

Дидактические игры

Игры на развитие восприятия

Что пропало?

Педагог просит детей закрыть глаза и прячет один (два) из трех-семи предметов. Дети должны назвать, что пропало.

Что изменилось?

Предлагается рассмотреть несколько карточек с буквами (словами, цифрами, геометрическими фигурами и др.) и отвернуться. Педагог убирает (добавляет или меняет местами) карточки. Ребенок определяет, что изменилось.

Найди ошибку

Предлагается карточка с неправильными написаниями: слов – одна буква написана зеркально (пропущена, вставлена лишняя); предложений – пропущено или вставлено неподходящее по смыслу слово, сходное по написанию; арифметических примеров – сделана ошибка на вычисление, цифра записана зеркально. Ребенок объясняет, как исправить ошибку.

Наложённые изображения.

Ребенку предъявляются 3-5 контурных изображений (предметов, геометрических фигур, букв, цифр), наложенных друг на друга. Необходимо назвать все изображения.

Спрятанные изображения

Предъявляются фигуры, состоящие из элементов букв, геометрических фигур. Необходимо найти все «спрятанные» изображения.

Зашумленные изображения

Предъявляются контурные изображения предметов, геометрических фигур, цифр, букв, которые «зашумлены», т.е. перечеркнуты линиями различной конфигурации. Требуется их опознать и назвать.

Парные изображения

Предъявляются два очень похожих друг на друга, но имеющих до 5-7 мелких отличий изображений. Требуется найти эти отличия.

В качестве варианта возможно использование парных игрушек или предъявление натурального предмета и его изображения.

Незаконченные изображения

Предъявляются изображения с недорисованными элементами, например, птица без клюва, рыба без хвоста, цветок без лепестков, платье без рукавов, стул без ножки и др. Нужно назвать недостающие детали (или дорисовать).

В качестве варианта предъявляются изображения, на которых нарисована лишь часть предмета (или его характерная деталь). Требуется восстановить все изображение.

Точечные изображения.

Предъявляются изображения предметов, геометрических фигур, буквы, цифры, выполненные в виде точек. Необходимо соединить точки и назвать изображение.

Перевернутые изображения

Предъявляются схематические изображения предметов, букв, цифр, повернутые на 180 градусов. Требуется назвать их

Разрезанные изображения

Предъявляются части 2-3 изображений (например, овощей разного цвета или разной величины и т.д.). Требуется собрать из этих частей целые изображения.

Разрезанные картинки.

Предлагаются картинки с различными изображениями, разрезанные по вертикали, горизонтали, диагонали и т.д. на 4, 6, 7 частей. Собрать картинку из частей.

Запомни и нарисуй.

Ребенку предлагается запомнить ряд и 4-6 предметов, а затем схематично изобразить их.

Буковки

Предлагается несколько рядов произвольно расположенных букв алфавита. Необходимо: найти и обвести карандашом (или

подчеркнуть), например, все гласные; одним цветом обвести все буквы О, а другим цветом – все буквы А.

Посчитай и построй.

Дети определяют, какой предмет выложен из цветных палочек, считают и запоминают количество и положение палочек. Затем выкладывают подобное изображение по памяти и самостоятельно.

Сложи узор.

Сложить такой же узор, какой предложен педагогом, а также составить различные узоры из кубиков Коса, Никитина.

Пройди лабиринт.

Ребенку предлагается «провести» взглядом или карандашом ежа до домика.

Прокати шар в ворота.

Закатить шар на игровом поле или через лабиринты в ворота.

Слуховое различение чисел.

Называется число. Учащиеся должны с помощью звукового сигнала (хлопки в ладоши, удары по столу и т.д.) отразить названное число. Глаза у учащихся при выполнении этого задания должны быть закрыты.

Различение чисел/букв через ощупывание

Цифра показывается или произносится вслух. Учащиеся должны отыскать ее среди других на ощупь из мешочка с закрытыми глазами.

