

Государственное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение детский сад № 35  
Невского района

**Ф**ормирование  
**Г**армоничного  
**О**бразованного  
**С**частливого  
дошкольника

Комплект психолого-педагогических игр  
для развития базовых составляющих  
личности ребенка



Санкт-Петербург

2019 г.

**Авторский коллектив**

**Архипова Елена Алексеевна, заведующий ГБДОУ**

**Долматова Людмила Алексеевна, научный руководитель**

**Воспитатели:**

**Залукаева Мария Дмитриевна**

**Нефедова Ирина Геннадьевна**

**Полихач Ирина Валерьевна**

**Иванова Анна Андреевна**



# ОГЛАВЛЕНИЕ

## ПРЕДИСЛОВИЕ

## ЭКСПРЕСС ДИАГНОСТИКА

### ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО НАПРАВЛЕНИЯМ РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА (ФГОС ДО)

<b>Раздел 1. РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ</b>	
1.1	<u>Игры на развитие грамматического строя речи</u> ..... 3
1.2	<u>Игры на развитие диалогической речи</u> ..... 10
1.3	<u>Игры на развитие монологической речи</u> ..... 11
1.4	<u>Игры на развитие доказательной речи</u> ..... 12
1.5	<u>Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи</u> ..... 13
1.6	<u>Игры для развития лексической стороны речи</u> ..... 19
1.7	<u>Игры на развитие связной речи</u> ..... 27
<b>Раздел 2. СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ</b>	
2.1	<u>Игры на формирование положительного представления о себе и о семье</u> ..... 30
	Комплекс по формированию представлений о семейных ролях..... 31
2.2	<u>Игры на формирование навыка коммуникабельности</u> ..... 33
2.3	<u>Игры на формирование навыка концентрации, удержания инструкций (слуховых, визуальных) и выполнения их</u> ..... 34
2.4	<u>Игры на формирование навыка последовательности выполнения заданий</u> ..... 36
2.5	<u>Игры на формирование трудовых навыков и навыков самообслуживания</u> ..... 37
2.6	<u>Формирование навыков самостоятельности и самозанятости в различных видах деятельности</u> ..... 38
2.7	<u>Формирование морально-волевых качеств</u> ..... 39
2.8	<u>Формирование коммуникативных навыков</u> ..... 40
<b>Раздел 3. ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ</b>	
3.1	<u>Развитие первичных представлений о целостной картине мира</u> ..... 46
3.2	<u>Формирование умения классифицировать предметы</u> ..... 48
3.3	<u>Развитие способности концентрировать внимание на конкретном предмете, объекте</u> ..... 49
3.4	<u>Формирование представлений о свойствах и отношениях объектов</u> ..... 50
<b>Раздел 4. ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ</b>	
4.1	<u>Развитие крупной и мелкой моторики</u> ..... 51
4.2	<u>Развитие согласованности двигательных умений и навыков</u> ..... 53
4.3	<u>Развитие общей потребности в двигательной активности и физическом совершенствовании</u> ..... 55
<b>Раздел 5. ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ</b>	
5.1	<u>Развитие навыков ИЗО – деятельности</u> ..... 56
5.2	<u>Развитие навыков музыкальной деятельности</u> ..... 56
5.3	<u>Развитие навыков конструирования</u> ..... 57
5.4	<u>Развитие навыка творческого подхода(творческих способностей) к работе</u> ..... 59
5.5	<u>Развитие художественного восприятия и эстетики вкуса</u> ..... 64
ПРИЛОЖЕНИЕ	
	<u>Планирование на год для педагога по теме «Развитие связной речи детей дошкольного возраста» (старшая группа)</u> ..... 66

## Предисловие

Данный инновационный образовательный продукт (далее – ИОП, Продукт) разработан в соответствии с актуальными нормативно-правовыми документами, современными научными представлениями о возрастных особенностях детей дошкольного возраста, потребностями педагогов-практиков, запросами родителей воспитанников.

Ключевые задачи, решаемые посредством использования данного Продукта следующие:

- охрана жизни, укрепление физического и психического здоровья воспитанников;
- обеспечение познавательно-речевого, социально-личностного, художественно-эстетического и физического развития дошкольников;
- осуществление необходимой коррекции недостатков в физическом и (или) психическом развитии воспитанников.

ИОП разработан с точки зрения системно-комплексного, практико-ориентированного подхода к проблеме всестороннего, гармоничного развития детей дошкольного возраста в эмоционально-благополучных условиях.

Поэтому структура Комплекта включает:

**1. Оглавление** с цветовым выделением основных разделов и постраничным перечнем содержания.

**2. Экспресс-диагностика динамики достижений детей** на основе общих показателей (каждый из которых соответствует одному из 5-ти направлений развития дошкольников по ФГОС ДО: социально-коммуникативном, речевом, физическом, познавательном и художественно-эстетическом) и частных показателей внутри общих, отражающих базовые составляющие возрастных особенностей.

Диагностика разработана при активном участии воспитателей-практиков на основе доверия их профессионализму и компетентности. Ключевые принципы:

- конкретность, четкость, простота и удобство в использовании;
- оптимальность требований (показатели, критерии соответствия, шкала оценивания);
- возможность привлечения всех участников образовательных отношений к процедуре оценки.

В основе – возможность отследить динамику достижений ребенка посредством несложной экспресс-диагностики. В случае выявления несоответствия возрастным показателям, используя дополнительные, специально подобранные психолого-педагогические игры, в совместном взаимодействии с семьями воспитанников, отбираются наиболее подходящие, из предложенных, для развития и коррекции проблем.

**3. Пять основных разделов**, в соответствии с каждым из пяти общих показателей в экспресс-диагностике. Внутри каждого раздела игры сгруппированы аналогично частным показателям в экспресс-диагностике.

Таким образом, в Продукте реализуется системно-комплексный принцип и сохраняется преемственность: диагностика – результат – выявленная проблема – выбор развивающих, корректирующих игр из соответствующего раздела и подраздела.

Причем, цветовое оформление разделов в «Содержании» и в основной части Комплекта практических психолого-педагогических игр для развития и коррекции базовых составляющих личности ребенка – ускоряет поиск.

Важным условием повышения эффективности предлагаемых игр является соблюдение определенных требований:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств);
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- перенос смысла игровых действий в реальный жизненный опыт;
- принципы постепенного перехода от простейших игр к более сложным.

Тем самым создаются предпосылки эффективного развития возрастных базовых составляющих детей дошкольного возраста.

**Экспресс диагностика (оценка формирования базовых уровней развития детей)**

Педагог \_\_\_\_\_

Группа (название) \_\_\_\_\_

Фамилия, имя ребенка \_\_\_\_\_

Возраст ребенка \_\_\_\_\_

**Шкалы оценивания в баллах:**

критический уровень - «1 - 2»

достаточный уровень - «3 - 4»

высокий уровень - «5»

**Период оценки достижений:**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

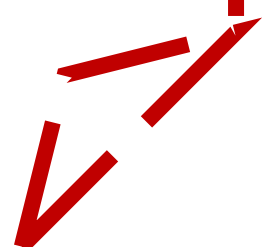
Показатели оценивания	Период оценивания			Показатели оценивания	Период оценивания		
	1	2	3		1	2	3
<b>СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Оценка положительного представления о себе и о семье				Уровень развития крупной и мелкой моторики			
Оценка навыка коммуникабельности со сверстниками				Оценка согласованности двигательных умений и навыков			
Общая оценка навыка концентрации, удержания инструкций (слуховых, визуальных) и выполнения их				Оценка общей потребности в двигательной активности и физическом совершенствовании			
Оценка навыка коммуникабельности со взрослыми				<b>ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Оценка последовательности выполнения заданий				Оценка сформированности первичных представлений о целостной картине мира			
Оценка трудовых навыков и навыков самообслуживания				Умение классифицировать предметы			
Оценка навыка самостоятельности и самозанятости в различных видах деятельности				Способность концентрировать внимание на конкретном предмете, объекте...			
Общая оценка навыков игровой деятельности				Оценка сформированности представлений о свойствах и отношениях объектов			
Общая оценка морально волевых качеств				<b>ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Общая оценка навыков ИЗО-деятельности			
Оценка грамматического строя речи				Общая оценка навыков музыкальной деятельности			
Оценка владения устной речью (диалог)				Общая оценка навыков конструирования			
Оценка владения устной речью (монолог)				Оценка навыка творческого подхода (творческих способностей) к работе			

Оценка владения устной речью (доказательная речь)					Общая оценка сформированности художественного восприятия и эстетики вкуса			
<b>ОБЩЕЕ КОЛ-ВО БАЛЛОВ</b> по всем шкалам и показателям								

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

Раздел 1.

# РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ



## 1.1 Игры на развитие грамматического строя речи

### «Рассказ по картинке»

Дайте ребенку возможность внимательно рассмотреть картинку и попросите рассказать изображенную на ней историю. Это упражнение следует повторять как можно чаще, используя любые рисунки, которые интересны ребенку.

Вот некоторые правила, которые важно соблюдать, составляя рассказ.

Важно научить ребенка видеть и выделять главное в содержании, особенности истории.

Помогайте ребенку, задавая вопросы.

- О чем эта картинка?
- Кто главный герой?
- Что происходит?
- Какие герои нарисованы на картинке?
- Какой у них характер?
- Как можно назвать этот рассказ?

С тем же успехом к этому упражнению можно добавить тренировку на пересказывание текста. Вы читаете ребенку маленький (до 20 предложений) рассказик, затем просите его пересказать услышанное. При этом следите, как ребенок понял основной смысл рассказа, может ли его словесно выразить, легко ли находит нужные слова, допускает ли в своей речи неправильные грамматические формы, употребляет ли сложные предложения.

### «Зеркало»

**Вариант 1.** Воспитатель выполняет артикуляционные упражнения, а ребенок повторяет, но с «запаздыванием» на одно упражнение.

**Вариант 2.** Произносить слоги и одновременно выполнять несложные движения пальцами рук или рисовать пальцем повторяющиеся фигуры

**Вариант 3.** Отгадай, какое слово я хочу сказать? По..." (Подушка).

Слоги, с которых могут начинаться слова: за, ми, му, ло, при, ку, зо, че и т.п.

### «А что у вас?»

**Вариант 1.** Я назову один предмет, а ты назови слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а ты должен сказать «карандаши».

**Вариант 2.** А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а ты – один: когти, облака, воины, листья; цветы, пилы, молодцы.

**Вариант 3.** Демонстрационные предметные картинки с изображением предметов в единственном числе и раздаточные предметные картинки с изображением предметов во множественном числе: флажок — флажки, кукла — куклы, мишка — мишки, машинка — машинки, глаз — глаза, ухо — уши, книга — книги и т.д.

Воспитатель: раздает детям картинки с изображением предметов во множественном числе. Показывает предметную картинку с изображением предмета в единственном числе и говорит: «У меня кукла. А у вас?» Ребенок, у которого находится соответствующая картинка, показывает ее и отвечает: «А у меня куклы» или «А у меня много кукол».

### «Путаница»

Кто на дереве сидит? - Кит.

В океане кто плывет? - Кот.

В огороде что растет? - Рак.

Под водою кто живет? - Мак.

Перепутались слова!

Я команду «раз-два».

И приказываю вам. Всех расставить по местам.

Воспитатель: «Какие слова перепутались? Почему? Чем эти слова похожи друг на друга? Чем отличаются?»



**«Я знаю 5 названий...»**

Воспитатель: назови как 5 слов, обозначающих фрукты (овощи, деревья, цветы, диких и домашних животных и птиц, игрушки, инструменты, мебель, профессии и т.п.)

**«Что умеет делать»**

Воспитатель: я буду называть слова, надо мне рассказывать, что этот предмет может делать (Метель - метет, а гром - ..., ветер - ..., а снег - ..., дождь - ..., а солнце - ..)

**«Что из чего?»**

Воспитатель: если предмет сделан из железа, то как он называется, какой он? Железо; бумага; дерево; снег; пух; стекло...

**«Кто? Что?»**

(составление предложений по разным моделям)

- Попробуй составить такое предложение, в котором будет говориться о том, Кто? Что делает? Что?

Например: Кошка лакает молоко.

Кто? Что делает? Что? Чем? (Садовник поливает цветы водой)

Кто? Что делает? Что? Кому? (Девочка шьет платье кукле)

**«Закончи предложение»**

- Попробуй угадать конец фразы: «Дети ели ка...». «На столе лежат бумага и кра...». «В лесу растут гри...». «В саду растут цве...». «У нас есть петух и ...». «Зимой бывает хо...»

**«Дополни предложение»**

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - ...книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

**«Придумай предложение»**

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

**«Путаница»**

- Слова в предложении перепутались. Попробуй расставить их на свои места.

1. Дымок, идет, трубы, из. 2. Любит, медвежонок, мед. 3. Стоят, вазе, цветы, в.

**«Добавь слова»** (распространение предложений)

- Сейчас я скажу предложение. Например, «мама шьет платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно (шелковое, летнее, легкое, оранжевое)? Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?.

Девочка кормит собаку. На небе гремит гром. Мальчик пьет сок.

**«Пропащие слова»**

- Сейчас я прочитаю рассказ, но некоторые слова в нем потерялись. Их надо найти.

1. Тишина царит в дремучем \_\_\_\_\_. Черные \_\_\_\_\_ затянули солнце. Птицы умолкли. Вот-вот пойдет \_\_\_\_\_.

2. Зима. Все дорожки покрыты пушистым \_\_\_\_\_. Гладким \_\_\_\_\_ оделась река. Ребята построили высокую \_\_\_\_\_. Быстро мчатся \_\_\_\_\_ санки. Резкий \_\_\_\_\_ бьет детям в \_\_\_\_\_. Мороз щиплет \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_ не боятся мороза. Весельем горят их \_\_\_\_\_.

3. Стоит жаркая погода: небо \_\_\_\_\_, солнце светит \_\_\_\_\_. Коля и Оля идут гулять в поле \_\_\_\_\_. Они слушают там пение маленьких \_\_\_\_\_. Они собирают \_\_\_\_\_. Вдруг небо становится темным, оно покрывается большими \_\_\_\_\_. Маленькие дети торопятся вернуться \_\_\_\_\_. Но прежде чем они успели прийти, разыгралась \_\_\_\_\_. Дети испугались \_\_\_\_\_ грома. Они постучались в один \_\_\_\_\_, чтобы укрыться от сильного \_\_\_\_\_, так как у них нет с собой \_\_\_\_\_ и их одежда совсем \_\_\_\_\_.

**«Размытое письмо»**

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Воспитатель:

- Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что ... я долго блуждал по лесу и ... Выйдя на поляну, я попал ... Я попал в яму, потому что ... Там было так глубоко, что... Пришли охотники и ... Теперь я живу в... У нас есть площадка для ... На площадке для молодняка есть много ... Мы играем с ... За ними ухаживают... Они нас любят, потому что... Скоро к нам приедет дрессировщик из... Надеюсь попасть в ... Как здорово уметь... Жди следующего письма из ... До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

**«Зачем нам эти вещи»**

Цель: научить использовать в речи сложноподчинённые предложения цели.

Ход игры. Перед игроками лежат разные предметы: мяч, карандаши, книга, кукла, грузовичок, скакалка и другие игрушки. Дети должны выбрать себе любой предмет, но объяснить, для чего он нужен. В предложении должен быть использован союз чтобы: «Я взял карандаш, чтобы рисовать».

**«Составь фразу»**

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Ход игры. Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок                                  полная корзина

спелая ягода    веселая песня

колючий куст    лесное озеро

### **«Живые слова»**

Цель: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

Организация. Каждый ребёнок изображает слово. Воспитатель: - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»; Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд) Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменяем слово «мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыраться любит медвежонок). А теперь? (Медвежонок любит кувыраться).

Составьте свои предложения со словом «медвежонок». (Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

### **«Напишем кукле письмо»**

Цель: научить определять количество слов в предложении, опираясь на вспомогательные средства.

Ход игры. Для игры надо заготовить длинные полоски, обозначающие предложения, и короткие полоски для выкладывания слов. Ведущий произносит предложение, дети выкладывают длинную полоску – «пишут кукле письмо». Второй раз слушают это же предложение и подкладывают под длинной полоской столько коротких полосок, сколько слов в предложении. Затем так же анализируется второе и третье предложения.

После «записи» можно попросить кого-нибудь «прочитать» первое предложение, второе и так далее, чтобы развивать произвольную память.

