



КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ №1

для детей дошкольного возраста, направленных
на развитие ВПФ и закрепление ЗУН по разделам программы

Составитель: учитель - дефектолог- Кондратьева Ю.Н

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Развитие восприятия -В

В-1. Восприятие формы.

В-2. Восприятие величины.

В-3. Восприятие цвета.

В-4. Восприятие целостного образа предмета.

В-5. Пространственное восприятие.

В-6. Развитие слухового восприятия.

В-7. Восприятие времени.

Раздел 2. Развитие мышления - М

М-1. Наглядного-действенного мышления.

М-2. Наглядно-образного мышления.

М-3. Словесно-логического мышления.

Раздел 3. ОЗОМ и развитие речи – Р

Р-1. Развитие речевого общения.

Р-2. Развитие словаря.

Раздел 4. Развитие памяти – РП

РП-1. Зрительная память.

РП-2. Слуховая память.

Раздел 5. ФЭМП- МП

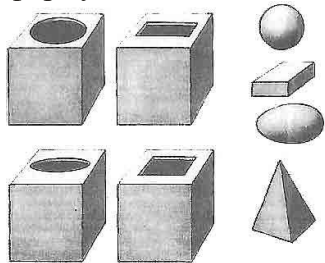
Раздел 6. Развитие мелкой моторики и графомоторных навыков- ММ

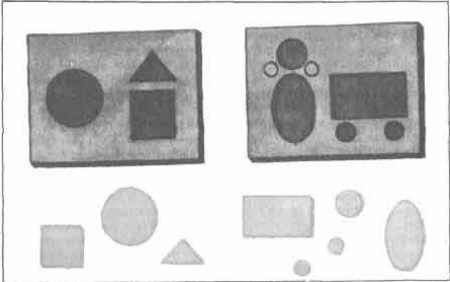
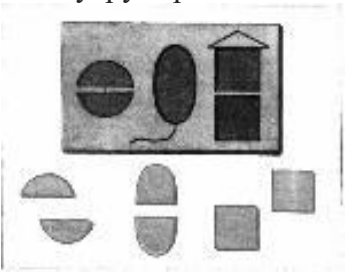
Раздел 7. Предметно-практическая деятельность- ПП-1

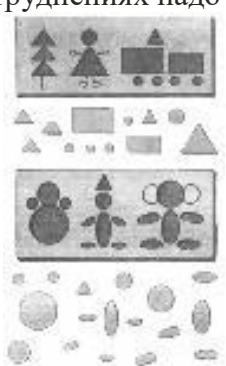
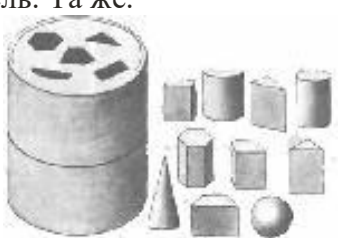
ПП-2. Конструирование.

Восприятие - В**Развитие зрительного восприятия****Восприятие формы: В-1**

П/№	Название игры	Цель и ход игры
В-1.1	«Спрячь игрушку» (картинку)	Цель: Учить соотносить форму предметов с помощью проб. Оборудование. Коробки с крышками разных форм (круглые, квадратные, многоугольные), мелкие игрушки или картинки (рис. на с. 47). Ход игры. Педагог раскладывает на столе вперемешку 2 коробки и крышки к ним. Показывает детям маленькую игрушку или картинку, которую можно положить в коробку, и говорит, что нужно спрятать игрушку, и потом найти ее. Вызывает двух детей, один прячет игрушку и закрывает коробки крышками, а другой ищет. Педагог учит детей подбирать крышки путем проб (подходит, не подходит). При повторном проведении игры пары коробок меняются, а количество их увеличивается до 3–6. 
В-2.1	«Поймай игрушку»	Цель: Учить практически различать форму-перераспределять пальцы на предмете в зависимости от формы, чтобы удержать предмет в руках, в соответствии с формой предмета. Оборудование: к веревке подвешиваются игрушки или сеточки с игрушками. Ход игры. Педагог раскладывает на столе вперемешку 2 коробки и крышки к ним. показывает детям маленькую игрушку или картинку, которую можно положить в коробку и говорит, что нужно спрятать игрушку, а потом найти ее. Педагог учит детей подбирать крышки путем проб (подходит, не подходит). При повторном проведении игры, пары коробок меняются, а количество их увеличивается до 3-6.
В-3.1	«Чей домик?»	Цель. Учить соотносить плоскостную и объемную формы в практическом действии с предметами, пользоваться методом проб, отбрасывая ошибочные варианты и фиксируя правильные.

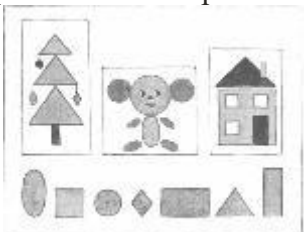
		Оборудование. Четыре коробки из плотного материала, в каждой из них по одной прорези (круглая, квадратная, овальная, прямоугольная), объемные геометрические формы (шар, куб, кирпичик, овал, треугольная призма), по размеру подходящие к прорези. Ход игры. Педагог ставит на стол одну из коробок, например, с круглым отверстием, кладет около нее шар и кубик и говорит детям, что сейчас они узнают, чей это домик, что в нем должно находиться: шарик или кубик? Вызывает ребенка и предлагает ему протолкнуть в отверстие одну из форм. Побуждает малыша примерить ту или иную форму к отверстию. Другому ребенку предлагает уже другое сочетание форм, например, шар и овал, формы которых не имеют столь четкого различия. В дальнейшем форма коробок меняется, увеличивается их количество до 3–5. Надо помнить, что при выполнении задания результат должен быть закреплён словом педагога: «Правильно ты подобрал форму, здесь должен находиться шарик (кубик, кирпичик)». 
В-4.1	«Найди окошко»	Цель. Та же. Оборудование. Коробки из плотного материала, в каждой из которых по две прорези разной формы (например, круглая и квадратная, квадратная и треугольная, круглая и овальная и т.д.), объемные геометрические формы. Ход игры. Игра проводится так же, как и предыдущая, но ребенок соотносит каждую форму не с одной, а с двумя прорезями, что усложняет задание, выполнение которого требует большей организации деятельности, большего числа проб.
В-5.1	«Что катится, что не катится»	Цель. Сделать форму предмета значимой для ребенка, учить опираться на нее в деятельности. Оборудование. Воротца, шарик и кубик из одного материала и одного цвета. Ход игры. Педагог ставит на столе воротца и на некотором расстоянии от них проводит черту. Предлагает двоим прокатить через воротца до ленточки два предмета: одному – кубик, другому – шарик. Затем доги обмениваются предметами. Естественно, они начинают понимать, что шар катится, а кубик нет. После этого детям предлагают выбрать тот предмет, который можно прокатить

		через воротца. Те, кто понял зависимость результата от формы предмета, выбирает шар. Педагог, заканчивая игру, говорит: «Шар катится, а кубик не катится».
В-6.1	«Сделай картинку» (по типу доски Э. Сегена)	Цель. Учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки, составлять целое из разных геометрических форм и их частей, подбирая нужные с помощью проб и примеривания. 1-й вариант. Оборудование. Две доски (на каждой по 2–3 прорези): на первой – прорези для выкладывания мяча, домика из двух частей (квадрата и треугольника), на второй – для выкладывания неваляшки из двух частей (круга и овала), вагончика из трех частей (прямоугольника и двух кругов); деревянные фигурки, по форме соответствующие прорезям. Ход занятия. Педагог кладет перед ребенком первую доску (в прорези вставлены нужные формы) и спрашивает, что на ней нарисовано, помогает ребенку узнать предметы. Потом вынимает формы, перемешивает их и просит ребенка снова составить из них картинки, побуждая его в случае затруднения примерить форму к прорези. Вторая доска дается без клеток. Ребенку нужно сначала вложить все фигурки на места, а потом рассказать, что у него получилось.  2-й вариант. Оборудование. Доски с прорезями для выкладывания форм, одинаковых по цвету, но разных по конфигурации, с изображением мяча, воздушного шара (из двух полуовалов), двухэтажного дома (из двух прямоугольников); фигурки (два полукруга разного цвета, два полуовала одинакового цвета, два прямоугольника). 

		Ход занятия. Перед ребенком кладут доску и фигурки вперемешку. Педагог предлагает малышу составить все картинки, а потом сказать, какое изображение получилось. 3-й вариант. Оборудование. Несколько досок с прорезями. Первая доска имеет прорези, соответствующие изображениям елочки (три треугольника), девочки (круг и треугольник, ноги и руки нарисованы), поезда (паровоз и вагон: паровоз состоит из большого прямоугольника, маленького треугольника – трубы и двух кругов; вагон – из маленького прямоугольника и двух кругов); фигурки (треугольники, круги, прямоугольники), по форме соответствующие прорезям на доске. Вторая доска с прорезями в форме неваляшки (четыре части – три круга разных размеров и овал), клоуна (шесть частей – пять овалов разных размеров, круг и треугольник), Чебурашки (шесть частей – пять овалов разного размера, круг, уши нарисованы на доске); геометрических фигурок, соответствующих изображениям. Ход игры. Вначале педагог дает ребенку фигурки только к одному изображению и предлагает угадать, что из них можно сложить. Побуждает его к пробам и примериванию. В дальнейшем можно давать весь материал, но при затруднениях надо снова перейти к ограниченному количеству изображений. 
В-7.1	«Почтовый ящик»	Цель. Та же. 

