**Перечень игр, рекомендуемых педагогом – психологом, после проведенного диагностического обследования «ГОТОВНОСТИ К ШКОЛНОМУ ОБУЧЕНИЮ».**

1. **Игры на развитие мышления.**

***РАЗВИВАЕМ умение детей*** анализировать и выделять признак из структуры основного изображения и обнаружения этих же особенностей в одном из нескольких фрагментов.

Найди девятое

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ☺ | 😐 | ☹ |
| 😐 | ☹ | ☺ |
| ☹ | ☺ | ? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ☺ | 😐 | ☹ |

 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ⇦ | ⇨ | ⇧ |
| ⇧ | ⇦ | ⇨ |
| ⇨ | ? | ⇦ |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ⇦ | ⇨ | ⇧ |

 |
|

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 🟓 | 🟑 | 🟏 |
| 🟑 | 🟏 | 🟓 |
| 🟏 | 🟓 | ? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 🟓 | 🟑 | 🟏 |

 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 🞈 | 🞋 | 🞊 |
| 🞊 | 🞈 | 🞋 |
| 🞋 | ? | 🞈 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 🞋 | 🞈 | 🞊 |

 |

**«Сравнение предметов»**

Цель: развитие способности выделять черты сходства и различия по существенным признакам.

Описание задания: для сравнения ребенку предлагается следующие пары слов: муха и бабочка, стол и стул, книга и тетрадь, вода и молоко, собака и белка.

**«Чего не хватает?»**

Цель: развитие способности на основе зрительного мыслительного анализа устанавливать закономерность изображения.

Дидактический материал: карточка с заданием.

Описание задания. Взрослый предлагает ребенку рассмотреть карточку и сказать какая геометрическая фигура должна быть в пустой карточке.

**«Четвертый лишний»**

Цель: развитие умение классифицировать предметы по существенным признакам и обобщать.

Дидактический материал: пять карточек, на каждой карточке изображены четыре предметы, три предмета связаны между собой каким – либо общим признаком, а четвертый лишний.

**«Контурные рисунки».**

 Сколько на рисунке треугольников, кругов, прямоугольников ……….

**«Сложи узор». (из комплекса развивающих игр Б.П. Никитина».**

Смысл игры заключается в том, чтобы из кубиков, грани которого окрашены в разные цвета, складывать узоры – по картинке эталону, вначале 4х составные, затем 9, 12,16.

**Развиваем умение детейдополнять недостающие части основного изображения одним фрагментов.**

«Разрезные картинки».

«Пазлы».

«Сшей коврик кукле».

**Логические задачи – особый раздел по развитию словесно-логического мышления, включающий в себя целый ряд разнообразных упражнений. Логические задачи предполагают осуществление мыслительного процесса, связанного с использованием понятий, логических конструкций, существующих на базе языковых средств. В ходе такого мышления происходит переход от одного суждения к другому, их соотношение через опосредование содержания одних суждений содержанием других, и как следствие формулируется умозаключение.**

**Задачи для решения.**

1. Саша ел яблоко большое и кислое. Коля ел яблоко большое и сладкое. Что в этих яблоках одинаковое? Разное?

 2. Маша и Нина рассматривали картинки. Одна девочка рассматривала картинки в журнале, а другая девочка – в книжке. Где рассматривала картинки Нина, если Маша не рассматривала картинки в журнале?

 3. Толя и Игорь рисовали. Один мальчик рисовал дом, а другой – ветку с листьями. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?

4. Алик, Боря и Вова жили в разных домах. Два дома были в три этажа, один дом был в два этажа. Алик и Боря жили в разных домах, Боря и Вова жили тоже в разных домах. Где жил каждый мальчик?

5. Коля, Ваня и Сережа читали книжки. Один мальчик читал о путешествиях, другой – о войне, третий – о спорте. Кто о чем читал, если Коля не читал о войне и о спорте, а Ваня не читал о спорте?

6. Зина, Лиза и Лариса вышивали. Одна девочка вышивала листочки, другая – птичек, третья – цветочки. Кто что вышивал, если Лиза не вышивала листочки и птичек, а Зина не вышивала листочки?