### **«Кого я вижу, что я вижу»**

Цель: различение в речи форм винительного падежа одушевленных и неодушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Ход игры. В эту игру лучше играть на прогулке, чтобы перед глазами было больше объектов для наблюдения. Играть может несколько человек. Перед началом игры договариваются, что будут называть предметы, находящиеся вокруг. Первый играющий произносит: «Я вижу... воробья» и бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» - и бросает мяч следующему. Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которых можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Начинается следующий тур, составляется новое предложение, и так далее.

### **«Прятки»**

Цель: учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).

Ход игры. В гостях у детей Мишка и Мышка. Зверята стали играть в прятки. Мишка водит, а мышка прячется. Дети закрывают глаза. Мышонок спрятался. Дети открывают глаза. Мишка ищет: «Где же мышонок? Он, наверняка, под машинкой. Нет. Где же он, ребята? (В кабине) И т.д.

### «Доскажи словечко»

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры. Детям читают вслух знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа). Дети добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

\*\*\*

\*\*\*

Даю вам честное слово:

Он сказал: «Ты злодей,

Вчера в половине шестого.

Пожираешь людей,

Я видел двух свинок.

Так, за это мой меч –

Без шляп и ... (ботинок)

Твою голову с ... (плеч)

\*\*\*

\*\*\*

Постой, не тебе ли

Муравей, муравей

На прошлой неделе.

Не жалеет ... (лаптей)

Я выслал две пары

Отличных ... (калош)

\*\*\*

\*\*\*

Робин Бобин Барабек.

Где убийца, где злодей?

Скушал сорок ... (человек)

Не боюсь его ... (когтей)

### «Объясните, почему...»

Цель: научить правильно, строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления.

Ход игры. Ведущий объясняет, что дети должны будут закончить предложения, которые начнет говорить ведущий, используя слово «потому что». Можно подобрать несколько вариантов к одному началу предложения, главное, чтобы они все правильно отражали причину события, изложенного в первой части. За каждое правильно выполненное продолжение игроки получают фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше фишек.

Незаконченные предложения для игры:

Вова заболел... (простыл)

Мама взяла зонт... (идёт дождь)

Дети легли спать... (поздно)

Очень хочется пить... (жарко)

Лед на реке растаял... (тепло)

Деревья сильно закачались... (дует ветер)

Стало очень холодно... (пошёл снег)

### **«Один и много»**

Цель: учить изменять слова по числам.

Ход игры. «Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а вы назовете слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «карандаш», а вы должны сказать «карандаши».

Слова для игры:

Книга      ручка      лампа      стол      окно

город      стул      ухо      брат      флаг

ребенок      человек      стекло      трактор      озеро

имя      весна      друг      семя      арбуз

«А теперь попробуем наоборот. Я буду говорить слово, обозначающее много предметов, а вы – один».

Слова для игры:

когти      облака      волны      листья

цветы      пилы      молодцы      стебли

### **«Добавь слова»**

Цель: научить составлять распространенные предложения.

Ход игры. «Сейчас я скажу предложение. Например, «Мама шьёт платье». Как ты думаешь, что можно сказать о платье, какое оно? (шёлковое, летнее, легкое, оранжевое). Если мы добавим эти слова, как изменится фраза?» Мама шьёт шёлковое платье. Мама шьёт летнее платье. Мама шьёт лёгкое платье. Мама шьёт оранжевое платье.

Предложения для игры:

Девочка кормит собаку.

Пилот управляет самолётом.

Мальчик пьёт сок.

### **«Распутай слова»**

Цель: учить составлять предложения, используя данные слова.

Ход игры. Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры:

1. Дымок, идёт, трубы, из.
2. Любит, медвежонок, мёд.
3. Стоят, вазе, цветы, в.
4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

### «Найди ошибку»

Цель: учить находить смысловую ошибку в предложении.

Ход игры. «Послушайте предложения и скажите, все ли в них верно. Как нужно исправить предложение?»

1. Зимой в саду расцвели яблоки.
2. Внизу над ними расстилалась ледяная пустыня.
3. В ответ я киваю ему рукой.
4. Самолёт сюда, чтобы помочь людям.
5. Скоро удалось мне на машине.
6. Мальчик стеклом разбил мяч.
7. После грибов будут дожди.
8. Весной луга затопили реку.
9. Снег засыпало пышным лесом

### «Правильно или нет?»

Цель: учить находить грамматические ошибки.

Ход игры. «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.
2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.
3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.
4. В полу лежит красивый ковер.

«Почему предложения неточные? – воспитатель дополнительно спрашивает у детей.

### «Подними цифру»

Цель: научить определять количество слов в предложении на слух.

Ход игры. Ведущий произносит вслух предложение, а дети подсчитывают количество слов и поднимают соответствующую цифру. Первоначально для анализа используются предложения без предлогов и союзов.

Предложения для игры:

1. Алеша спит.
2. Петя кормит кур.
3. Врач лечит больного ребёнка.
4. Мама купила Наташе красивую куклу.
5. Сильный спортсмен легко поднял тяжёлую штангу.

## 1.2 Игры на развитие диалогической речи

### *«Зеркало»*

Вариант 3. - когда два ребенка, или ребенок и взрослый сидят друг против друга, при этом один из них выполняет артикуляционные упражнения, а другой все повторяет

### *«Кинолента»* (М. Сигимова)

Количество играющих: группа (6-7 человек).

Дети садятся в круг и создают кино «с первого слова». Первый ребёнок придумывает слово, второй должен повторить его и добавить одно своё слово, третий – повторить первые два слова и сказать своё, третий – повторить первые три слова и сказать четвёртое и т. д. Когда все дети проговорят желаемое, они должны показать фильм с помощью пластики и мимики. вместо показа кино игра может закончиться сочинением сказки или рассказа с использованием предложенных слов

### *«Я могу!»*

Дети перебрасываются мячиком и громко перечисляют то, что они умеют хорошо делать. Например: «Я умею хорошо плавать!», а дальше он должен обратиться к кому-то из ребят с вопросом: «А ты что умеешь?» - «Я умею хорошо рисовать!», педагог помогает – «Спроси – что рисовать?» и т.д. и т.п.

### *«Какой, какая, какое?»*

Цель: учить детей слушать партнера, дополнять его высказывания; правильно согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе.

Воспитатель предлагает поиграть со словами: «Я назову предмет, а вы его опишите, скажите, какой он. Например, яблоки. (Демонстрируется картинка.) Какие они?

Дети подбирают определения. За каждый ответ получают фишку. Когда иссякает запас определений, взрослый подсказывает слова, которые не назвали дети. Например:

Яблоки ... (круглые, румяные, сочные, душистые, спелые, большие, наливные).

Ежик ... (колючий, запасливый, пугливый, маленький, ушастый).

Воспитатель задает наводящие вопросы («Как сказать о ежике, чтобы стало понятно, что его тело покрыто иголками?», «Что он делает со съестными припасами?», «Боится ли он лисы?», «Он быстро бегает?», «У него большие ушки?» И т.д.).

В конце - объединяют вместе все фишки: «Вот сколько разных слов вы назвали».

Когда дети смогут называть достаточно большое количество слов, можно устроить между ними соревнование «Кто назовет больше слов?»

### *«Объясни»*

- Послушайте фразу: «Собака идет на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

Объясните(по очереди), почему кошка недовольна?».

«Петя пошел в кино после того, как дочитал книгу. Что сделал Петя раньше: читал книгу или пошел в кино?» Объясните.

«Ваня рисовал Сашу. Саша рисовал дом. Кто что рисовал? Объясните».

### *«Что имеется в виду?»*

(тренировка слушать друг - друга и на понимание переносного смысла)

- Скажите, как понимать эти выражения:

железный топор - железный человек; золотая стрела - золотые руки

ядовитый укус - ядовитый взгляд; острый нож - острое слово

низкий стол - низкий поступок; черствый хлеб - черствый человек

### 1.3 Игры на развитие монологической речи

#### **«Крылья»**

Дети закрывают глаза и руками изображают крылья. Педагог просит детей представить, что у них появились крылья, они теперь умеют летать. Куда они полетят? С кем? Что увидят? Дети, не открывая глаз, придумывают, а затем открывают глаза и рассказывают о своих фантазиях группе.

#### **«Значки»**

Воспитатель заранее готовит коробку с разными картинками (значками, объектами). Он дает ее детям. Не заглядывая в коробку, дети по очереди достают из нее по одному предмету. Рассматривают и рассказывают, чем изображенная картинка близка их душе. Если ребенок может сделать это, он оставляет значок (предмет) себе, если нет — кладет его обратно в коробку. В конце игры подсчитывается, сколько значков набрал каждый ребенок. Высказывания детей по поводу того или иного значка могут послужить основаниями для последующей беседы с психологом

#### **«Интервью»**

Ребенок-водящий становится Взрослым. Он встает на стул, принимает взрослую позу, соответствующее выражение лица. Затем взрослый становится «корреспондентом газеты или журнала» и берет у ребенка интервью, в котором расспрашивает его о работе, семье, интересах и...

#### **«Конкурс хвастунов»**

Педагог предлагает детям посоревноваться в умении хвастаться. Они хвастаются по очереди, например, одна говорит: «Я – красивая», другой: «А я смелый», следующий: «А я доброжелательный», и т.п. Взрослый при этом подбадривает детей. Нужно стремиться к тому, чтобы сказать про себя как можно больше хорошего

#### **«Киоск открыток»**

образование слов — названий спортивных специальностей  
- у медвежонка Миши день рождения. Дети могут его поздравить и сделать ему подарки. Дети по очереди выбирают открытки, называют изображенных спортсменов и что они делают. Например: «Это футболисты, они играют в футбол». После этого «делается покупка», ребенок поздравляет медвежонка, дарит ему открытку. После того как все открытки куплены и подарены медвежонку, педагог с медвежонком загадывают загадки, изображая движения спортсменов. Дети отгадывают. По-прежнему воспитатель сначала дает детям возможность перебрать разные варианты слов. Так, пловца дошкольники могут назвать плавщиком, плыуном, плавильщиком и т.п. Если никто не назовет слово правильно, надо подсказать или называть. Затем дети могут «организовать соревнования» между спортсменами, рассказывая об их достижениях

#### **«Составь предложение»**

Воспитатель: мы будем соединять вместе несколько предложений. Например, я произношу предложение: «В лесу идет дождь. Гремит гром». Эти предложения можно соединить при помощи маленького слова-мостика «и», тогда из двух получится одно. «В лесу идет дождь, и гремит гром». Теперь попробуй сам.  
Ярко светит солнце. Поют птицы.  
Есть и еще возможный вариант этого упражнения: попросите ребенка закончить фразу.  
Дети вышли гулять и ...  
По этой же схеме можно потренировать ребенка на составление предложений с союзами «а», «но», «хотя», «зато», «если, ... то»



## 1.4 Игры на развитие доказательной речи

### *«Если «да» - похлопай, если «нет» - потопай»*

Воспитатель называет предложения, а дети должны оценить их и показать своё отношение, похлопав в ладоши, если они согласны, или потопав ногами, если утверждение неверно.

«Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на неё».

«Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним».

«Лене очень нравился Серёжа, поэтому она его побила».

«Максим подарил Даше конфеты, и она очень обрадовалась».

«Серёжа увидел, что Максим подарил Даше конфеты, обиделся, что сам не сделал этого и поэтому поссорился с Максимом».

*Комментарий:* в конце каждой фразы спросить: «Почему?». Ситуации можно подбирать из непосредственной жизни детей. Наверняка их будет немало

### *«Мой необыкновенный фотоаппарат»*

Дети соединяют указательные и большие пальцы рук в виде фотоаппарата, а затем сквозь него рассматривают окружающие предметы и рассказывают о том, что они видят, пытаясь не упустить подробностей. Затем расширяют рамку и рассказывают, что изменилось. Потом пытаются «фотографировать» в движении и запомнить движущуюся картинку. После этого можно посмотреть вокруг, придвигая и отодвигая «фотоаппарат». Увиденное обязательно сопровождается рассказом.

В конце - стимулировать детей к развёрнутому рассказу, с использованием разных частей речи и доказательством того, что «фотография» самая лучшая. На это следует обратить внимание, так как речь современных детей очень бедна. Если рассказ у ребёнка не получается, ему нужно помочь наводящими вопросами и подсказками, дать образец

### *«Какое лишнее?»*

- Какое слово лишнее, не подходит к другим словам?

Грустный, печальный, унылый, глубокий

Храбрый, звонкий, смелый, отважный

Слабый, ломкий, долгий, хрупкий

Крепкий, далекий, прочный, надежный

Если ребенку непонятно значение какого-либо слова, объясните его.

- Почему?

### *«Такой же как..?»*

**Вариант 1.** Назови другой предмет, такой же белый, как и снег, такой же узкий, как и лента; такой же быстрый, как и речка; такой же круглый, как и мяч; такой же желтый, как и дыня и т.д.

**Вариант 2.** Как ты думаешь, как можно по-другому сказать о печальном человеке? - (Грустный). Ценный - это какой? Жесткий - это какой?

**Вариант 3.** Каким словом можно заменить слово «конь», «врач», «чашка», «пища»? Почему?

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

## 1.5 Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

### *«Крылья»*

Дети закрывают глаза и руками изображают крылья. Педагог просит детей представить, что у них появились крылья, они теперь умеют летать. Куда они полетят? С кем? Что увидят? Дети, не открывая глаз, придумывают, а затем открывают глаза и рассказывают о своих фантазиях группе.

### *«Испорченный телефон»*

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

### *«Светофор»*

Взрослый даёт ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, что изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звуко сочетания:

Баман Паман Банан Банам Витамин Митанин Фитамин ваван даван

Баван ванан витанин митавин фитавин альбом айбом аньбом

Авьбом клетка кьетка клетта альпом альмом альном аблем кьекта

Кветка тлекта

### *«Похоже - не похоже»*

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан

Сом-ком-индюк-дом

Лимон-вагон-кот-бутон

Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венюк-катор

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка Катор-дом-моток-поток

### **«Повтори»**

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так

Ток-тук-так

Бык-бак-бок

Дам-дом-дым

Ком-дом-гном

моток-каток-поток

батон-бутон-бетон

будка-дудка-утка

натка-ватка-ветка

клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

### **«Поймай звук»**

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

### **«Найди фишке место»**

Цель игры: научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

Описание игры. Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

Ход игры. Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.

Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

### ***«Замкни цепочку»***

Правило: к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с переключением мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком. Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более чёткой, правильной, выразительной.

### ***Лото «Назови картинку и найди гласный звук»***

Цель: научить детей находить заданный звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно ведущий разрешает закрыть ее фишкой, выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, Л, М, Ц, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Б), а дети должны назвать нужную картинку.

### ***Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»***

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

### ***Лото «Назови картинку и найди первый звук»***

Цель: научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

### ***«Пройди вокруг и не заблудись»***

Цель: научить определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

Описание игры. Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля). Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдет лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернется к началу на своем игровом поле.

### ***Лото «Паронимы»***

Цель: развитие умения различать слова – паронимы на слух.

Описание игры. Игра состоит из больших карт, на которых нарисовано по несколько картинок, названия которых могут составить пары слов – паронимов, но парные картинки не находятся на одной карте. У ведущего – маленькие карточки с написанными словами.

Ход игры. Ведущий называет вслух слово. Тот ребенок, у которого на карте изображен данный предмет, должен поднять руку и произнести название своей картинки. При правильном ответе ведущий разрешает ему закрыть эту картинку фишкой или карточкой – названием данного слова (в таком случае дети будут упражняться в глобальном чтении). Если он ошибся, и на самом деле ведущим было названо парное слово, игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто быстрее закроет свои картинки и меньше получит штрафных очков.

Карточки со словами для игры: рак, мак, крыша, крыса, марка, майка, кадушка, катушка, коробок, колобок, душ, тушь, бант, бинт, суп, зуб, дым, дом, гайка, галка, банка, папка, лещ, лес, башня, пашня, кит, кот, уточка, удочка, мышка, мишка, рожки, ложки, шар, шаль, жесь, шесть, лама, рама, ушки, утки, санки, танки.

### ***«Каждому звуку свою комнату»***

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

### *«Кого позовут в гости»*

Цель: научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребенком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

### *«Разгадай ребус»*

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки - гора

Бутылка, рябина - бура

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок - кожа

Сухари, шары - суша

Ромашка, тазы - рота

Телефон, малина - тема

Чулок, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Банан, бабочка - баба

Колобок, марка - комар

Девочка, лопата - дело

Лисички, самолет - лиса

Шуба, ракета - Шура

### **«Из слогов - предложение»**

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

Ход игры. Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинке, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

### **«Составь слово»**

Цель: учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

Ход игры. У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

### **«Разгадай ребус»**

Цель: закрепить умение выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки, На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова- названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

Карточки с предметными картинками для игры:

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы

Ломы, шары, диван - лошади

Гиря, тапочки, ракета - гитара

Совы, лопата, машина - солома

Огурец, пушка, карандаш - опушка

Дома, ромашка, гиря - дороги

Карандаш, тюлень, шары – катюша

Оса, синица, наперсток - осина

Орехи, совы, капуста - осока

Ворона, роза, тарелка - ворота

Оса, куры, нитки - окуни

Банан, заяц, рыба - базары

Сова, балалайка, карандаш - собака

## 1.6 Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)

### *«Переезжаем на новую квартиру»*

Цель: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница, чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки-сандалии, ранец-портфель, люстра-настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

Ход игры: играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку».

Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.

### *«Вершки-корешки»*

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».



### **«Фрукты – овощи»**

Цель игры: дифференциация сходных понятий. Ход игры. В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие – овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как все картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

### **«Новоселье»**

Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

### **Лото «В мире растений»**

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

### **«Собери пять»**

Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

Ход игры. Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок).

«Летает, а не птица»

Цель: дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

Ход игры. Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, вьют гнёзда и высиживают птенцов, умеют петь, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высиживают птенцов, у них нет перьев.

В тёмной темнице	Красные лапки	Черный, проворный,
Красны девицы.	Щиплют за пятки	Кричит «кряк»,
Без нитки, без спицы	(Гусь)	Червякам враг. (Грач)

Вяжут вязеницы.

(Пчёлы в улье)

\*\*\*

\*\*\*

Явился в жёлтой шубке

Не зверь, не птица,

Прощайте, две скорлупки.

А нос, как спица.

(Цыплёнок)

(Комар)

\*\*\*

\*\*\*

Летела птица,

Много мастеров

Верещанья, белобока.

Не перната, не крылата,

Срубили избу без углов.

А зовут её .... (сорока).

Носик долгий,

(Муравьи)

Голос тонкий.

\*\*\*

Кто её убьёт,

Спал цветок и вдруг проснулся:

Человечью кровь

Больше спать не захотел.

Прольёт.

Шевельнулся, встрепенулся,

(Комар)

Взвился вверх и улетел. (Бабочка)

\*\*\*

\*\*\*

Маленький мальчишка

Жу-жу, жу-жу,

На полянке возле ёлок

В серомярячишке

Я на ветке сижу,

Дом построен из иголок.

По дворам шныряет,

Букву Ж все твержу,

За травой не виден он,

Крохи собирает,

Зная твердо букву эту,

А жильцов в нём миллион.

В поле ночует,

Я жужжу весной и летом.

(Муравейник.)

Коноплю ворует.

(Жук)

(Воробей)

### *«Кто как голос подаёт»*

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс  
Песню пролаял охотничий пёс,  
Волк эту песню провыл на опушке,  
Дружно проквакали песню лягушки.  
Бык эту песню, как мог, промычал.  
Рысь промурлыкала,  
Сом промычал.  
Филин прогукал,  
Уж прошипел,  
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинки с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

### *«Эстафета»*

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

### *«Наоборот»*

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч Воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

### *«Кто больше знает»*

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

Ход игры. Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Воспитатель говорит: - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

### *«Скажи по-другому»*

Дидактическая задача. Учить детей подбирать синоним-слово, близкое по значению.

Ход игры. Воспитатель говорит, что в этой игре дети должны будут вспомнить слова, похожие по смыслу на то слово, которое он назовёт.

«Большой» - предлагает воспитатель. Дети называют слова: огромный, крупный, громадный, гигантский.

«Красивый» - «пригожий, хороший, прекрасный, прелестный, чудесный».

«Мокрый» - «сырой, влажный» и т.д.

### *«Кузовок»*

Дидактическая задача: Развивать слуховое внимание, активизировать словарь, мышление; развивать сообразительность.

Игровые правила. В кузовок можно «класть» только те слова, которые оканчиваются на -ок; назвавший слово, передает кузовок другому ребенку.

Игровые действия. Имитация движения, будто в кузовок опускают предмет, кто ошибется, назвав предмет с другим окончанием, платит фант, который затем отыгрывается.

Ход игры. Играющие усаживаются за столом. Воспитатель ставит на стол корзинку, затем спрашивает:

- Видите, дети, этот кузовок? Знаете, что можно класть в кузовок? В этот кузовок будете класть все, что можно назвать словом, оканчивающимся на -ок. Например: замок, платок, чулок, носок, шнурок, листок, комок, колобок, крючок. Грибок, коробок и т.д. Каждый положит в кузовок, что он хочет, согласно правилу, и передаёт своему соседу, тот тоже положит что-нибудь из вещей, название которых оканчивается на -ок, и передаёт кузовок дальше

### *«Первоклассник»*

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровое правило. Собирать предметы по сигналу.

Игровое действие. Соревнование – кто быстрее соберёт в портфель все необходимое для школы.

Ход игры. На столе лежат два портфеля. На других столах лежат учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. После краткой беседы о том, что дети подготовительной группы скоро пойдут в школу, и что они будут сами собирать в портфели все необходимое для учебы, они начинают игру выходят к столу двое играющих; по команде водящего они должны отобрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель и закрыть его. Кто это сделает первым, тот и выиграл. Чтобы игра продолжалась, дети, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников. Остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают победителей.

В игре закрепляется название и назначение всех предметов. Воспитатель обращает внимание ребят на то. Что не только быстро надо всё складывать, но и аккуратно; поощряет тех, кто точно выполнил эти правила в игре.

### *«Найди лишнюю картинку»*

Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний.

Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

### *«Назови три предмета»*

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

### «Четвёртый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя. Неподходящую картинку переверните, а оставшиеся назовите одним словом». Каждый участник исключает лишнюю картинку по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильное выполнение дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Ряд картинок для игры:

1. Рубашка, туфли, брюки, пиджак.
2. Яблоко, крыжовник, смородина, малина.
3. Телевизор, Шкаф, стул, кровать.
4. Кукушка, сова бабочка, сорока.
5. Тарелка, хлеб, кастрюля, ложка.
6. Ромашка, береза, ель, тополь.
7. Помидор, огурец, морковь, слива.
8. Шапка, берет, шляпа, носок.
9. Топор, пила, ручка, рубанок.
10. Медведь, лиса, мишка плюшевый, заяц.

### «Верно ли это?»

Цель: развитие слухового внимания, активизация глагольного словаря.

Ход игры. Детям читают стихотворение, содержащее нелепые ситуации. Дети должны ответить на вопрос: «Верно ли это? – после каждого предложения и доказать, почему они так считают. За правильный ответ получают фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

Верно ли это?

Собирают сыр с кустов.

С зайцами пасут коров.

На лугу доят волов.

В пляс пускается медведь.

Тыквы стали песни петь.

Косят косари леса.

На снегу лежит роса.

Верно ли, что как-то раз

От дождя нас зонтик спас?

Что луна нам ночью светит?

Что конфет не любят дети? Л.Станчев

### *«Найди лишнее слово»*

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

Ход игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку 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 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

Перечень серий слов:

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.

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

## 1.7 Игры на развитие связной речи

### *«Кто больше заметит небылиц?»*

Дидактическая задача: Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Игровые правила. Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

Игровое действие. Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

Ход игры. Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

### *«Где начало рассказа?»*

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ход игры. Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

### *«Найди картинке место»*

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Ход игры. Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания



### **«Исправь ошибку»**

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

### **«Какая картинка не нужна?»**

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ

### **«Отгадай-ка»**

Цель игры: обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

Ход игры. Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

План описания предмета

Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло

### **«Нарисуй сказку»**

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **«Фотограф»**

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

Ход игры. Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

***«Чего на свете не бывает»***

Цель: научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

Ход игры. Рассмотрев картинку-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

***«Как ты узнал?»***

Цель: учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

Ход игры. Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

***«А я бы...»***

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Ход игры. После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

***«Составь два рассказа»***

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.

Ход игры. Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

***«Поиск пропавших деталей»***

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

Ход игры. «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)



Раздел 2.

**СОЦИАЛЬНО-  
КОММУНИКАТИВНОЕ  
РАЗВИТИЕ**

## 2.1 Игры на формирование положительного представления о себе и о семье

### «Мое имя»

Необходимые приспособления: мяч.

#### Вариант 1.

Воспитатель задает вопросы, передавая мяч и дети по кругу отвечают.

- Тебе нравится твое имя?
- Хотел бы ты, чтобы тебя звали по-другому? Как?
- Назови имя своей мамы (папы, бабушки, сестры).
- Сколько людей в твоей семье?
- Кем работает твой папа (мама)?

При затруднении в ответах Воспитатель называет ласкательные производные от имени ребенка, а тот выбирает наиболее ему понравившееся.

Воспитатель говорит: «Известно ли вам, что имена растут вместе с людьми? Сегодня вы маленькие и имя у вас маленькое. Когда вы подрастаете и пойдете в школу, имя подрастет вместе с вами и станет полным, например:..»

#### Вариант 2.

Играющие становятся в круг, спинами внутрь круга. Игрок, у которого в руках мяч, бросает его в круг, называя при этом имя. Названный ребёнок должен повернуться лицом внутрь круга и поймать мяч. Победителем становится тот, кто ловил мяч чаще других.

### «Я»

Определение схемы собственного тела: правая – левая рука/нога, глаз, ухо. Возможны провокации: *покажи правый нос/рот*. На левой руке носят часы, браслетики и др. метки.

Положительные результаты даёт использование физкультминуток соответствующего содержания, например:

Правой ножкой топ-топ,  
Правой ручкой хлоп-хлоп,  
Правый глаз сейчас закроем,  
Отдыхает правый глаз,  
Щёчку правую с тобою  
Мы потрогаем сейчас,  
Протяни теперь, дружок  
Руку правую в кружок.

### «Возьми и передай»

Дети встают в круг, берутся за руки, смотрят друг другу в глаза и мимикой передают радостное настроение, добрую улыбку

### «Настроение»

Дети по кругу предлагают способы, как можно повысить настроение.

Например: сделать доброе дело, поговорить с другом, поиграть с домашними животными, посмотреть любимый мультфильм, нарисовать картину, улыбнуться себе в зеркале, подарить улыбку другу

### «На что похоже настроение?»

Участники игры по кругу при помощи сравнения говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их настроение. Начинает игру Воспитатель : «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе. А твое? Воспитатель обобщает – какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное...

### **«Комплименты»**

Стоя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, ребенок говорит: «Мне нравится в тебе...». Принимающий кивает головой и отвечает: «Спасибо, мне очень приятно». Упражнение продолжается по кругу. После упражнения обсуждаются, что чувствовали участники, что неожиданного они узнали о себе, понравилось ли им дарить комплименты. Упражнение на развитие мимических движений: поднять брови, опустить брови, нахмурить брови, сдвинуть и надуть губы, опустить уголки губ, улыбнуться, оттопырить губ, наморщить нос и т.д. Желательно, чтобы дети выполнили упражнение перед большим зеркалом

### **«Назови и покажи»**

Дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Когда я грущу — такой». Показывает мимикой свое состояние. Затем продолжают дети по кругу, каждый раз изображая отличное от уже названных эмоциональное состояние. Когда очередь доходит вновь до ведущего, он предлагает усложнить упражнение: один показывает – все угадывают, какое эмоциональное состояние они увидели

### **«А как ты считаешь?»**

- содействовать осознанию детьми ценности собственного мнения.

Для игры необходимо придумать проблемные ситуации, значимые для детей данного возраста, и описать их. Например: «Натasha забыла дома ручонички, а как идти гулять?». Воспитатель спрашивает: «А как ты считаешь?» Ребенок высказывает свое мнение по поводу поступков и ситуаций и получает опыт высказывания собственного мнения и принятия его окружающими

### **«Кто ты?»**

Дети становятся около стены. Воспитатель кидает мячик по очереди каждому ребенку и задает ему при этом вопрос «Кто ты?». Тот, получив мячик, должен ответить на вопрос и сделать шаг вперед. Например: я — Петя, я — сын, я — друг и т.п. Если ребенок не может сделать это, он остается на месте. В конце игры определяется, кому удалось продвинуться дальше всех

### **Комплекс по формированию представлений о семейных ролях: «Помогаем маме», «Моя роль в семье», «В гости к бабушке»**

#### **«Семья»**

- Сначала пусть сядут только те дети, которых дома кто-то называет сестричкой.
- Затем пусть сядут только братики.
- Теперь могут занять свои места те, кого дома называют внучкой или внуком.
- Сейчас могут сесть дочери и сыновья.
- Все дети сели? Скажите, кто называет вас такими разными «именами»: дочери? (мамы и папы), сыновья? (тоже мамы и папы); внуки и внучки? (бабушки и дедушки); брат, сестра?
- А кто же из вас может называться племянником? Племянницей? Кто же может вас так называть? (Дяди и тети.)

#### **«Посчитаем до...»**

- Давайте посчитаем, сколько в нашей группе есть дочек (или дочерей): одна дочка, две дочки, три дочки, четыре дочки, пять дочек (или дочерей, если считать слово «дочь»)

### Работа по фотографиям

Педагог дает пример рассказа о семье (по картинке).

Это семья Ивановых. Это дедушка Петр Семенович (или дедушка Петя), он самый старенький. Рядом с ним сидит бабушка Тося, она очень добрая. Это их внук Митя. Он самый маленький. Это папа Мити — Игорь Петрович. Он работает инженером. Это мама Мити — Ольга Васильевна. Она работает врачом, она красивая и добрая. Это очень дружная семья.

Затем дети по очереди перед группой показывают фотографии и рассказывают о своей семье. Здесь же уместно будет рассказать, где живет семья, чтобы закрепить домашний адрес.

Подведение итогов и домашнее задание: нарисовать свою семью на прогулке

### «Кто за кем?»

На закрепление в речи слов, обозначающих семейные отношения и уточнение предлогов, изменение существительных в форме творительного падежа единственного числа.

(По аналогии — «Предметный тематический ряд» по сказке «Репка»).

Сюжетная картинка «Поход».

— Предложил однажды папа всей семье отправиться в поход. Мы собрали рюкзаки и пошли друг за другом.

— Дети, расскажите, кто за кем шел по лесной тропинке?

Шли они дальше по лесу густому, через бурелом и разбрелись. А когда вышли на поляну, получился совсем другой ряд (строй);

— Дети, расскажите, кто перед кем идет в этом ряду?

Таким образом можно предложить детям продолжить и закончить рассказ, меняя героев местами и объясняя, кто за кем, кто перед кем, кто между кем шел в ряду.

Продолжением игры может стать игра «Поход» на прогулке, где дети пересказывают и имитируют героев придуманного ими рассказа, дополняют его и закрепляют понятия, отражающие

### *по сюжетной картинке «Семья»*

В. В имени этого мальчика есть звук Ш. Как его зовут? Кто сидит с ним за столом? (Девочка.) В ее имени есть звук С. Как ее имя? (Дети придумывают.) Кем она приходится мальчику? (Сестра.) Кто еще сидит с ними за столом? (Мама и папа.) Кто сидит первый? (Папа.) Кто сидит между папой и сестрой? Кто между мамой и братом? Кто самый младший в семье? Кто самый старший из детей в семье? Почему? (После каждого вопроса следуют ответы детей.)

Педагог показывает картинку бабушки и раздает предметные картинки детям: обуви (по одному предмету), посуды (блюда), чулки или носки (один предмет), варежки (один предмет). Второй вариант — у педагога.

В. Помогите бабушке найти пару к предмету, так как бабушка без очков плохо видит.

Дети находят свою пару и садятся с картинками на свое место.

В. Отдайте бабушке предметы и немного расскажите о них:

«Я дам бабушке чашку и блюдо, они белые в красный горошек.»

«Я дам бабушке тапочки синие, без задника, с помпоном белым»

## 2.2 Игры на формирование навыка коммуникабельности

### «Эхо»

#### Первый вариант.

Воспитатель читает детям любое стихотворение, а они повторяют последнее слово каждой строчки.

#### Второй вариант.

Воспитатель разделяет детей на две команды. Одна из команд – «выдумщики», другая – «эхо».

Команда «выдумщиков» советуется и решает, кто и какое слово назовет по определенной теме. Затем игроки этой команды поочередно произносят задуманные слова и спрашивают команду «эхо»: «Какое слово сказал Витя (Коля и т.д.)? Команда «эхо» должна дружно отвечать на вопросы команды –соперницы.

Затем команды меняются местами, игра возобновляется

### «Взаимное цитирование»

Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

*Воспитатель говорит:*

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой, называя кого-нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня» а потом хлопает в ладоши и называет кого-нибудь другого, например: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя, например, глядя куда-то вверх

### «Художник слова»

Участники садятся на стульчики или на пол, образуя круг.