		Оборудование. Почтовый ящик – пластмассовая или деревянная коробка с пятью прорезями разной формы; десять объемных геометрических фигур, соответствующих прорезям коробки. Ход игры. Педагог ставит перед ребенком коробку, обращая его внимание на прорези, а рядом выкладывает объемные фигуры так, чтобы основание каждой фигуры, соответствующее форме прорези, оказалось вверху. Ребенку предлагается опустить все «посылки» в почтовый ящик, т. е. определить, к какой прорези подходит та или иная форма. В случае затруднения педагог просит ребенка примерить фигуру к прорези, поворачивая нужной стороной.
В-8.1	«Угадай, что я нарисовала»	Цель. Учить вычленять контур предмета, соотносить объемную форму с плоскостной, узнавать предметы в рисунке, знать их названия. Оборудование. Разные предметы, бумага, фломастеры. Ход занятия. При первоначальном проведении игры следует брать предметы простой геометрической формы (шар, куб, брусок, овоид). В дальнейшем используют предметы сложной формы, состоящие из нескольких частей, но в основе одна простая форма (неваляшка), затем предметы, состоящие из 2–3 простых форм (снеговик, цыпленок, дом из двух частей, ворота из трех брусков и т. п.). Педагог ставит на свой стол два предмета – куб и шар, кладет бумагу, фломастер и говорит детям, что сейчас будет рисовать, а они должны угадать, что он нарисует. Потом педагог медленно обводит пальцем по контуру сначала одного, а затем другого предмета, т. е. выделяет основную плоскостную форму каждого из них. При этом надо помнить, что предмет обводят всегда в одном и том же направлении, по часовой стрелке, и один раз, возвращаясь к исходной точке. Округлые формы обводят плавно, без остановок, угловатые – с остановками на углах и резким поворотом на новое ребро. После того как оба предмета обведены, педагог рисует контур одного из них на листе бумаги и просит кого-либо взять тот предмет, форму которого он нарисовал, и наложить его на рисунок. «Правильно, я нарисовал шар, и ты выбрал шар», – говорит педагог, поднимает рисунок и шар и показывает их детям. Потом он рисует второй предмет (куб) и предлагает другому ребенку приложить предмет к рисунку, вновь подытоживая результат: «Правильно, это шар, а это куб». Когда игра проводится с предметами сложной формы, то дети не накладывают выбранные предметы на рисунки, а кладут их рядом с предметом.
В-9.1	«Найди такую же форму»	Цель. Та же. Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных форм (например, на одной – круг, квадрат, треугольник; на другой – круг, овал, квадрат; на третьей – квадрат, прямоугольник, треугольник и т. п.), набор мелких карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

		Ход игры. Каждому ребенку педагог дает большую карточку, а себе берет маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например круг, и спрашивает: «У кого такая?» (Форма не называется.) Те, у кого на карточках есть круг, поднимают руки, и педагог раздает им маленькие карточки с кругами, одновременно проверяя правильность выбора: «Молодцы, у меня круг и у вас круг». Дети накладывают маленькие карточки на соответствующее изображение. Затем он переходит к следующей форме и поднимает, например, трапецию. Однако при оценке ответа детей он не называет эту форму, так как с ее названием детей не знакомят, а просто отмечает, что дети сделали правильно. По мере усвоения игры детям дают по две, а затем по три карты. Выбор производится уже не из 3, а из 6–9 форм. В дальнейшем в роли ведущего может быть ребенок, педагог садится среди детей и берет себе большую карту.
В-10.1	«У кого какое?»	Цель. Закреплять знание названий форм, предусмотренных программой, осуществлять выбор форм по ее названию. Оборудование. То же, что в предыдущей игре. Ход игры. Педагог раздает детям карты с изображением геометрических форм, названия которых детям знакомы (круг, квадрат, прямоугольник, овал, треугольник). Педагог не показывает маленькую карточку, а только называет форму: «У кого круг (квадрат, овал, прямоугольник, треугольник)?» Дети поднимают руки, педагог дает каждому из них соответствующую маленькую карточку. Ребенок сам проверяет правильность ответа путем сопоставления образца со своей картой. Только после этого педагог оценивает результат.
В-11.1	«Магазин»	Цель. Учить выбирать объемные формы по плоскостному образцу, отвлекаясь от функционального назначения предмета. Оборудование. Игрушки разной формы (мяч, воздушный шар, юла, неваляшка, дом из двух прямоугольников, часы, телевизор, зеркало, пирамидки, кубики-вкладки и круглые вкладки и др.), карточки с изображением геометрических форм (круг, квадрат, прямоугольник, овал и др.). Ход игры. Педагог раскладывает на своем столе игрушки, называет их и говорит, что у него магазин игрушек и он продавец. Потом достает карточки с геометрическими формами: «Это будут деньги. Кто захочет купить в магазине игрушку, должен найти такую же форму. Например, я хочу мяч. Мне нужны такие деньги». (Показывает карточку с изображением круга.) Потом раздает карточки всем детям. Каждый ребенок выбирает себе игрушку и подает продавцу карточку с изображением соответствующей формы. В дальнейшем роль продавца выполняет ребенок.
В-12.1	Найди форму в предмете	Цель. Та же. Оборудование. Крупные рисунки с контурным изображением разных предметов (чебурашка, елка с игрушками, дом и т.п.), конверты с разными геометрическими формами по числу детей.

		Ход игры. Педагог показывает детям один из рисунков, например Чебурашку, и сравнивает части его тела с какой-либо геометрической формой: «Головка у него круглая. Вот такая. (Достает из конверта круг.) Туловище овальное. Вот такое. (Достает из конверта овал.) Уши круглые. Вот такие. (Достает из конверта 2 круга. Все формы раскладывает на листе под изображением чебурашки.) Теперь я дам каждому картинку и конверт с формами. Вы возьмете из него такие формы, на какие похож рисунок на картинке. Все формы положите под картинку». Педагог раздает детям картинки и конверты с геометрическими формами. Оказывает детям необходимую помощь. 
В-13.1	«Узнай и запомни»	Цель. Учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению. Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т.д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на большие карточки. Ход игры. Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он демонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец. По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем – по три (9 форм).
В-14.1	«Найди похожую»	Цель. Продолжать учить запоминать формы; мысленно по представлению сопоставлять объемную форму с плоскостной; закреплять названия «круглый», «квадратный», «овальный», «треугольный». Оборудование. Объемные игрушки разной формы (шар, мяч, юла, неваляшка, часы настольные, телевизор и др.), плоскостные формы-образцы белого цвета (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник). Ход игры. Перед педагогом на столе разные игрушки. Он показывает их детям и накрывает салфеткой. Потом поднимает одну из геометрических форм, например, круг. Дети 2–3 сек смотрят на него. Педагог закрывает круг бумагой, отсчитывает до 15, снимает салфетку с игрушки и просит одного из детей найти игрушку. Затем педагог открывает образец, сравнивает его с игрушкой: «Правильно, они похожи, мяч круглый». Если же выбор сделан

		неправильно, он говорит: «Нет, я показала круг, а зеркало овальное» – и вновь просит ребенка найти такую же форму, как образец. Ребенок, который правильно выбрал игрушку, уносит ее с собой.
В-15.1	«Ищи находи» и	Цель. Учить находить в комнате предметы разной формы по слову-названию, развивать внимание и запоминание. Оборудование. Игрушки разной формы. Ход игры. Педагог заранее раскладывает в групповой комнате на видных местах предметы и игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется. Когда дети принесут предметы и положат их на стол педагога, они садятся на места. Взрослый рассматривает с детьми принесенные предметы и оценивает результат выполнения задания. Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.
В-16.1	«Угадай, чего не стало»	Цель. Продолжать учить детей называть геометрические формы (квадрат, овал, круг, прямоугольник, треугольник), запоминать их, оперировать образом форм в представлении. Оборудование. Карточки с геометрическими формами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, многоугольник – ромб), экран, наборное полотно. Ход игры. Педагог вставляет карточки в наборное полотно и просит назвать эти формы. Затем закрывает наборное полотно экраном, одну форму убирает. (Название ее дети должны хорошо знать.) Убирает экран. Спрашивает, какой формы нет. («Угадайте, что я спрятала».) Дети называют. При повторении игры расположение форм на наборном полотне меняется.
В-16.1	«Геометрические фигуры»	Цель: ознакомление детей с основными геометрическими фигурами. Материал: карточки с изображением домика, елочки, солнышка и т. Д. из геометрических фигур. Ход игры. После беседы по картинкам попросите ребенка показать квадрат (треугольник, круг, прямоугольник), затем обвести карандашом фигуры, изображенные пунктирными линиями, после чего раскрасить картинку. В процессе работы чаще повторяйте с ребёнком слова: "Шарик круглый, окно квадратное..."
В-17.1	«Куриное семейство»	Цель игры: упражнять детей в узнавании и назывании геометрических фигур, развивать логическое мышление детей. Материал: сюжетная картинка с изображением куриного семейства, карточка с изображением геометрических фигур. Ход игры, Рассмотрите с ребенком сюжетную картинку (заранее раскрашенную). «Кто нарисован? Кто в семье папа, мама? Где детки? Сколько цыплят? Какого они цвета?» Затем предложите карточку с изображенными геометрическими фигурами и попросите отыскать в ней те фигуры, которые надо вырезать и приклеить к изображению курицы, петуха, цыплят. Помогите ребенку вырезать, а наклеит пусть он сам. По окончании работы порадуйтесь его успехам. Можно предложить ребенку показать на картинке самый большой круг, круг поменьше и самые маленькие кружочки.

		В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру выполняли. Предложите найти предметы круглой формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит круги пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать круги на бумаге.
В-18.1	«Найти и назови фигуру»	Цель: упражнять детей в знании геометрических фигур. Материал: карточки с изображением геометрических фигур. Ход игры. Предложите ребенку сначала раскрасить фигуру в рамочке, а затем такую же, выделив ее из двух других. Попросите назвать те фигуры, которые он знает, и цвет, который он выбрал для раскрашивания.
В-19.1	«Паруса»	Цель игры: познакомить детей с формой "треугольник", развивать мышление. Материал: сюжетная картинка с изображением лодочек из геометрических фигур, карточка с геометрическими фигурами. Ход игры. Предложите детям рассказать о том, что нарисовано на картинке, затем обвести карандашом паруса. Спросите, на какую геометрическую фигуру они похожи, какие еще геометрические фигуры им известны. После этого дети отыскивают маленький треугольник, затем большой. Помогите им, если они затрудняются, раскрасить, вырезать и наклеить фигуры на изображение. В конце игры уточните, какую геометрическую фигуру вырезал. Предложите найти предметы треугольной формы в окружающем пространстве. Пусть ребенок начертит треугольники пальчиком на столе, на полу, в воздухе. Можно предложить нарисовать треугольник на бумаге.
В-20.1	«Выкладывание карточек»	Цель игры: развитие логического мышления детей, закрепление знания геометрических фигур. Материал: карточки-образцы с рисунками из геометрических фигур, пустые карточки, вырезанные геометрические фигуры разного цвета и размера. Ход игры. Рассмотрите с детьми рисунки. Предложите отыскать на них знакомые геометрические фигуры. Вырежьте из цветной бумаги фигуры в двух экземплярах и из одного сделайте вместе с детьми аппликации. Вторым комплектом фигур предложите детям для выкладывания изображений. Не забудьте во время игры закрепить в памяти детей названия цветов. Для второго изображения вырезайте фигуры так, чтобы их форма была одинаковой, а цвет разный, чтобы ребенок отыскивал деталь и по форме, и по цвету.
В-21.1	«Есть у тебя или нет?»	Цель: Учить детей узнавать знакомые по форме предметы на ощупь. Материал: Две муфточки; два набора предметов простой формы (шарик, яблоко, груша, яйцо, лимон, пирамидка, кубик, кирпичик и др.); коробка. В муфточку кладутся строительные детали. Необходимо правильно назвать деталь. Вариант 2. (ст., подг. гр) первый играющий не называет деталь, а описывает ее. Например: «У меня деталь, в которой две стороны – треугольники, а три стороны – прямоугольники». Вторым играющим называется деталь и ищет ее в своей муфточке. После этого оба игрока достают детали и проверяют правильность решения задачи.