Тренировка аналитичности восприятия

а) Учащимся предлагается часть числового ряда, числа в котором имеют определенную последовательность. На основе анализа этой последовательности, учащиеся должны продолжить этот ряд.

Например, 12, 10, 8, 6, ...

3, 9, 27

б) Учащимся предлагается дополнить недостающую цифру в ряду по аналогии с другими рядами.

3 1 4 5 3?

Упражнения для тренировки зрения.

1. Выполнять глазными яблоками движения вправо и влево (строго горизонтально) до предела, без чрезмерного напряжения, максимально медленно. Повторить по 4-6 раз в каждую сторону. Закрыть глаза и расслабить мышцы на 30-40 секунд.
2. Выполнять глазными яблоками медленные движения вверх и вниз с максимальной амплитудой. Голову при этом не наклонять. Повторить по 4-6 раз в каждую сторону. Закрыть глаза, расслабить мышцы на 30-40 секунд.
3. Поочередно смотреть в правый верхний угол, затем в левый нижний. Смотреть в левый верхний угол, затем в правый нижний. Повторить 4-6 раз в каждую сторону. Закрыть глаза, расслабить мышцы на 30-40 секунд.
4. Движения выполняются глазными яблоками по кругу – сначала по часовой стрелке, а затем против часовой стрелки. Повторить по 3 вращения плавно, без рывков в каждую сторону. Голова неподвижна.

5. Быстро сжимать и разжимать веки (моргать) в течение 15-20 секунд. После этого закрыть глаза, расслабить мышцы на 30-40 секунд.
6. Взгляд фиксируется на условной точке, расположенной на кончике носа. Выполнять 10-20 секунд, после чего закрыть глаза и расслабить мышцы на 30-40 секунд.
7. Смотреть на конец пальца вытянутой руки, медленно сгибая ее в локти; приблизить палец к глазам (смотреть 3-5 секунд).
8. Крепко зажмурить глаза на 3-5 секунд.

Игры на развитие памяти

Опосредованное запоминание можно использовать, например, при закреплении звуков в словах. Для этого необходимо иметь наборы изображений предметов (картинок) и наборы слов на закрепляемый звук. Например, можно использовать следующие слова: *санки, стакан, самолет, свет, сумка, стул., собака, сова и набор картинок, которых должно быть больше, чем запоминаемых слов: лампочка, лиса, стол, лыжи, голубь, трамвай, бутылка, хлеб, гриб, вертолет, дерево.* Перед ребенком раскладываются картинки в любом порядке, и дается инструкция: «Тебе надо запомнить ряд слов со звуком [с] в начале слова. Для этого нужно каждый раз, когда я буду называть слова, выбирать карточку, которая потом поможет припомнить слово». Называется первое слово «*санки*» и объясняется, что санки здесь не нарисованы, но можно выбрать карточку, которая поможет запомнить это слово. После того как ребенок выберет карточку, ее откладывают в сторону и спрашивают: «Как эта карточка может напомнить про санки?». Все отобранные карточки откладываются в сторону, занятие продолжается, а в конце его ребенок в произвольном порядке показывает по одной карточке и припоминает, для запоминания какого слова она предназначена.

"Запомни фразы"

Цель: развитие способности к воссозданию мыслительных образов.

Ребенку предлагается закрыть глаза и прослушать ряд фраз, представив себе соответствующую картинку:

- Лев, нападающий на антилопу.
- Собака, виляющая хвостом.
- Муха в супе.
- Миндальное печенье в коробочке в форме ромба.
- Молния в темноте.
- Пятно на любимой рубашке.
- Капли дождя, сверкающие на солнце.
- Крик ужаса в ночи.
- Друг, ворующий любимую игрушку.

После этого ребенок должен взять листок бумаги и попробовать вспомнить и записать фразы.

"Игра в волшебника"

Цель: развитие осознанного восприятия.

Ребенок становится волшебником, способным оживить при помощи волшебной палочки все, что угодно. Он касается своей палочкой любого предмета, предмет оживает (в воображении, конечно), затем волшебник рассказывает о том, что получилось, как начал вести себя оживший предмет.