Выбирается водящий, который рисует словесный портрет кого – либо из группы, не называя имени этого ребенка. Остальные участники должны догадаться, о ком идет речь.

Затем водящий меняется, упражнение возобновляется. Учитывая уровень развития вербального воображения детей, можно предложить им упражнение на ассоциативное восприятие, используя вопросы, например:

- на какое животное похож?
- на какое растение? и т.д.

### «Магазин»

Оснащение: различные предметы, игрушки, продукты.

С помощью считалки выбирается водящий- «продавец», остальные дети – «покупатели».

На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары». Один из «покупателей» не называя предмет, описывает его и рассказывает, для чего он ему нужен, что из него можно приготовить...

«Продавец» должен догадаться, какой именно «товар» нужен «покупателю»

Затем водящий меняется, игра повторяется.

### «Охота на тигров»

Оснащение: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка

## 2.3 Игры на формирование навыка концентрации, удержания инструкций (слуховых, визуальных) и выполнения их

### *«Послушай, повтори»*

(например, 3 хлопка в быстром темпе- пауза - 1 в медленном):

- хлопки в ладоши
- хлопки по коленям, пальчиком по столу, отстукай карандашом, игра на металлофоне
- с использованием имитации голосов животных, например как мышка и т.д.
- «Слуховой диктант» на движения типа «Руки вперед- в стороны- вверх- вниз»;
- с моделированием движений типа «Сделай также»;
- «Ты направо (налево) посмотри, что увидишь назови».

### *«Зеркало вдвоем»*

Двое играющих встают напротив друг друга. Один из них – зеркало. Он должен в точности, как зеркало, повторять движения другого

### *«Кто где живет?»*

(игра, развивающая устойчивость сосредоточенности и умение концентрироваться). Для игры понадобится рисунок с изображением нескольких животных, которые соединены спутанными линиями со своими домиками. Малышу необходимо разобраться, кто где живет. Для этого ему нужно проследить по выбранной линии взглядом. Если крохе такое задание еще не под силу, на первых порах можно воспользоваться карандашом или просто поводить пальцем. Подобные игры-лабиринты можно приобрести уже готовыми, причем главными героями могут быть не обязательно зверушки, но и персонажи известных сказок и мультфильмов.

### *«Охотник»*

(игра для развития внимательности и умения концентрироваться). Малышу нужно представить, что он – охотник в лесу, которому необходимо внимательно прислушиваться ко всему вокруг. Ребенку следует тихо сидеть и слушать, что происходит вне комнаты, где он находится (в коридоре, на улице). Цель игры: кроха должен рассказать, какие звуки ему удалось распознать (хлопнула дверь, проехала машина).

### *Игра «Сделай так же»*

Варианты заданий в этой игре могут быть различными. Например, взрослый ставит на стол пирамидку, кольца которой надеты в порядке возрастания их размеров (сверху вниз). Детям предлагается собрать такую же пирамидку

### **Задание с пирамидкой**

взрослый ставит пирамидку с пятью кольцами различного цвета, набранными в определенном порядке. Игрушка уже хорошо знакома детям, только в основу сбора теперь кладется последовательность цветов (независимо от размеров колец).

Каждый ребенок должен собрать пирамидку в соответствии с образцом. Затем задание усложняется. Например, ребенку дается карточка с нарисованными цветными кольцами и с учетом их размеров.

Он должен надеть кольца в соответствии с образцом, после чего посчитать, каким по счету было кольцо каждого цвета, считая сверху или снизу.



### **«Слушай и исполняй»**

Ведущий называет несколько действий, но не показывает их. Разрешается повторить это задание 1 – 2 раза. Затем дети должны повторить эти действия в своих движениях в той последовательности, в какой они были названы ведущим (Повернуть голову направо, прямо, опустить вниз, поднять вверх).

### **Игра «Сохрани слово в секрете»**

Сейчас мы поиграем в такую игру. Я буду называть тебе разные слова, а ты будешь их четко за мной повторять. Но помни об одном условии: названия цветов - это наш секрет, их повторять нельзя. Вместо этого, встретившись с названием цветка, ты должен молча хлопнуть один раз в ладоши.

Примерный список слов:

окно, стул, ромашка, ириска, просо, плечо, шкаф, василёк, книга и т. д.

Когда ребенок станет хорошо и постоянно удерживать правило, переходите к игре с одновременным использованием двух правил.

Например:

1. нельзя повторять названия птиц, надо отмечать их одним хлопком;
2. нельзя повторять названия предметов, имеющих круглую форму (или зеленый цвет), надо отмечать их двумя хлопками.

Введите элемент соревнования. За каждую ошибку начисляйте одно штрафное очко.

Результат игры записывайте и каждый последующий сравнивайте с предыдущим. Ребенок должен убедиться, что чем больше он играет, учитывая правила, тем лучше у него получается. Не забывайте меняться с ребенком ролями.

### **«Повтори за мной»**

Ведущий сидит за столом, дети стоят вокруг него. Ведущий простукивает определённый ритм концом карандаша по столу. Ритмическая фраза должна быть короткой и чёткой. Один из детей повторяет ритм.

Затем ведущий спрашивает детей «Верно ли...?»

Если кто-то считает, что неверно, он предлагает свою версию

### **«Кто что сделает?»**

Из группы детей выбираются 3 – 4 ребёнка. Один из выбранных – водящий. Остальные дети зрители. 2 – 3 выбранных ребёнка поочередно показывают водящему какие-то действия. Он смотрит и запоминает. Затем он должен повторить эти действия в том порядке, в котором он их увидел. Игра проводится под весёлую музыку

### **«Тень»**

Звучит фонограмма спокойной музыки. Из группы детей выбираются двое. Остальные – «зрители». Один ребёнок – «путник», а другой – его «тень».

«Путник» идёт, выполняя различные движения, а «тень» старается точно их повторить.

### **«Исчезнувший предмет»**

На стол ставится несколько небольших предметов (игрушек). Ребятам предлагается запомнить, что находится на столе. Затем дети отворачиваются, а ведущий прячет 1 игрушку и предлагает участникам игры отгадать, какую игрушку спрятали

### **«Буквы алфавита»**

Каждому ребёнку присваивается определённая буква алфавита, цифра или другой объект. Ведущий называет букву (объект), тот ребёнок, которому присвоена буква, делает один хлопок.

## 2.4 Игры на формирование навыка последовательности выполнения заданий

### *«Выполни инструкцию правильно»*

Упражнения направленные, на формирование умения выполнять инструкции, данные в устной форме, на умение ориентироваться на плоскости. Ребенку дают лист бумаги, цветные карандаши и просят нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз. «Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий, седьмой и девятый треугольники». Если ребенок переспрашивает, отвечать не обязательно - пусть делает так, как понял. Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить работу, постепенно усложняя задания. Обсудить потом результат.

### *«Аппликация»*

Процесс создания аппликации состоит из целого ряда последовательно выполняемых действий, требующих от ребенка достаточно высокого уровня развития изобразительных и технических умений, а также сосредоточенности, настойчивости, выдержки, аккуратности, самостоятельности.

Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз. «Будь внимательным, сначала приклей.....потом следующую деталь.....далее - .....последнюю»

Если ребенок переспрашивает, отвечать не обязательно - пусть делает так, как понял.

Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить работу, постепенно усложняя задания. Обсудить потом результат.

### *«Конструктор»*

лучше выбирать конструкторы с мелкими деталями, с разными видами соединений.

Ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз. «Будь внимательным, сначала соберем....., потом....»

Если ребенок переспрашивает, отвечать не обязательно - пусть делает так, как понял.

Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить работу, постепенно усложняя задания. Обсудить потом результат.

### *«Сложи фигуру из спичек»*

Только в эту игру в целях безопасности играйте только рядышком с ребёнком. Попробуйте сложить кораблик или какую другую фигуру. В этой игре у ребёнка будут развиваться и воображение, и творчество. Далее - следует поставить условие, чтоб ребёнок повторил вашу фигуру, для развития внимания и памяти.

Можно предложить сложить из имеющихся у детей геометрических фигур несложные узоры или рисунки по инструкции

Например:

- а) квадрат из треугольников по заданному образцу;
- б) елочку из треугольников;
- в) узор из геометрических фигур;
- г) композицию;
- д) разложить геометрические фигуры в заданном порядке

### *«Разведчики»*

Из группы детей выбираются «разведчик» и «командир». Остальные – «отряд». Стулья в комнате расставлены хаотично. «Разведчик» проходит между стульями с разных сторон. «Командир» наблюдает за действиями «разведчика». Затем он проводит «отряд» по тому пути, который был ему указан «разведчиком»

## 2.5 Игры на формирование трудовых навыков и навыков самообслуживания

### Потешки

Чтобы вызвать у детей желание умываться и сделать для них этот процесс лёгким и приятным - читаем потешки, соответственно действию называя имя ребёнка:

«Ладушки, ладушки с мылом моем лапушки,  
Чистые ладошки, вот вам хлеб да ложки! »

Или:

«В кране булькает вода,  
Очень даже здорово!  
Умывается сама Машенька Егорова» (имя ребёнка)

Вот ещё потешка:

«Знаем, знаем, да, да, да!  
Где тут прячется вода!  
Выходи водица, мы пришли умыться!  
Лейся на ладошку по-нем-нож-ку!  
Нет, не понемножку – посмелей,  
Будем умываться веселей! »

### Показ инсценировок с помощью игрушек настольного театра, кукол бибабо

Например: «Как хрюша умывается», «Зайка, учит, медвежонка есть красиво и правильно»

### Игровые приёмы с куклой

Обучая детей снимать одежду, раздеваем куклу Машу, которая гуляла вместе с детьми и сопровождаем свои действия словами, обозначающими последовательность (сначала расстегнуть пуговицы, молнии, застёжки на обуви, аккуратно складывать одежду на полочку. Для закрепления эффективно использовать алгоритм процесса одевания и раздевания с картинками последовательности (одевания, раздевания, которые вывешены в приёмной). Одновременно малыши повторяют и запоминают названия частей одежды

### Обыгрывать действия

Например: «Тянем, потянем, вытянули ножку. Эту ножку в этот домик, ну а эту ножку – в другой» (надеваем сапожки, брюки). Важное значение для повышения активности детей имеют такие игровые приёмы, как внезапное появление объекта и игрушки, выполнение с ними различных игровых действий

### Загадывание загадок

У девочек и мальчиков  
Зимою мёрзнут пальчики.  
Чтобы пальчики согреть,  
Что на ручки нам надеть? (варежки)

### Юмористические частушки

Например: Г. Ладонщиковой из книги «Про знакомые дела»  
«Я под краном руки мыла,  
А лицо помыть забыла  
Увидал меня Трезор,  
Зарычал: «Какой позор! »

## 2.6 Формирование навыков самостоятельности и самозанятости в различных видах деятельности

### *«Бордюры»*

- 1 этап – выкладывание палочек по образцу;
- 2 этап – рисование в таблице по образцу;
- 3 этап – самостоятельная работа детей

### *«Классификации»*

Дети должны научиться распределять имеющийся материал по нескольким группам, определив предварительно классифицирующий признак. Например, можно воспользоваться карточками с животными и попросить ребенка их разбить на несколько групп. Признаков может быть несколько — домашние и дикие животные, хищники и травоядные и т. д. Чтобы упростить задачу детям 3–4 лет, озвучьте признак, по которому они должны распределить предметы. Дети 5–6 лет могут это сделать уже самостоятельно

### *«Определение закономерностей»*

Школьникам часто на уроках математики дают задание — продолжить ряд цифр, установив заданную закономерность. Аналогичную задачу могут выполнить и дети до 6 лет, только закономерность должна быть простой. Малышам младше 5 лет можно предложить и другие, более понятные и наглядные задания — определить, что за чем следовало, дорисовать забор или воздушные шары, используя чередования цветов в определенной последовательности и т. д.

Найти лишнее. Предложите ребенку ряд слов и попросите найти одно лишнее слово, не подходящее по классификационному признаку. Вместо слов можно также использовать картинки — этот вариант предпочтителен для детей 3–4 лет, т.к. им проще воспринимать информацию, представленную визуально

### *«Пуговички»*

(игра используется не только для развития и профилактики нарушения внимания, но и для тренировки мышления, памяти и пространственного восприятия у детей).

Для игры потребуются два листа бумаги в клеточку и два одинаковых набора с различными пуговичками. Ребенок, начинающий игру, выставляет на своем игровом поле (листе бумаги) три пуговички. Второй игрок должен запомнить, какие использованы пуговички и как они расположены. Спустя несколько секунд первый участник закрывает свое игровое поле листом чистой бумаги, а второму необходимо выставить свои пуговички так, чтобы полностью повторить игровое поле своего оппонента. Со временем игру можно усложнить, увеличивая количество выставленных пуговичек

### *«Лабиринты»*

Игры типа «Помоги зайчику найти дорогу к норке» очень полезны для развития образно-логического мышления. Поиск единственно верного пути тренирует концентрацию внимания, память и аналитические способности ребенка

### *«Съедобное-несъедобное»*

Эта детская игра с мячом учит ребенка соотносить слова/образы с конкретным признаком. Вариаций игры множество — можно даже играть в нее без мяча, просто называть разные слова и спрашивать у ребенка, съедобное или несъедобное

### *«Найди отличия»*

Задания такого типа требуют умения выделять признаки предметов и явлений, их детали и владеть операцией сравнения. Систематическое и целенаправленное обучение школьников сравнению способствует развитию навыка своевременной активизации внимания, его включения в регуляцию деятельности

## 2.7 Формирование морально-волевых качеств

### *«Здравствуй, я котик!»*

Ведущий держит в руках мягкую игрушку – котенка (очень хорошо, если это будет кукла, надевающаяся на руку). Он предлагает детям по очереди поздороваться с котенком. Каждый ребенок жмет ему лапку и представляется, называя себя ласковым именем, например: «Здравствуй, котенок, я Сашенька»

### *«Что я люблю?»*

Цель: содействовать повышению самооценки детей и установлению атмосферы доверия в группе.

Дети перекидывают друг другу мячик и говорят при этом: «Я люблю делать...»

### *«Зеркало»*

Дети по очереди изображают те или иные чувства: страх, гнев, обиду, злость, любовь и т.п. При этом они как будто смотрятся в зеркало. Роль «зеркала» играет вся остальная группа. Дети повторяют («отзеркаливают») изображенное ребенком чувство

### *«Разные голоса»*

Цель: способствовать самовыражению детей.

Ведущий заранее готовит карточки с рисунками кошки, голубя, поросенка и т.п. Дети берут карточки из стопки и озвучивают то животное, которое нарисовано на их карточке. Сначала надо произнести эти звуки с нейтральной интонацией, а затем — передавая голосом какое-нибудь чувство (гнев, радость, нежность и т.п.). Остальные участники угадывают, какое чувство изображает каждый ребенок.

### *«Счастливый сон»*

Цель: способствовать самовыражению и развитию оптимизма детей.

Дети закрывают глаза и вспоминают свой самый счастливый сон или придумывают его, если такой сон им еще не приснился. Затем рассказывают его группе и рисуют.

### *«Шаги правды»*

Цель: способствовать повышению самооценке детей.

Ведущий заранее вырезает из бумаги следы и выкладывает их на полу — от одной стены до другой. Один из детей становится водящим. Обращаясь к нему, взрослый называет какое-нибудь качество, которое, как он считает, тому присуще. Если ребенок соглашается с этим, то он делает по следам шаг вперед. Если нет, то остается на месте. Надо стремиться к тому, чтобы пройти по следам весь путь, оставаясь при этом честным.

### *«Крылья»*

Дети закрывают глаза и руками изображают крылья. Воспитатель просит детей представить, что у них появились крылья, они теперь умеют летать. Куда они полетят? С кем? Что увидят? Дети, не открывая глаз, придумывают, а затем открывают глаза и рассказывают о своих фантазиях

### *«Я хочу – они хотят – я поступаю»*

Цель: способствовать осознанию детьми мотивов своего поведения.

Взрослый задает ту или иную значимую для ребенка ситуацию, например: «Пришло время ложиться спать» или «Нужно решить, в какой одежде вы сегодня пойдете на улицу».

На полу раскладываются три листа бумаги (спортивного круга, кубика и т.д.). Воспитатель объясняет, что первый – «я хочу», второй – «они хотят», третий – «я поступаю».

Каждый ребенок поочередно встает на каждый из листов и говорит о том, как ему хочется обычно поступать в этой ситуации, чего хотят от него другие (мама, бабушка, воспитатель).