В-22.1	«Где твой дом?»	Цель: Развитие осмысленного восприятия формы геометрически фигур; узнавание формы фигуры только с помощью зрительного анализатора. Материал: Маленькие карточки с изображением геометрических фигур: круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник на каждого ребенка; пять больших карт с изображением тех же фигур. Ход: Воспитатель подзывает к себе четверых детей и дает каждому по большой карте с опознавательным знаком нового дома, в который будут переезжать жильцы. Дети с картами занимают свои места (встают в начерченные круги). Остальные участники игры получают маленькие карточки – это приглашение переехать в новый дом. В. – На приглашении нарисована фигура, которая поможет найти новый дом. Чтобы не спутать свой дом с чужим, нужно внимательно рассмотреть все фигуры на домах и выбрать такую же, как на карточке. После этого некоторое время дети свободно двигаются по площадке. Они еще не знают, где чей дом, т.к. большие карты им еще не показывали. По сигналу воспитателя «Стоп» дети с большими картами (хозяева) поднимут их, а дети, изображающие жильцов, должны будут остановиться поискать, где находятся такие же фигуры на домах. После небольшой паузы педагог спрашивает: «Где твой дом?» После этих слов дети разбегаются по своим домам. Как только дом будет полностью заселен, все жильцы поднимают свои карточки. Затем взрослый собирает маленькие и большие карточки, выбирает новых «хозяев», раздает новые приглашения и игра повторяется.
Восприятие величины: В-2		
В-1.2	«Спрячь шарик в ладошках»	Цель. Учить ориентироваться на величину предметов, соотносить действия рук с величиной предметов. Оборудование. Шарик одного цвета, но двух контрастных размеров (большой и маленький), поднос. Ход игры. Педагог кладет на стол два шарика – большой и маленький. Показывает детям, как спрятать шарик в ладошке. Потом вызывает кого-либо и предлагает взять любой из двух шариков и так же спрятать его. Если ребенок берет маленький шарик, он сможет выполнить задание, если же большой, то шарик остается видимым. Педагог говорит, что шарик не спрятался, его видно, потому что он большой. Затем раздает всем детям разные шарики и просит спрятать их в ладошках. Результаты выполнения задания педагог обсуждает с детьми. После этого снова раздает детям шарик, на этот раз предоставляя им выбор.
В-2.2	«Спрячь игрушки»	Цель. Та же, пользоваться пробами при выполнении задания. Оборудование. Зайчики, мишки (игрушки большие и маленькие), коробки двух размеров по числу детей. Ход игры. Педагог раздает детям по две коробки с крышками (двух размеров) и по две игрушки – большую и маленькую. Просит детей спрятать игрушки в коробочки и закрыть крышками. Обращает внимание на то, что, если крышка не закроется, значит, игрушка не подходит для этой коробки – ее надо спрятать в другую, а то придет волк и увидит зайчика. Таким образом он побуждает детей пробовать.

В-3.2	«Опусти шарик в коробку»	Цель. Продолжать обращать внимание детей на величину, делать ее значимым признаком, учить детей пробовать закреплять знание слов «большой», «маленький». Оборудование. Коробка с маленькой круглой прорезью, шарики (большой и маленький) одного цвета. Ход игры. Педагог ставит на стол коробку, кладет около нее шарики и говорит детям, что сейчас дети узнают, какой шарик спрячется в этом домике. Вызывает одного и предлагает протолкнуть в отверстие шарик. Ребенок самостоятельно путем проб выполняет задание. Когда маленькие шарики спрячутся в домике, педагог обращает внимание детей, что отверстие в коробке маленькое, только для маленьких предметов. На подносе остались большие шарики.
В-4.2	«Помоги кукле и мишке»	Цель. Та же. Оборудование. Кукла и мишка (или мишка и зайка и т. п.), разные по величине геометрические фигуры (два шара, два кубика, два параллелепипеда), коробки с прорезями, соответствующие контурам геометрических фигур. Ход игры. Педагог ставит на стол две коробки с круглыми прорезями, около одной коробки сажает куклу, у другой – мишку и говорит, что кукла и мишка играли вместе, а теперь ужасно расстроились. Они не знают, где их шарики. Вызывает ребенка и просит его помочь мишке и кукле собрать шарики в их коробки. Если ребенок опустит маленький шар в большое отверстие, то педагог говорит, что у мишки (куклы) будет не хватать игрушек, он очень огорчится. Педагог достает маленький шар и побуждает ребенка попробовать еще раз, но только надо быть внимательным: большой шар опускать в большое отверстие, маленький шар в маленькое отверстие. Когда ребенок правильно выполнит задание, кукла и мишка радуются, благодарят его. Затем педагог ставит на стол коробки с квадратными прорезями. Приходят уже другие игрушки, педагог вызывает другого ребенка. Игра повторяется.
В-5.2	Протолкни шары (кубы, овалы, бруски)	Цель. Та же, учить соотносить по величине плоскостные и объемные формы, пробуя, отбрасывая неверные варианты и фиксируя верные. Оборудование. Коробки, в каждой из которых по 4–5 отверстий одинаковой формы (круглые, квадратные, прямоугольные), но разной величины; геометрические формы разной величины, соответствующие величине отверстий. Ход игры. Педагог раздает детям коробки и геометрические формы и предлагает опустить все фигурки в коробку – каждую в свое отверстие. Педагог обходит детей, смотрит, как они действуют, просит пробовать и показывает, как это делать. Каждый ребенок может повторить задание. В дальнейшем детям дают коробки с другими формами.

В-6.2	«Спрячь матрешку»	Цель. Познакомить детей с принципом складывания матрешки (маленькая прячется в большую); вызывать положительное эмоциональное отношение к игрушке и действиям с нею. Оборудование. Двуместные матрешки по количеству детей, большая двуместная матрешка для воспитателя, мишка. Ход игры. Педагог ставит на стол матрешку, рассматривает ее с детьми, потом раскрывает и достает маленькую матрешку: «Еще одна матрешка! Маленькая!» Педагог показывает мишку и предлагает матрешкам поиграть с ним в прятки. Мишка прячется, маленькая матрешка его находит. Мишка говорит, что теперь должна спрятаться маленькая матрешка, а он будет ее искать. Мишка отворачивается. Маленькая матрешка просит большую спрятать ее. Педагог медленно раскрывает большую матрешку и так же медленно вкладывает в нее маленькую, закрывает обе половинки и говорит: «Ищи, мишка!» Но он не может найти и уходит. После этого педагог раздает детям матрешек, раскладывая перед каждым одну целую и две половинки, просит всех спрятать маленьких матрешек, чтобы мишка их не нашел. Мишка возвращается, ищет матрешек, но не находит и снова уходит. Педагог хвалит детей, радуется вместе с ними.
В-7.2	«Матрешки»	Цель. Продолжать знакомить детей с принципом складывания матрешки (маленькая прячется в большую); вызывать положительное эмоциональное отношение к игрушке и действиям с нею. Оборудование. Матрешки 3–6-местные по числу детей. Ход игры. Педагог раздает детям 3-местные матрешки (пять элементов – четыре половинки и одна целая матрешка) и предлагает спрятать всех матрешек в одну, большую, учит детей пробовать. Если у кого из детей остается лишняя половинка, предлагает снова раскрыть матрешку и постараться правильно сложить матрешек, помогает ребенку разложить части на столе так, чтобы элементы одной величины не находились рядом. Когда дети научатся складывать 3-местную матрешку, им дают 4–6-местные. Желательно, чтобы расцветка матрешек была разнообразной, с разным орнаментом, чтобы по возможности ребенку давалась каждый раз новая матрешка, иначе он не будет учитывать величину, а просто запомнит последовательность складывания рисунка-узора на матрешке.
В-8.2	«Построй башню»	Цель. Продолжать знакомить детей с принципом складывания матрешки (маленькая прячется в большую); вызывать положительное эмоциональное отношение к игрушке и действиям с нею. Оборудование. Круглые формочки-песочницы (вкладки) по числу детей. Ход игры. Педагог достает вложенные друг в друга формочки, раскладывает их на столе и говорит, что сейчас построит красивую, прочную, высокую башню. Просит внимательно посмотреть, как надо строить. Затем, постепенно начиная от самой большой формочки, ставит их друг на друга. Момент постройки обыгрывает: вместо нужной формочки берет одну из маленьких, ставит неровно, постройка падает: «Нет, формочка маленькая, возьму побольше».

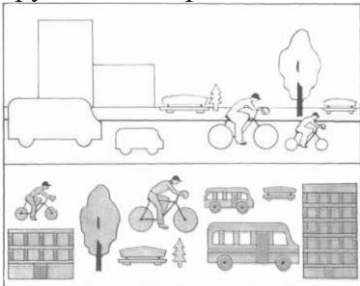
		Берет другую, но и та не подходит. Наконец берет нужную и та прочно устанавливается на основании – не сдвигается. Педагог радуется и достраивает башню, время от времени пробуя и примеривая формочки и обращая внимание детей на необходимость добиваться устойчивости в конструкции. Достроив свою башню, педагог может предложить кому-либо построить рядом такую же или раздает комплекты формочек каждому ребенку и просит их построить свои башни. В ходе работы педагог поощряет правильность выбора той или иной формочки и говорит, что благодаря этому башня становится устойчивой. В заключение педагог оценивает работу детей. «Все построили красивые, прочные башни: внизу – самая большая формочка, а наверху – самая маленькая». Затем дети собирают все формочки, складывая их в одну. Действуют уже без показа, самостоятельно. Педагог наблюдает, как они переносят усвоенный принцип в новую ситуацию.
В-9.2	«Уложи куклу спать»	Цель. Учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше»); учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату. Оборудование. Две куклы (большая и маленькая), два набора постельных принадлежностей в соответствии с размерами кукол, строительный материал разного размера. Ход игры. Дети сидят полукругом в игровом уголке. Перед ними две куклы. Педагог говорит, что куклы устали и хотят спать, но у них нет кроваток, надо построить их. Обращает внимание на заранее подготовленный строительный материал. Вызывает двоих детей и предлагает им построить кровати для кукол. При необходимости педагог оказывает помощь в расположении элементов строителя, но не в их выборе. Он также не должен напоминать о величине кукол и кроватей. Принцип соотнесения их по величине дети должны выделить сами. Когда кровати будут построены, педагог предлагает всем посмотреть, удобно ли будет куклам в этих кроватках, спрашивает, какая кровать для какой куклы построена. Дети кладут кукол и таким образом проверяют соответствие величин кукол и кроватей. В оценке результатов должны участвовать все дети. Если же дети-«строители» допустили ошибки (кровать оказалась слишком велика для маленькой куклы или слишком мала для большой), педагог предлагает построить новые. Затем достает белье и просит других двоих детей постелить его на кровати. При этом дети вновь контролируют величину построек. Когда кровати застелены, педагог сам раздевает, укладывает кукол и говорит: «Вы хорошо помогли куклам: эта кукла больше – вы построили ей большую кровать, кукле будет удобно спать. Эта кукла меньше – вы построили маленькую кровать. Ей тоже будет удобно. На большую кровать вы постелили большую простынку и положили большую подушку, а на маленькую кровать – маленькую простынку и маленькую подушку. Теперь куклы будут спать спокойно».