"Придумай историю со словами"

Цель: развитие способности устанавливать связи между элементами материала (логических ассоциаций).

Ребенку предлагаются слова. Их необходимо перегруппировать, объединив по какому-нибудь признаку, чтобы было легче запомнить. Потом из всех этих слов надо придумать историю:

Медведь. Тележка. Пчела. Колокольчик. Ромашка. Воздух. Ваза. Кот. Солнце. Вода.

"Визуальный код"

Чтобы запомнить число предметов, нужно использовать визуальный код. Например, чтобы запомнить "одна корова", надо представить себе одну корову, привязанную к колышку. Попробовать запомнить таким образом следующий материал:

- Одна корова.
- Две автомашины.
- Три рубашки.
- Четыре зеркала.
- Пять солдат.
- Шесть карандашей.
- Семь шариков.
- Восемь стульев.
- Девять колец.
- Десять стаканов.

"Игрушечная очередь"

"Игрушки стояли в очереди, они хотели прокатиться на пароходе. Первым стоял мишка, потом кукла Катя, за ней розовый поросенок, за поросенком еще один медведь, последний - котенок". Вы выстраиваете 5-6 игрушек в очередь друг за другом. "Потом зазвонил колокольчик - это пришел мороженщик, и все звери побежали к нему. А когда они вернулись на причал, не смогли вспомнить, кто за кем

стоял. Помоги игрушкам, ведь капитан парохода катает за один раз только по два пассажира".

Для развития **логической памяти** полезно использовать следующие задания:

1. Запоминание «столбиков» слов

Например:

дом	комната
хлеб	стол
цветок	сад
портфель	учебник
свет	лампочка
товар	деньги
чай	самовар
страна	народ
собака	кошка

Ученик читает каждый столбик в отдельности сверху вниз, затем — слова обоих столбиков попарно (дом — комната и т. д.). Педагог закрывает листом бумаги левый столбик и просит вспомнить, какое слово было парным к каждому из записанных в правом столбике. Затем закрывается правый столбик, и ученик вспоминает, какое слово было парным к каждому из записанных в левом столбике.

2. Педагог читает учащимся набор слов, которые можно разбить на группы по различным признакам (деревья, цветы, животные и т. д.), а затем просит назвать те слова, которые ученик запомнил.

3. Педагог читает ряд слов, обозначающих способ передвижения (ползает, летает, прыгает, лазает и т. д.), а затем показывает картинки с изображением змеи, лягушки, бабочки, белки и т. д., а учащиеся должны воспроизвести названные глаголы.

4. Педагог читает предложения, в которых пропущены слова (У реки сидит рыбак и ... рыбу. На улице идет сильный ...). Ученики должны вставить в предложения нужные слова, а затем их воспроизвести.

5. Педагог называет по порядку шесть слов: день, солнце, верблюд, песок, ветер, вода. Чтобы лучше их запомнить, педагог предлагает вместе придумать и представить маленький мультфильм с «участием» этих слов: «Жаркий *день* в пустыне. Сильно печет *солнце*. По пустыне идет *верблюд*). Кругом, куда ни глянь, — один *песок*. Дует горячий *ветер*. И очень хочется пить. Но где *вода*?»

Затем ученики вспоминают все слова по порядку, стараясь представить придуманный фильм.

Характер воспроизведения будет свидетельствовать о том, насколько у учащихся сформированы механизмы обобщения, являющиеся базой для развития логической памяти.

Игры на развитие мышления

В заданиях по формированию у детей умения обобщать объекты по признакам цвета, формы, величины можно выделить четыре этапа формирования умственного действия.

При выполнении этого задания в качестве оборудования выступают два набора карточек (24 шт.) с изображениями геометрических фигур, различных по цвету, форме, величине, и карточки - схемы с условными обозначениями цвета, формы, величины,

1-й этап (ориентировочный). Ребенку объясняется принцип классификации, указывается цель и способы действия. Демонстрация способа действия сопровождается включением ребенка в решение проблемы относительно избираемого признака.