## Игры на развитие коммуникативных навыков

В развитии ребенка-дошкольника ведущую роль играют коммуникативные способности. Они позволяют различать те или иные ситуации общения, понимать состояние других людей в данных ситуациях и на основе этого адекватно выстраивать свое поведение.

### Коммуникативные игры делятся на группы:

1. игры, направленные на формирование у детей умения увидеть в другом человеке его достоинства и поддерживать его вербально или с помощью прикосновений; способствующие формированию у детей умения любить окружающих,
2. игры и задания, способствующие углублению осознания сферы общения;
3. игры, обучающие умению сотрудничать.
4. упражнения на развитие умения чувствовать настроение и сопереживать окружающим

В жизни человека очень важно уметь понимать чувства других — это источник благополучного общения, бескорыстия и взаимности. В детях чувство эмпатии (понимания чувств другого, сопереживание) заложено изначально. Помните: дети чувствуют, кто их любит, и действительно редко ошибаются. Настроение мамы четко улавливается ребенком, правда, реагировать на тревогу он может совсем противоположным, на первый взгляд, поведением.

После проведенных игр полезно побеседовать с ребенком о том, насколько важна речь для общения с другими людьми, как важно говорить правильно. Желательно обсудить с ребенком важность жестов и мимики для выразительности речи. Можно побеседовать о тех людях, которые говорят слишком много (болтуны) и слишком мало (молчуны), для чего нам нужно говорить, умеем ли мы слушать другого, как легко ранить словом.

При проведении с ребенком игр и упражнений из этого раздела надо показать, ему, что «язык тела» (мимика, жесты) не всегда совпадает с тем, что мы говорим словами. Например, говоря другому что-то хорошее, человек может непроизвольно сжимать кулаки, т. е. подсознательно выражать агрессию по отношению к своему собеседнику.

После игры желательно обсудить ее содержание, выяснить, что произошло, были ли у ребенка какие-либо трудности при выполнении заданий, что он чувствовал и что ему в этот момент хотелось, почему возникали в игре конфликтные ситуации (если они были).

## 2.8 Формирование коммуникативных навыков

### *«Клубочек» (для детей с 4 лет)*

Игра полезна в компании малознакомых детей. Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой интересующий его вопрос участнику игры (Например: «Как тебя зовут?», «Хочешь ли ты со мной дружить?», «Что ты любишь?», «Чего ты боишься?» и т. д.), тот ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплачиваются. Замечание. Если ведущий вынужден помогать затрудняющемуся ребенку, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть детей, испытывающих затруднения в общении, — у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

### *«Ветер дует на...» (для детей 5-10 лет)*

Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» — все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т. д. Ведущего необходимо менять, давая возможность поспрашивать участников каждому.

**«Найди друга» (для детей с 5 лет)**

Упражнение выполняется среди детей или же между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать друга (или своего родителя). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, игроки меняются ролями.

**«Рукавички» (для детей с 5 лет)**

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу. Отыскивают свою «пару», отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички.

Замечание. Ведущий наблюдает, как организуют совместную работу пары, как делят карандаши, как при этом договариваются. Победителей поздравляют.

Утка, утка... гусь (для детей с 4-х лет)

Участники игры встают в круг. Ведущий—внутри круга. Он ходит по кругу, указывает рукой и приговаривает: «Утка, утка, утка... гусь». Гусь срывается с места, убегая в противоположную от ведущего сторону. Задача их обоих — быстрее занять освободившееся место.

**«Сочиним историю» (для детей с 5 лет)**

Ведущий начинает историю: «Жили-были...», следующий участник продолжает и так далее по кругу. Когда очередь опять доходит до ведущего, он направляет сюжет истории, оттачивает его, делает более осмысленным, и упражнение продолжается.

**«Дракон» (для детей с 5 лет)**

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник— «голова», последний— «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до хвоста и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в той и другой роли.

**«Рычи лев, рычи; стучи, поезд, стучи» (для детей с 5 лет)**

Ведущий говорит: «Все мы — львы, большая львиная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу: "Рычи, лев, рычи!", пусть раздастся самое громкое рычание».

«А кто может рычать еще громче? Хорошо рычите, львы». Нужно попросить детей рычать, как можно громче, изображая при этом львиную стойку.

Затем все встают друг за другом, положив руки на плечи впереди стоящего. Это — паровоз. Он пыхтит, свистит, колеса работают четко, в такт, каждый слушает и подстраивается под соседей. Паровоз едет по помещению в разных направлениях, то быстро, то медленно, то поворачивая, то изгибаясь, издавая громкие звуки и свист. Машинист на станциях меняется. В конце игры может произойти «крушение» и все валятся на пол.

**«Дотронься до...» (для детей с 5 лет)**

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел — ведущий.

Замечание. Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

«Дружба начинается с улыбки...» (для детей с 4 лет)

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и по очереди дарят друг другу молча самую добрую, какая только может быть, улыбку.



***«Поварята» (для детей с 4 лет)***

Все встают в круг — это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковка, лук, капуста, петрушка, соль и т. д.). Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя прыгает в середину круга, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в середине круга, игра продолжается. В результате получается вкусное красивое блюдо — просто объедение.

***«Доброе животное» (для детей с 3 лет)***

Участники встают в круг и берутся за руки. Ведущий тихим голосом говорит: «Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит!» Все прислушиваются к своему дыханию, дыханию соседей. «А теперь подышим вместе!» Вдох — все делают шаг вперед. Выдох — все делают шаг назад. Вдох — все делают 2 шага вперед, выдох — все делают 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед, выдох — 2 шага назад. «Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т. д.»

***«Комплименты» (для детей с 4 лет)***

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу, упражнение проводится по кругу.

Предупреждение

Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.

Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрустит его сосед, скажите комплимент сами.

***«На что похоже настроение?» (для детей с 5 лет)***

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает — какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д. Интерпретируя ответы детей, учтите, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

***«Ворона» (для детей с 4 лет)***

Ведущий стоит в центре круга, приговаривает и имитирует полет вороны и ощипывание крыльев:

Ворона сидит на крыше, Ощипывает она свои крылышки. Сирлалала, сирлалала!

Затем очень быстро и неожиданно:

А кто раньше сядет? Затем:

А кто раньше встанет? Кто опоздал выполнить команду — выбывает из игры.

***«Тень» (для детей с 5 лет)***

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они — его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется.



### **«Запрещенное движение»**

Ведущий показывает, какое движение делать нельзя. Затем выполняет разные движения руками, ногами, телом, головой, лицом, неожиданно показывая запрещенное. Кто повторил, становится ведущим, прибавляя еще одно, свое запрещенное движение. Игра продолжается дальше.

### **«Прогулка по ручью» (авторская, для детей с 5 лет)**

На полу мелом рисуется ручеек, извилистый, то широкий, то узкий, то мелкий, то глубокий. Туристы выстраиваются друг за другом в одну цепь, кладут руки на плечи впереди стоящему, расставляют ноги на ширину ручья в том месте, где их путь начинается, и медленно передвигаются все вместе, меняя ширину расставленных ног, ступая по берегам ручья. Оступившийся попадает ногой в ручей и встает в конец цепи.

### **«Гнездышко» (для детей с 4 лет)**

Дети присели в кругу взявшись за руки — это гнездышко. Внутри сидит птичка. Снаружи летает еще одна птичка и дает команду: «Птичка вылетает!» Гнездо рассыпается, и все летают, как птицы. Ведущий командует: «В гнездо!» Опять приседают.

### **«Передай мячик» (для детей с 4 лет)**

Сидя или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать мячик, не уронив. Можно в максимально быстром темпе бросать мячик соседям. Можно, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину, передавать мяч. Кто уронил — выбывает.  
Замечание. Усложнить упражнение можно, попросив детей закрыть глаза.

### **«Зеркало» (для детей с 5 лет)**

Детям предлагается представить, что они вошли в магазин зеркал. Одна половина группы — зеркала, другая — разные зверушки. Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы — зеркала должны точно отражать движения и выражение лиц зверушек.

### **«Связующая нить» (Учим детей общению)**

**Цель:** способствовать формированию чувства близости с другими людьми, способствовать принятию детьми друг друга, формировать чувство ценности других и самооценности.

Дети сидят, по кругу передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держали клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что они сейчас чувствуют, что хотят для себя и что могут пожелать другим.. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. затем он обращается к детям, спрашивая, хотят ли они что-либо сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

### **Пальцы — звери добрые, пальцы — звери злые (4-5 лет.)**

**Цель:** развитие эмоциональной сферы, коммуникативных навыков.

Количество играющих: любое.

Описание игры: дети представляют, что их пальчики — добрые кошечки, злые мышки, добрые волчата, злые зайчата и т. д.

Комментарий: взрослый предлагает детям превратить свои пальчики, например, на правой руке — в добрых волчат, а на левой — в злых зайчат. Им надо поговорить друг с другом, познакомиться, поиграть, может быть, поссориться. Если у детей хорошо получается, можно предложить им познакомиться с ручками других детей. Кроме развивающего эффекта игра дает возможность выявить особенности общения детей.

Игра полезна гиперактивным, агрессивным и аутичным детям. Она помогает им ощутить возможности своего тела, найти новые способы налаживания контакта, преодолеть боязнь физического контакта.

***Если «да» — похлопай, если «нет» — потопай (4-5 лет.)***

Цель: развитие коммуникативных навыков детей, развитие слухового внимания.

Количество играющих: 2 или более человек.

Описание игры: взрослый называет предложения, а дети должны оценить их и показать свое отношение, похлопав в ладоши, если они согласны, или потопав ногами, если утверждение неверно.

«Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на нее».

«Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним».

«Лене очень нравился Сережа, поэтому она его побила»

***Интервью (4-5 лет.)***

Цель: развитие коммуникативных навыков, активного словаря, умения вступать в диалог.

Количество играющих: 3 и более человек.

Необходимые приспособления: стул.

Описание игры: дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть «взрослым».

Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (если знает) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

***Обзывалки (4-5 лет.)***

Количество играющих: не менее двух человек.

Необходимые приспособления: мячик.

Описание игры: детям предлагается, передавая друг другу мячик, обзывать друг друга необидными словами, например названиями овощей или фруктов, при этом обязательно называть имя того, кому передается мячик: «А ты, Лешка — картошка», «А ты, Иришка — редиска», «А ты, Вовка — морковка» и т. д. Обязательно предупредить детей, что на эти обзывалки нельзя обижаться, ведь это игра. Завершать игру обязательно хорошими словами: «А ты, Маринка — картинка», «А ты, Антошка — солнышко» и т. д.

Мячик передавать нужно быстро, нельзя долго задумываться.

Комментарий: перед началом игры можно провести с детьми беседу об обидных словах, о том, после чего люди обычно обижаются и начинают обзываться.

***Охота на тигров (4-5 лет.)***

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене и громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Комментарий: трудности могут возникнуть во время игры у аутичных детей, потому что можно разрешить сначала присмотреться к тому, как играют другие дети.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников. Но в игровой форме этому можно научить (игры, подобные «Море волнуется ...», « Царевна-Несмеяна »).

### ***Давай поговорим***

Количество играющих: 2 или больше человек.

Описание игры: играют взрослый и ребенок (или дети). Взрослый начинает игру словами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким). Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, но нельзя давать оценок его желанию и нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам признаться.

Комментарий: эта игра полезна для замкнутых и застенчивых, так как в игровой форме учит ребенка не бояться общения, ставит в ситуацию необходимости вступления в контакт.

На начальных этапах дети могут отказываться задавать вопросы или вступать в игру. Тогда инициативу на себя должен взять взрослый.

Важный момент! В игре взрослый должен находиться на одном уровне с ребенком, а в случае трудностей — ниже него.

### ***Волшебный клубочек***

Описание игры : дети садятся в полукруг. Взрослый становится в центре и, намотав на палец нитку, бросает ребенку клубочек, спрашивая при этом о чем-ни-будь (как тебя зовут, что ты любишь, чего ты боишься). Ребенок ловит клубочек, наматывает нитку на палец, отвечает на вопрос и задает вопрос, передавая клубок следующему игроку. Если ребенок затрудняется с ответом, он возвращает клубок ведущему.

Комментарий: эта игра помогает детям увидеть общие связи между ними, а взрослому помогает определить, у кого из детей есть трудности в общении. Она будет полезна малообщительным детям, также ее можно использовать в группах малознакомых участников.

Ведущим может быть выбран и ребенок.

Когда все участники соединились ниточкой, взрослый должен зафиксировать их внимание на том, что все люди чем-то похожи и это сходство найти достаточно легко. И всегда веселее, когда есть друзья.

### ***Зеркала(4-5 лет.)***

Цель: развитие наблюдательности и коммуникативных навыков.

Возраст:

Количество играющих: группа детей.

Описание игры: выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим.

Комментарий: необходимо напомнить детям, что они — «зеркало» ведущего, т. е. должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он.

### ***Газета (4-5 лет.)***

Цель: развитие коммуникативных навыков, преодоление тактильных барьеров.

Возраст:

Количество играющих: четверо, или кратное четырем.

Необходимые приспособления: газета.

Описание игры: на пол кладут развернутую газету, на которую встают четыре ребенка. Затем газету складывают пополам, все дети должны снова встать на нее. Газету складывают до тех пор, пока кто-то из участников не сможет встать на газету. В процессе игры дети должны понять, что для победы им нужно обняться — тогда расстояние между ними максимально сократится.

Комментарий: эта игра помогает детям преодолеть робость перед телесным контактом, снимает «мышечный панцирь», делает их более открытыми.

Игра будет проходить интереснее, если дети будут действовать по команде. Другими словами, на газету они должны стать после определенного сигнала, а между ними они могут свободно двигаться по комнате. После того как дети станут на газету, взрослый должен зафиксировать их расположение, дать детям возможность почувствовать поддержку соседа.

Раздел 3.

# ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ



### 3.1 Развитие первичных представлений о целостной картине мира

Детям читают и обсуждают подобранные заранее произведения (В. Даля – небылицы «Так бывает или нет», «Обычный, странный», «Разные колеса», «У тебя у самого свой ум» и т.д.).

#### ***Упражнения, способствующие усвоению новых терминов, понятий***

1. Назовите предметы, похожие на облако, солнышко....
2. Составьте пары (контрастные цвета, сближенные цвета)
3. Продолжите цепочку слов.
4. Сгруппируйте слова, объединив в смысловые группы.
5. Найти лишнее слово.
6. «Угадай, кто кричит», «Где позвонили?», «Угадай, на чем играю», «Кто тебя позвал?», «Близко или далеко» и другие

#### ***«Волшебный куб»***

На столе - куб, грани которого окрашены в разные цвета. У ребенка -карточки, на которых каждому цвету (грани куба) соответствуют, например, фигурки животных или фрукты. Педагог поворачивает куб одной из граней к ребенку, а он должен поднять карточку с изображением нужного объекта. Можно использовать разные варианты задания.

#### ***«Найди цвет»***

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь жёлтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто последний - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

#### ***«Чем пахнет?»***

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др. С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный. Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

#### ***«Ищем клад»***

Учимся ориентироваться в пространстве с помощью плана. Сначала вместе рисуем план комнаты. Объясняем ребенку все подробно: вместо стола, стула, дивана будут похожие на них фигуры. Проверьте с ребенком, не забыли ли что-нибудь. «Окно есть? А дверь? а телевизор? Какой фигурой мы изобразим?» Обязательно разъясните, что это вид комнаты сверху. Берем игрушку или какое-нибудь лакомство, ребенок выходит в другую комнату или отворачивается, а вы прячете «клад» где-либо в комнате. Ставите на плане яркий крестик и предлагаете ребенку найти клад. В начале поищите клад вместе, держа на виду план и повторяя, где что находится. Когда ребенку эта игра будет даваться легко - усложните её. Нарисуйте план квартиры, двора, а летом на даче - план участка.

#### ***«Я знаю десять названий»***

Играть можно вдвоём с ребёнком и небольшой компанией. В игре используют мяч. Садятся в круг. Игроки перекидывают друг другу мяч со словами:  
- Я знаю десять (семь, пять...) названий ...деревьев! (птиц, цветов, профессий, фруктов, животных, рыб, городов...)  
И далее, все по очереди должны называть названия того, что было задано

### **«Солнечный круг- небо вокруг»**

дети выбирают образ сказочного животного, с которым бы они могли себя сравнить, или представить себя, или который им больше всего нравится. Затем каждому ребенку дают возможность объяснить, почему он выбрал именно этого сказочного персонажа и что в нем больше всего привлекает. Воспитатель задает стимулирующие вопросы, направляет к определенным выводам. Возвращает к пересказу отдельных ситуаций и эпизодов. После этого каждому ребенку предлагается нарисовать свой образ сказочного персонажа на карточке и потом эту карточку приколоть к одежде. С детьми договариваются, что при общении с другими людьми они будут вести себя как их герой. В заключительной части детям предлагается объяснить, что именно привлекло их в манере общения того или иного сказочного персонажа.