 7. Мальчики Слава, Дима, Петя и Женя сажали плодовые деревья. Кто-то из них сажал яблони, кто-то – груши, кто-то – сливы, кто-то – вишни. Что сажал каждый мальчик, если Дима не сажал сливы, яблони и груши, Петя не сажал груши и яблони, а Слава не сажал яблони?

 8. Девочки Ася, Таня, Ира и Лариса занимались спортом. Кто-то из них играл в волейбол, кто-то плавал, кто-то бегал, кто-то играл в шахматы. Каким спортом увлекалась каждая девочка, если Ася не играла в волейбол, в шахматы и не бегала, Ира не бегала и не играла в шахматы, а Таня не бегала?

**Задачи на сравнение.**

1. «Галя веселее Оли, а Оля веселее Иры. Нарисуй рот Иры. Раскрась красным карандашом рот самой веселой девочки. Кто из девочек самый грустный?

 2. «Волосы у Инны темнее, чем у Оли. Волосы у Оли темнее, чем у Ани. Раскрась волосы каждой девочки. Подпиши их имена. Ответь на вопрос, кто светлее всех?»

 3. «Толя выше Игоря, Игорь выше Коли. Кто выше всех? Покажи рост каждого мальчика».

Игра направлена на развитие умения выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Вам необходимо подобрать пары различных картинок или же пары слов, обозначающих изображенные на них предметы или явления.

Например:

платье и кроссовки;

роза и тюльпан;

заяц и волк;

сосна и каштан;

холодильник и пылесос;

тетрадь и книга;

клюшка и ракетка;

рыбы и птицы;

море и океан;

человек и обезьяна.

Назовите ребёнку одну из пар и попросите определить, чем похожи и чем отличаются входящие в нее объекты. Необходимо указать как можно больше признаков (или свойств), отличия и сходства.

1. РАЗВИВАЕМ ВНИМАНИЕ.

Для развития произвольной сферы, внимания использовать в работе следующие игры и упражнения.

# «Не пропусти растение» ( «Не пропусти профессию»)

Цель: Развитие способности к переключению внимания

Играющие сидят в кружок и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встретится название растения, дети должны вставать и тут же садиться.

Слова, к примеру, такие: ДОРОГА, ТИГР, БЕРЕЗА, САМОЛЕТ, ПШЕНИЦА, РОЗА, ЗМЕЯ, ДУБ, КУКЛА, ГРИБ, ШКОЛА, ШИПОВНИК, РОМАШКА, РАМА, ДОМ, МАШИНА, МАЛИНА, ТОПОЛЬ, ТЕПЛОВОЗ, МУРАВЕЙ, ГРАФИН, ГВОЗДИКА, ГВОЗДЬ, МУЗЕЙ, ТЕАТР, ИГРА, ИВА, ИВОЛГА, ВОРОБЕЙ, БАОБАБ, КАШТАН, ПАЛЬМА, ПАЛАТКА, КИНО, КЕНГУРУ, КИВИ, ХОККЕЙ, ГОРОД, СОБАКА, БАНАН, ВАСИЛЕК, КУВШИН, МОЛОКО, ТЮЛЬПАН, ТЫКВА, ТЕРЕМОК, ЛЕС, ЕЛЬ, СОСНА, ДОРОГА, КНИГА, ИСКУССТВО, МУЗЫКА, ОСИНА, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ, ПАРКЕТ, ПЛЮЩ, ОДУВАНЧИК, МИМОЗА…

Игра повторяется дважды. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

«Слушай хлопки»

Цель: развитие произвольного внимания.

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети останавливаются и принимают позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу). Если ведущий хлопнет в ладоши два раза, принимают позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). Три хлопка — поза «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны). На четыре хлопка возобновляют ходьбу.

***«Перекличка-путанка»***

Цель: Развитие произвольного внимания

Ведущий называет фамилии и имена присутствующих детей, путая при этом то имя, то фамилию (имя называется правильно, фамилия — нет; фамилия правильна, имя не то). Дети внимательно слушают и откликаются только тогда, когда правильно названы и имя, и фамилия. Кто ошибается, выбывает из игры.

