Филиал МБДОУ – детского сада «Детство» детский сад № 371

Учитель-логопед

Гришина Т. А.

**Игра «Кто с рогами?».**

*Цель*: развивать память, внимание.

*Описание*: воспитатель, рисуя животных, например, зайца, козу, корову, оленя, кошку, лису, собаку, «забывает» нарисовать рога (уши, хвосты) тем, у кого они должны быть. Предложить ребенку показать этих животных, дорисовать рога (уши, хвосты). Если дорисовать недостающие части тела животных ребенку сложно, закончить рисунки самим. Повторить, какие из животных дикие, а какие домашние. Кто где живет; кто как «кричит».

**Игра «Что умеет делать кошка?».**

*Цель:* развивать речь, память, внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображениями различных животных.

*Описание*: показать ребенку картинку с изображением животного и спросить, что умеет делать это животное. Например, кошка - мяукает (изобразить), ловит мышей, бегает, прыгает, мурлыкает. Собака — лает, сторожит дом, выполняет команды, кусается и т. п.

**Игра «Куда уместится кошка?».**

*Цель*: развивать воображение, речь, память, навыки сопоставления.

*Описание:* предложить ребенку изобразить знакомое ему животное (кошку, собаку, козу и т. п.), придумать места, куда оно могло бы поместиться. Например: «Кошка поместится в квартиру? А вот в эту коробку (показать) она поместится? А в сумку? А в карман?» (Пусть ребенок сам придумает места, куда можно пристроить кошку.)

**Игра «Я вижу цветок».**

*Цель:*развивать внимание, память.

*Описание*: предложить ребенку угадать, о каком цветке пойдет речь. На прогулке выбрать растение и, не показывая его ребенку, описать. Потом попросить ребенка найти цветок. Например: «Я вижу цветок с желтой серединкой и белыми лепестками». (Ромашка.) Можно описывать деревья, птиц, животных.

**Игра «Диван или тарелка?».**

*Цель:* развивать внимание, навыки классификации предметов.

*Описание:* если взрослый называет предмет посуды, ребенок хлопает в ладоши. Если предмет мебели - топает ногой. Перечисляя предметы, называть объекты из других категорий вещей, например: фрукты или овощи, одежду или обувь и т. п.

**Игра «Вспомни и покажи».**

*Цель*: развивать память, внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 4 карточки с разными картинками (зайчик, цветок, солнышко).

*Описание*: разложить картинки перед ребенком, рассмотреть их. Затем перевернуть изображениями вниз, не изменяя их местоположение. Предложить ребенку показать, где спряталась та или иная картинка: «Сейчас мы проверим, кто здесь прячется? Молодец, правильно показал!»

Раскрыв все карточки, поменять их местами, фиксируя на этом внимание ребенка. Вновь перевернуть и повторить игру.

**Игра «За покупками».**

*Цель:* развивать память, внимание, навыки обобщения предметов по их свойствам.

*Описание:* сделать импровизированный «магазин» с широким ассортиментом «товаров». Предложить ребенку сходить за «покупками». Перечислить то, что необходимо купить: «Сходи в магазин и купи 1 кубик и 2 детали от конструктора». И т. п. Сначала список товаров может ограничиваться двумя-тремя единицами, в дальнейшем количество вещей увеличивается. Если ребенок не справляется с заданием, помочь ему, сходить в «магазин» вместе, выбирая покупки, провести сравнительный анализ: «Нам надо купить 2 кубика, 1 красный, 1 синий. Давай их поищем. Вот лежит кубик, он красный? Нет? А может быть, он синий? Нет, конечно, он зеленый. Зеленый кубик нам пока не нужен». И т. п. Можно играть в «специализированные» магазины: «Одежда», «Игрушки», «Хозтовары».

**Игра «Собери картинку».**

*Цель*: развивать память, внимание, мелкую моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия*: крупная яркая картинка с изображением одиночного предмета.

*Описание:* разрезать картинку пополам, показать ребенку, как из двух половинок можно составить целое изображение. Усложняя задание, разрезать картинку на четыре части, но желательно, чтобы в этом случае перед глазами у ребенка была картинка-образец. Помочь ему, комментируя свои действия:

«Это что такое? Это хвост собачки. Давай посмотрим, где у собаки должен быть хвост». И т. д.

**Игра «Зайцы бывают...».**

*Цель*: развивать внимание, координацию движений.

*Описание*: взрослый описывает какое-нибудь животное, а ребенок должен изобразить его действием, например: «Зайцы бывают длинноухие (машет руками над головой, изображая уши), прыгучие (прыгает), маленькие (присаживается на корточки)».

**Игра «Веселый заяц».**

*Цель:* развивать внимание, координацию движений, моторику.

*Игровой материал и наглядные пособия:*2 мягкие игрушки.

*Описание:*объяснить ребенку, что игрушка педагога будет показывать движения, а игрушка ребенка должна их повторить. Затем поменяться ролями.

Педагог читает веселое стихотворение:

Шаг ногой, теперь - другой.

Покивай мне головой.

Помаши передней лапой,

Покажи, как машешь папе.

Вправо, влево наклонись,

Не зевай и не ленись!

**Игра «Сложи домик».**

*Цели:* развивать внимание; помочь изучить цвет и форму предметов.

*Игровой материал и наглядные пособия:* геометрические фигуры для складывания домиков (прямоугольники, треугольники, квадраты).

*Описание:* разложить перед ребенком фигуры разного цвета. Предложить собрать все домики из деталей одинакового цвета. Придумать, кто будет жить в этих домиках. Затем от имени «жильцов» внести предложения по переустройству жилища, например: «Зайка из синего домика хочет, чтобы ты поменял ему крышу. Вместо синей поставил красную. А мышка из желтого домика хочет, чтобы окно у нее стало квадратное».

**Игра «Геометрический магазин».**

*Цель:* познакомить с формой предметов.

*Игровой материал и наглядные пособия:* игрушки с четкими геометрическими формами: мяч, кубики, воздушные шары, домино, кольца от пирамидки, формочки для песка и т. п., геометрические фигуры, вырезанные из картона.

*Описание:* пригласить ребенка в «магазин». Показать ему вырезанные фигурки и объяснить, что здесь игрушки продаются за деньги, по форме соответствующие геометрическим фигурам (кругу, квадрату, прямоугольнику), но только в том случае, если форма выбранной игрушки соответствует вырезанной геометрической фигуре. Например, мяч можно купить за картонный круг, кубик - за квадрат, домино - за прямоугольник и т. д. Можно усложнить задание, объяснив ребенку, что, например, за два квадрата можно купить два кубика, за три круга - три кольца от пирамидки.

**Игра «Сделай как я».**

*Цели:* помочь изучить форму предметов; развивать умение соотносить плоскостные и объемные фигуры.

*Игровой материал и наглядные пособия*: шар, куб, конус, цилиндр; геометрические фигуры, вырезанные из картона; кукла; нарисованный человечек.

*Описание:* отдать ребенку картонные фигуры, объемные берет воспитатель. Предложить нарисованному человечку поиграть с куклой. Кукла будет создавать конструкции из объемных фигур, а человечек — из вырезанных. Поставить куб на цилиндр, предложить ребенку повторить действия, но с картонными фигурами. Поменять местоположение игрушек: шар на куб, конус на цилиндр и т. д. Затем поменяться образцами. Теперь воспитатель раскладывает плоские фигуры, а ребенок играет с объемными.