

# Картотека развивающих игр

для детей дошкольного возраста

Составитель: Чепулионис И. С.,  
педагог-психолог МБДОУ –  
детский сад комбинированного вида № 572  
г. Екатеринбург

## Картотека развивающих игр для дошкольников

### Игры, направленные на развитие мелкой моторики

#### **Игра «Нанизывание».**

Цель: развивать мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: макароны разной формы, раскрашенные детьми, леска, ягоды, пуговицы, бумажные колечки.

Описание: воспитатель предлагает ребенку поучаствовать в ярмарке. Для этого необходимо сделать бусы, браслеты, рамочки для фотографии при помощи игрового материала.

#### **Игра «Раскрась правильно».**

Цели: развивать мелкую моторику; учить штриховать предметы с наклоном вправо, влево, прямо, линиями, параллельными друг другу.

Игровой материал и наглядные пособия: карандаши, контурные изображения различных предметов.

Описание: детям предлагается поучаствовать в конкурсе на лучшего штриховальщика. Воспитатель раздает контурные изображения предметов, объясняя принцип штрихования (линии, параллельные друг другу, с наклоном вправо (влево, прямо).

#### **Игра «Бумажные поделки».**

Цели: развивать мелкую моторику, формировать умение складывать лист в различных направлениях.

Игровой материал и наглядные пособия: бумага.

Описание: предложить игру «Магазин бумажных игрушек». Затем показать образцы фигур из бумаги, которые могут сделать дети (пилотка, галка, кораблик, голубь).

#### **Игра «Театр теней».**

Цель: развивать мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: экран (светлая стена), настольная лампа, фонарь.

Описание: перед игрой необходимо затемнить комнату, источник света должен освещать экран на расстоянии 4—5 м. Между экраном и источником света производятся движения руками, от которых на освещенный экран падает тень. Размещения рук между стеной и источником света зависит от силы последнего, в среднем это 1-2 м от экрана. Детям предлагается при помощи рук создать теневые фигуры (птица, собака, лев, орел, рыба, змея, гусь, заяц, кошка). «Актеры» теневого театра могут сопровождать свои действия короткими диалогами, разыгрывая сценки.

#### **Игра «Чем не Золушка?».**

Цель: развивать мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: крупа (рис, гречка).

Описание: воспитатель жалуется ребенку на то, что с ним произошла маленькая неприятность, перемешались два вида крупы (рис и гречка), а перебрать ее времени не хватает. Поэтому нужна его помощь: разложить крупу по разным банкам.

#### **Игра «Буква растет».**

Цель: развивать мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: лист бумаги, карандаш. Описание: ребенок получает лист бумаги, в противоположных концах которого нарисованы буквы - одна очень маленькая, другая очень большая. Предложить ребенку изобразить процесс увеличения или уменьшения букв, то есть рядом с маленькой нарисовать букву побольше, следующую еще больше и т. д. Обратит внимание ребенка на то, что буква должна расти понемногу, таким образом довести букву до размера, обозначенного на противоположном конце листа.

Игры, направленные на развитие мелкой моторики у дошкольников старшей группы

#### **Игра «Путешествие по городу».**

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображениями жителей города (мамы с детьми, школьники, бабушка с корзинкой, студенты), людей разных профессий (водители, почтальоны, строители, маляры), видов транспорта (автобус, троллейбус, трамвай, велосипед), зданий, украшений города (почта, магазин (посудный, книжный), фонтан, сквер, скульптура).

Описание: картинки раскладываются в разных местах комнаты. При помощи считалочки дети делятся на 4 группы по 2-3 человека. Это «путешественники». Каждой группе дается задание: одной - посмотреть, кто живет в городе, собрать картинки с изображением людей; другой - на чем люди ездят, собрать картинки с изображением транспортных средств; третьей - картинки, на которых воспроизведен разнообразный труд людей; четвертой - рассмотреть и отобрать картинки с рисунками красивых зданий города, его украшений. По сигналу водящего «путешественники» идут по комнате и отбирают нужные им картинки, остальные ждут возвращения, наблюдая за ними. Возвратившись на свои места, «путешественники» ставят на подставки картинки. Участники каждой группы рассказывают, почему они взяли именно эти картинки. Выигрывает та группа, игроки которой не ошиблись и поставили свои картинки правильно.