***«Слушай и исполняй»***

Цель: Развитие внимания и памяти

Ведущий называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны воспроизвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

***«Четыре стихии»***

Цель: Развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят в кружок. Ведущий объясняет правила игры: если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» – вытянуть руки вперед, слово «воздух» – поднять руки вверх, слово «огонь» – произвести вращение в лучезапястных и локтевых суставах. Игра повторяется дважды. Тот, кто ошибается во второй раз, выбывает из игры.

***«Зеваки»***

Цель: развитие произвольного внимания

Играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление движения, таким образом, меняется после каждого сигнала ведущего. Не выполнивший задание правильно после второй ошибки выходит из круга и внимательно наблюдает за игрой.

***«Тропинка»***

Цель: подвижная игра на развитие дисциплинированности, организованности, сплоченности.

Дети берутся за руки, образуя круг, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока ведущий не произнесет слово-задание. Если ведущий говорит: «Тропинка!», все дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Если ведущий говорит: «Копна!», — дети направляются к центру круга, выставив руки вперед. Если говорит: «Кочки!», дети приседают, положив руки на голову. Задания ведущим чередуются. Кто быстрее и точнее выполнит все задания, получит поощрительные очки. Чемпионом становится ребенок, набравший наибольшее количество поощрительных очков.

 ***«Рыба, птица, зверь» («Цветок, дерево, фрукт»)***

Цель: Развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления

Дети сидят в кружок. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь, рыба…» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, рыбу. Причем названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа также считается ошибкой), то ребенок выбывает из игры, оставляя свой «фант» ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому «фанту».

**«Цифры»**

Цель: развитие произвольного внимания.

Каждому ребенку присваивается определенная цифра. Ведущий называет разные цифры. Тот ребенок, которому присвоена эта цифра, встает и садится.

# «Зеваки»

Цель: развитие произвольного внимания.

Дети идут по кругу друг за другом. По сигналу ведущего «Стоп» останавливаются, делают 4 хлопка, поворачиваются и идут в противоположную сторону. Если ребенок запутался, то он выходит из игры. Побеждают самые внимательные.

#  Буквы алфавита

Цель: развитие внимания.

Каждому ребенку присваивается определенная буква. Ведущий называет букву, тот ребенок, которому присвоена буква, встает и садится.

# «Будь внимателен!»

Цель: развивать произвольное внимание.

Дети идут по кругу. Ведущий произвольно, с разными интервалами и вперемешку дает команды. Дети реализуют движения в соответствии с командой.

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | Движение |
| «Зайчики!» | Дети прыгают, имитируя движение зайца |
| «Лошадки!» | Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом |
| «Раки!» | Дети пятятся, как раки (спиной) |
| «Птицы!» | Дети бегают, раскинув руки. |
| «Аист!» | Стоять на одной ноге |
| «Лягушка!» | Присесть и скакать вприсядку |
| «Собачки!» | Дети сгибают руки и лают |
| «Курочки!» | Дети ходят, «ищут зерна» на полу и произносят «ко-ко-ко!» |
| «Коровки!» | Дети встают на руки и ноги и произносят «Му-у-у!» |

***«Зеркала»*** Цель игры: развитие наблюдательности и коммуникативных процессов.

Из группы детей выбирается один водящий. Представляется, что он пришел в магазин, где много зеркал. Водящий встает в центр, а дети полукругом вокруг него. Водящий показывает движение, а «зеркала» тотчас же повторяют это движение и т.д. «***Замри!»***

Цель: развитие произвольного внимания и произвольных движений.

Играет веселая музыка. Дети подпрыгивают и свободно двигаются в такт музыке. Внезапно музыка обрывается, и дети замирают в тех позах, в которых застал из музыкальный перерыв. Затем через минуту снова включается музыка и игра продолжается. В конце выбирается самый внимательный – победитель.

***«Летает – не летает»***

Цель: развитие словарного запаса, внимания.

Взрослый называет разные слова, среди которых встречаются предметы, которые могут летать и которые не могут. Дети внимательно слушают взрослого и поднимают руки вверх, когда встречаются слова, обозначающие летающие предметы.