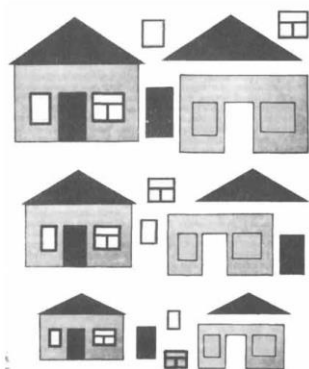
В-10.2	«Оденем куклу»	Цель. Учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше») ; учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату. Оборудование. Четыре куклы разного размера, два комплекта одежды для них (платье с чепчиком и пальто с шапкой). Ход игры. Вначале детям дают двух кукол – самую большую и самую маленькую, т. е. куклу, резко контрастных по величине. «Куклы встали после сна и забыли, кто в чем был одет,– говорит педагог.– Помогите им одеться». Раскладывает на столе вперемешку два платья, два чепчика. Величину предметов педагог не называет, дети должны самостоятельно выбрать одежду для кукол. Педагог вызывает ребенка и просит его найти куклам их вещи. В случае ошибочного выбора педагог не останавливает ребенка, а предлагает примерить выбранную вещь маленькой или большой кукле, т. е. практически убедиться в своей ошибке. Когда куклы одеты, педагог помогает детям закрепить свои действия в слове: «Эта кукла большая – ей маленькое платье не подойдет, а нужно большое платье и большой чепчик. А эта кукла маленькая – ей нужно маленькое платье и маленький чепчик». Вариантом игры может быть задание «Оденем куклу на прогулку». Игра проводится так же, но дети надевают куклам пальто и шапку. В дальнейшем можно дать сразу 3–4 куклы и увеличить количество одежды для них.
В-11.2	Кто скорее свернет ленту?	Цель. Продолжать формировать отношение к величине как значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий». Оборудование. Две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см)(а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета. Ход игры. Педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Когда дети сядут на место, педагог вызывает других детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».
В-12.2	«Построй ворота»	Цель. Обратить внимание на высоту и ширину предметов, учить соотносить предметы по высоте и ширине в действиях с ними; закреплять знание слов «высокий», «низкий», «широкий», «узкий».

		Оборудование. Строительный материал (бруски разной величины), машины разной величины (высокая с подъемным краном или пожарная с лестницей, низкая, широкая и узкая). Ход игры. Дети сидят полукругом, педагог на стуле напротив них. Сбоку от него на полу лежат вперемешку бруски разного размера. Педагог ввозит в круг машину (грузовую или легковую) и предлагает кому-либо построить для нее ворота. Ребенок строит ворота, и педагог прокатывает через них машинку к ребенку, тот вновь катит к педагогу. Машину могут катать друг к другу двое детей. Затем педагог берет новую, высокую машину (подъемный кран) и предлагает прокатить ее через ворота. Дети катят машину, ворота падают. Педагог просит восстановить ворота и попробовать прокатить машину медленно. Обнаруживается, что машина не проходит, так как она выше ворот. Педагог спрашивает, что надо сделать, чтобы машина прошла в ворота, стараясь навести на мысль о постройке новых, высоких ворот. Когда ворота будут построены, дети прокатывают через них машину, а педагог говорит: «Ворота были низкие, а машина высокая, она не могла проехать. Теперь мы построили другие, высокие ворота и машина проехала». Затем детям дают широкую машину, ворота раздвигают вширь. Педагог подводит итог, объясняя, что для широкой машины нужно построить широкие ворота. При повторном проведении игры можно предложить нескольким детям одновременно строить ворота, учитывая их размеры с величиной машины по высоте и ширине.
В-13.2	«Пирамидка»	Цель. Знакомить с пирамидкой, упражнять в нанизывании колец (1-й вариант); учитывать величину в действиях с предметами, соблюдать принцип складывания пирамидки (брать каждый раз самое большое кольцо), проверять свой выбор путем накладывания колец (2-й вариант); складывать пирамидку, опираясь на зрительное соотнесение величин, в качестве способа проверки не применять способ наложения (3-й вариант). Оборудование. Пирамидки (каждая из четырех колец с колпачком) по количеству детей. В дальнейшем (3-й вариант игры) количество колец увеличивается, берут пирамидки из шаров, полушаров, полуколец и др. Принцип складывания пирамидок должен быть практически вычленен детьми самостоятельно, а не предложен взрослым. Для этого необходимо давать детям разнообразные пирамидки с разным количеством колец разного цвета, по возможности меняя их на каждом занятии. 1-й вариант. Сложи и закрой Ход игры. Педагог ставит на стол одну пирамидку, медленно разбирает ее, раскладывая кольца в случайном порядке. Затем берет одно из колец, рассматривает его, обращает внимание на отверстие и надевает кольцо на стержень. Так же надевает остальные кольца. Берет в руки колпачок, объясняет, что он придерживает все кольца на стержне. Обыгрывает этот момент: наклоняет пирамидку, и верхнее кольцо падает и т. д. После этого раздает пирамидки детям, помогает разобрать и собрать их. Дети нанизывают кольца на стержень и заканчивают их колпачками. Взрослый

		предлагает перевернуть пирамидки, убедиться, что колечки плотно придерживаются колпачками. Хвалит детей, хотя, может быть, некоторые дети собрали их недостаточно точно, не учитывая величину колец. 2-й вариант. Красивая пирамидка (занятие) Ход занятия. Педагог берет одну пирамидку, рассматривает ее, говорит, что она красивая, ровная, гладкая. Проводит рукой по поверхности пирамидки от основания кверху, подходит к каждому и предлагает провести рукой по пирамидке. Затем разбирает пирамидку, просит сложить такую же красивую. Берет одно из колец, говорит: «Большое. (Надевает его на стержень, берет следующее кольцо, смотрит с сомнением.) Это большое или это? (Показывает на другое кольцо.) Сейчас проверю. Вот так (Накладывает кольца друг на друга, показывает детям.) Одно кольцо выступает, оно больше». (Надевает его на стержень.) То же проделывает с остальными кольцами и закрывает пирамидку колпачком. Показывает детям, какая она стала красивая, гладкая. После этого раздает пирамидки детям, помогает разобрать, смешать кольца. Дети складывают пирамидки, педагог при необходимости помогает им, но только в том случае, когда ребенок не может самостоятельно наложить кольца друг на друга. Когда пирамидки сложены, педагог предлагает детям еще раз убедиться, красивые ли они. С теми, кто не видит ошибки, проводит рукой ребенка по пирамидке, давая ему понять, что Пирамидка сложена неправильно. Ребенок еще раз собирает пирамидку. Педагог помогает, каждый раз повторяя: «Вот большое кольцо. Вот поменьше. Еще меньше». И т. д. В заключение педагог хвалит всех детей, ставит все пирамидки на стол, говорит, какие они красивые.
В-14.2	«Где такие?»	Цель. Продолжать учить детей соотносить предметы по величине, зрительно проверяя правильность выбора, при необходимости использовать наложение и обведение по контуру; закреплять слова «большой», «маленький», «больше», «меньше», «одинаковые». Оборудование. Трафареты, вырезанные из дерева или плотного картона, с изображением больших и маленьких предметов простой формы по несколько пар на ребенка, наборное полотно. Ход игры. Педагог раскладывает на столе несколько трафаретов с изображением одного и того же предмета разной величины, например три мяча. В наборное полотно вставляется трафарет, например мяч, средний по величине. Педагог говорит, что нужно найти такой же. Рассматривает мячи, лежащие на столе, выбирает один и говорит: «Я думаю, что он такой же». Вынимает из наборного полотна образец и сравнивает их, накладывая друг на друга. Формы совпадают, педагог обращает на это внимание детей, обводит пальцем сложенные вместе мячи по контуру, предлагает это сделать каждому, подходит к детям. «Мячи одинаковые», – говорит педагог. Потом меняет предметы на столе, кладет три домика, ставит в наборное полотно парный самому маленькому, вызывает одного из детей и просит его найти такой же. Свой выбор ребенок проверяет наложением. Если предмет выбран неверно, контуры не совпадают, педагог

		говорит, что один из домиков больше, показывает, как выступают контуры большого домика, и предлагает найти нужную форму.
В-15.2	«Красивые узоры»	Цель. Продолжать соотносить объекты по величине и учитывать ее в своих действиях; развивать внимание; учить действовать последовательно, раскладывая предметы слева направо; закреплять знание слов «большой», «маленький»; учить ритмичному чередованию величин. Оборудование. Большие и маленькие круги (квадраты, овалы, треугольники и др.); круги (квадраты, треугольники и др.) трех величин; полоски бумаги с контурным узором (чередование больших и маленьких кружков, не более трех повторений; такое же чередование треугольников и других форм; чередование другого типа: большой кружок – маленький, маленький – большой, маленький – маленький и др.); чистые полоски бумаги; крупные образцы форм для наборного полотна (образец с готовым орнаментом). Ход занятия. Педагог выставляет на доске образец, рассматривает его с детьми, обращая внимание на ритмичность чередования форм и на то, какой красивый получился узор. Показывает указкой на первый кружок и говорит: «Большой. (Плавнo переносит указку на следующие.) Маленький – большой – маленький», стараясь подчеркнуть ритм характером движения и голосом. Затем просит детей повторять за ним сочетание этих слов. Потом педагог объясняет, что дети сами могут сделать такие же красивые узоры. Раздает полоски бумаги с контурным узором и яркие геометрические формы, показывает, как накладывать формы слева направо, не пропуская ни одного контура. Дети раскладывают кружки, а педагог следит за ходом работы. По окончании педагог хвалит детей, снова обращает их внимание на ритмичность чередования форм, еще раз напоминает их последовательность: большой – маленький, большой – маленький... В дальнейшем детям раздают чистые полоски. Они выкладывают последовательный ряд, ориентируясь на образец, висящий на доске.
В-16.2	«Улица»	Цель. Учить зрительно и по слову производить выбор и соотнесение величин; развивать внимание; вызывать интерес и положительное отношение к совместной деятельности. Оборудование. Большой лист бумаги (белой или голубой) с нанесенным на нее контурным изображением улицы (на рисунке даны знакомые детям предметы разной величины: два дома – высокий и низкий, несколько больших и маленьких деревьев, длинная и короткая скамейки, большой и маленький автобусы, человек на большом велосипеде и ребенок на маленьком и т.п.), вырезанные из цветной бумаги изображения предметов, точно совпадающих с контурами на рисунке, по числу детей или по два на каждого ребенка, клей, кисточка, тряпочка, клеенка.