### **Игра «Что изменилось?».**

Цель: развивать внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: от 3 до 7 игрушек.

Описание: воспитатель ставит перед детьми игрушки, дает сигнал, чтобы они закрыли глаза, и убирает одну игрушку. Открыв глаза, дети должны угадать, какая игрушка спрятана.

### **Игра «Будь внимателен!».**

Цель: развивать активное внимание.

Описание: дети шагают по кругу. Затем ведущий произносит какое-либо слово, и дети должны начать выполнять определенное действие: на слове «зайчик» — прыгать, на слове «лошадки» - ударять «копытом» (ногой) об пол, «раки» - пятиться, «птицы» - бегать, раскинув руки в стороны, «аист» - стоять на одной ноге.

### **Игра «Слушай хлопок!»**

Цель: развивать активное внимание.

Описание: дети идут по кругу. На один хлопок в ладоши они должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, вторая поджата, руки - в стороны), на два хлопка — позу «лягушки» (присесть на корточки), на три хлопка - возобновить ходьбу.

### **Игра «Четыре стихии».**

Цель: развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Описание: играющие сидят по кругу. Если ведущий говорит слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и лучевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

### **Игра «Нарисуй фигуру».**

Цель: развивать память.

Игровой материал и наглядные пособия: бумага, цветные карандаши, 5-6 геометрических фигур.

Описание: детям показывают 5-6 геометрических фигур, потом просят нарисовать на бумаге те, которые они запомнили. Более сложный вариант - попросить нарисовать фигуры, учитывая их размер и цвет. Побеждает тот, кто быстрее и точнее воспроизведет все фигуры.

### **Игра «Лес, море».**

Цель: развивать внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: мяч.

Описание: бросить мяч ребенку, называя какую-либо область обитания животных (лес, пустыня, море и т. п.). Возвращая мяч, ребенок должен назвать животное данной местности.

### **Игра «Раскрась правильно».**

Цель: развивать внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: бумага, красный, синий и зеленый карандаши.

Описание: написать буквы и цифры крупным шрифтом, чередуя их друг с другом. Предложить ребенку обвести все буквы красным карандашом, а все цифры - синим. Усложняя задание, предложить все гласные буквы обвести красным карандашом, все согласные - синим, цифры - зеленым.

### **Игра «Я покажу, а ты отгадай».**

Цель: развивать внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушки.

Описание: предложить ребенку поочередно изображать какие-либо действия, по которым можно узнать одну из этих игрушек. Например, загадали медвежонка. Нужно пройти по комнате, имитируя косолапую походку медведя, показать, как зверь спит и «сосет» лапу.

### **Игры, направленные на развитие логики**

#### **Игра «Найди варианты».**

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением 6 кругов.

Описание: ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрасенных и незакрасенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.

#### **Игра «Волшебники».**

Цель: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

Описание: детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

#### **Игра «Собери цветок».**

Цель: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

Описание: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д.). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

#### **Игра «Логические концовки».**

Цель: развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

Описание: детям предлагается закончить предложения:

- Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
- Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
- Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
- Если два больше одного, то один... (меньше двух).
- Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
- Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
- Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
- Если правая рука справа, то левая... (слева).
- Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

#### **Игра «Орнамент».**

Цель: развивать логическое мышление, способность к анализу.

Игровой материал и наглядные пособия: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

Описание: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверх», «вниз».

#### **Игра «Полезно - вредно».**

Цель: развивать мышление, воображение, умение анализировать.

Описание: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь - это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

### **Игра «Что я загадала?».**

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 кругов разного цвета и размера.

Описание: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:

- Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

- Это зеленый круг? (Да.)

### **Игра «Посади цветы».**

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевинки.

Описание: предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевинкой, на прямоугольную - все большие цветы.

Вопросы: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

### **Игра «Группируем по признакам».**

Цель: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

Описание: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

### **Игра «Вспомни быстрее».**

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

### **Игра «Все, что летает».**

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: несколько картинок с различными предметами.

Описание: предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например: все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, и т. п.

### **Игра «Из чего сделано».**

Цели: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

Описание: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

### **Игра «Что бывает...».**

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)

- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)

- Что бывает низким (высоким)?

- Что бывает красным (белым, желтым)?