2-й этап — формирование действия в материальном виде. Классификация с опорой на наглядный материал. Например, ученику показывается карточка, где нарисован шкаф. Задаются вопросы: «Сколько полок в шкафу? Чем они отличаются?» (Цветом.) Затем предлагается разложить все геометрические фигуры по полочкам так, чтобы их цвет соответствовал цвету полки.

3-й этап — перевод материального действия в план устной речи. Ученику предлагается вспомнить и рассказать о проведенных действиях, когда нужно было разложить геометрические фигуры на соответствующие полки.

4-й этап — формирование действия во внутренней речи. Классификация без наглядной опоры. Ученику предлагается самостоятельно разложить геометрические фигуры на группы (подходящие с подходящими) с учетом цвета, формы, величины. При этом признаки геометрических фигур педагогом не называются.

Задания на выделение существенных признаков предмета и их сравнение, систематизация предметов и понятий.

1. Педагог объясняет ученикам, что каждый предмет характеризуется большим количеством разнообразных признаков.

Например: мяч — круглый, красный, надувной, футбольный, резиновый, кожаный, большой, маленький, зеленый, упругий, может прыгать, катиться, нужен для игры. Но среди всех этих свойств есть главные, без которых предмет существовать не может, и второстепенные, которые могут изменяться, но предмет все равно останется. Например: главные признаки мяча — округлость, упругость, предназначенность для игры, а все остальные — второстепенные. Одновременно вводится простейшее определение понятия «существенный признак» — это главный для предмета признак. Затем педагог называет учащимся самые разнообразные предметы, характеризуя их различными признаками, а учащиеся выделяют существенные и несущественные.

2. Педагог спрашивает учащихся, без чего не бывает, например, сада, и предлагает ряд слов на выбор (растения, садовник, собака, забор, земля); города (автомобиль, здания, толпа, улица, велосипед); реки (вода, рыба, берег, рыболов, тина); игры (игроки, штрафы, наказания, правила, шахматы) и т. д. Учащиеся выбирают самые главные слова.

3. Учащимся предлагается 15 предметов, например: чашка, тарелка, хлеб, сушка, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная досочка, скакалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш. Педагог просит найти среди них металлические, съедобные, тяжелые, круглые, длинные, деревянные, мягкие, прямоугольные, маленькие.

4. Педагог предлагает выбрать существенные признаки сходства (различия) предметов из ряда предложений. Например: морковь и огурец похожи, потому что...

- они имеют одинаковую форму;
- растут в огороде на грядке;
- одинаковые по величине.

Задания для развития логического мышления:

1. Педагог предлагает выбрать существенные признаки сходства (различия) предметов из ряда предложений. Например: морковь и огурец похожи, потому что...

- они имеют одинаковую форму;
- растут в огороде на грядке;
- одинаковые по величине.

2. Педагог предлагает учащимся в каждом ряду найти лишнее слово и объяснить свой выбор, например:

Бегаёт, бросает, шагает, *движение*, топает, смеётся.

Голубой, веселый, зеленый, радостный, *зеленка*, серый.

Воробей, стрекоза, цветок, качели, осень, *качаться*.

Туча, груша, *ученики*, врач, снежинка, солнце.

Светлые, тихие, быстрые, сальный, узкие, робкие.

Учительница, певица, артистка, *художник*, повариха, пианистка.

Железный, деревянный, *соленый*, стеклянный, металлический.

3. Педагог предлагает учащимся отгадывать загадки и самим придумывать их, например:

Что за зебра на дороге? Все стоят, разинув рот. Ждут, когда мигнет зеленый. Значит, это... .

Летом папа нам привез в белом ящике мороз. А теперь мороз седой у нас летом и зимой бережет продукты: мясо, рыбу, фрукты.