		Ход занятия. Педагог говорит детям, что они все вместе будут делать красивую картину, чтобы украсить свою группу. Вешает на доску бумагу с контурными изображениями, а детям раздает рисунки предметов, вырезанные из цветной бумаги. Затем указывает на высокий дом и спрашивает: «У кого такой высокий дом?» Ребенок с трафаретом высокого дома подходит к столу педагога. Тот наклеивает изображение дома на контур. Затем спрашивает: «А у кого вот такая длинная скамейка?» И т. п. Когда панно будет готово, педагог рассматривает его с детьми, радуется вместе с ними тому, как быстро и хорошо они все вместе сделали такую красивую картину. Обязательно следует вывесить панно в группе или в раздевалке на всеобщее обозрение. 
В-17.2	«Полянка»	Цель. Продолжать учить зрительно и по слову производить выбор и соотнесение величин; развивать внимание; вызывать интерес и положительное отношение к совместной деятельности Оборудование. Большой лист с заранее наклеенной зеленой полоской внизу (трава), с контурным изображением деревьев, животных на полянке (большой и маленький ежик, большой и маленький зайчик, большая и маленькая лягушка, высокий и низкий пенек, толстое и тонкое дерево), вырезанные из цветной бумаги изображения тех же предметов, клей, кисточка, тряпочка, клеенка (см. вклейку). Ход занятия. Тот же, что и в предыдущем занятии.
В-18.2	«Построим дом»	Цель. Продолжать учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание; закреплять слова, определяющие относительность величин «больше», «меньше», «одинаковые». Оборудование. 1-й вариант. Три картонных дома разной величины с прорезями для дверей и окон, без крыш; картонные крыши, окна, двери трех величин, соответствующие размерам домов.



2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка.

Ход игры. Педагог вставляет в наборное полотно крупные изображения трех домов, располагая их в случайном порядке, а не в ряд. На столе раскладывает вперемишку элементы дома (крыши, двери, окна). Затем говорит детям, что они будут строителями, достроят дома, которые должны быть аккуратными, ровными; все детали следует подбирать так, чтобы они подошли к нужным частям. Дети подходят и по очереди «достраивают» дома. Сидящие за столами принимают участие в оценке каждого этапа работы. В конце педагог подводит итог: «Самому большому дому мы выбрали самые большие окна, самую большую дверь, самую большую крышу. В дом поменьше мы поставили двери поменьше, крышу поменьше, окна поменьше. А в самом маленьком доме самые маленькие окна, самая маленькая дверь, самая маленькая крыша».

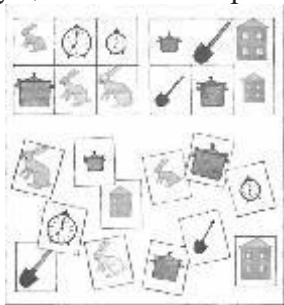
В-19.2

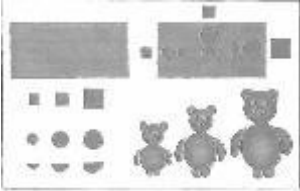
«Три медведя»

Цель. Продолжать учитывать в игре величину предметов; вызывать положительное эмоциональное отношение к игровым действиям, требующим учета величины; познакомить с персонажами сказки Л. Н. Толстого «Три медведя». Оборудование. Мишки (игрушки) разной величины (большой, средний, маленький) в одежде (большой – в брюках, средний – в юбке и фартуке, маленький – в коротких штанишках), посуда (тарелки, ложки, кружки) трех величин, кровати трех размеров.

Ход игры. Педагог рассказывает детям сказку: «Жили-были три медведя: папа – Михайло Иванович. (Достает из-за ширмы самого большого медведя – он здоровается с детьми – и сажает его на стол.) Мама-медведица. (Достает зверюшку средней величины – медведица также здоровается с детьми – и усаживает рядом с большим медведем.) Маму звали Настасья Петровна. У медведя Михайло Ивановича и медведицы Настасьи Петровны был маленький сын, медвежонок Мишутка. (Достает медвежонок – тот здоровается с детьми и тоже усаживается рядом с другими

		игрушками.) Посмотрите внимательно, кто из них самый большой. (Дети отвечают.) Правильно, самый большой папа, Михайло Иванович. Кто из них немного поменьше? (Ответы детей.) Правильно, мама, Настасья Петровна. А кто самый маленький? (Мишутка.) Верно. У медведей в лесу был свой домик. Вот они пришли домой и захотели есть. Кто хочет им помочь?» Вызывает одного из детей и просит раздать медведям посуду, но не перепутать, где чья тарелка (миска), ложка (о величине не упоминает). Ребенок раздает тарелки, а затем кормит медведей. Другой ребенок раздает чашки и поит медведей чаем. Третий распределяет кровати и укладывает их спать. После этого педагог подводит итог: «Вы хорошо думали и помогли трем медведям узнать свою посуду и свои кровати, не перепутали – большому медведю дали большую тарелку, ложку и чашку, медведю поменьше дали тарелку, ложку и чашку поменьше, положили на кровать поменьше, а самому маленькому, Мишутке, дали маленькую тарелочку, ложечку и чашечку и уложили на маленькую кровать. «Спасибо», – сказали медведи и уснули».
В-20.2	«Зоопарк»	Цель. Продолжать знакомить детей с относительностью величин предметов, учить соотносить их по величине зрительно и путем наложения. Оборудование. Трафареты с изображением животных разной величины (заяц, лиса, волк, тигр, лев, слон), клетки для них из картона, наборное полотно. Ход игры. Педагог рассказывает детям, что в зоопарк привезли новые клетки, надо помочь зверям правильно найти свое место. Ставит в наборное полотно две клетки – самую маленькую и чуть побольше – и достает два трафарета – зайца и лису. Кто-либо распределяет их по клеткам. Дети под руководством педагога отмечают, что заяц маленький, а лиса большая. Взрослый выставляет еще две клетки – для волка и тигра. Оказывается, что они больше лисы. Затем появляются клетки для лисы и слона.
В-21.2	«Ежик»	Цель. Продолжать учить соотносить объекты по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять знание слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей. Оборудование. Картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин. Ход игры. Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей – папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева. (Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить на стол перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине.) Вдруг папа-еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». – «Побежали в лес, – предложила мама-ежиха. – Спрячемся под елкой». Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас, ребята, есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому какой зонтик подходит. (Смотрит, используют

		ли дети принцип сопоставления предметов по величине.) Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками, и они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он один зонтик дал ежу-папе, а другой – ежихе; следующего ребенка – почему маленьким ежатам дал другие зонтики. Дети отвечают, а педагог помогает им правильно сформулировать ответ.
В-22.2	«Запомни и найди»	Цель. Учить удерживать в представлении и мысленно соотносить между собой величины разных предметов, осуществлять выбор по представлению.  Оборудование. Карты лото с изображением 4–6 предметов разной величины по два на ребенка (одни и те же предметы могут быть изображены несколько раз, но не рядом, а вперемешку. Например, на одной карте изображена большая кастрюля, а на другой – две кастрюли, одна из которых среднего размера, а другая маленькая. При этом на первом листе могут быть изображены три зайца – большой, маленький и средний и два будильника – большой и маленький), маленькие карточки с изображением всех предметов, имеющихся на больших листах, чистые листы плотной бумаги или картона по числу больших листов лото. Ход игры. Педагог раздает детям по одному большому листу и по картонке, просит внимательно рассмотреть картинки и накрыть лист картонкой. Затем поднимает одну из маленьких карточек; например, картинку с изображением большой кастрюли, показывает, не называя, кладет на стол тыльной стороной вверх, отсчитывает до 15 и, не переворачивая картинку, спрашивает: «У кого такая?» (Предмет и его величину не напоминает.) Дети снимают картонки и по памяти ищут нужное изображение. Когда они найдут нужную картинку, покажут и назовут ее, педагог демонстрирует свою картинку, давая детям возможность проверить свой выбор. Только после этого педагог оценивает результат: «Правильно, у Наташи большая кастрюля и у меня большая кастрюля». Или: «Наташа выбрала верно, у нее большая кастрюля, а Вова не совсем правильно. У него тоже кастрюля, но она меньше». Подходит к Вове и дает ему возможность сопоставить картинки на близком расстоянии. Если на листе у ребенка изображены три кастрюли, он должен показать пальцем нужную и держать палец на изображении до момента проверки.

В-23.2	«Красивый узор»	Цель. Учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату – ритмичному чередованию величин. Оборудование. Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др.); подносики, наборное полотно. Ход занятия. Педагог раздает детям полоски бумаги и ставит на стол подносики с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно.) Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д.) Затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и за тем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключение педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.
В-24.2	«Комната трех медведей»	Цель. Продолжать учить детей осуществлять выбор и соотнесение величин предметов по словесному определению, действовать в соответствии со словесной инструкцией; учить пользоваться в игровой ситуации предметами-заменителями; продолжать знакомить со сказкой «Три медведя». Оборудование. Предметы-заменители – картонные геометрические формы разной величины (длинный прямоугольник – «стол», квадраты трех величин – «стулья», круги трех величин – («тарелки», половинки овалов трех величин – «чашки»), картонные фигурки трех медведей.  Ход игры (проводится небольшими подгруппами, не более 6 детей). Играющие располагаются вокруг маленького стола, педагог вместе с детьми. Рядом с педагогом на другом стуле лежит под салфеткой оборудование для игры. «Помните, я рассказывала вам сказку про трех медведей, – говорит педагог. – Они приходили к нам в гости. Самый большой, его звали Михайло Иванович, поменьше – медведица, ее звали Настасья Петровна, а самый маленький медвежонок Мишутка. Сегодня мы построим для них комнату и опять позовем их в гости. (Достает из-под салфетки картонный прямоугольник, кладет на середину стола.) Это будет стол для трех медведей. Около него нужны стулья. (Достает три квадрата и вперемешку выкладывает на стол.) Кто расставит стулья около стола так, как я скажу? Вот тут самый большой стул – для Михайло Ивановича. (Ребенок берет большой квадрат и ставит на указанное место.)