- Что бывает длинным (коротким)?

Игры, направленные на развитие речи у дошкольников старшей группы

### **Игра «Закончи предложение».**

Цель: развивать умение употреблять в речи сложноподчинённые предложения.

Описание: детям предложить закончить предложения:

- Мама положила хлеб... куда? (В хлебницу.)
- Брат насыпал сахар... куда? (В сахарницу.)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (В салатницу.)
- Папа принес конфеты и положил их... куда? (В конфетницу.)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела).
- Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно).
- Я не хочу спать, потому что... (ещё рано).
- Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода).
- Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты).
- Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись от собаки).

### **Игра «Режим дня».**

Цели: активизировать речь детей; обогащать словарный запас.

Игровой материал и наглядные пособия: 8-10 сюжетных (схематических) картинок с изображением режимных моментов.

Описание: предложить рассмотреть картинки, а затем расположить их в определённой последовательности и объяснить.

### **Игра «Кому угощение?».**

Цель: развивать умение употреблять трудные формы существительных в речи.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображением медведя, птиц, лошади, лисы, рыси, жирафа, слона.

Описание: воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать, кому что. Просит помочь. Предложить картинки с изображением медведя, птиц (гусей, кур, лебедей), лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона.

Вопросы: Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

### **Игра «Назови три слова».**

Цель: активизировать словарь.

Описание: дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

- Что можно купить? (Платье, костюм, брюки.)

- Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать?

Что (кто) может скакать? И т. д.

### **Игра «Кто кем хочет стать?».**

Цель: развивать умение употреблять трудные формы глагола в речи.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные картинки с изображением трудовых действий.

Описание: детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта.) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками.) Детям предлагается придумать предложение со словом «хотим» или «хочу».

### **Игра «Зоопарк».**

Цель: развивать связную речь.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с животными, игровые часы.

Описание: дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать свое животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.

2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

### **Игра «Сравни предметы».**

Цели: развивать наблюдательность; расширять словарь за счет названий деталей и частей предметов, их качеств.

Игровой материал и наглядные пособия: вещи (игрушки), одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, например: два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т. д.  
Описание: воспитатель сообщает, что в детский сад принесли посылку: «Что же это?» Достает вещи: «Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас - о другой. Рассказывать будем по очереди».

Например:

- У меня нарядный фартук.
- У меня рабочий фартук.
- Он белого цвета в красный горошек.
- А мой - темно-синего цвета.
- Мой украшен кружевными оборками.
- А мой - красной лентой.
- У этого фартука по бокам два кармана.
- А у этого - один большой на груди.
- На этих карманах - узор из цветов.
- А на этом нарисованы инструменты.
- В этом фартуке накрывают на стол.
- А этот надевают для работы в мастерской.

### **Игра «Кто кем был или что чем было».**

Цели: активизировать словарь; расширять знания об окружающем мире.

Описание: кем или чем раньше был цыпленок? (Яйцом.) А лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т. д.?

### **Игра «Назови как можно больше предметов».**

Цели: активизировать словарь; развивать внимание.

Описание: дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь.

### **Игра «Подбери рифму».**

Цель: развивать фонематический слух.

Описание: воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них звучащие похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шел жучок,

Песню пел в траве... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

### **Игра «Назови части предмета».**

Цели: обогащать словарь; развивать умение соотносить предмет и его части.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы.

Описание: воспитатель показывает картинки:

1-й вариант: дети по очереди называют части предметов.

2-й вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

## **Игры для обучения грамоте**

### **Игра «Узнай, кто какие звуки издает?»**

Цель: развивать слуховое восприятие.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, паровоз).

Описание: воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный на ней предмет. На вопрос «Как звенит пила, жужжит жук и т. д.» ребенок отвечает, а все дети воспроизводят этот звук.

### **Игра «Чей голосок?».**

Цель: развивать слуховое восприятие.

Описание: водящий становится к детям спиной, и все они хором читают стихотворение, последнюю строчку которого произносит один из детей по указанию воспитателя. Если водящий угадывает его, указанный ребенок становится водящим.

Примерный материал:

- Мы немножко поиграем, как ты слушаешь, узнаем.

Постарайся, отгадай, кто позвал тебя, узнай. (Имя водящего.)

- К нам кукушка в огород залетела и поет.