### **«Игрушечный магазин»**

Педагог выбирает несколько детей и «превращает» их в разные игрушки: машину, куклу, мячик, коляску и т.п. (при этом он шепчет на ушко каждому ребенку, в какую игрушку тот «превращается»). Ребята изображают их, а остальные угадывают, во что они «превратились». Далее – можно предложить одному из детей ни во что «не превращаться», а, посмотрев на «игрушки» показать (выразить) свои чувства с помощью эмоций (радость, грусть, нравится – не нравится и т.д.)

### **«Архитекторы и строители»**

Наверное, у всех в доме есть какой-нибудь строительный конструктор. Как правило, дети быстро теряют интерес к кубикам. Можно вновь заинтересовать ребёнка конструированием, если предложить игру «Архитекторы». Сначала объясните малышу, кто такие архитекторы. Затем сделайте вместе с ребёнком несколько чертежей построек. Конечно, нужно использовать те элементы конструктора, что есть у вас (можно просто обводить детали конструктора на бумаге). Когда чертежи будущих построек будут готовы, предложите ребёнку сделать постройку по чертежу.

Варианты:

1. Вы строите - ребёнок затем делает чертёж готовой постройки.
  2. Ребёнок делает чертёж - вы строите.
  3. Один делает несколько построек и делает чертёж одной из построек. Задача - найти постройку по чертежу.
  4. Сделать чертёж и постройку по нему с ошибками. Предложить ребёнку найти ошибки.
- Детям 3-4 лет на чертежах делаем «вид спереди» или «вид сверху».  
Детям постарше можно давать чертежи в разных проекциях. Конечно, сначала нужно объяснить и показать, что это такое.

### **«Времена года»**

На столе - красочные картинки по временам года, очень хороши репродукции картин из старых журналов. Ещё понадобится большое количество маленьких картинок, которые можно разделить по временам года (картинки с дождем, снежинками, радугой, цветами, грибами, веточками без листьев, с почками, с листьями зелеными и желтыми; гнездо птицы с яйцами, птенцами, картинки разной одежды). В общем картинки всего, что можно четко разделить по временам года.

Сначала просто раскладываем картинки по сезонам, объясняя ребенку, почему эта или иная картинка подходит именно к этому времени года.

Со временем задания усложняется - раскладываем картинки с заведомо сделанными ошибками. Например, к осеннему пейзажу положите картинку птичьего гнезда с яйцами и ягоды клубники. Предложите ребенку найти ошибки. Затем предложите ребенку загадать вам такую же задачу.

## 3.2 Формирование умения классифицировать предметы

**Упражнения по построению и анализу состава предметного ряда на основе художественных произведений:**

- «Предметный ряд» – на основе русской народной сказки «Репка»;
- «Ряд по величине» – на основе сказки Л.Н. Толстого «Три медведя»;
- «Ряд по цвету» – на основе сказки В.Г. Сутеева «Петух и краски»;
- «Ряд по форме» – на основе русской народной сказки «Колобок».

**Последовательности рассмотрения изображения:**

1. Рассмотреть объект
2. Выделить части
3. Назвать части

**«Разбей слова на группы»**

Примеры слов: туфли, ель, трамвай, суп, ночь, снег, сапоги, радость, земляника, салат, дождь, гнев, утро, самолет и т.д. (слова которые можно объединить по группам, которые обобщенно называют: обувь, пища, явления природы, части суток, эмоции, транспорт, растения).

**«Подбери как можно больше слов, которые можно отнести к группе...»**

Например, «дикие животные» (домашние животные, рыбы, цветы, погодные явления, времена года, инструменты, символы, государственные деятели, морфемы и т.д.).

Упражнение предполагает установление отношений, в которых находятся данные слова. Примерная пара слов служит как бы ключом выявления этих отношений. Зная их, можно подобрать пару к контрольному слову.

Работа с этим упражнением ведется совместно взрослым и ребенком. Задача взрослого - подвести ребенка к логическому выбору связей между понятиями, возможности последовательно выявлять существенные признаки для установления аналогий. Каждое задание досконально разбирается: находится логическая связь, переносится на приведенное рядом слово, проверяется правильность выбора, приводятся примеры подобных аналогий:

Варианты упражнений: «Четвертый лишний»; «Найди лишний предмет»; «Найди ошибки и их прокомментируй», «Продолжи ряд», «Набор картинок»

**«Ориентируемся и классифицируем»**

**Вариант1:** определение правого и левого направлений в пространстве относительно собственного тела: окно – справа, а дверь – слева;

**Вариант2:** определение пространственных взаимоотношений объектов: слева от окна стоит шкаф, справа от доски – стенд, между карандашами – лист бумаги и т.д.

**Определение схемы тела, стоящего напротив**

**Вариант1:** двум детям, стоящим друг напротив друга дается задание поднять правую руку, анализируется ситуация;

**Вариант2:** детей, сидящих за столиками, просят поднять правую руку и не опускать, затем один ребенок с поднятой рукой выходит со своего места вперед, поворачивается лицом к детям и анализируется ситуация.

**Определение последовательности предметного ряда**

на примере игрушек или детей стоящих в ряд; использование предлогов *за, после, перед, между*; наречий *впереди, сзади, справа, слева*, порядковых числительных: *первый второй, третий и т.д.*

**Определение последовательности числового ряда**

*цифра/число 5 стоит после цифры/числа 4, но перед цифрой/числом 6; или цифра/число 5 стоит между цифрами /числами 4 и 6*

**Графическое обозначение направлений с использованием ориентировок**

- ориентировка на листе бумаги. Важно осуществить переход от вертикальной поверхности к горизонтальной. Сначала отрабатывается верх-низ, потом право - лево. Затем отрабатываются углы. В подготовительной группе ведется работа с таблицами, осуществляется сканирование пространства сверху вниз и слева направо. Работа в клетке – только в подготовительной группе. Широко используются различные игры на плоскости листа («Муха», «Засели дом» и др.).

### 3.3 Развитие способности концентрировать внимание на конкретном предмете, объекте...

#### *«Перепутанные линии», «Ходилки-бродилки»*

Прослеживание взглядом какой-либо линии (путь) от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями, способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

#### *«Кто где живет?»*

Для игры понадобится рисунок с изображением нескольких животных, которые соединены спутанными линиями со своими домиками. Ребенку необходимо разобраться, кто где живет. Для этого ему нужно проследить по выбранной линии взглядом. Если такое задание еще не под силу, на первых порах можно воспользоваться карандашом или просто поводить пальцем. Подобные игры-лабиринты можно приобрести уже готовыми, причем главными героями могут быть не обязательно зверушки, но и персонажи известных сказок и мультфильмов.

#### *«Дорисуй картинку»*

Дорисовывание недостающих деталей у предмета, как в горизонтальном, так и в вертикальном, зеркальном изображении.

#### *«Скопируй фигуру», «Нарисуй такую же картинку», «Нарисуй такую же фигуру»*

Дети копируют как готовые, так и придумывают друг для друга и собственные варианты задания.

Графические диктанты, например: «Одна клеточка вверх, одна клеточка вниз, одна клеточка направо» и т.д. Графическая работа в альбомах и тетрадях способствует лучшей ориентировке в условиях двумерного пространства листа бумаги и готовит руку ребенка к обучению письму.

#### *«Охотник»*

Ребенку нужно представить, что он – охотник в лесу, которому необходимо внимательно прислушиваться ко всему вокруг. Ребенку следует тихо сидеть и слушать, что происходит вне комнаты, где он находится (в коридоре, на улице). Цель игры: дошкольник должен рассказать, какие звуки ему удалось распознать (хлопнула дверь, проехала машина).

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)



### 3.4 Формирование представлений о свойствах и отношениях объектов

#### *Серия игр: «Геоконт», «Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат» и др.*

Упражнения направлены на развитие умения выявлять пространственные отношения между геометрическими фигурами на плоскости

Упражнения, направленные на развитие умения выделять элементы и свойства геометрических фигур – эти упражнения способствуют осознанному выделению элементов фигур (сторон, вершин, углов), выявлению некоторых существенных свойств фигур.

#### *«Фигуры и части»*

Упражнения на разбиение геометрических фигур на части, являющиеся также геометрическими фигурами. Сначала показывают детям разные способы разбиения фигур: разрезание ножницами, т.е. реальное разделение; перегибание; проведение необходимых линий (отрезков).

#### *Головоломки «Танграм», «Волшебный круг», «Головоломка Пифагора», «Колумбово яйцо», «Листик», «Пентанино». Б.П. Никитина*

Упражнение на составление геометрических фигур из частей

Упражнения, направленные на развитие умения выявлять особенности взаимного расположения геометрических фигур

«Каждую фигуру — на свое место», «Закрой окошко»,

«Чудесный мешочек»;

«Сложи узор -Уникуб», «Рамки-вкладыши» (с зарисовкой узоров и фигур);

«Собери квадрат», «Составь фигуру».

«Игры с логическими блоками Дьенеша»

#### *«Робот», «Самолёты» и др.*

Игры на построение и перестроение детей

#### *«Куда пойдёшь, что найдёшь», «Найди клад» и др.*

перемещение в пространстве групповой комнаты игры с предметами

Упражнения, направленные на развитие умения выделять геометрические фигуры на рисунке, чертеже, в окружающей обстановке

Совершенствуется умение узнавать геометрическую фигуру, выделять ее из рисунка. Сначала предлагают рисунки, составленные из отдельных фигур (ни одна фигура не накладывается на другую – не требует особо глубокого анализа изображения).

Затем предлагают рисунки более сложные, где одна фигура может состоять из нескольких фигур, включать в себя другие фигуры.

Выделение фигур в окружающей обстановке связано с определением формы предметов посредством сравнения их с геометрическими фигурами как сенсорными эталонами формы.

#### *«Найди букву»...*

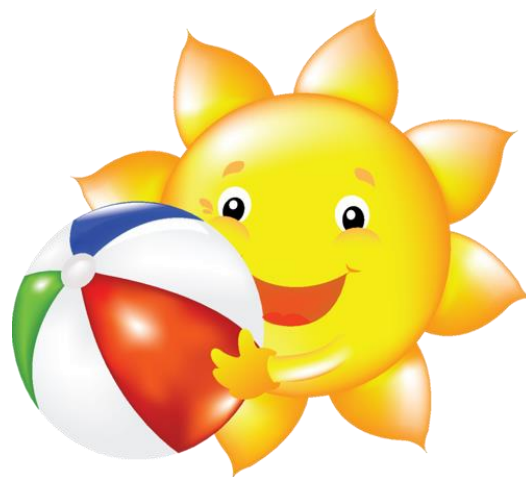
Каждому ребенку раздается старая книга и карандаш или ручка.

Инструкция выглядит следующим образом: «Нужно найти и зачеркнуть все встретившиеся буквы «А» (можно указать любую букву)».

По мере овладения игрой правила усложняются: меняются отыскиваемые буквы;

одновременно отыскиваются две буквы, одна зачеркивается, вторая подчеркивается; на одной строке буквы обводятся кружочком, на второй отмечаются галочкой и т. п.

Все вносимые изменения отражаются в инструкции, даваемой в начале занятия.



Раздел 4.

## ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ



## 4.1 Развитие крупной и мелкой моторики

Формирование правильного распределения мышечной нагрузки руки осуществляется в играх:

- «Мозаика»;
- при работе со штампами;
- в ручном труде:
  - лепка;
  - рисование (работа с трафаретами, штампами, нетрадиционное рисование) ;
  - поделки из природного материала;
  - игры со счетными палочками;
  - игры с крупой, бусами, орехами, карандашом;
  - пальчиковая гимнастика;
  - игры с тенью развивают мелкую моторику рук, воображение и фантазию у ребёнка,
  - цветные клубочки ниток для перематывания

### *Работа с нитками*

- Рисование нитью по силуэту.
- Мелкое нарезание и приклеивание к шаблону.
- Плетение разноцветными шнурками.

### *«Спрятанный предмет»*

Игрушки из киндер сюрприза спрячьте в горох или фасоль, и ребенок пусть ищет все игрушки, закопанные в крупе. При выполнении этого задания происходит точечный массаж.

### *«Сложи фигуру из спичек (палочек)»*

Только в эту игру в целях безопасности играйте только рядышком с ребёнком. Попробуйте сложить кораблик или какую другую фигуру. В этой игре у ребёнка будут развиваться и воображение, и творчество. А если вы поставите условие, чтоб ребёнок повторил вашу фигуру, то развиваться будут и внимание, и память.

### *Для подготовки к школе (отработка правильного захвата карандаша):*

- упражнения с карандашом типа «Покрути карандаш двумя, тремя пальцами»;
- игры с мелкими шариками, горохом;
- игровые упражнения типа «Посолим суп»;
- перекладывать палочки (спички) в коробку;
- нанизывать кольца на тесьму;
- сортировать монеты;
- перебирать крупу (захват гороха, затем семечек, затем крупы);
- нанизывать крупные (мелкие) бусины

### *Изготовление поделок из бумаги*

Например, вырезание самостоятельно ножницами геометрических фигур, составление узоров, выполнение аппликаций. Ребёнку нужно уметь пользоваться ножницами и клеем. По результатам таких работ вы сможете оценить насколько развита мелкая моторика рук и движения пальчиков малыша.

### *Изготовление поделок из природного материала:*

шишек, желудей, соломы и других доступных материалов. Кроме развития мелкой моторики рук эти занятия развивают также и воображение, фантазию ребенка

### ***Работа с соленым тестом***

Материалы: соленое тесто, стека, стаканчик с водой, доска для лепки, кисти, гуашь.

«Гусеничка», «Овощная ярмарка», «Подводное царство», «Кулон для мамы», «Снежная крепость», «Снеговики», «новогодние игрушки», «Снегири», «Подсолнух» и т.д.

формировать умение делить кусок на части, выдерживать соотношение пропорций по величине, плотно соединяя их. Формировать навыки аккуратности при раскрашивании готовых фигур, для нанесения узора разнообразные средства для достижения выразительности.

Познакомить с новым видом украшения соленого теста с помощью колпачков от фломастера (делать отверстия в «сыре» - сырная елочка для мышки).

### ***Дидактический материал М.Монтессори:***

- Лепка из керамической глины;
- Плетения ковриков;
- Золотые бусины;
- Вырезание картинок;
- Блоки цилиндров - представляют собой четыре набора с девятью цилиндрами в каждом;
- Металлические вкладки - десять математических вкладок разной геометрической формы. Вкладки имеют маленькую ручку для удерживания и перемещения. Прослеживание контура вкладки помогает подготовить руку и глаз к письму;
- Рамки и вкладыши. Вкладыши помогают тренировать оптико-пространственные представления, координации в системе «рука-глаз» и мелкой моторики
- 

### ***Штриховка:***

является средством развития согласованных действий зрительного и двигательного анализаторов и укрепления двигательного аппарата пишущей руки и обеспечивает постепенность в развитии и укреплении мелкой мускулатуры кисти руки, в отработке координации движений.

*Виды штриховки:*

- Редкая штриховка карандашом одного цвета;
- Штриховка двумя карандашами разного цвета: например, красным сначала редкая штриховка, потом синим проводить линии между красными;
- Частая штриховка карандашом одного цвета;
- Частая штриховка карандашами двух цветов, по аналогии;
- Центрическая штриховка (круговая штриховка от центра рисунка);
- Штриховка длинными параллельными отрезками, короткими частыми штрихами;
- Раскрашивание мелкими штрихами с возвратом

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

## 4.2 Развитие согласованности двигательных умений и навыков

### *«Колечко»*

Поочередно и как можно быстрее перебирайте пальцы рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно указательный, средний и т.д. Проба выполняется в прямом (от указательного пальца к мизинцу) и в обратном (от мизинца к указательному пальцу) порядке. Вначале упражнение выполняется каждой рукой отдельно, затем вместе.

### *«Кулак-ладонь»*

Поставьте руки перед собой: левая сжата в кулак, ладонь правой смотрит вниз и расположена на уровне противоположного запястья. Теперь одновременно меняем их положение. Сверху всегда должен быть кулак, снизу — ладошка.

