

## Интеллектуальная готовность к школе

### Комплекс развивающих занятий для детей старшего дошкольного возраста

(Окончание. Начало в № 60, 61)

#### Занятие 22

##### 1. «Зачеркни»

**Цель:** развивать устойчивость и распределение внимания, самоконтроль, самоорганизацию, способность обобщать объекты по общему признаку (буква О).

У каждого ребенка небольшой текст и карандаш. Перед тем как дать задание, педагог просит детей вспомнить гласные буквы. Далее предлагает зачеркнуть в тексте все буквы О. В группе можно провести игру «Кто быстрее?» в порядке очередности. Воспитатель побуждает детей к самостоятельному анализу ошибок в развернутой речи.

##### 2. «Гуляем по зоопарку»

**Цель:** развивать слуховую память, логическое мышление.

Педагог говорит детям: «Представьте, что мы гуляем по зоопарку. Я буду называть вам животных, а вы слушайте и запоминайте. Итак, обезьяна, слон, медведь, жираф, тигр...»

**Задание 1.** «Назовите всех животных, каких вы знаете». (Можно воспользоваться рисунками.)

**Задание 2.** Дети вспоминают тех животных, которые были названы в начале игры.

**Задание 3.** Педагог повторяет названия животных из зоопарка, дополнив ряд «лишним», например, коровой. Спрашивает: «Какое животное лишнее? Почему?» Дети отвечают.

##### 3. «Воспроизведение рассказа» (см. занятие 21)

###### Как Ваня ушиб ногу

Жил-был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро-быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.

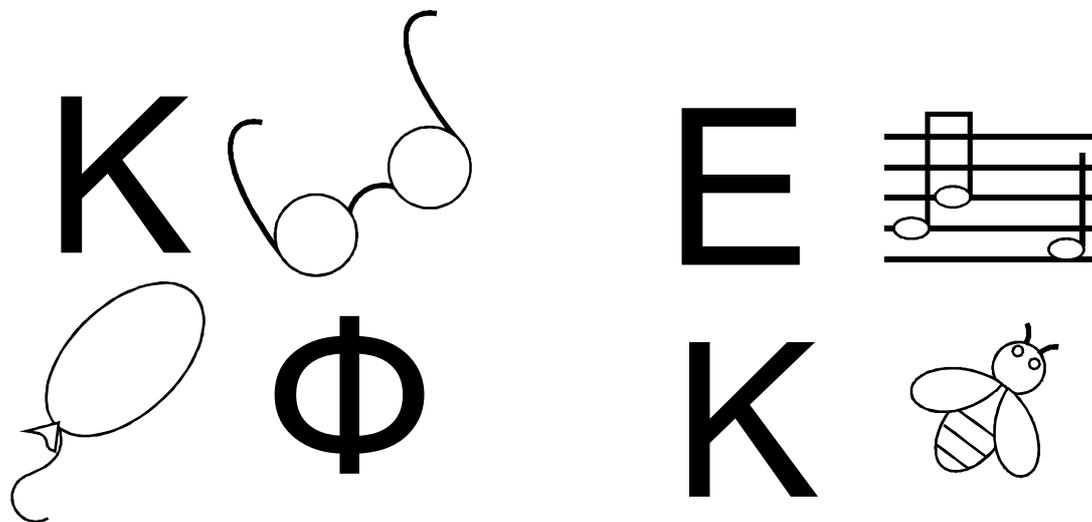
Вопросы к рассказу:

- 1) Как звали мальчика?
- 2) Как Ваня ушиб ножку?
- 3) Куда повела мама Ваню?
- 4) Как доктор вылечил мальчика?

**4. «Ребусы»**

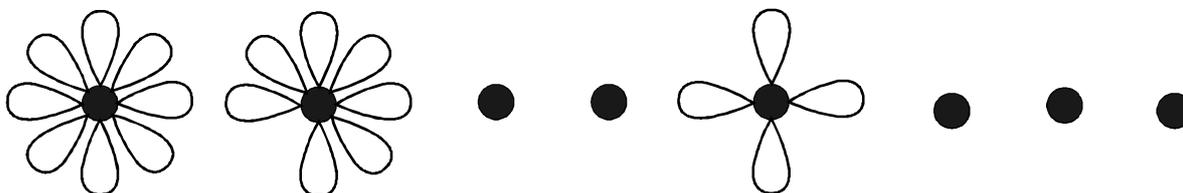
**Цель:** развивать умение анализировать, внимание.

Педагог предлагает разгадать ребусы, прочитав «заколдованное» слово. Для этого надо произнести названия предметов вместе с буквой.

**5. «Продолжи ряд»**

**Цель:** развивать мелкую моторику руки, умение сравнивать и анализировать.

Педагог просит завершить рисунок. Для этого нужно посмотреть на цветы и на месте кругов нарисовать соответствующие рисунки.

**6. «Нелепица»**

**Цель:** развивать критичность мышления, связную речь, внимание.

Педагог показывает детям картинку и спрашивает, что перепутал художник. Просит подробно в развернутой речи объяснить, что и почему неправильно.