Во мне две буквы к, не забывайте, таким, как я, всегда бывайте: я точный, чистый и опрятный, иным же словом —

Из болота прилетел, позвенел и на нос сел. Надоедливый вампир на лице устроил пир.

Учащиеся объясняют, по каким признакам они догадались, что это «переход», «холодильник», «аккуратный», «комар».

5. Педагог предлагает учащимся установить самые разнообразные отношения между понятиями. Например, отношение «предмет (субъект) — действие»: собака — лает, самолет — солнце — ... и т. д.; «действие — объект действия»: лакать - молоко, вить — ..., вымыть — ...; «действие — орудие действия»: гладить утюгом, разбить — выписывать — ...; «действие — орудие действия»: писать ручкой, мыть — ..., причесывать — ...; «признак — предмет»: добрый человек, соленый — ..., солнечная — ... и т. д.

Игры на развитие воображения

Задания на развитие воссоздающего воображения

1. Педагог читает литературное произведение (рассказ, сказку) и предлагает к нему различные картинки. После прослушивания текста учащиеся выбирают ту картинку, в которой наиболее полно отражен сюжет произведения, и обосновывают свой выбор. На начальных этапах предлагаемые картинки должны значительно различаться по изображенным на них объектам. Постепенно различия уменьшаются и сводятся до одного отличительного признака.

2. Учащимся предлагается дополнить предъявленную им иллюстрацию в соответствии с прослушанным текстом, выбрав из ряда рисунков соответствующие объекты и правильно расположив их.

3. Педагог читает литературное произведение и одновременно показывает иллюстрации к нему. Затем их убирает, уточняет содержание и предлагает нарисовать какой-либо эпизод.

4. Педагог читает литературное произведение, показывает иллюстрации. Затем их убирает и просит нарисовать все произведение.

5. Педагог читает литературное произведение, интонационно выделяя наиболее значимые части, уточняет содержание. Учащиеся без наглядной опоры воспроизводят прослушанный текст.

Задания на плоскостное конструирование

1. Построить по чертежу из деталей конструктора определенную фигуру (животное, насекомое и т. д.).

2. Построить по чертежу из деталей конструктора определенную фигуру (зайца, лису и др.). а затем из оставшихся деталей — другую фигуру (бабочку, стрекозу и др.). Задание составляется таким образом, что при конструировании второго объекта ребенку не хватает деталей. Следовательно, он должен взять их из первоначально построенной конструкции и вторично использовать при создании фигур.

3. Пририсовать к геометрическим фигурам (кругам, треугольникам, квадратам и др.) все что угодно, чтобы получились предметные изображения.

4. Пририсовать к геометрическим фигурам все что угодно, вначале не меняя, а затем меняя их пространственное расположение.

5. Окончить рисунок по заданному началу, например: контур ствола дерева; детали транспортного средства (горизонтальная линия с двумя кружками); детали дома (стена и часть крыши) и др.

6. Сложить из отдельных элементов определенную фигуру по словесной инструкции (образец отсутствует).

Упражнения на развитие умения создавать цветовой образ

1. Дети рисуют цветик-семицветик после того, как будет прочитан и подробно рассмотрен отрывок из одноименной сказки В. Катаева. Выполняя упражнение, учащиеся фантазируют, вместе с педагогом размышляют о том, какой формы, величины, какого цвета должны быть лепестки, учатся работать с красками.
2. Учащимся предлагается сложить из цветных квадратов «волшебные ковры доброго и злого волшебников». Постепенно задание усложняется: сначала ковер состоит из четырех, потом из шести и девяти элементов. В рисунок ковра не должен проникнуть цвет, не подходящий для него по своему «характеру». Во время занятия о цвете следует говорить не терминами цветообозначения, а эмоционально-оценочными, т. е. цвета будут «добрые», «грустные», «ласковые», «грозные» и т. д. Затем можно предложить ученикам раскрашивать «ковры» по контуру, предъявляя следующие требования: использовать цвета «добра» и «зла», «радости» и «грусти», которые должны быть различными.
3. Ученикам дается контурный рисунок на сказочную тему. Рассказывается, что на нем изображено радостное, веселое событие в царстве добрых волшебников. Повествование ведется так, чтобы дети максимально ощутили симпатию к изображенным персонажам, радость по поводу происходящего события. Затем ученики получают задание раскрасить рисунок, как они хотят. Через некоторое время им предлагается для раскрашивания другой рисунок, на котором изображена страшноватая, тревожная сцена в царстве злых колдунов (контур — почти такой же). Дети должны выразить свое отношение к двум противоположным ситуациям, предложить разное цветовое решение. Это упражнение дается учащимся лишь после длительной и разнообразной работы по формированию умения создавать цветовой образ, т. е. тогда, когда у них будет достаточно развито чувство эмоционального значения цвета.