### *«Кулак-ребро-ладонь»*

Ребенку показывают три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяющих друг друга. Ладонь на плоскости, ладонь сжатая в кулак, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная ладонь на плоскости стола. Ребенок выполняет пробу вместе с педагогом, затем по памяти в течение 8—10 повторений моторной программы. Проба выполняется сначала правой рукой, потом — левой, затем — двумя руками вместе. При усвоении программы или при затруднениях в выполнении педагог предлагает ребенку помогать себе командами («кулак—ребро—ладонь»), произносимыми вслух или про себя.

### *«Зеркальное рисование»*

Положите на стол чистый лист бумаги. Возьмите в обе руки по карандашу или фломастеру. Начните рисовать одновременно обеими руками зеркально-симметричные рисунки, буквы. При выполнении этого упражнения почувствуете, как расслабляются глаза и руки. Когда деятельность обоих полушарий синхронизируется, заметно увеличится эффективность работы всего мозга.

### *«Ухо-нос»*

Левой рукой возьмитесь за кончик носа, а правой рукой — за противоположное ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук «с точностью до наоборот».] Обязательно нужно уделить внимание тренировке в переключение с одного движения на другое, используя при этом традиционные 7 артикуляционные упражнения, например, «Рупор-улыбка-трубочка», а также любые другие, выкладывая для этого серию из карточек-символов или предъявляя задание на слух. Артикуляционные упражнения хорошо выполнять сопряжено с движениями руками, дублирующими движения языка.

### *«Летит – не летит»*

Игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы. Ведущий называет птиц, зверей, цветы и т.д. При названии летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при названии нелетающего предмета или же не поднимет при названии летающего – платит фант. В конце игры фанты выкупаются.

### *«Капитан»*

Одну руку ставим «козырьком» около лба, следите чтобы большой палец был спрятан, а не торчал в сторону. Пальцы на другой сложите в знак «класс». Как и в предыдущих упражнениях надо одновременно менять положение рук.

### **«Мы построим город сами»**

Тук да тук — раздается всюду стук (*стучим кулачком о кулачок*)  
Строим дом, дом большой (*показываем крышу дома ладонями над головой*)  
И с крылечком и трубой, (*складываем ладошки вместе*)  
Из трубы идет дымок, (*движениями губ показываем дым*)  
На двери висит замок, (*руки в замок*) Кто его открыть бы мог?  
Постучали, покрутили, (*соответственно словам выполняем движения руками*)  
Потянули и открыли.  
Отворяем ворота,  
Проходите все сюда (*разводим ладони рук в стороны*).  
Воспитатель: Вот какой замечательный домик у нас получился.

### **«Восьмерки»**

Руки прямые, вытянуты параллельно полу. Одновременно рисуйте ими встречные горизонтальные восьмерки (знак бесконечность «∞»). Повторите несколько раз.  
Теперь однонаправленные восьмерки (в одном направлении) — несколько раз. Сначала в левую сторону, потом в правую. После это правая рука продолжает рисовать восьмерку горизонтально — «∞», а левая вертикально — «8». Повторить несколько раз и поменять: левая — «∞», правая — «8».

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

### 4.3 Развитие общей потребности в двигательной активности и физическом совершенствовании

#### *«Зеваки»*

Дети идут по кругу, друг за другом держась за руки. По сигналу ведущего («Постоим!») останавливаются, делают 4 хлопка, поворачиваются на 180 и начинают движение в обратную сторону. Направление меняется после каждого сигнала. Если ребёнок сбился, он выходит из игры.

#### *«Змейка»*

Выбирают водящего, он становится во главе «змейки», которую образуют игроки, становясь в ряд лицом в одну сторону. Водящий бежит по причудливой траектории, делая резкие повороты и закручивая «змейку». Его цель – заставить играющих расцепить руки. Такие дети из игры выбывают. Выигрывают те, кто дольше продержится в «змейке».

#### *«Две игрушки – поменяемь местами»*

Дети становятся в круг, а педагог одновременно бросает игрушки двум игрокам, которые должны быстро поменяться местами.

#### *«Раздувайся пузырь»*

Дети стоят в кругу очень тесно – это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад – «пузырь» увеличивается, сделав несколько вдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,  
Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем ведущий говорит: «Хлоп!» - «пузырь» лопается, все сбегаются к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

#### *Специальные физические упражнения:*

- броски мяча в «воротики»;
- прокатывание мяча по гимнастической скамейке;
- эстафеты: «Хоккеисты» (прокатывание мяча при помощи палки);
- упражнения с лентами: круги, змейка, серпантин;
- упражнения с мячиками, эспандером.
- ходьба спиной назад;
- ходьба до заданной точки с закрытыми глазами;
- ходьба с закрытыми глазами по кругу;
- ходьба шеренгами, перестроения;
- подвижные игры («Найди свое место»),
- эстафеты с обручами, гимнастическими палками;
- балансирование гимнастической палкой на ладони правой и левой руки.

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

Раздел 5.

# ХУДОЖЕСТВЕННО- ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ





## 5.1 Развитие навыков ИЗО-деятельности

Коррекционные возможности изо-деятельности связаны, прежде всего с тем, что она является *источником новых позитивных переживаний ребенка*, рождает новые креативные потребности и способы их удовлетворения, развивает познавательные процессы.

По форме упражнения могут быть:

- изобразительными (рисунок, живопись, лепка, дорисовывание, закрашивание, расписывание готовых изображений, вырезанных из бумаги силуэтов и др.);
- устными (ответы на вопросы, зрительный «диктант» и т.д.);
- письменными (с помощью родителей анализ произведений искусства);
- на передачу цветом определенного настроения, что способствует осознанию содержательного, выразительного аспекта цвета;
- найти ошибки в композициях;

## 5.2 Развитие навыков музыкальной деятельности (обязательно участие музыкального руководителя)

Возраст детей	Игры, развивающие музыкальный слух	Игры, развивающие чувства ритма	Игры, способствующие восприятию музыки	Игры для развития музыкальной памяти
Младший и средний возраст	«Музыкальная лесенка», «Озорное эхо», «Где мои детки», «У бабушки Ньюры», «Курица и цыплята», «Кто в домике живет?»	«Песенка про имя», «Кто твой дружок?», «Прогулка», «Долгий - короткий», «Шаг и бег», «Игры с ладошками, с палочками»	«Воротики», «Круг и кружочки», «Заводные игрушки»	«Сколько птичек поет?», «Что делают в домике» и др.
Старший возраст	«Нарисуй мелодию», «Птичий концерт», «Колобок», «На чем играю?», «Три поросенка» и др.	«Прогулка в парке», «Шаловливые сосульки», «Зимние узоры», «Ритмический оркестр», «У Белочки день рождения», «Игры с ладошками, с палочками», «Находим ритм в стихах и музыке»	«Слушаем внимательно», «Верные друзья», «Змейка», «Забавная игра» и др.	«Волшебный волчок», «Какая музыка», «Сколько нас поет?», «Сломанный телевизор» и др.

### 5.3 Развитие навыков конструирования

Создание условий для разнообразных действий с предметами. Это умения:

- узнавать и выделять объект, видеть существенное (абстрагирование);
- собирать объект из готовых частей (синтез);
- мысленно расчленять объект, выделять составные части (анализ);
- видоизменять объект по заданным параметрам, получая при этом новый предмет с заданными свойствами (трансформация)

#### **«Таинственный мешочек» по лего-конструированию**

Педагог держит мешочек с деталями лего-конструктора. Дети по очереди берут из него одну деталь, отгадывают и всем показывают.

#### **«Запомни расположи»**

Педагог строит какую-нибудь постройку из восьми (*не более*) деталей. В течение короткого времени дети запоминают конструкцию, потом педагог ее убирает, и дети пытаются по памяти построить такую же. Кто выполнит правильно, тот выигрывает и становится ведущим.

#### **«Построй, не открывая глаз»**

Перед детьми лежат плата и конструктор. Дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. Их поощряют.

#### **«Рыба, зверь, птица»**

Педагог держит в руках кирпичик лего. Дети стоят в кругу. Педагог ходит по кругу, дает по очереди всем детям кирпичик и говорит: **«рыба»**. Ребенок должен сказать название любой рыбы, затем дает другому и говорит: **«птица»** или **«зверь»**.

#### **«Мы построим город сами»**

Деление на команды (*разведчики*)

*Воспитатель показывает схемы чертежи построек капитану команды:*

Внимательно рассмотрите чертежи, что лежит в основании постройки, сколько и каких строительных деталей вам будет необходимо для строительства. Дети приступают к строительству.

В ходе строительства воспитатель оказывает помощь, советует, наблюдает за деятельностью детей, их взаимодействие в совместном строительстве, как договариваются, распределяют функции.

Затем дети анализируют свои постройки, командир защищает постройку своей команды.

*Воспитатель:* Сейчас я сфотографирую улицу, которая у нас получилась и отнесу архитекторам.

#### **«Веселый заяц»**

Дидактический материал: фотографии или изображение зайцев и кроликов в различных положениях; набор геометрических фигур.

Содержание: сравнение изображения зайцев и кроликов, отмечая их характерное строение и отличие. Затем с помощью геометрических фигур анализируем основные части изображения зайца и кролика. Показ воспитателем изображения кролика или зайца с помощью геометрических фигур. Самостоятельная работа ребенка по изображению зайца в трех разных положениях.

- «Разрезные картинки»; «Сложи картинку»;
- «Сложи круг (квадрат, треугольник)»;
- «Игра – головоломка»;
- «Веселая логика»;
- «Мозаика из частей квадрата (прямоугольника)»;
- «Фигуры из частей круга»;
- «Шнурки – Затейники»;
- «Сложи из палочек»;
- «Сложи из палочек и фигур»;
- «Сложи из геометрических фигур»;
- «Веселые друзья»;
- «Водный транспорт»;
- «Геометрическая мозаика»;
- «Закрой дырки в ковре»

### **«Орнамент»**

Составьте из готовых геометрических фигур русский орнамент.

Игры и упражнения по развитию навыков конструирования в официальном всероссийском сетевом журнале «Дошкольник.рф» <http://doshkolnik.ru/konstruirovaniye.html>

- использование проектируемого конструктора «Morphun»;
- LEGO технологий в образовательном процессе;
- лего - конструирование с элементами театрализации: «Цветы для Бабы-Яги»;
- лего - конструирование с элементами режиссёрской игры «Полет на неизведанную планету»;
- робототехника;
- конструирование из бумаги «Мы строим дом»;
- конструирование для детей младшей группы «Домики для гномов» с использованием деревянных игрушек «Grimms»;
- развитие речи через организацию строительных игр и игр с конструктором;
- проект «Киндер домик»

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

## 5.4 Развитие навыка творческого подхода (творческих способностей) к работе

Любая деятельность, в том числе, и трудовая, подчинена логике, развивается в определенной последовательности, и на основе творческих подходов происходит формирование определенных качеств мышления:

- ассоциативность (Пока играем, не только развиваем мышление, но и смеемся от души, ведь порой, ассоциации очень смешные!);
- диалектичность;
- системность

### АССОЦИАТИВНОСТЬ

пока играем, не только развиваем мышление, но и смеемся от души, ведь порой, ассоциации очень смешные!

Основные категории:

- контраст качеств – добро/зло, радость/горе;
- обобщение – малина/ягода, берёза/дерево;
- причинно-следственные связи – туча/дождь, солнце/жара;
- близость в пространстве и времени – прогулка/еда;
- дополнение – каша/масло, сахар/чай;
- по подобию понятий – день рождения/праздник

**Игра-перевоплощение.** Например, мы стали кошками. Что делают кошки? Как они кушают? Как спят? Как умываются? Как охотятся? Переносим «образ кошки» на себя. То есть ее передние лапы – наши руки, ходим на четвереньках, лакаем молочком, трёмся о диван, как кошки; наши слова – мяу, мяу и мур, мур. Стараемся с помощью них передать, то, что хотим сказать.

**Описание предмета по наводящим вопросам.** Можно задействовать, вот такие карточки. Просто берем предмет и описываем его, стараясь назвать, на что он похож по форме, цвету, размеру, выполняемой функции и т.д. Можно просто по дороге домой или на прогулке постараться почаще комментировать все выражениями «*Ой, какой желтый цветочек, как солнышко*», «*Небо хмурое, как Глеб когда расстроится*», «*Ветер дует, как фен*», «*Птички поют, как будто вот такую песенку (и напеть)*», «*Ботинки грязные, как посуда после обеда*» и т.д. Ребенок быстро подхватит и начнет тоже активно сравнивать, а главное развивать ассоциативное мышление.

**Составление цепочек ассоциаций.** По очереди с ребенком называете слово, которое «возникает» в голове. Например, так: Мама: батут, Глеб: круглый, Мама: зонт (в комнате стоит открытый зонт и он круглый), Глеб: дождь, Мама: холодный, Глеб: холодильник.....

Игра на развитие ассоциативного мышления для детей в возрасте, не ранее 5-6 лет. Даются 2 слова, например Машина и грязь, и надо составить цепочку ассоциаций, которая приведет от одного слова к другому. Например: машина, колеса, лужа, грязь.

**Взрослый загадывает слово** и говорит, к какой теме оно относится (цветок, транспорт и т.д.), а ребенок старается отгадать, задавая вопросы по ассоциации. То есть, например такие: «*Что общего у этого транспорта с машиной?*», «*На какой фрукт похож этот цветок по форме?*» и т.д. Вопросы придумывать сложно, поэтому, подойдет детям от 5-6 лет.

### ДИАЛЕКТИЧНОСТЬ

#### Игра «Теремок»

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т.д. Кто-то сидит в «теремке» (например, ребенок с рисунком гитары). Следующий ребёнок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ребёнок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

### *Игра «Хорошо - Плохо»*

**Вариант 1.** Выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать положительные и отрицательные качества (что плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно). Например, карандаш: Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий. Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколоться. Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.

Рассмотрению может быть подвергнуто и конкретное свойство предмета. Например, хорошо, что карандаш длинный - может служить указкой, но плохо, что не входит в пенал.

**Вариант 2.** Предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость либо стойкие положительные или отрицательные эмоции- однозначную субъективную оценку у ребенка (конфеты - хорошо, лекарство - плохо). Обсуждение - как в варианте 1.

**Вариант 3.** После того, как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению «положительных» и «отрицательных» качеств в зависимости от конкретных условий, в которые ставятся эти объекты и явления. Например: громкая музыка.

- Хорошо, если утром. Быстро просыпаешься и бодрым себя чувствуешь. Но плохо, если ночью - мешает уснуть.

Не следует бояться затрагивать в этой игре такие категории, которые до этого воспринимались детьми исключительно однозначно («драка», «дружба», «мама»). Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, лишь способствует воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

**Вариант 4.** Когда выявление противоречивых свойств перестанет вызывать у детей трудности, следует перейти к *динамическому варианту игры*, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объект игры постоянно меняется, получается своеобразная «цепочка». Например: Есть шоколад хорошо - вкусно, но может заболеть живот; Живот болит - это хорошо, можно в детский сад не ходить; Сидеть дома - плохо, скучно; Можно пригласить гостей - и т.д.

Одним из возможных вариантов игры - переход количественных измерений в качественные. Например, конфеты: если съесть одну конфету - вкусно и приятно, а если много - заболят зубы, придётся их лечить.

Желательно, чтобы игра «Хорошо - плохо» стала частью повседневной жизни ребенка. Для её проведения не обязательно специально отводить время. В нее можно доиграть на прогулке, во время обеда, перед сном.

**Навык чётко формулировать противоречие.** Сначала ребёнок подбирает к заданным словам обратные по смыслу. Например, тонкий - (?) толстый, ленивый - (?) трудолюбивый, острый - (?) тупой.

Затем можно взять любую пару слов, например, острый - тупой, и попросить детей найти такой объект, в котором эти свойства присутствуют одновременно. В случае «острый – тупой» - это нож, игла, все режущие, пилящие инструменты.

На последнем этапе развития диалектичности мышления дети учатся **разрешать противоречия**, используя ТРИЗовские способы разрешения противоречий (всего их более сорока).

## СИСТЕМНОСТЬ

### «Собери фигурки»

Ребёнку дается набор вырезанных из плотного картона небольших фигурок: кругов, квадратов, треугольников и т.д. (примерно 5-7 фигурок). Заранее изготавливаются 5-6 картинок с изображением различных предметов, которые можно сложить из этих фигурок: собачка, домик, машина. Ребёнку показывают картинку, а он складывает нарисованный на ней предмет из своих фигурок. Предметы на картинках должны быть нарисованы так, чтобы ребёнок видел, какая из фигурок где стоит, то есть рисунок должен быть расчленён на детали.

### «Неленицы»

Рисуется картинка по любому сюжету - лес, двор, квартира. На этой картинке должны быть 8-10 ошибок, то есть что-то должно быть нарисовано так, как это на самом деле не бывает. Например, машина с одним колесом, заяц с рогами. Некоторые ошибки должны быть очевидны, а другие незаметны. Дети должны показать, что нарисовано неверно.