**7. «Чего на свете не бывает»**

**Цель:** развивать творческое воображение.

У детей листы бумаги и цветные карандаши. Педагог предлагает подумать и нарисовать то, чего не бывает на свете. Дети обсуждают нарисованное.

**Занятие 23****1. «Раскрась буквы и цифры»**

**Цель:** развивать зрительное восприятие, самоконтроль, мелкую моторику руки, умение переключать внимание.

У детей листы бумаги с контурным изображением букв и цифр. Педагог просит детей раскрасить предложенные буквы красным цветом, а цифры — синим. Важно обратить внимание на качество штриховки.

**2. «Поиск отличий и общего»** (см. занятие 21)

Предлагаемый вариант: что общего и чем различаются шкаф и телевизор?

**3. «Определение»**

**Цель:** развивать способность обозначать словами существенные признаки предмета, активизировать словарь.

Детям раздаются карточки с изображением какого-нибудь предмета, например: автобуса, яблока, одуванчика и т.д. Педагог предлагает рассказать о своем объекте так, чтобы все поняли, что имеет в виду говорящий. Нельзя только называть свой предмет и жестиковать.

**4. «Пиктограмма»** (см. занятие 18)

Слова для запоминания: старик, злая собака, воскресенье, покупки, спортивные игры, драгоценный камень, телефонный разговор.

**5. «Найди игрушку»**

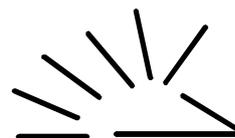
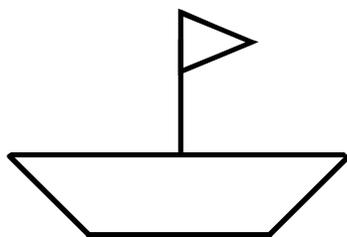
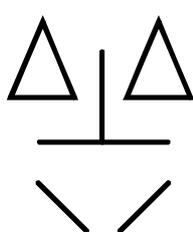
**Цель:** развивать пространственную ориентацию, умение действовать по схеме, сопоставлять и анализировать.

Детям предлагается план комнаты в определенном масштабе. Педагог прячет игрушку и указывает место на плане. Дети должны найти игрушку, пользуясь планом.

**6. «Сложи предмет»** (вариант 1)

**Цель:** развивать зрительную память, устойчивость внимания.

Педагог в течение двух минут демонстрирует рисунок из черточек, предлагает хорошо рассмотреть и запомнить. Далее дети из палочек по памяти выкладывают изображение.

**Занятие 24****1. «Будь внимательным»**

**Цель:** развивать устойчивость и распределение внимания, зрительное восприятие, умение сравнивать и анализировать.

Педагог показывает детям картинку с изображением нескольких ваз и черепков. Предлагает по черепкам определить, какая ваза разбилась.

**2. «Составь группу»**

**Цель:** развивать операцию обобщения по разным основаниям, гибкость ума, внимательность.

Педагог предлагает детям составить как можно больше групп из заданных предметных картинок (слов): стрела, пчела, крокодил, щука, коршун, жук, бабочка, яхта, воробей. Дети объясняют, почему они объединили эти предметы (слова). Например:

*стрела, пчела, бабочка, коршун, воробей* — летающие объекты (функциональное обобщение);

*коршун, воробей* — птицы (категориальное обобщение);

*щука, коршун, крокодил* — хищники (категориальное обобщение);

*яхта, крокодил, щука* — плавающие объекты (функциональное обобщение) и т.д.

### 3. «Да — нет»

**Цель:** развивать способность задавать исследовательские вопросы, систематичность и последовательность мышления.

Ребенок загадывает какой-нибудь предмет. Другие дети могут задавать ему вопросы, на которые можно ответить либо «да», либо «нет». Цель игры — назвать тот предмет, который был загадан. Необходимо стремиться, чтобы задаваемых вопросов было как можно меньше. Для этого нужно, чтобы вопросы касались существенных признаков объекта. Воспитатель оказывает дозированную помощь играющим, в случае затруднения дает образец правильной постановки вопроса.

### 4. «Кто больше?»

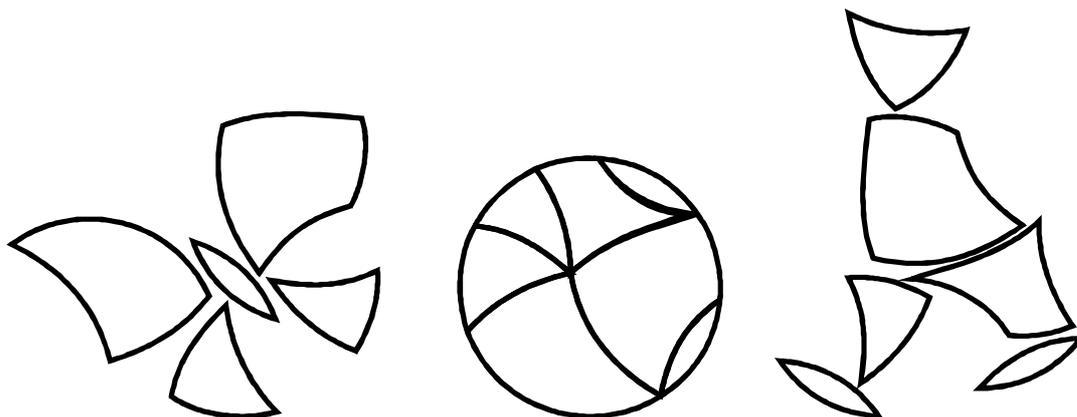
**Цель:** развивать тактильную память, умение находить нужный предмет по словесному описанию свойств.