Расставь цифры

*(В рядах над каждой картинкой ребёнок должен поставить соответствующую ей цифру)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
| ❄ | 🏵 | ☺ |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🏵 | ❄ | ❄ | ❄ | 🏵 | ❄ | ☺ | ☺ | ❄ |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🏵 | ❄ | ☺ | 🏵 | ☺ | ❄ | ❄ | 🏵 | 🏵 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🏵 | ☺ | ☺ | ❄ | ❄ | 🏵 | ☺ | ❄ | ❄ |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🏵 | ☺ | ☺ | 🏵 | ❄ | 🏵 | ❄ | ❄ | ☺ |

Расставь цифры

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4** | **5** | **6** |
| 🖉 | ✂ | 🕮 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🖉 | 🕮 | ✂ | 🕮 | ✂ | 🖉 | 🖉 | ✂ | ✂ |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🕮 | ✂ | 🖉 | 🖉 | ✂ | 🕮 | 🕮 | ✂ | 🕮 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ✂ | 🕮 | ✂ | 🖉 | 🕮 | 🖉 | ✂ | 🕮 | ✂ |

Расставь цифры

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **7** | **9** | **8** |
| 🕭 | 🕿 | ✆ |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ✆ | 🕭 | 🕿 | 🕭 | ✆ | 🕭 | 🕿 | ✆ | 🕿 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🕭 | ✆ | 🕿 | 🕭 | ✆ | 🕿 | 🕿 | 🕭 | ✆ |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 🕿 | ✆ | 🕿 | ✆ | 🕭 | ✆ | 🕿 | 🕭 | ✆ |

**Игры на развитие ПАМЯТИ.**

**«Кто что сделал?»**

Развитие наблюдательности, восприятия памяти.

Процедура игры. Из группы детей выбираются 3-4 ребенка. Один из выбранных — водящий. Остальные дети — „зрители». 1 из выбранных детей поочередно показывают входящему какие-то действия. Он смотрит и запоминает. Затем он должен повторить эти действия в том порядке, в котором он их увидел.

Замечание: желательно игру проводить под фонограмму (веселой музыки).

**«Запомни картинки»**

Оценка зрительной памяти — кратковременной и долговременной

Покажите ребенку по очереди 10 картинок, на каждой из которых изображен знакомый предмет. Время демонстрации каждой картинки 1-2 секунды. После знакомства ребенка со всеми десятью картинками но очереди попросите назвать предметы, которые он запомнил. Порядок не имеет значения.

Учитывается, сколько предметов от их общего числа названо ребенком по памяти; повторы не учитываются, так же, как и названные предметы, которых на картинках не было. Покажите ребенку те картинки, которые он забыл. Попросите снова вспомнить все картинки через 10 минут. Снова отметьте результат. Затем предложите вспомнить все картинки через 1 час.

Обычно ребенок 6-7 лет воспроизводит с вашей помощью 7-8 предметов из 10.

**«Запомни слова»**

Прочитайте ребенку следующие 10 слов: стол, тетрадь, часы, конь, брат, яблоко, собака, окно, лампа, огонь.

Попросите его повторить слова, которые он запомнил, в любом порядке. 6-7-летний ребенок повторяет 5-6 слов. Это показатель хорошей кратковременной памяти.

 **«Запомни фразы»**

Прочитайте ребенку фразы, такие, например:

1 ) Осенью идут дожди.

2) Дети любят играть.

3) В саду растут яблони и груши.

4) В небе летит самолет.

5) Мальчик помогает своей бабушке.

Попросите ребенка повторить те фразы, которые ему удалось запомнить

**Упражнение для развития способности к осмысленному запоминанию**

Ребенку зачитывают пары слов, которые он должен постараться запомнить.

Серия А: тарелка – суп; почта – письмо; зима – снег; булка – мука; карандаш – бумага; машина – дорога; мультфильм – телевизор; буквы – книга; сапог – нога; рыба – вода.

Затем зачитываются только первые слова, а ребенок называет к ним парные слова. Подсчитываются правильно воспроизведенные пары слов. Это показатель смысловой памяти.