		Вот тут стул поменьше—для Настасьи Петровны. (Ребенок кладет соответствующий квадратик.) Тут самый маленький стул – для Мишутки». (Ребенок кладет маленький квадрат). Затем другой ребенок раскладывает тарелки-кружки. Педагог уже не указывает, на какое место их ставить, а просто говорит: «Расставь тарелки так: самую большую – Михайло Ивановичу, поменьше – Настасье Петровне, а самую маленькую – Мишутке». Если ребенок кладет круги не на прямоугольник, педагог напоминает, что это у медведей стол. Третий ребенок расставляет чашки. Дети зовут медведей, те приходят, благодарят детей. Каждый медведь узнает свой стул, свою тарелку и чашку.
В-25.2	«Построим спальню для трех медведей»	Цель. Та же. Оборудование. Картонные геометрические формы трех величин (прямоугольники – «кровати», квадраты – «подушки»). Ход игры (проводится небольшими подгруппами). Дети рассаживаются так же, как и в предыдущей игре. «У трех медведей в сказке,— говорит педагог,— было две комнаты. Одна столовая, другая спальня. Там стояли кровати. (Достает прямоугольники.) Вот тут кровать Михайло Ивановича, здесь Настасьи Петровны, а тут Мишутки». Один из детей расставляет кровати и объясняет, где чья кровать. После этого другой ребенок выполняет более легкое задание: раскладывает подушки. К детям снова приходят медведи, они быстро находят свои кровати и благодарят детей.
В-26.2	«Найди где спрятано»	Цель. Удерживать в памяти представление о предметах разной величины и находить их по истечении Оборудование. Разные предметы (большие и маленькие, высокие и низкие, широкие и узкие, длинные и короткие). Ход игры. 1-й вариант. Педагог достает два шара – большой и маленький, предлагает детям рассмотреть их, а затем в присутствии детей прячет их в разных местах комнаты, например один за буфет, а другой под стол в игровом уголке. Просит детей закрыть глаза, сам отсчитывает про себя до 15 и предлагает желающим найти маленький шар, потом – большой. Затем педагог прячет два или три других предмета, например три коробки (большая, маленькая и средняя), а отыскать их должны те, кого воспитатель вызывает: один ребенок ищет большую коробку, другой – коробку поменьше, третий – маленькую. По мере освоения игры прятать предметы и давать задания тем, кто их ищет, может кто-либо из детей. 2-й вариант. Педагог ставит на стол высокую и низкую пирамидки, высокую и низкую матрешки или высокую и низкую елочки (два предмета одновременно), обращает внимание на разницу по высоте, подчеркивая ее движением руки: «Это высокая пирамидка, а это низкая». Дальше игра проходит, как в первом варианте. 3-й вариант. Проводится так же, как и 2-й вариант. Разыскиваются длинные и короткие предметы. 4-й вариант. Педагог предлагает двоим выйти из группы. Они должны будут искать предметы. Остальные собираются вокруг педагога, он показывает два предмета, например, большого и маленького мишку, и предлагает их спрятать.

		Вместе с педагогом дети прячут игрушки и зовут тех, кто стоит за дверью. Одного из вошедших педагог просит найти большого мишку, он сидит на большом стуле, а другого – найти маленького мишку, он сидит на маленьком стуле. Предметы должны находиться в поле зрения детей.
В-27.2	«Пуговицы»	Цель: учить сравнивать предметы по величине. Оборудование: пуговицы разной величины Ход игры. Педагог предлагает ребенку отобрать только самые крупные пуговицы или, напротив, пуговицы-малютки, либо пуговицы определенного цвета, а когда ребенок умеет считать- отбирать пуговицы можно с различным количеством дырок на них, пересчитывать их.
В-28.2	«Подбери предмет»	Цель: учить находить одинаковые предметы по величине, сравнивать приемом наложения, приложения. Ход игры. Педагог предлагает: Ищем самую большую пуговицу, Ищем самую маленькую пуговицу, Ищем пуговицу с тремя дырочками, Ищем треугольную пуговицу, Ищем самую большую, красную пуговицу. Главное, после каждого раунда, собирать все пуговицы в коробку.
Восприятие цвета: В-3		
В-1.3	«Цветные кубики»	Цель. Учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении; обозначать результат словами «такой», «не такой»; действовать по подражанию. Оборудование. Крупные пластмассовые кубики по два каждого цвета (красные, желтые, белые, синие, голубые, зеленые). Ход игры (проводится индивидуально с каждым ребенком). Взрослый расставляет перед собой и ребенком по 3–4 парных кубика, обращая внимание ребенка на их одинаковость: «Тебе такой, мне такой, тебе такой, мне такой...» Затем предлагает построить красивые одноцветные башни, показывает, как это делать. Момент постройки обыгрывает: берет сначала свой красный кубик, ставит на желтый и тут же выражает недовольство («не такой»), переставляет на красный, проводит по кубикам рукой сверху вниз, подчеркивая их однородность. Таким же образом устанавливает другие кубики. Затем просит ребенка сделать то же самое. При необходимости помогает. Ребенок строит башни 2–3 раза. По окончании педагог хвалит его.

В-2.3	«Найди цветочек бабочки» для	Цель. Та же, познакомить с названиями некоторых цветов (красный, синий, желтый, белый). Оборудование. Четыре крупных выполненных из картона цветка (красный, синий, желтый, белый) – для наборного полотна; 4 плоскостные фигурки бабочек такой же окраски, как и цветы, сомасштабные им; такие же, но меньших размеров трафареты с изображением цветов и бабочек по числу детей (на каждого ребенка по 2–3 цветка и по 2–3 бабочки); по числу детей конверты (в них вкладывается весь раздаточный материал); наборное полотно. Ход игры. Педагог расставляет на наборном полотне цветы четырех цветов и показывает бабочек, объясняет, что бабочки хотят найти свои цветы – сесть на такой цветок, чтобы их было не видно и никто не смог их поймать. Нужно помочь бабочкам спрятаться. Педагог рассматривает бабочек, обращая внимание детей на то, что цвет бабочки и цветка совпадают («такой же»), бабочку не видно – она спряталась. Затем дети достают из конвертов бабочек и цветы и выполняют задание. У каждого ребенка вначале по две пары объектов. В дальнейшем количество пар увеличивается. В конце занятия педагог подводит итог, называет цвета и показывает их: «Желтая бабочка села на желтый цветок, синяя бабочка села на синий цветок и т. д. Они спрятались, их не видно».
В-3.3	«Помоги Незнайке собрать букет»	Цель. Осуществлять выбор цвета по образцу и проверять его примериванием; продолжать различать цвета («такой», «не такой»); знакомить с названиями цветов (не требуя от детей их повторения); формировать положительное эмоциональное отношение к игре с игрушками; ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак. Оборудование. Кукла-мальчик Незнайка, цветы разной окраски, подставки для цветов. Ход игры (проводится подгруппами не более 6 детей). К детям приходит Незнайка с большим букетом цветов, спрашивает, красивые ли они. и просит помочь разделить их на букеты для подарка друзьям. Незнайка достает один цветок и говорит, что один букет хочет сделать вот такой (например, синий). По его просьбе выходит один ребенок и выбирает из большого букета синие цветы. Затем Незнайка выбирает оранжевый цветок, и другой ребенок подбирает оранжевые цветы. У Незнайки остаются только красные цветы. «У меня все цветы одинаковые, красные», – говорит Незнайка. Педагог обращает внимание детей, что у всех теперь букеты с одинаковыми цветами: в одном – синие, в другом – оранжевые. Все букеты красивые..
В-4.3	«Привяжи ленточки шарикам» к	Цель. Продолжать учить различению цветов, подбирать одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой; учить ориентироваться на цвет как на значимый признак; закреплять эмоционально-положительное отношение к игре; продолжать знакомить с названиями цветов. Оборудование. Воздушные шары трех цветов по количеству детей, цветные ленточки четырех цветов (три из них совпадают с цветом шаров), число ленточек превышает количество шаров, под-носик для ленточек, бубен.

		Ход игры. Дети сидят на стульях полукругом около стола педагога. На столе под салфеткой лежат ленточки и бубен. Педагог вносит в группу сетку с уже надутыми воздушными шарами и говорит, что дети будут играть в праздник, маршировать с шарами. Для этого нужно к каждому шару привязать свою ленточку, достает их из-под салфетки. «Ленточка должна быть такая же, как шар, такого же цвета», – говорит педагог и показывает, как подбирать ленточку: берет один из шаров, выбирает ленточку того же цвета, прикладывает ее к шару («такая же, красная»), потом по очереди подзывает детей. Каждый получает шар, подбирает ленточку, а педагог помогает привязать ее к шару и говорит: «Какие у всех красивые шары с ленточками. У Тани и Сережи шары голубые и ленточки такие же, голубые. У Саши и Вовы шары синие и ленточки такие же, синие» и т. д. После этого дети маршируют с шарами под бубен, бегают по комнате, размахивая шарами, а затем по сигналу бубна подбегают к педагогу и отдают ему шары.
В-5.3	«Оденем куклу»	Цель. Та же. Оборудование. Три куклы в разных юбочках – красного, синего и белого цвета (или синего, голубого и зеленого и др.), по 4 кофточки, 4 банта, т. е. кофточек и бантов больше, чем юбочек. Ход игры. Педагог вносит в группу кукол в рубашках и юбочках, рассказывает детям, что куклы хотят -красиво одеться, так, чтобы у них все было одного цвета – юбочка, кофточка и бант в волосах. Но сами они не могут это сделать и просят помочь детей. Достает платья и ленты и раскладывает их на столе вперемешку. Дети подходят по одному и одевают кукол. В конце педагог подводит итог: «Куклы одеты красиво. У одной все: и кофта, и юбочка, и бант красные, у другой – голубые, у третьей – белые». Предлагает детям поплясать с куклами.
В-6.3	«Подарим куклам бусы»	Цель. Учить выполнять чередование цветов по образцу, развивать целенаправленность и внимание при выполнении задания. Оборудование. Куклы, мишки, зайки по числу детей, крупные бусы двух цветов, леска или тонкая проволока для нанизывания бус, подносики по числу детей. Ход игры. Педагог показывает детям бусы из 6–8 крупных бусин, чередующихся по цвету (например, красные и синие или белые и голубые). При рассматривании помогает детям определить, что бусы состоят из бусин (шариков) двух цветов, которые ритмично чередуются. Затем достает куклу и надевает на нее бусы. Кукла радуется, благодарит, говорит, что она стала нарядная, красивая. Педагог раздает всем играющим другие игрушки и предлагает детям сделать такие же бусы и подарить их куклам, зверьям. Каждому ребенку дают поднос с бусинами двух цветов, леску или проволоку. Педагог еще раз просит рассмотреть готовые бусы и сделать точно такие же. Дети выполняют задание. Педагог по необходимости помогает им, указывая на ошибки и сопоставляя с образцом. Когда бусы нанизаны, дети надевают их на кукол, педагог помогает завязать бусы. Куклы благодарят детей.