## СЦЕНАРИИ ИГР

### Игра «Накроем стол для кукол»

**Цель.** Учить детей сервировать стол, называть предметы. Знакомить с правилами этикета (встреча гостей, прием подарков, приглашение к столу, поведение за столом). Воспитывать чувство восприятия прекрасного, гармонии, эстетики, дружеского взаимоотношения. Принятия творческих решений.

#### Ход игры:

Воспитатель входит в группу с куклой. Педагог говорит, что сегодня у куклы день рождения, к ней придут гости – ее подружки. Дети подбирают красивые и гармоничные предметы одежды. Помогают кукле накрыть красивый праздничный стол (используется кукольная мебель и посуда).

Воспитатель проигрывает с детьми этапы деятельности (помыть руки, постелить скатерть, поставить в центр стола вазочку с цветами, салфетницу и хлебницу, приготовить чашки с блюдцами к чаю или тарелки, а рядом разложить столовые приборы - ложки, вилки, ножи). Затем обыгрывается эпизод встречи гостей, кукол рассаживают на места.

Детям старшего дошкольного возраста с целью закрепления навыков дежурства можно показать предметные картинки с изображением перечисленных выше предметов и предложить раскладывать их по порядку, определяя последовательность сервировки стола.

Продолжая игру, можно предложить определить последовательность приема еды, рассказать о своем дне рождения, сделать своими руками отдельные предметы мебели из бумаги, пластилина и т.д.

Спросить какие игры можно предложить гостям чтобы им было весело.

### Игра «Кому это нужно?»

**Цель.** Закреплять представления детей о предметах, их использовании в трудовых процессах, комбинировать с творческой работой над воображением, ассоциациями, метафорами, классификацией и т.д.

#### Ход игры:

Воспитатель показывает детям различные предметы, просит назвать их и рассказать, когда они используются и с какой целью. Предлагает подумать, как можно их использовать для других целей.

Например: это половник, он нужен повару, чтобы размешивать кашу, разливать суп и компот и т.д. А можно использовать его для лепки снежков.

При проведении игры с детьми старшего дошкольного возраста воспитатель подбирает разные картинки с изображением предметов. Например: молоток, пылесос, кофемолка, штурвал, компьютер, микрофон, микроскоп, телескоп, и пр. Дети называют предмет и профессию человека, который использует его в своем труде, а также придумывают рассказ или сказку. При этом особое внимание проявлению творчества, оригинальности и независимости в различных сферах профессиональной деятельности человека, при знакомстве с каждой из обозначенных профессий.

### ***Игра «Что хочет делать Маша?»***

**Цель.** Сформировать представления детей о некоторых трудовых действиях и; о материалах, инструментах и оборудовании, необходимых для творческой работы.

#### **Ход игры:**

Воспитатель обращается к детям от имени Маши (кукла бибабо):

- Маша просит у меня тазик, ведро с водой и мыло.

Подставляет кукле называемые ею предметы.

- Как вы думаете, что она будет делать? (Стирать) Правильно. А что вы любите делать с водой и мылом? (Пускать мыльные пузыри)

- А теперь Маша просит дать ей кастрюлю, молоко, сахар, соль и пшено. Что собирается делать Маша? (Кукла хочет варить кашу.) Как называется каша? (Пшенная) А какую кашу любите вы? А из чего едят кашу герои народной сказки «Лиса и журавль».

Можно предложить нарисовать, описать или вылепить посуду для каши.

Аналогично могут быть рассмотрены и другие трудовые действия, в которых необходимы соответствующие предметы (утюг и стопка кукольного белья - для глажения; ведро и лейка - для полива грядки и т. п.). Важно комбинировать подходы формирования знаний с творческой работой над воображением, ассоциациями, метафорами, классификацией и т.д..

Проводя эту игру со старшими детьми, воспитатель использует картинки с изображением предметов, соответствующих тому или иному виду труда, или просто перечисляет эти предметы (без показа иллюстраций), предлагая ребятам придумать более сложные трудовые процессы. Например: ножницы, цветная бумага, клей, линейка, карандаш - ремонт книг, атрибутов, одежда для бумажной куклолки и т.д..

Игра может быть усложнена: один ребенок рисует предметы на доске, а остальные дети отгадывают вид труда или все дети одновременно рисуют на бумаге, а затем показывают рисунки друг другу и угадывают.

### ***Игра «Зачем (для чего, почему) нужно это делать?»***

**Цель.** Формировать у детей представление о необходимости труда, расширять знания о трудовых процессах.

#### **Ход игры:**

Воспитатель, показывает детям картинку с изображением предмета, характеризующего то или иное действие. Дети должны назвать это действие.

- Кого надо кормить? (Собачку, птичку...)

- Что нужно мыть? (Посуду, тарелку...)

- Что нужно чистить? (Ботинки, туфли....)

- Что нужно стирать? (Одежду...)

- Что нужно гладить? (Рубашка, платье.....)

- Что пекут? (Пирожки, хлеб....)

- Что нужно менять? (Постельное белье.)

- Кого нужно купать? (Ребенок.)

Детям старшего дошкольного возраста задают вопросы посложнее.

- Зачем покупать в магазине хлеб (молоко, сосиски, фрукты)?

- Зачем ремонтировать сломавшуюся игрушку?

- Зачем делать уборку квартиры?...

### ***Игра «Выбираем работу»***

**Цель.** Дать детям элементарные представления о профессиях людей, труд которых не был в сфере их наблюдений. Специфика каждой из профессий раскрывается посредством вопросов: в чем состоит работа человека, занятого той или иной профессией; какие черты характера нужны для успешной работы в данной сфере деятельности; какими знаниями, умениями должен обладать конкретный специалист; какие инструменты, приспособления помогут мастеру лучше справиться со своим делом; в чем заключается уникальность, своеобразие данного вида труда и т.д.

#### **Ход игры:**

Воспитатель вместе с детьми встает в хоровод и предлагает идти по кругу, приговаривая:

Будем дружно подрастать

И работу выбирать.

В космонавты мы пойдем

И ракеты поведем.

(Дети имитируют звук работы двигателя и полет ракеты, действуя по показу воспитателя.)

В капитаны мы пойдем,

Корабли мы поведем.

(Дети показывают, как капитан смотрит в бинокль.)

В вертолетчики пойдем,

вертолеты поведем.

(Дети бегут и делают круговые движения руками над головой.)

Игру можно продолжить с детьми постарше, они уже самостоятельно имитируют соответствующие действия.

А мы в летчики пойдем,

Самолеты поведем.

Первые две строки повторяются в начале каждого куплета, дети на эти слова идут по кругу.

В комбайнеры мы пойдем

И комбайны поведем.

Мы в пожарные пойдем

И пожар тушить начнем.

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)



## 5.5 Развитие художественного восприятия и эстетики вкуса

Художественное восприятие, объединяет все виды деятельности, формирует эстетическое отношение ребёнка к окружающему миру. Эстетический мотив возвышается как изначальный стимул освоения действительности и как результат, реализованный в продуктах художественного творчества. Базис личностной культуры - человеческое начало в человеке, условие формирования и проявления эмоционально-оценочного отношения к миру.

### «Натюрморт»

Восприятие произведения живописи и создание своего образа натюрморта, позволяет дошкольникам заглянуть в «кухню художника». Игровая ситуация «я-художник» обогащает опыт детей практическими навыками, позволяет посмотреть на творческий процесс, как на возможность создания своей, оригинальной (не похожей на других) композиции.

### «Зимняя берёза»

Направлено на развитие художественного восприятия пейзажных картин, на которых один и тот же сюжет разными художниками раскрывается по-разному. Игровая ситуация «сравни свою работу с работой сверстника» помогает выявить индивидуальное качество каждой работы при решении общих задач.

### «Одинокая сосна»

Продолжить знакомить детей с жанром пейзажа и развитие диалогической, связной речи в процессе восприятия, описания произведения и оценки его колорита. Игровая ситуация «что общего и в чем различие в твоей композиции и в композиции художника» позволяет выявить выразительные качества холодного колорита.

### «Весна пришла»

Развитие у детей эмоционального отклика на картину А.К. Саврасова «Грачи прилетели» весеннего проявления природы. Игровая ситуация в слова: детям предлагается набор эмоциональных словесных определений, таких как «нежная или тревожная весна», «небо серовато-синее или светло-голубое» и т.п., а дети должны выбрать те словосочетания, которые характеризуют эмоционально образный строй картины.

### «Рисуем портрет»

Нацелено на формирование представления о портрете, средствах его выразительности. Создание собственного рисунка способствует развитию изобразительных умений и способности детей через цвет выражать свое отношение к характеру человека.

### «Рыбки в море»

Знакомит детей с мозаичной техникой; закрепляя умения работы с бумагой.

### «Бабочка – красавица»

Направлено на знакомство дошкольников с витражной техникой; на развитие эстетического созерцания, внимательного отношения к детали, практическому освоению трудоемких приемов изготовления витража. Это задание вызывает большой интерес у детей, но может оказаться довольно долгосрочным по выполнению витража, на его завершение надо два занятия.

### «Чем пахнет?»

Приготовьте предметы со специфическим запахом - мыло, обувной крем, чеснок, лимон и др.

С детьми до 4 лет стоит заранее рассмотреть все предметы, обговорить, что съедобное, вместе понюхать и попытаться определить запах - кислый, горький, сладкий, приятный - неприятный, съедобный - несъедобный.

Затем завяжите ребёнку глаза и предложите по запаху определить каждый предмет.

**«Синяя сказка»**

Нарисуйте синюю птицу или синего зверя и придумайте о них сказку. Из работ детей делается альбом: «Синяя сказка».

**«Красные дары земли»**

Перечисли дары земли красного цвета. На большом листе бумаги нарисуй «Красные дары земли». Например: ожерелье из ягод красного цвета, венок из красных цветов, вазу с красными овощами или фруктами.

**«Солнечный луч»**

Детям предлагают представить: «Ты — желтый солнечный луч. Каждому члену своей семьи ты можешь подарить что-нибудь желтое. Например, маме — желтые бусы, папе — желтую рубашку. Расскажи, что ты подаришь всем членам своей семьи».

**«Холодные и теплые цвета»**

1. Дети делятся на две группы. Одной группе нужно выбрать цвета для оформления царства Снежной королевы, а второй — для оперения Жар-птицы.
2. Дети делятся на группы по три человека. Каждая группа получает три цвета: синий и еще два других. Цвета у разных групп не повторяются. На листе ватмана дети рисуют море или небо, используя только свои цвета. Затем вместе с педагогом дети обсуждают, в каких рисунках краски дружат и подчеркивают красоту неба или моря, а в каких — нет, и почему.
3. Назовите предметы, похожие на яблоко, очки.....
4. Составьте пары (контрастные цвета, сближенные цвета).

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)

**Тема: Развитие связной речи детей дошкольного возраста (старшая группа)**

*Цель: развивать свободное общение со взрослыми;*

*Задачи: - совершенствовать диалогическую форму речи;*

*-развивать монологическую форму речи;*

*- учить связно, последовательно и выразительно пересказывать небольшие сказки, рассказы;*

*- учить (по плану и образцу ) рассказывать о предмете, содержании сюжетной картины; составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимися событиями;*

*- развивать умение составлять свои рассказы из личного опыта.*

<b>Месяц</b>	<b>Тема</b>	<b>Содержание работы</b>	<b>Практический выход</b>
<b>Сентябрь</b>		Подбор и изучение литературы по теме; дидактических игр и упражнений; сюжетных картин; составление библиографии.	Памятки для родителей по обучению связной речи.
<b>Октябрь</b>	Работа над пересказами с использованием опорных схем.  Пересказ рассказов «Лесной голосок» Г.Скребицкого; «Осень под водой» Н.Сладкова; «Пушок» Г.Скребицкого.	Обучение связному последовательному пересказу с наглядной опорой в виде графических схем, отображающих последовательность событий;  Обучение детей приемам планирования собственного пересказа;  Активизация и обогащение словарного запаса детей.	Консультация для родителей на тему: «Возрастные особенности восприятия литературных произведений дошкольниками и задачи ознакомления детей с книгой».

<b>Ноябрь</b>	<p>Развитие речи и личности дошкольника в сказкотерапии.</p> <p>Сказкотерапии: «Зайка – зазнайка», «Волшебные слова», «непослушный Ваня».</p>	<p>Помочь детям представить собственную позицию в выборе способа воплощения действий, образа литературного персонажа; побуждать к умению выразительной передачи в мимике и движениях эмоциональных состояний; развивать умение составлять словесные описания по восприятию пантомимических этюдов; активизировать в речи фразеологизмы.</p>	<p>Консультация для педагогов ДОУ «Сказкотерапия» на занятиях по развитию речи».</p>
<b>Декабрь</b>	<p>Игры и упражнения для развития речи детей старшего дошкольного возраста.</p> <p>(О.С.Ушакова).</p>	<p>Совершенствовать речевой слух, закреплять навыки четкой, правильной, выразительной речи. Дифференциация звуков, слов, предложений. Отрабатывать темп, силу голоса, дикцию.</p>	<p>Познакомить родителей с играми ( дидактическими и лексико – грамматическими), влияющими на развитие речи детей.</p>
<b>Январь</b>	<p>Работа по составлению рассказов по сюжетным картинкам.</p>	<p>Учить детей рассматривать картину и выделять ее главные характеристики; учить детей исследовательским действиям при рассмотрении картины; формировать анализ, синтез; учить детей составлять связный рассказ по картине с опорой на образец воспитателя. Пополнять и активизировать словарный запас детей.</p>	<p>Посещение родителями деятельности воспитателей и детей по работе над составлением рассказов по картинкам.</p>
<b>Февраль</b>	<p>Работа с загадками. Составление загадок.</p>	<p>Показать роль загадки на формирование выразительности речи. Учить детей отгадывать загадки по схемам. Развивать монологическую речь детей.</p>	<p>Консультация для родителей: «Использование загадок, как средство формирования выразительности речи».</p>
<b>Март</b>	<p>Работа над развитием речи через театральную деятельность. Инсценирование сказок: «Репка», «Колобок».</p>	<p>Развитие творческой самостоятельности, эстетического вкуса в передаче образа; развитие речи детей, эмоциональной направленности. Раскрытие творческих способностей детей.</p>	<p>Показ сказки «Колобок» детям младшей группы.</p>

<b>Апрель</b>	Работа над интонацией, дикцией, выразительностью речи во время заучивания стихотворений.	Учить детей читать выразительно стихотворения перед слушателями. Вызвать интерес к поэзии. Пополнять и активизировать в речи словарный запас детей на тему «Весна».	Конкурс чтецов.
<b>Май</b>	Открытый просмотр ООД для родителей на тему «Книга сказок». Обучение сочинению сказок.	Учить детей сочинять сказку по модели – схеме; последовательно и связно рассказывать друг другу свои сказки; учить придумывать название сказке; работа над словарем –учить подбирать признаки предметов ( прилагательные к существительным);воспитывать интерес к сказкам и их сочинительству.	ООД для родителей.

### **Список использованной литературы:**

- 1.Базик И.Я. Развитие способности к наглядному пространственному моделированию при ознакомлении детей старшего дошкольного возраста с литературными произведениями: Автореф.дис....канд.психол.наук. М., 1986.
- 2.Вачков И.В. Сказкотерапия: Развитие самосознания через психологическую сказку. М.,2001.
- 3.Лаптева Г.В. Игры для развития эмоций и творческих способностей. Театральные занятия с детьми 5 – 9 лет. –СПб.:речь; М.:Сфера, 2011.
- 4.Лебедева Л.В., Козина И.В., Кулакова Т.В и др. Конспекты занятий по обучению детей пересказу с использованием опорных схем. Старшая группа. Учебно – методическое пособие. – М., Центр педагогического образования. 2009.
5. Шорохова О.А.Играем в сказку. Сказкотерапия и занятия по развитию связной речи дошкольников.- М.: ТЦ Сфера. 2007.
- 6.Ушакова О.С.Программа развития речи детей дошкольного возраста в детском саду.М.,1994.
- 7.Ушакова О.С.Развитие речи и творчества дошкольников:. Игры, упражнения, конспекты занятий. – М.: ТЦ Сфера, 2007.
- 8.Ушакова О.С., Гавриш Н.В. знакомим дошкольников с художественной литературой: Конспекты занятий. М, 1998.

[ВЕРНУТЬСЯ В ОГЛАВЛЕНИЕ](#)



Государственное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение детский сад № 35  
Невского района