Дидактические игры на развитие воображения и мышления

Составление рассказа с использованием определенных слов.

Детям предлагают слова. Например:

а) девочка, дерево, птица;

б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь.

Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

"Волшебные кляксы"

Для начала игры изготавливают несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают, и можно начать игру. Игроки по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

«Поиск аналогов»

Называется какой-либо предмет или явление, например, "вертолет". Необходимо выписать как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам. В данном случае, например, могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся); "автобус", "поезд" (транспортные средства); "штопор" (важные детали вращаются) и другие. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов. Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явление по их признакам.

«Способы применения предмета»

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "книга". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

«Ну-ка, отгадай!»

Цель игры: развитие мышления и речи.

Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только "да" или "нет".

Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок из второй подгруппы: "Оно живое?" Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да". Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: "Я его видел?" Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да" и т. д.

После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.

Примечания:

Необходимо предлагать детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: "Оно живое (или мертвое)?" "Оно находится в доме?" "Оно находится на улице?" "Это животное?" "Это - человек?" и т. п.

Если в течение 8-10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучали.

Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

«Картинки-загадки»

Цель игры: развитие мышления и речи.

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

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.

Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

«Угадай игрушку»

Цель игры: развитие восприятия, наблюдательности и мышления.

Ребенок загадывает "загадку". Он должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т.д. Учитель должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать.

«Сочини предложение»

Цель игры: развитие мышления и фантазии.

Учитель предлагает 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова ребенок придумывает новые предложения.

Примечания:

Необходимо стимулировать у ребенка стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.

Если ребенок легко справляется с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите ему три слова для составления предложений.

«Противоположность»

Цель игры: развитие мышления и речи.

Учитель показывает учащемуся одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, учитель показывает предмет "чашка". Ребенок может назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце -это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т.д.

Ребенок предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

«Определения»

Цель игры: развитие мыслительных ассоциативных связей.

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Ученик отвечает. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.

«Пословицы»

Цель игры: развитие речи и мышления.

Учитель предлагает простые пословицы. Учащийся должен дать свое объяснение смысла пословиц. Например, пословицу "Тише едешь - дальше будешь" дети интерпретируют так: "Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь", "Это значит - нельзя спешить".

А иногда объяснение одной пословицы представляет собой другую: "Семь раз отмерь, один отрежь".

Пословицы:

"Дело мастера боится".

"Всякий мастер на свой лад".

"На все руки мастер".

"Портной испортит - утюг загладит".

"Картошка поспела - берись за дело".

"Без труда и в саду нет плода".

"Каков уход, таков и плод".

"Больше дела - меньше слов".

"Всякий человек у дела познается".

"Горе есть - горюй, дело есть - работай".

"Без дисциплины жить - добру не быть".

"Заработанный хлеб сладок".

"У кого сноровка, тот и действует ловко".

"Без начала нет конца".

"Без порядка толка нет".

"Без работы пряников не купишь".

"Глаза боятся - руки делают".

"Чтоб не ошибиться, не надо торопиться".

"Без труда нет добра".

"Труд - лучшее лекарство".

"Терпение и труд все перетрут".

"Будешь книги читать - будешь все знать".