В-7.3	«Запомни и найди»	Цель. Продолжать развивать внимание, запоминание с опорой на представление о цвете. Оборудование: листы лото с четырьмя квадратами разного цвета. На каждом листе различное расположение квадратов, могут отсутствовать те или иные цвета (например, на одном – красный, оранжевый, желтый, зеленый; на другом – оранжевый, зеленый, красный, желтый; на третьем – голубой, синий, фиолетовый, зеленый и т.д.), маленькие карточки тех же цветов или покрываются квадраты на листах лото. Ход игры. Педагог раздает детям большие карты лото. Просит внимательно рассмотреть их и закрыть чистыми листами картона. Показывает одну из маленьких карточек, кладет ее на стол тыльной стороной вверх, отсчитывает до 10–16 («про себя»), просит детей снять чистые листы и показать, какой цвет они видели в образце. Затем педагог демонстрирует образец и дает детям возможность проверить, правильно ли они указали цвет, и раздает им маленькие карточки.
В-8.3	«Запомни и найди»	Цель. Продолжать развивать внимание, запоминание с опорой на представление о цвете. Оборудование. То же, что в предыдущей игре. Ход игры. Педагог раздает детям большие карты лото. Просит внимательно рассмотреть их и закрыть чистыми листами картона. Показывает одну из маленьких карточек, кладет ее на стол тыльной стороной вверх, отсчитывает до 10–16 («про себя»), просит детей снять чистые листы и показать, какой цвет они видели в образце. Затем педагог демонстрирует образец и дает детям возможность проверить, правильно ли они указали цвет, и раздает им маленькие карточки.
В-9.3	«Какого цвета нет?»	Цель. Продолжать формировать интерес к игре с цветом, ориентировку на цвет; учить запоминать цвет, активизируя внимание; стимулировать активное употребление знакомых названий цветов. Оборудование. Наборное полотно, крупные цветные карточки, лист белой бумаги. Ход игры. Педагог располагает на доске наборное полотно и вставляет в него в случайном порядке четыре цветные карточки (названия цветов хорошо знакомы детям), просит назвать цвета. Затем закрывает полотно листом бумаги и незаметно забирает одну из карточек. Снимает бумагу и спрашивает, какого цвета нет. Игра повторяется, каждый раз педагог меняет местами цветные карточки.
В-10.3	«Что бывает такого цвета?»	Цель. Соединять представление о цвете с представлением о реальных предметах; дать понять, что цвет – одно из свойств предмета и некоторым из них присущи определенные цвета. Оборудование. Наборы предметов разного цвета: овощи и фрукты (апельсин, яблоко, помидор, огурец; редиска, огурец, капуста, баклажан), ягоды (черная и красная смородина, клубника, крыжовник и др.), картинки с

		изображением животных (медведь белый и коричневый, лягушка, крокодил, заяц серый и белый, лиса и др.), игрушки разного цвета, картинки с изображением предметов. Ход игры. 1-й вариант. На столе у педагога лежит помидор, огурец, лист дерева (зеленый или желтый), яблоко (зеленое или красное). Дети рассматривают предметы и называют их цвет. Потом педагог закрывает все салфеткой, достает цветные карточки, поворачивает их тыльной стороной и предлагает трем детям взять по одной карточке. Потом они поворачивают карточки расцветкой вверх. Тот, у кого красная карточка, называет красные предметы, лежащие на столе. Владелец зеленой карточки называет зеленые предметы на столе. Все предметы при этом закрыты салфеткой. У третьего ребенка – синяя карточка. Он также вспоминает синие предметы под салфеткой, но назвать их не может. Салфетку снимают и проверяют правильность ответов детей. Педагог говорит: «Правильно, помидор бывает красного цвета, огурец и листок – зеленого. А бывает помидор синего цвета? или синий листок? синий огурец?» Дети отвечают. Педагог просит всех вспомнить и найти в групповой комнате синие предметы.
В-11.3	«Хлоп-хлоп»	Цель. Учить действовать по цветовому сигналу, развивать внимание. Оборудование. Цветные карточки или цветные флажки. Ход игры. Педагог ставит перед собой подставку с двумя флажками разного цвета, например, синего и голубого. Предлагает детям хлопнуть в ладоши, когда поднимает синий флажок, а с поднятием голубого флажка – положить руки на стол (показывает, как это сделать). Затем педагог попеременно поднимает флажки, то синий, то голубой, а дети производят соответствующие действия. В дальнейшем очередность в показе флажков меняется так, чтобы дети ориентировались только на цветовой сигнал.
В-12.3	«Светофор»	Цель. Продолжать учить ориентироваться на цветовой сигнал, действовать в соответствии с ним, рассказать о светофоре: красный цвет запрещает движение (стоп!), зеленый разрешает (иди!). Оборудование. Игрушка светофор на батарейках или самодельный (на ручке картонный круг, обклеенный с одной стороны зеленой, с другой – красной бумагой). Ход игры. Педагог знакомит детей со светофором, показывает, как загорается свет (поворачивает круг зеленой и красной сторонами). Просит детей рассказать, видели ли они светофор на улице, что они о нем знают. Обобщая ответы детей, педагог предлагает поиграть в светофор. Дети встают друг за другом, кладут руки впереди стоящим на плечи – это трамвай. Педагог исполняет роль милиционера (действует светофором). При появлении красного сигнала трамвай останавливается, зеленого – едет (дети передвигаются по комнате).
В-13.3	«Бусы»	Цель: учить раскладывать в ряд по образцу (слева направо, справа налево) и отсчитывать определенное количество бус, учитывая цветовую гамму.

		Оборудование: шнурки разноцветные, большое количество бус, карточки с образцами. Ход игры. педагог предлагает карточку. ребенок по образцу «собирает бусы» на шнурок.
В-14.3	«Подбери картинку по цвету»	На доске размещаются большие картинки — пейзажи с изображением предметов, окрашенных в один цвет: красный (красные ягоды, красная рябина, красные жучки, красные шляпки у грибов); синий (синие колокольчики, васильки, синие ягоды, синяя стрекоза); желтый (желтый цыпленок, желтое солнце, желтый подсолнух). У детей по одной картинке с изображением одного из объектов большой картины (например, красные ягоды или синие колокольчики, или желтое солнце). Дети должны соотнести по цвету свою маленькую картинку с большой.
В-15.3	«Цепочка»	У детей картинки с изображением предметов красного, желтого, синего цветов. Педагог-дефектолог ставит на доску картинку с изображением предмета желтого цвета. Дети, у которых есть картинки такого же цвета, выставляют их на доску. Аналогично выстраивается цепочка картинок красного, синего цветов.
В-16.3	«Полосатые коврики»	У каждого ребенка на листе бумаги нарисованы цветные полосы синего, красного и фиолетового цветов. Но эти полосы раскрашены не до конца. Дети должны докрасить эти полосы, выбрав нужную краску. У детей, которые докрасили полосу нужной краской, получится красивый полосатый коврик.
В-17.3	«Зажги фонарики»	Бумажные фонарики всех изученных цветов раскладываются в различных местах групповой комнаты. Перед началом игры позывает показывает детям коробку, в которой лежат разноцветные фонарики. Дети называют цвет каждого фонарика. Педагог предлагает детям найти фонарики, которые спрятаны в группе. Взять можно только один фонарик. Ребенок, нашедший фонарик, поднимает его вверх, называя цвет фонарика. Далее педагог просит поднять вверх («зажечь») фонарики только красного, затем желтого цвета и т.д.
В-18.3	«Цветное лото»	Цель: развитие творческих способностей, через изучение цветов. Ход игры: раздаются карточки с 5 цветными квадратами в ряду, игрок достает бочонок с цветом, игрок закрывает нужный цвет.
В-19.3	«Цветные дома»	Цель: знакомство с цветами и геометрическими фигурами. Ход игры. дети строят цветные дома по схеме из кубиков.
Восприятие целостного образа предмета: В-4		
В-1.4	«Найди свою игрушку»	Цель. Учить узнавать знакомые предметы среди других, развивать внимание, вызывать положительное отношение к игрушке. Оборудование. Игрушки по числу детей. Ход игры. Педагог раздает каждому по одной игрушке и предлагает поиграть с ними. Детям, которые не могут сами начать игру, помогает выбрать игровое действие (покачать куклу, поплясать с мишкой, покатавать мяч, разобрать и собрать матрешку и т. п.). Затем просит детей принести игрушку к нему на стол,

		собирает их, перемешивает, накрывает салфеткой, отсчитывает до 15–20 и говорит, что тот, кто найдет свою игрушку, получит ее обратно и сможет поиграть с ней, чужую игрушку брать нельзя. Дети по одному подходят к столу и берут игрушки. Когда останется только две игрушки, педагог незаметно подкладывает еще две, чтобы у детей был выбор. При необходимости помогает им вспомнить, какие игрушки у них были («С чем ты играл?», «Что ты катал?», «Кого ты качала?» и т. п.). Результаты каждого выбора закрепляются в слове: «Верно, ты играл с мишкой и нашел своего мишку». Получив свои игрушки, дети играют с ними.
В-2.4	«Что картинке?» на	Цель. Узнавать предмет в рисунке, развивать внимание. Оборудование. Наборы предметов и парных к ним изображений (игрушки, посуда, одежда, овощи, фрукты и др.). Ход игры. Педагог расставляет на отдельном столе предметы (на 2–3 предмета больше, чем количество участников), вызывает ребенка, показывает ему картинку так, чтобы другие дети ее не видели, и говорит: «Сейчас вы будете угадывать, что нарисовано на этой картинке». Кладет картинку на свой стол, просит ребенка дать такой же предмет (игрушку), не называя его. Ребенок выбирает предмет и ставит на большой стол. Педагог спрашивает всех, что нарисовано на картинке. После ответа ребенок показывает картинку всем играющим. Дети оценивают правильность выбора. Если ребенок выбрал не тот предмет, педагог предлагает ему исправить ошибку. Затем педагог подытоживает результат: «Вы угадали – на картинке нарисована машина, и Таня принесла машину»
В-3.4	«Запомни найди» и	Цель. Продолжать узнавать одинаковые изображения, запоминать их и соотносить мысленно в представлении, закреплять знание названий предметов. Оборудование. То же, чистые листы бумаги или картона. Ход игры. Принцип организации аналогичен ранее приведенным играм. Только педагог, показав маленькую карточку, говорит: «У кого такая?»
В-4.4	«Запомни назови» и	Цель. Учить соотносить название предмета с его изображением, вспоминать предмет по слову-названию. Оборудование. То же. Ход игры. Принцип организации и методика проведения игры аналогичны играм, предложенным ранее.
В-5.4	«Что изменилось?»	Цель. Учить запоминать предметы и их изображения, расположение предметов и картинок в пространстве, развивать внимание, воспитывать интерес к внешнему виду предметов и их различению. Оборудование. Предметы, игрушки, картинки, экран (салфетка), наборное полотно. Ход игры. 1-й вариант. На столе педагога стоят четыре предмета (например, тарелка, чашка, матрешка, машина). Педагог просит детей внимательно рассмотреть предметы, закрывает их салфеткой или загораживает экраном,