На полу рассыпают мелкие предметы (шишки, камешки, игрушки, кубики и др.). Выбирают двоих-троих детей, которым завязывают глаза. У них в руках — корзиночки. По условному сигналу они собирают с пола предметы с заданными свойствами (например, твердые, гладкие) и кладут их в свою корзину. По сигналу «Закончили!» им развязывают глаза, после чего считают, кто больше собрал нужных предметов. Выигрывает тот, у кого в корзинке окажется больше предметов. Затем выбирают следующих детей, которые находят предметы с новыми свойствами.

### 5. «Вьетнамская игра»

**Цель:** развивать творческое мышление.

Педагог показывает круг, который разделен на 7 частей, как показано на рисунке. Ориентиром при разрезании служит центр круга. Из них равны между собой 2 части, похожие на овал, и 2 части, имеющие сходство с треугольником, остальные 3 части разные по форме и размеру. Педагог предлагает детям из полученных в результате разреза частей составить фигурки: бабочку, собачку, индюшонка, тюленя.



## 6. «Угадай, что получится»

**Цель:** развивать воображение, мелкую моторику руки.

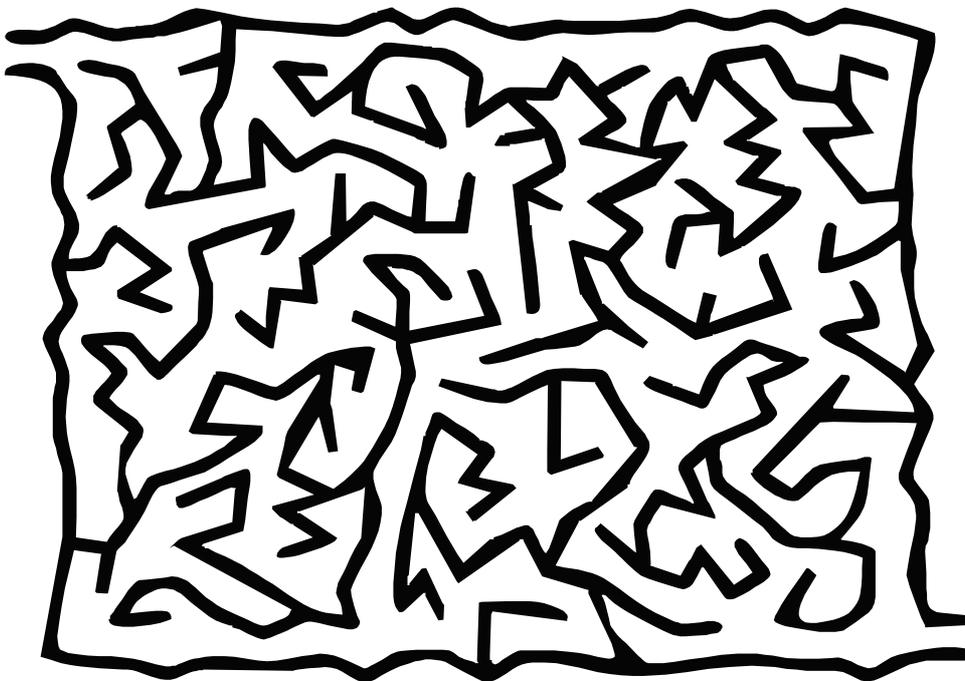
На листе бумаги первый играющий проводит только одну линию и говорит, что это может быть. Следующий ребенок дорисовывает еще одну линию в соответствии со своим замыслом и придумывает что-нибудь другое. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внес последнее изменение.

## Занятие 25

### 1. «Лабиринт»

**Цель:** развивать самоконтроль, умение концентрировать внимание.

Педагог показывает детям картинку с лабиринтом и спрашивает: «Кто нарисован? Что он делает?» Объясняет, что такое лабиринт. При этом следить за линиями лабиринта можно только глазами. Если дети не справляются, они пробуют пройти по лабиринту с помощью указки. При успешном выполнении заданий можно провести игру «Кто быстрее найдет?»



### 2. «Определение» (см. занятие 23)

### 3. «Быстрые пальцы»

**Цель:** развивать мелкую моторику руки, восприятие цвета и величины.

К горизонтальным креплениям привязывают ленты, резко различные по цвету (красные — синие), длине (длинные — короткие), ширине (узкие — широкие).

Соревнуются две команды. По сигналу члены команды по очереди завязывают банты, например, из красных длинных лент на своем креплении. Выигрывает та команда, которая это сделает раньше. Игру можно повторить, изменив условия задания.