**Упражнение на развитие объема кратковременной слуховой памяти: «Каскад слов»**

Заранее подготовить список из 8-10 слов, которые хорошо знакомы ребенку. Например:

1. Огонь
2. Дом, молоко
3. Конь, гриб, игла
4. Петух, солнце, асфальт, тетрадь
5. Крыша, пень, вода, свеча, школа
6. Карандаш, машина, брат, мел, птица, хлеб
7. Орел, игра, дуб, телефон, стакан, пальто, сын
8. Гора, ворона, часы, стол, снег, книга, сосна, мед
9. Мяч, яблоко, шапка, морковка, стул, бабочка, метро, цыпленок, носки
10. Грузовик, камень, ягоды, портфель, санки, молоток, девочка, скатерть, арбуз, памятник

Попросите ребенка повторять за вами слова. Начинайте с одного слова, затем называйте два слова, ребенок повторяет обязательно в этой же последовательности, три слова и т.д. (интервалы между словами – 1 секунда). Когда ребенок не сможет повторить определенный словесный ряд, зачитайте ему такое же количество слов, но других (для этого следует подготовить другой список слов). Если во второй попытке ребенок справился с этим словесным рядом.

**Игра «Какой игрушки не хватает?»**

Рекомендуется для развития зрительной памяти детей.

Поставить перед ребенком на 1 минуту 4—5 игрушек, затем попросить ребенка отвернуться и убрать одну игрушку. Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?» Игру можно усложнить: а) увеличить количество игрушек; б) ничего не убирать, а только менять игрушки местами.

Игрушки для организации игры можно взять следующие: зайчик, попугай, медведь, крокодил, собачка.Игра может восприниматься ребенком, как новая, если взять другие игрушки. Играть можно 2—3 раза в неделю.

**Игра «Рисуем по памяти узоры»**

Направлена на развитие зрительной памяти. На листе бумаги нарисован узор. Попросите ребенка 2 минуты посмотреть на этот узор. После этого узор уберите и предложите ребенку воспроизвести его по памяти.

Во время этой игры развивается не только память, но и внимание, а также мелкая моторика рук.

**Игра: «Я — фотоаппарат»**

Предложите ребенку представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет ситуацию, человека и т.д.

Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на письменном столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

Так можно развивать у детей не только память, по и внимание.

Помните: всегда лучше запоминается то, что интересно ребенку. Поэтому старайтесь придумывать разные игры. Например, играйте с ребенком в Шерлока Холмса или в разведчика.

**Приемы, помогающие запоминанию**

1. Если ребенок затрудняется повторить слова, которые вы ему назвали, дайте ему бумагу и цветные карандаши. Предложите к каждому слову сделать рисунок, который помог бы ему потом вспомнить эти слова. То же самое можно попросить сделать ребенка и при прочтении фраз. Ребенок сам выбирает, что и как он будет рисовать. Главное, чтобы это помогло потом ему вспомнить прочитанное.

Такой прием позволяет значительно повысить продуктивность запоминания.

2.Прочитайте ребенку небольшой рассказ, затем попросите его кратко пересказать содержание прочитанного. Если ребенок не смог этого сделать, прочитайте рассказ еще раз, но попросите его обращать при этом внимание на отдельные специфические детали. Задайте ему вопрос: «О чем этот рассказ?» Попытайтесь связать прочитанное с тем, что хорошо знакомо ребенку, или с какой-то аналогичной историей, сравните эти истории (в чем их сходство и различие). Отвечая на ваши вопросы, ребенок мыслит, обобщает, сравнивает, выражает свои мысли в речи, проявляет активность.

Такая эвристическая беседа значительно активизирует намять и мышление ребенка.

А затем снова попросите ребенка сделать пересказ, и вы убедитесь в том, насколько оп стал точным и осмысленным.

3. Известны различные мнемонические техники, облегчающие запоминание. Например, цвета светового спектра – красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый легко запоминаются с помощью фразы: «Каждый охотник желает знать, где сидят фазаны» (первые буквы слов напоминают названия цветов спектра).

При запоминании, например, номера телефона можно придумать какие-либо близкие ребенку аналогии к каждой цифре.

4.Выше мы говорили, что из 10 слов ребенок может запомнить 6-7. Попробуйте применить так называемую смысловую систему, и результаты улучшатся.