, который делает стрижку или причёску; зубного врача, который лечит зуб; повара, который готовит обед; хирурга во время операции; рыбака сидящего на берегу.

## Игра: «Отличия»

Возраст от 4 лет.

**Цель:** развитие внимания, наблюдательности, зрительной памяти

**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 в парах детей.

## **Игра: «Съедобное – не съедобное»**

**Возраст от 4 лет.**

**Цель:** развитие свойств внимания, образно – логического мышления

**Ход игры:** взрослый произносит разные слова. Дети должны хлопать только на «съедобные» слова (например, мороженое, картошка)

Открытка, заяц, морковь, дерево, поезд, хлеб, огурец, ромашка, слон, слива, мяч, свекла, трава, школа, горох, елка...

**Варианты:** «Овощ – не овощ», «Летает – не летает», «Мебель – не мебель», «Живое – не живое» и т.п.

Игру можно проводить с мячом, тогда ребенок должен поймать мяч или не ловить его.

Игру можно усложнить: на «фрукты» - хлопать, а на «транспорт» - топтать.

## **Игра: «Запомни хлопки»**

**Возраст от 5 лет.**

**Цель:** развитие моторно – слуховой памяти, свойств внимания, создание положительного настроения

**Ход игры:** дети ходят по комнате. По сигналу взрослого все выполняют следующие действия:

- На один хлопок – присесть и закрыть глаза руками
- На два – объединиться в пары
- На три – встать на одну ногу
- На четыре – образовать круг и взяться за руки.

## **Игра: «Птица - не птица»**

**Возраст от 5 лет.**

**Цель:** развитие свойств внимания, образно – логического мышления

**Ход игры:** взрослый читает стишки. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал - топтать или хлопать.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Мухи и стрижи...

Прилетели птицы: Голуби, синицы, лебеди, куницы, Галки и стрижи, Чайки и моржи

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Цапли, соловьи, Окунь и воробьи.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Аисты, вороны, Галки, макароны.

Прилетели птицы: Голуби, синицы, Чайки, пеликаны, Майки и орланы.

Прилетели птицы: Голуби, синицы Утки, гуси, совы, Ласточки, коровы.

## Игра: «Назови, одним словом»

Возраст 4-6 лет

**Цель:** развитие внимания, логического мышления связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов

**Ход игры:** детям зачитываются несколько слов и затем просят их назвать одним словом. Детям старшего возраста можно изменить игру, говорить обобщающее слово и предлагать им назвать предметы относящиеся к этому обобщающему слову:

Птицы - ....., Насекомые - ....., Посуда - .....

*Инструкция:* Лиса, заяц, волк, лось – (дикие животные);

Лимон, яблоко, банан, груша – (фрукты);

Огурец, морковь, капуста, картошка – (овощи) и т.д.