### 4. «Составь группу» (см. занятие 24)

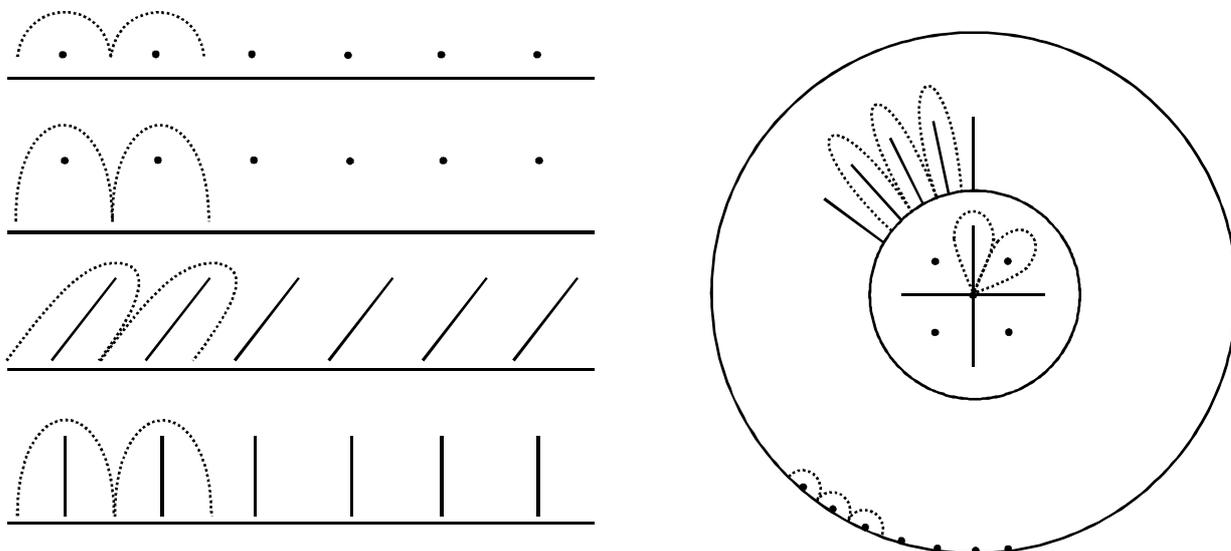
Предлагаемый вариант: аквариум, стол, река, чайник, плита, табурет, озеро, нож, ложка, раковина, бассейн.

**5. «Дорисуй»**

**Цель:** развивать мелкую моторику руки, глазомер.

**Задание 1.** На линейках дорисовать опорные знаки — точки и палочки, а затем, не отрывая руки, «перепрыгнуть» через них.

**Задание 2.** Украсить тарелочку, расставив сначала опорные точки и палочки.

**Занятие 26**

**1. «Лабиринт»** (см. занятие 25)

**2. «Мышка»**

**Цель:** закрепить знание цифр, развивать дифференцированное восприятие, воображение, мелкую моторику руки.

Педагог спрашивает у детей: «Из каких цифр собрана мышка?» Затем предлагает на листе бумаги нарисовать любую цифру и дорисовать ее так, чтобы получился какой-нибудь предмет.



**3. «Поиск отличий и общего»** (см. занятие 21)

Предлагаемый вариант: что общего и чем различаются самолет и птица?

**4. «Да — нет»** (см. занятие 24)

**5. «Группировка»** (см. занятие 10)

## 6. «Фантастические гипотезы»

**Цель:** развивать творческое мышление, связную речь, воображение, способность представлять последствия событий.

Педагог предлагает детям представить, что бы произошло и что бы они сделали, если бы:

- из крана на кухне полился апельсиновый сок;
- город начал летать;
- из тучи вместо дождя стал падать изюм;
- люди придумали таблетки ото сна.

Затем дети строят рассказ на развитие заданного сюжета.

## 7. «Вспомни слова из задания «Группировка»

**Цель:** стимулировать долговременную память.

# Занятие 27

### 1. «Сравни картинки» (см. занятие 9)

### 2. «Почему это произошло?»

**Цель:** развивать связную речь, воображение, способность устанавливать причинно-следственные связи.

Воспитатель просит придумать как можно больше возможных причин для заданной ситуации, например: «В доме внезапно погасли все электрические лампы», «Стоящее во дворе дерево было облеплено птицами» и т.д. При поиске возможных причин не стоит отбрасывать причины маловероятные, необычные. Дети сочиняют небольшие истории. Можно устроить соревнование-конкурс на самый интересный и оригинальный рассказ. Педагог стимулирует познавательную активность детей.

### 3. «Третий подходящий»

**Цель:** развивать зрительную память, способность объединять предметы во множестве по категориальному признаку, формировать представление о символическом изображении предметов.

На карточке изображены дикие животные, домашние животные, дикие птицы, домашние птицы (по два объекта в каждой группе). Взрослый берет животных (лиса, еж, индюк и т.д.), обозначает их фигурами, например: большой зеленый квадрат — лиса, и предлагает детям найти нужное место на карточке для каждого животного.

### 4. «Соотнесение с эталоном»

**Цель:** развивать наглядно-образное мышление, внимательность.

Перед детьми разные предметы: кубик, носовой платок, пенал, пирамидка, морковь, матрешка, лампочка и др. Педагог показывает фигуру, например, квадрат, и предлагает найти предметы, похожие на нее. И т.д.