А ты, (имя водящего), не зевай, кто кукует, отгадай!

Ку-ку-ку!

- Сел петух на забор, закричал на весь двор.

Слушай, (имя водящего), не зевай, кто петух у нас, узнай!

Ку-ка-реку!

### **Игра «Угадай звук».**

Цель: отрабатывать четкость артикуляции.

Описание: ведущий произносит звук про себя, четко артикулируя. Дети по движению губ ведущего угадывают звук и произносят его вслух. Угадавший первым становится ведущим.

### **Игра «У кого хороший слух?».**

Цель: развивать фонематический слух, умение слышать звук в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок.

Описание: воспитатель показывает картинку, называет ее. Дети хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах воспитатель может молча показывать картинку, а ребенок проговаривает название картинки про себя и реагирует так же. Воспитатель отмечает правильно определивших звук и тех, кто не смог его найти и выполнить задание.

### **Игра «Кто в домике живет?».**

Цель: развивать умение определять наличие звука в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: домик с окошками и кармашком для выкладывания картинок, набор предметных картинок.

Примерный материал: еж, волк, медведь, лиса, заяц, лось, слон, носорог, зебра, верблюд, рысь.

### **Игра «Кто больше?».**

Цель: развивать умения слышать звук в слове и соотносить его с буквой.

Игровой материал и наглядные пособия: набор известных уже детям букв, предметные картинки.

Описание: каждому ребенку раздается карточка с одной из известных детям букв. Воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. Фишки получает тот, кто услышит звук, соответствующий его букве. Выигрывает набравший большее количество фишек.

### **Игра «Вертолина».**

Цель: развивать умение подбирать слова, начинающиеся с заданного звука.

Игровой материал и наглядные пособия: два фанерных диска, наложенных друг на друга (нижний диск закреплен, на нем написаны буквы; верхний диск вращается, в нем вырезан узкий, шириной с букву, сектор); фишки.

Описание: дети по очереди вращают диск. Ребенок должен назвать слово на ту букву, на которой останавливается сектор-прорезь. Выполнивший задание правильно получает фишку. В конце игры количество фишек подсчитывается, определяется победитель.

### **Игра «Лого».**

Цель: развивать умения выделять первый звук в слове, соотносить его с буквой.

Игровой материал и наглядные пособия: большая карточка лото, разделенная на четыре квадрата (в трех из них изображения предметов, один квадрат пустой) и карточки-покрышки с изученными буквами для каждого ребенка; для ведущего набор отдельных маленьких карточек с изображениями тех же предметов.

Описание: ведущий берет из набора верхнюю картинку и спрашивает, у кого есть этот предмет.

Ребенок, имеющий на карточке лото данную картинку, называет предмет и первый звук в слове, после

чего закрывает картинку карточкой соответствующей буквы. Выигрывает тот, кто первый закрыл все картинки на карточке лото.

Примерный материал: аист, утка, ослик, хвост, сом, роза, лампа и т. д.

### **Игра «Цепочка».**

Цель: развивать умение выделять первый и последний звук в слове.

Описание: один из детей называет слово, рядом сидящий подбирает новое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Продолжает следующий ребенок ряда и т. д. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование. Победителем окажется тот ряд, который дольше всех «тянул» цепочку.

### **Игра «Где спрятался звук?».**

Цель: развивать умение устанавливать место звука в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: у воспитателя набор предметных картинок; у каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная с гласным звуком, синяя с согласным).

Описание: педагог показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке, в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

### **Игра «Где наш дом?».**

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4, или 5).

Описание: дети делятся на две команды. Ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители каждой команды выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети другой команды. За каждый правильный ответ засчитывается очко, выигравшим считается тот ряд, игроки которого наберут большее количество очков. Эту же игру можно проводить индивидуально.

Примерный материал: ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка.

### **Игра «Чудесный мешочек».**

Цель: развивать умение делить слова на слоги.

Игровой материал и наглядные пособия: мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два-три слога.

Описание: дети по порядку подходят к столу, вынимают из мешочка предмет, называют его. Слово повторяется по слогам. Ребенок называет количество слогов в слове.

### **Игра «Телеграф».**

Цель: развивать умение делить слова на слоги.