"Дом без книги, что без окон".

"Хлеб питает тело, а книга питает разум".

"Где ученье - там уменье".

"Ученье и труд вместе живут".

"Учение - свет, а неученье - тьма".

"Почитай учителя, как родителя".

«Конец и начало»

Ребенок должен придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без середины два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:

- Снег пошёл хлопьями... На кровати лежал отбойный молоток.
- Костёр разгорался сильнее... Паук поймал муху.
- Дятел выглянул из дупла... Балкон покрасили в синий цвет.

«История одной буквы»

Многим известная игра. Задание - составить самый длинный связный рассказ из слов, начинающихся на одну букву, например:

«Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус апельсинов, а артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом аборигенов».

«Скороговорки»

Очень трудно быстро произносить скороговорки, ещё сложнее самому придумать трудно произносимую фразу. Есть много скороговорок с именем Саша: "Шишкой Саша шапку сшиб", "Шла Саша по шоссе и сосала сушку", "Маляр Шурик мешал сурик".

«Инструкция»

Предлагается составить подробную инструкцию для выполнения нелёгкого задания, например:

- как вынуть изюм из кекса;
- сделать маникюр кошке;
- выиграть в лотерею.

«Простые рисунки»

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

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

Игры на развитие внимания

Для тренировки распределения **внимания** можно использовать следующие упражнения:

1. «Каждой руке — свое дело». Учащихся просят левой рукой медленно перелистывать в течение одной минуты книгу с иллюстрациями (запоминая их), а правой — чертить геометрические фигуры или решать примеры.

2. Чтение с помехой. Учащиеся читают текст и одновременно выстукивают карандашом какой-либо ритм. Для усложнения задания при чтении предлагается учащимся искать ответы на вопросы.

3. Учащимся предлагается вычеркнуть в тексте одну или две буквы, и в это же время они прослушивают пластинку с какой-либо сказкой.

4. Счет с помехой. Учащиеся называют цифры от 1 до 20, одновременно записывая их на листе бумаги в обратном порядке: произносит 1, пишет 20, произносит 12, пишет 19 и т. д.

Развитию **концентрации внимания** способствуют следующие упражнения:

1. **Исчезнувшие предметы.** Педагог дает учащимся две большие картинки: одна цветная, другая черно-белая. На черно-белой изображен тот же сюжет, что и на цветной, но опущены некоторые предметы. Затем педагог дает детям маленькие картинки, на которых изображены разные предметы, в том числе и пропущенные на черно-белой картинке. Учащиеся внимательно смотрят на цветную картинку, запоминая, что на ней изображено. Педагог убирает цветную картинку, оставляя черно-белую. Учащиеся отыскивают среди маленьких картинок те, на которых изображены предметы, пропущенные на черно-белой картинке.

2. **Корректурные задания.** Учащимся предлагается из ряда цифр или букв вычеркивать заданную цифру или букву. Постепенно задания усложняются: вычеркивание определенной буквы в тексте; одновременное отыскивание двух букв (одна зачеркивается, другая подчеркивается); заданная буква на одной строчке обводится кружочком, на второй — отмечается галочкой и т. п.

3. **Распределение цифр в определенном порядке.** В левой таблице расположены 25 цифр от 1 до 40. Нужно переписать их в порядке возрастания в пустую таблицу справа, начиная заполнение с верхнего левого квадрата (см. рис.).

34	30	12	1	7
31	21	11	37	6
28	16	9	33	35
19	20	10	1	39
25	13	2	24	17

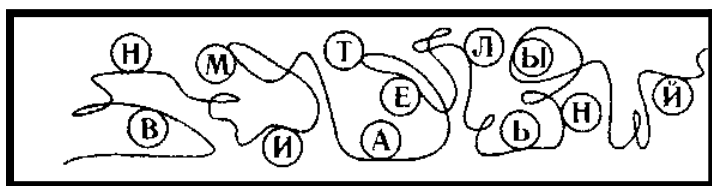
4. **Нахождение слов.** На доске или карточках записаны слова, в каждом из которых нужно отыскать другое, спрятавшееся в нем, слово. Для этого следует убирать или переставлять буквы. Например: укол, волк, зубр, набор, дорога, село, коса и др.