### 5. «Найди букву»

**Цель:** развивать зрительную память, целостное восприятие, способность выделять в слове отдельные звуки, умение концентрировать внимание, закрепить знание букв.

Педагог выкладывает перед детьми карточки с отдельными элементами букв и просит их, послушав стихи, найти и исправить ту букву, которая изменила смысл.

Землю роет старый кот,  
Под землю он живет.

\* \* \*

Сшил себе котенок тапки,  
Чтоб зимой не мерзли шапки.

\* \* \*

Нам темно, попросим папу  
Нам включить поярче лапу.

\* \* \*

От меня сбежал котел,  
На него я очень зол.

\* \* \*

Любопытные маргышки  
Собирают с елок фишки.

\* \* \*

Здесь хорошее местечко,  
Протекает рядом печка.

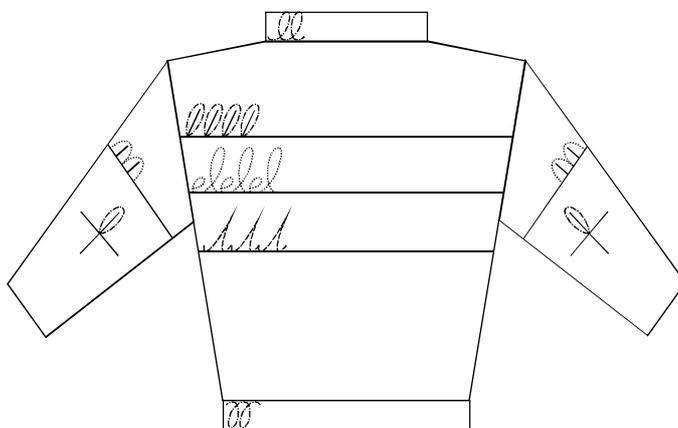
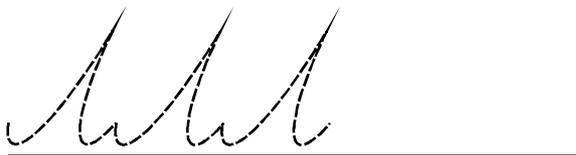
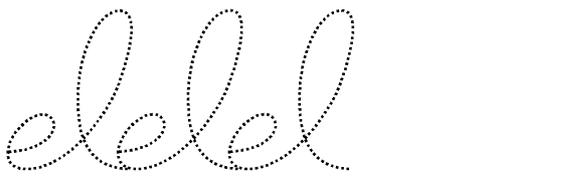
## 6. «Дорисуй»

**Цель:** развивать мелкую моторику руки, глазомер.

**Задание 1.** На линейках дорисовать опорные знаки — палочки и точки, а затем, не отрывая руки, нарисовать петли.

**Задание 2.** Нарисовать узор.

**Задание 3.** Украсить свитер.



## Занятие 28

### 1. «Чего не хватает?»

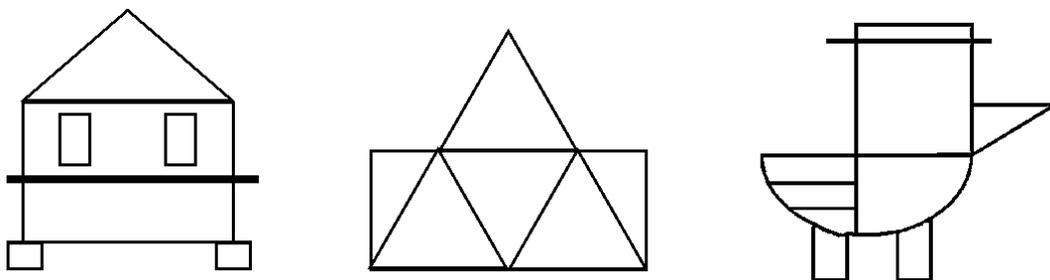
**Цель:** развивать устойчивость внимания, целостное восприятие, умение сравнивать, закрепить знание геометрических фигур.

Педагог просит детей внимательно рассмотреть приготовленные для изображения геометрические фигуры и сравнить их набор с портретом, ответить на вопрос: «Чего не хватает?» Для облегчения выполнения задания можно предложить назвать, чем является геометрическая фигура на портрете.

### 2. «Сложи предмет» (вариант 2)

**Цель:** развивать зрительную память, устойчивость внимания.

Педагог в течение двух минут демонстрирует предмет, составленный из геометрических фигур, предлагает хорошо рассмотреть его и запомнить. Затем дети из геометрических фигур, приготовленных для изображения, по памяти воссоздают предмет.



### 3. «Запомни картинки парами» (см. занятие 3)

Картинки для запоминания: кошка, клубок, чашка, пирожное, заяц, морковка, роза, ваза, кровать, подушка, лист, гусеница.