Описание: педагог говорит: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы их по очереди будете передавать по телеграфу в другой город». Первое слово педагог произносит по слогам и сопровождает каждый слог хлопками. Затем он называет слово, а вызванный ребенок самостоятельно произносит его по слогам, сопровождая хлопками. Если ребенок неправильно выполнил задание, телеграф ломается: все дети начинают потихоньку хлопать в ладоши, испорченный телеграф можно починить, то есть произнести слово правильно по слогам и отхлопать.

## **Математические игры**

### **Игра «Будь внимателен».**

Цель: закреплять умение различать предметы по цвету.

Игровой материал и наглядные пособия: плоские изображения предметов разного цвета: красный помидор, оранжевая морковь, зеленая елка, синий шар, фиолетовое платье.

Описание: дети стоят полукругом перед доской, на которой размещены плоские предметы. Педагог, называя предмет и его цвет, поднимает руки вверх. Дети делают то же самое. Если цвет назван педагогом неправильно, дети не должны поднимать руки вверх. Тот, кто поднял руки, проигрывает

фант. При разыгрывании фантов детям можно предложить задания: назвать несколько красных предметов, сказать, какого цвета предметы на верхней полке шкафа, и т. д.

### **Игра «Сравни и заполни».**

Цели: развивать умение осуществлять зрительно-мыслительный анализ; закреплять представления о геометрических фигурах.

Игровой материал и наглядные пособия: набор геометрических фигур.

Описание: играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображениями геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаком вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

### **Игра «Заполни пустые клетки».**

Цели: закреплять представление о геометрических фигурах; развивать умения сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Игровой материал и наглядные пособия: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

Описание: играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет, найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

### **Игра «Чудесный стаканчик».**

Цель: учить определять место заданного предмета в числовом ряду.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 стаканчиков из-под йогуртов, небольшая игрушка, помещающаяся в стаканчик.

Описание: на каждый стаканчик наклеить цифру, выбрать водящего, он должен отвернуться. За это время спрятать под один из стаканчиков игрушку. Водящий поворачивается и угадывает, под каким стаканчиком спрятана игрушка. Он спрашивает: «Под первым стаканчиком? Под шестым?» И т. д., пока не угадает. Можно отвечать подсказками: «Нет, больше», «Нет, меньше».

### **Игра «Праздник в зоопарке».**

Цель: учить сопоставлять число и количество предметов.

Игровой материал и наглядные пособия: мягкие игрушки, счетные палочки (пуговицы).

Описание: поставить перед ребенком игрушки животных. Предложить их «покормить». Воспитатель называет число, а ребенок выкладывает перед каждой игрушкой нужное количество палочек (пуговиц).

### **Игра «Длинномер».**

Цель: закреплять понятия «длина», «ширина», «высота».

Игровой материал и наглядные пособия: полоски бумаги.

Описание: педагог загадывает какой-нибудь предмет (например шкаф) и делает узкую бумажную полоску, равную его ширине. Чтобы найти отгадку, ребенку надо будет сравнить ширину разных предметов, находящихся в комнате, с длиной полоски. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту, и следующий, измерив его длину.

### **Игра «Пройди в ворота».**

Цели: закреплять умение считать, знание состава числа; развивать внимание, сообразительность.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки, «ворота» с изображением чисел.

Описание: детям раздаются карточки с разным числом кругов. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, то есть ребенка, число кругов которого в сумме с кругами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».

### **Игра «Разговор чисел».**

Цель: закреплять прямой и обратный счет.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с числами.

Описание: дети-«числа» получают карточки и становятся друг за другом по порядку. «Число 4» говорит «числу 5»: «Я меньше тебя на один». Что же «число 5» ответило «числу 4»? А что сказало «число 6»?

### **Игра «Не зевай!».**

Цели: закреплять знание счета от 1 до 10, умение читать и записывать числа.

Игровой материал и наглядные пособия: числовые карточки, фанты.

Описание: детям раздаются карточки с цифрами от 0 до 10. Педагог рассказывает сказку, в которой встречаются разные числа. При упоминании числа, которое соответствует цифре на карточке, ребенок должен ее поднять. Кто не успел быстро выполнить это действие, тот проигрывает (он должен отдать фант). В конце игры проводится «выкуп» фантов (решить задачу, задачу-шутку, отгадать загадку и др.).