5. **Чтение текста до заданного выражения.** Учащимся предлагается читать текст до заранее указанного педагогом выражения (про себя или вслух).

6. **В бессмысленный набор букв** вставляются слова, которые нужно отыскать. Это могут быть существительные, глаголы или прилагательные. Например:

ученик модоска лимелу туказка корпартаку;
окр делать лошить офкачитать прокучить ом;
слокрасный уирлесной слутясный олаквеселый;
пруокном трисовать офтетрадь косзеленая ртапол.

7. **Отгадать слова.** Они получатся, если распрямить шнурок:



Игры на развитие речевого дыхания и голоса

После того как у детей сформирован плавный длительный выдох, вводятся голосовые упражнения. Обращается внимание детей на различную силу, высоту, тембр голоса. С этой целью можно использовать, например, такие игровые упражнения.

Эхо

Детей распределяют на две группы. Одна из групп— "эхо". Первая группа детей громко произносит вместе с логопедом гласные звуки (*а, о, у*) или сочетания гласных (*ау, уа, оа, уи*). Вторая группа ("эхо") тихо повторяет. Затем группы меняются ролями.

Вьюга

Перед детьми сюжетная картинка "Вьюга". По сигналу "Вьюга началась" дети тихо гудят: *У-у-у...*, По сигналу "Сильная вьюга" дети громко произносят: *У-у-у...* По сигналу "Вьюга затихает" дети постепенно уменьшают силу голоса.

Погреться на морозе

Дети вдыхают через нос и дуют на "озябшие" руки, плавно выдыхая через рот, как бы согревая руки.

Надуй игрушку

Детям предлагается надуть резиновые надувные игрушки, воздушные шары, набирая воздух через рот и медленно выдыхая его через рот в отверстие игрушки.

Листья шелестят

Предлагаются полоски тонкой зеленой бумаги, вырезанные в виде листиков и прикрепленные к "ветке". По сигналу "Подул ветерок" дети плавно дуют на листики так, чтобы они отклонились и шелестели.

Бабочки

Перед детьми раскладывают "зеленые полянки" с разноцветными бабочками, вырезанными из тонкой бумаги. Бабочки прикреплены тонкими нитками к "полянке". Логопед предупреждает, что дуть на бабочку можно только при одном выдохе. По сигналу "Красная бабочка полетела" дети дуют на бабочек красного цвета и т.д.

Задуть свечу

Логопед по очереди подносит детям зажженную свечу. По сигналу "Тихий ветерок" дети медленно выдыхают так, чтобы пламя свечи отклонялось, но не гасло. По сигналу "Сильный ветер" дети стараются на одном выдохе задуть свечу. Вместо настоящей свечи можно предложить макет свечи с "огоньком" из тонкой красной бумаги.

Покатай карандаш

Детям предлагается вдохнуть через нос и, выдыхая через рот, прокатить по парте круглый карандаш.

Костер

Логопед кладет перед детьми картинку (или макет) костра с полосками тонкой красной бумаги. Детям предлагается раздувать "угасающий" костер, вдыхая через нос и медленно выдыхая через рот.

Чайник закипел

У каждого ребенка пузырек с узким горлышком диаметром 1—1,5 см. По сигналу "У Саши чайник закипел" один из детей (Саша) дует в отверстие пузырька, чтобы получился свист. Для этого нужно, чтобы нижняя губа касалась края горлышка, а струя воздуха была сильной.

Снежинки летят

На ниточки прикрепляются легкие кусочки ваты или вырезанные из тонкой бумаги снежинки. Детям предлагается длительно подуть на них по сигналу "Снежинки летят".

Вертушка

Детям предлагается длительно подуть на вертушку, чтобы она плавно вертелась.