### 4. «Да — нет» (см. занятие 24)

### 5. «Сложи картинку»

**Цель:** развивать мышление, устойчивость внимания, восприятие цвета и формы.

Проводится как игра-эстафета между двумя командами. Нужно разрезать сюжетную картинку на равные части (10—12), на обратной стороне каждой части нарисовать код — разные по форме и цвету фигуры. На отдельном листе бумаги начертить схему, по которой нужно сложить разрезную картинку, на схеме — клетки с кодом. По сигналу воспитателя дети из каждой команды по очереди подбегают к своей схеме и накладывают на клетку часть разрезанной картинки с соответствующим кодом. Когда все клетки будут заполнены, получится большая картинка. Выигрывает та команда, которая быстрее сложит картинку.

### 6. «Составь рассказ»

**Цель:** развивать творческое мышление, связную речь, умение составлять сюжетный рассказ, активизировать словарь.

Педагог предлагает составить рассказ об одном из предметов домашнего обихода. Дети сами выбирают такой предмет. Он может «жить» на кухне, в комнате или в ванной. Составить рассказ помогут вопросы, которые «задает» предмет:

- Что со мной происходило до того времени, пока я попал в дом?
- Как я попал в дом?
- Что я могу делать или что со мной можно делать?
- Кто меня больше всего любит, и кого я больше всего люблю?
- Какие интересные истории со мной происходили?
- С какими предметами я дружу?
- Кого я не очень люблю?

Педагог обращает внимание на оригинальность рассказа, связность речи, ее логичность, эмоциональность, развернутость описаний.

## **Занятие 29**

### **1. «Найди фрагмент»**

**Цель:** развивать самоконтроль, восприятие цвета, формы, величины, пространственного расположения предметов и их деталей, умение распределять и переключать внимание.

Педагог вместе с детьми любуется красивым узором на картинке. Затем по очереди показывает фрагменты этого узора и просит найти такие же фрагменты на картинке.

### **2. «Разбитая посуда»**

**Цель:** развивать логическое мышление, самоконтроль, восприятие цвета, формы, величины, умение концентрировать внимание.

Педагог предлагает собрать из осколков (5—6 частей неправильной формы) разбитый кувшин (вазу, чашку, тарелку).

### **3. «Игра в слова»**

**Цель:** развивать слуховую память, умственные способности, устойчивость внимания, обобщать и закреплять приемы логического запоминания (группировка, кодирование).

Педагог называет и предлагает запомнить слова: апельсин, аист, аптекарь, ананас, акула, артист, абрикос, антилопа, архитектор.

*Задание 1.* Назвать слова, которые запомнили.

*Задание 2.* Ответить на вопрос: «Как вы думаете, есть ли что-нибудь общее у этих слов? Можно ли объединить слова по какому-нибудь признаку?»

*Задание 3.* Написать букву «А». Придумать слова, которые начинаются на букву «А».

*Задание 4.* Зашифровать слова «фрукты», «животные», «профессия».

*Задание 5.* Вспомнить и повторить заданные слова.

### **4. «Будь ловким»**

**Цель:** развивать устойчивость и умение переключать внимание, понятийный аппарат, физические качества, воспитывать произвольность, умение соблюдать правила.

Дети стоят в кругу, у ног каждого мешочек с песком. Водящий — в центре круга. По определенному сигналу педагога, например, когда он называет предметы мебели, дети прыгают в круг и обратно через мешочек, отталкиваясь двумя ногами. Водящий также внимательно слушает слова, которые отчетливо произносит педагог, старается дотронуться до детей, пока они не выпрыгнули из круга. Ребенок, до которого дотронулся водящий, выходит из игры. Нового водящего выбирают из тех, кого ни разу не коснулся предыдущий водящий. Воспитатель в ходе игры меняет сигнал.

**5. «Недостающая фигура»** (см. занятие 20)**6. «Почему это произошло?»** (см. занятие 27)**Занятие 30****1. «Сколько?»**

**Цель:** развивать внимание, мыслительную операцию включения части в целое, закреплять навыки счета.

Педагог вместе с детьми рассматривает картинку с изображением зайчихи и заячьих ушей на грядке с морковкой. Просит сосчитать, сколько зайчат у зайчихи. Дети отвечают и объясняют свой ответ. Затем взрослый спрашивает, хватит ли морковок зайчатам? Сколько морковок нарисовано? Чего больше (меньше) — зайчат или морковок? Сколько останется морковок, если каждый зайчонок возьмет по одной? Чья морковка лишняя?

**2. «Чудесный мешочек»**

**Цель:** развивать образное представление, тактильную память, критичность мышления, умение концентрировать внимание.

Для проведения игры необходимо положить в полотняный мешочек разные мелкие предметы: кубик, шарик, конфету, карандаш, пуговицу и др. Воспитатель предлагает ребенку выбрать и определить на ощупь любой предмет, лежащий в мешочке. Однако нельзя называть свою вещь, необходимо, ощупывая ее, описать так, чтобы все поняли, что имеет в виду говорящий. Помимо тактильных ощущений (в случае затруднения) ребенок может указать другие, по его мнению, информативные данные.

**3. «Найди пару»**

**Цель:** развивать произвольную память, умение распределять и переключать внимание.

Для игры нужны не менее восьми пар одинаковых предметных картинок, которые воспитатель раскладывает (беспорядочно, по рядам) перед детьми. Дети внимательно их рассматривают, выделяют пары. Воспитатель предлагает запомнить месторасположение каждой пары и переворачивает картинки. Затем открывает любую картинку, просит найти ей пару.