### **Игры с клавишами для межполушарного развития**

Игры с клавишами – это увлекательное и полезное занятие с детьми, развивающее внимание, память, мелкую моторику, речь, чувство ритма, координацию движений, ориентацию в пространстве, образное мышление, навык согласования движений с текстом стихотворения или песни, воображение, навык конструирования.

#### **Приёмы игры:**

- стучим одной клавишей по другой, при этом сверху может оказываться одна и та же клавиша, либо правая и левая меняются;
- кладём одну клавишу на пол горизонтально, стучим по ней другой;
- трём одну клавишу о другую;
- ставим одну клавишу на пол вертикально, стучим другой по её верхнему концу («забиваем гвоздь»)
- вращаем палочками в воздухе в направлении «от себя» («моторчик»)
- кладём клавишу на пол перед собой, катаем их вперёд –назад («брёвнышки»)
- удерживаем клавиши в ладонках вертикально, перекачиваем их так, чтоб клавиши не упали
- одна клавиша лежит на полу горизонтально, вторая толкает концом, чтобы она катилась («машинка»)
- держим одну клавишу горизонтально перед собой, второй-стучим попеременно то по одному, то по другому концу
- кладём на пол несколько клавиш плотно друг к другу, удерживаем их с краю, чтобы не сдвигались, проводим по ним второй клавишей, как по ксилофону («стиральная доска»)
- стучим клавишами, как по барабану, по резиновому мячу, воздушному шару, зажатому между коленей, по миске, перевернутой вверх дном, или по пластмассовой крышке.

#### **Предметы, в которые могут превратиться клавиши:**

- сосульки, свисающие с крыши (держим клавишу за верхний конец, позволяя свободно раскачиваться)
- лыжи (кладём клавишу перед собой на пол вертикально и двигаем вперёд- назад попеременно то одну, то другую палочку).
- рога (приставляем две клавиши к голове, говорим «ме» или «му»)
- педали велосипеда (держим две клавиши горизонтально перед собой, крути в направлении «от себя»)
- скрипка (зажимаем один конец клавиши между плечом и подбородком, второй держим рукой, другая палочка выполняет роль смычка, ею мы скользим поперёк «струн скрипки»)
- антенны (приставляем две клавиши к голове, двигая ими не согласовано между собой, издаём звук «И-у! И-у»)
- качели (одна клавиша лежит вертикально на полу, другая - поперёк. Ставим и качаем пальчики, положив их на концы горизонтально лежащей палочки)
- костёр (складываем из клавиш кучу в виде шалаша, над которой «греем руки», прыгаем через «костёр»)
- молоток (ставим одну клавишу на пол вертикально, стучим по её верхнему концу второй клавишей)
- дирижёрская палочка (машем перед собой одной палочкой).

Две маленькие палочки, а сколько возможностей!

Детям нравятся сложные, но посильные задачи. Предложите им повторить под музыку движения, разные для обеих рук.

- одной клавишей стучим, другой- шуршим, двигая по полу.
- одна клавиша прыгает по телу снизу вверх, вторая наоборот;
- одной клавишей рисуем круг на полу, другой в воздухе;

- закрыв глаза, крутим клавиши перед собой, а потом пытаемся соединить их концы в воздухе, не промахнувшись.

Такие движения расширяют спектр движений и формируют новые межполушарные связи в мозгу.

**Игра «Повтори ритм»** учит детей воспринимать и воспроизводить заданный ритм, слышать паузы. Поменяйтесь с ребёнком ролями: пусть теперь он задаёт ритм, отстукивая его клавишами, а вы повторяете.

Детям постарше дайте задание **найти карточку с заданным ритмом, постучать своё имя или слова по изучаемой теме.**

**Раздайте клавиши** в кругу, передавая их под ритмичную музыку соседу слева/ справа. Чтобы не сбиться, проговаривайте слова: «тебе-мне-тебе-мне». В группе с малышами ведущий может раздавать клавиши, подкатывая их к каждому участнику, как «машинку». Озвучьте движение «Бррр!» или «Жжж»

**Собирайте клавиши**, напевая песенку от имени клавиш. Песенка может быть совсем простой, состоящей буквально из двух-трёх нот, например, такая:

Ой-ой-ой-ой! Спешим домой!