**4. «Мозговой штурм»** (см. занятие 21)

Предлагаемый вариант: один ослик нес 10 кг сахара, а другой ослик нес 10 кг ваты. У кого поклажа была тяжелее? (У обоих одинаковая — по 10 кг.)

**5. «Пантомима»**

**Цель:** активизировать воображение.

Дети становятся в круг. По очереди каждый выходит в середину круга и с помощью пантомимы показывает какое-нибудь действие. Например, представляет, как срывает воображаемые груши или сливы и кладет их в корзину, стирает белье, копает и т.д. Детям необходимо угадать, какое действие показывает их товарищ. Педагог поощряет тех детей, которые наиболее верно изобразили пантомимическую картинку.

## 6. «Фантастические гипотезы» (см. занятие 26)

### 7. «Натюрморт»

**Цель:** развивать фантазию, образное мышление, представление, восприятие, мелкую моторику руки.

Дети рисуют натюрморт на заданную тему («Бабочка на распустившемся цветке», «Осенние листья на холодной земле», «Чашка, возле нее еловая ветка» и др.). Обычно художники рисуют натюрморт с натуры, но сейчас детям необходимо создать свой натюрморт в воображении, а затем изобразить на бумаге.

## Занятие 31

### 1. «Будь внимательным»

**Цель:** развивать устойчивость и распределение внимания, зрительное восприятие, умение сравнивать и анализировать.

Педагог демонстрирует детям картинку с изображением мячей и читает стихотворение. Затем говорит, что один мяч не подходит к другим, просит найти его и объяснить, почему он лишний.

Мой  
Веселый, звонкий  
Мяч,  
Ты куда  
Помчался  
Вскачь?  
Красный,  
Желтый,  
Голубой,  
Не угнаться  
За тобой.

С. Маршак

### 2. «Прятки»

**Цель:** развивать восприятие, переключение и распределение внимания, самоконтроль, самоорганизацию, умение ориентироваться в пространстве.

Педагог заранее раскладывает в комнате небольшие предметы (игрушки, посуду, школьные принадлежности, фрукты и др.). Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребенок, выбрав какой-либо предмет, начинает рассказывать, какой он, для чего предназначен. Участники игры могут задавать наводящие вопросы, а затем отправляются на поиски этого предмета. Тот, кто его находит, сам становится ведущим.

### 3. «Кто кем будет?»

**Цель:** развивать творческое мышление.

Педагог предлагает детям названия предметов и явлений, а они должны ответить на вопрос, как изменится, кем или чем будет заданный предмет или явление. Итак, кем или чем будет яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, железо, больной и т.д. При обсуждении ответов детей важно подчеркнуть, где это возможно, различные варианты ответов. Например, из яйца может

вылупиться птенец, крокодил, черепаха, змея. В группе можно провести игру «Кто больше назовет?»).

#### 4. «Рыба, птица, зверь...»

**Цель:** развивать понятийный аппарат, слуховую память, быструю реакцию, переключение и распределение внимания.

Педагог по очереди указывает на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица...» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро назвать, в данном случае, птицу. Причем названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется (длительная задержка ответа также считается нарушением), то ребенок выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Игру можно проводить в разных вариантах, когда дети называют, например, цветок, дерево, фрукт и т.п.

#### 5. «Найди фигуры»

**Цель:** развивать логическое мышление, закрепить знание геометрических фигур.

Педагог спрашивает, сколько фигур изображено на рисунке, просит назвать их. Дети показывают фигуры, обводя по контуру. Воспитатель предлагает составить эти фигуры из палочек. Сколько палочек потребовалось для составления каждой фигуры?

#### 6. «Превращения»

**Цель:** развивать творческое мышление, воображение.

Упражнение построено на универсальном механизме детской игры-имитации функций предмета. Для ребенка, благодаря воображению, стул легко становится машиной, палочка — ложкой, песок — кашей для куклы. Для игры берется простой предмет, например, стакан. С помощью мимики, пантомимы, имитации действий с предметом его нужно «превратить» в совершенно другой. Стакан превращается в вазу, в которую ставят цветы. Носовой платок — в скатерть, ручка — в нож и т.д. После того как становится ясным, во что превратится используемый предмет, его берет другой участник игры и «превращает» во что-нибудь другое.

## Занятие 32

### 1. «Найди одинаковые»

**Цель:** развивать самоконтроль, устойчивость и переключение внимания.

Педагог предлагает детям рассмотреть игрушки, которые несет мышонок Пики, и среди выставленных на витрине найти такие же.

### 2. «Круги на воде»

**Цель:** развивать творческое воображение, образную память, активизировать словарный запас.

Педагог говорит: «Когда в воду бросают камень, от него по воде идут круги, чем дальше, тем больше. Так и слово может натолкнуть на массу ассоциаций, вызвать разные сравнения, восклицания, представления, образы». Он предлагает детям любое слово, например, «лимон». Какие ассоциации оно вызывает? В какие сочетания вступает? (Лимон связан с фруктами, кислыми и желтыми предметами, со словами на букву «л».)

*Задание 1.* Назвать фрукты.

*Задание 2.* Вспомнить, какие предметы, как и лимон, желтого цвета.

*Задание 3.* Подобрать как можно больше слов на начальную букву: лиса, ложка, лента и др.

*Задание 4.* Найти рифму к слову лимон: батон, бутон, закон, баллон.

*Задание 5.* Педагог расставляет буквы слова в столбик, а дети придумывают слова на соответствующие буквы:

Л — листопад

И — игра

М — молоко

О — осень

Н — носорог

Можно предложить детям придумать возле этих букв слова, образующие законченное предложение, например:

Л — Летом

И — ишак

М — морозился

О — около

Н — норы.

Чем больше предложений придумают дети, и чем смешнее они будут, тем лучше. Педагог стимулирует познавательную активность детей.

### 3. «Делаем зарядку»

**Цель:** развивать концентрацию внимания, самоконтроль.

Для игры надо заранее приготовить несколько карт со схематическим изображением человечка. На каждой карте человек делает какое-нибудь упражнение. Например:

Педагог предлагает детям выполнить показанные человечком физкультурные упражнения. Кто неправильно выполняет упражнения, выбывает из игры.

### 4. «Главное отличие»

**Цель:** развивать внимание, умение сравнивать, связную речь.

Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть предложенные попарно группы рисунков (по шесть в каждой группе). Нужно найти главный признак отличия.

### 5. «Задом наперед»

**Цель:** развивать гибкое, творческое мышление, связную речь.

Для игры подбираются пары изображений, например, таких: гнездо с яйцом — птичка; мальчик в постели — он же в школьной форме с портфелем; гриб маленький — гриб большой; бабушка вяжет носки — носки связаны; женщина стирает белье — белье сушится; мальчик едет на велосипеде — велосипед сломан; дети играют в кубики, в комнате порядок — пустая комната, игрушки разбросаны; у мальчика воздушный шар — мальчик без шара, шар в воздухе. Педагог объясняет детям: «Я беру две картинки и рассказываю вам историю. В гнезде лежало яйцо. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать. А теперь я поменяю картинку местами, а вы расскажите по ним другую историю». Правильная история: «Летела

птичка, свила гнездышко, снесла яйцо». Важно подчеркнуть противоположности происходящего: в одном случае птичка вылупливается из яйца, а в другом — высиживает яйцо. Взрослый обращает внимание, чтобы рассказ детей был действительно обратным первому, а не его повторением или продолжением. Педагог стимулирует познавательную активность детей.

## 6. «Тропинка»

**Цель:** активизировать воображение, стимулировать образное двигательное представление, формировать положительные эмоции.

Все дети выстраиваются в колонну и идут змейкой по воображаемой тропинке. По команде педагога они переходят воображаемые препятствия: «Спокойно идем по тропинке... Вокруг кусты, деревья, зеленая травка... Птицы поют... Вдруг на тропинке появились лужи... Обходим лужи... Одна... вторая... третья... Снова спокойно идем по тропинке... Перед нами ручей. Через него перекинут мостик с перилами. Переходим по мостику, держась за перила... Спокойно идем по тропинке... Тропинка пошла через болото... Появились кочки. Прыгаем с кочки на кочку. Раз... два... три... четыре... Перешли болото, снова идем спокойно. Перед нами овраг. Через него переброшено бревно. Переходим овраг по бревну... Осторожно идем. Ух! Наконец-то перешли... Идем спокойно... Что это? Тропинка вдруг стала липкой от мокрой раскисшей глины. Ноги так и прилипают к ней... Еле-еле отдираем ноги от земли... Идем с трудом... Вновь дорога стала хорошей. Спокойно идем... А здесь тропинка заросла крапивой. Ступаем осторожно... А теперь через тропинку упало дерево. Да какое огромное! Ветки во все стороны!.. Перелезаем через упавшее дерево... Идем спокойно по тропинке... Хорошо вокруг!.. Вот и пришли! Молодцы!» Текст необходимо читать спокойно, с соответствующими интонациями.

## 7. «Изобретатель»

**Цель:** развивать творческое мышление, воображение, мелкую моторику руки.

Для игры нужны предметные картинки, например: молоток, гвоздодер, вешалка, пила, нож, вилка, ножницы, отвертка, табуретка, книжная полка.

Сначала взрослый обсуждает с детьми каждую картинку, выясняет назначение каждого предмета. Затем предлагает «изобрести» новый предмет, например, такой, который будет и вешалкой, и пилой. Дети находят картинки с изображением пилы и вешалки. А потом рисуют новый предмет, который одновременно будет и тем, и другим. Рисунки обсуждаются и дополняются вместе со взрослым. Далее можно предложить такие пары предметов: табуретка — книжная полка, вилка — нож, молоток — гвоздодер, ножницы — отвертка и др. Возможно индивидуальное задание для каждого ребенка.

В процессе освоения техники «изобретательства» можно предложить детям самим придумывать различные вещи, которые могут выполнять несколько функций.