		отсчитывает до 15, незаметно забирает, прячет один из предметов, снимает салфетку (экран) и спрашивает: «Чего не стало?» При повторном проведении игры количество предметов увеличивается. 2-й вариант. Та же игра проводится с картинками, которые вставляются в наборное полотно и закрываются экраном. 3-й вариант. Игра проводится так же, как и в 1-м варианте, но педагог не прячет игрушки, а меняет их местами. Сняв экран, спрашивает: «Что изменилось?» 4-й вариант. Проводится так же с картинками.
В-6.4	«Поставь правильно»	Цель. Обратить внимание на то, что предметы могут по-разному выглядеть спереди, сзади, сбоку; продолжать развивать внимание; уточнять представление о предмете. Оборудование. Объемные предметы, имеющие резко различный вид спереди и сзади или спереди и сбоку (например, такие: дом, у которого спереди дверь, окна и крыльцо, а сзади глухая стена; кукла, слон, шкаф из набора кукольной мебели, автобус, обезьянка, матрешка и др.), бумага, фломастер. Ход игры. Игра проводится индивидуально или с двумя детьми. Педагог берет одну игрушку и рассматривает ее с ребенком в разных положениях – сначала спереди, потом сзади. Например, рассматривая матрешку спереди, обращает внимание на то, что видно лицо, на лице глаза, нос, рот, видны руки и фартук; потом рассматривает матрешку сзади и отмечает, что лица не видно, на голове платок, фартука тоже не видно, а видны завязки. Затем педагог просит ребенка отвернуться и закрыть глаза, кладет на стол изображение матрешки или в присутствии ребенка рисует контур матрешки. Ребенок должен обязательно сидеть рядом с педагогом, чтобы рисунок воспринимался с одной точки. После этого ребенок берет матрешку, а педагог предлагает ему поставить ее так, как она нарисована. Педагог трижды меняет рисунки, на которых матрешка нарисована в разных ракурсах (спереди и сзади), но порядок чередования должен быть различным, чтобы ребенок при рассматривании рисунка соотносил его с положением предмета.
В-7.4	«Чего не хватает?»	Цель. Обратить внимание на то, что при отсутствии какой-либо части целое нарушается; уточнять представление о предметах, о соотношении частей. Оборудование. Сборно-разборные игрушки (игрушки, у которых можно снимать отдельные детали), картинки с изображением предметов, у которых отсутствуют существенные или характерные детали. Ход игры. 1-й вариант. Педагог ставит на стол сборно-разборную игрушку без какой-либо важной и легко выделяемой части (например, дом без крыши или машину без колес) и просит сказать, целая ли это игрушка. Если дети говорят, что нет, спрашивает, чего в ней не хватает. После ответа или в случае затруднений достает коробку с деталями. В ней, кроме нужных, имеются и другие детали. Педагог предлагает кому-либо найти в коробке то, чего не хватает. Вместе с ребенком окончательно собирает игрушку.

		2-й вариант. Педагог размещает на доске крупное аппликативное изображение какого-либо предмета, просит внимательно рассмотреть, чего не хватает в изображении, что еще надо наклеить. По мере того как дети называют недостающие части, педагог их наклеивает. Когда работа завершена, нужно рассмотреть ее с детьми, раскрывая целое и анализируя детали, составляющие это целое. 3-й вариант. Педагог раздает детям предметные картинки по одной на каждого и просит рассмотреть, чего в них не хватает. Затем дети поочередно встают, показывают свои картинки и рассказывают, каких деталей не хватает в предметах, изображенных на их картинках.
В-8.4	«Собери целое»	Цель. Продолжать уточнять представления о предметах; учить выделять части и соединять их в целое; развивать мелкую моторику. Оборудование. Стандартные сборно-разборные игрушки. Ход игры (проводится с небольшими подгруппами из 2–3 детей). Дети сидят вокруг стола педагога, на котором разложены части сборно-разборной игрушки и ее изображение. Педагог показывает картинку, дети называют предмет, который будут складывать, находят его основные части сначала на картинке, а потом среди деталей и также называют их. С помощью педагога соединяют сначала основные, а затем второстепенные части. Готовую игрушку обязательно обыгрывают (машину катают, прокатывают в ворота, ставят в гараж или перевозят на ней игрушки).
Пространственное восприятие: В- 5		
В-1.5	«Дом для матрешки»	Цель. Учить воспроизводить пространственное расположение элементов конструкции по подражанию действиям взрослого. Оборудование. Элементы настольного строителя (кубы, трехгранные призмы – для крыши), кирпичики (по два на ребенка), бруски (по три на ребенка), количество наборов должно соответствовать числу детей, более крупный набор у педагога, мелкие игрушки для обыгрывания постройки. Ход игры (проводится индивидуально и небольшими подгруппами). 1-й вариант. Педагог привозит на машине несколько матрешек (по числу детей) и говорит, что для них надо построить домики. Раздает детям кубы, призмы и по одному кирпичику, раскладывая их в случайном порядке. Предлагает детям повторять те действия, которые делает он: берет куб, ставит перед собой (дети повторяют); затем берет призму, медленно ставит на куб, следит, как это делают дети, берет кирпичик, ставит его вплотную к дому на длинное узкое ребро (дети повторяют). «Посмотрите, – говорит педагог, – какой мы построили дом с забором. Матрешкам нравятся их домики». (Берет одну матрешку (побольше) себе, а маленьких раздает детям.) По подражанию действиям педагога они обыгрывают постройку.

		2-й вариант. Постройка дома с воротами и забором по обе стороны ворот проводится по той же методике. Для обыгрывания используются не только матрешки, но и другие маленькие куклы, машинки (проезжают под воротами), въезжают во двор и выезжают из него.
В-2.5	«Кто внимательный?»	Цель. Продолжать формировать восприятие пространственных отношений и умение воспроизводить их по подражанию действиям взрослого и по образцу; учить внимательно следить за действиями взрослого; развивать способность самостоятельно анализировать несложный образец, используя не только пространственные представления, но и представления о форме, величине и цвете. Оборудование. Наборы строителя «Цвет и форма», «Построй поселок» и др. по числу детей. Ход игры (проводится индивидуально или подгруппами). 1-й вариант. Педагог сажает перед собой (напротив) ребенка и выкладывает 4–6 элементов строителя. Предлагает ребенку делать так, как он, выполняя любую произвольную конструкцию. В процессе работы сопоставляет жестом положение одинаковых элементов, уточняет их пространственное расположение. Затем строит другую конструкцию из тех же элементов, меняя лишь их положение. Ребенок повторяет действия. В конце дается оценка выполнения ребенком задания: «Молодец, ты внимательный, все построил правильно». 2-й вариант. Педагог выполняет постройку за экраном. Ребенок должен самостоятельно проанализировать образец, выделяя форму, величину элементов и их пространственное расположение, и воспроизвести конструкцию. О том, как ребенок анализирует образец и насколько правильно, можно судить по процессу действия со строительным материалом. Никаких вопросов малышу задавать не следует. Если ребенок не может строить по образцу, педагог переходит к действиям по подражанию. В заключение педагог вновь оценивает результат: «Видишь, как ты хорошо смотрел. Ты правильно построил: большой кубик внизу, маленький наверху, треугольная крыша на нем, рядом кирпичик – получился дом с забором». 3-й вариант. Постройка улицы по подражанию действиям взрослого. Педагог выкладывает на стол ряд элементов из строительного набора «Построй поселок». Говорит ребенку, что они будут вместе строить улицу. Отграничивает

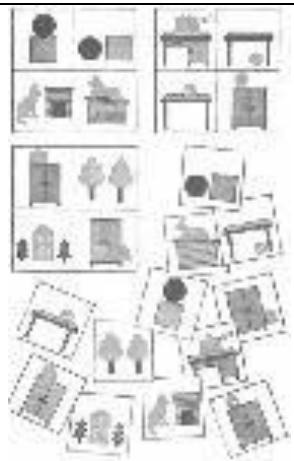
		место, где будет его улица и улица ребенка. Улицы должны быть одинаковыми. Сначала посередине улицы строит двухэтажный дом так, чтобы в дальнейшем улицу можно было достраивать в обе стороны – вправо и влево. Элементы для дома педагог выбирает в присутствии ребенка, побуждая его делать то же самое. Рядом с домом ставит дерево. С другой стороны ставит два дерева и машину. Такая последовательность заставляет ребенка отражать правильно не только вертикальные, но и горизонтальные отношения – тут уже недостаточно просто воспроизвести положение «рядом», нужно увидеть, по какую сторону от дома располагаются другие предметы. Таким образом расположение «рядом» уточняется, дифференцируется («по ту сторону», «по эту сторону»)
В-3.5	«Что стоит внизу, наверху, рядом (Кто стоит)»	Цель. Продолжать формировать восприятие пространства, показать, что пространственные отношения между предметами могут заменяться: предмет, который был наверху, сможет оказаться внизу, и наоборот; учить воспроизводить пространственные отношения по подражанию действиям взрослого и по образцу. Оборудование. Набор мелких игрушек и строительного материала, экран. Ход игры (проводится индивидуально и небольшими подгруппами по 2–3 ребенка). 1-й вариант. Педагог сажает ребенка напротив и дает ему два предмета – кубик и шарик, точно такие же берет себе. Предлагает поиграть: делать, как он, быть внимательным. Ставит шарик на кубик, ребенок повторяет. Педагог фиксирует действие: «Шарик на кубике», тут же меняет предметы местами, ставит кубик на шарик. Ребенок выполняет то же и убеждается, что конструкция неустойчива, кубик приходится удерживать руками. «Кубик на шарике», – говорит педагог и просит ребенка отпустить руки – кубик падает. Ребенок еще раз убеждается в том, что различия в форме определяют успех действия с предметами. Потом педагог ставит кубик по одну сторону от шарика: «Кубик и шарик рядом». (Ребенок воспроизводит зеркально.) Затем предметы меняются местами. «Кубик и шарик поменялись местами, но все равно остались рядом», – заключает педагог. 2-й вариант. Те же действия воспроизводятся по образцу. Расположение шарика и кубика педагог меняет за экраном. Результат действия ребенка педагог уточняет словом: «Кубик под шариком, а шарик на кубике; кубик на шарике, а шарик под кубиком». 3-й вариант. Педагог использует настольный строитель, элементы набора «Построй поселок», мелкие игрушки. Все элементы парные. Ребенок сидит так же напротив взрослого. Педагог строит дом из нескольких элементов, ребенок действует по подражанию. Крыша дома кладется плоская, выступающая за пределы дома. С одной стороны от дома ставится забор, а в конце забора – дерево, с другой стороны от дома – две елки. Ребенок последовательно выполняет за педагогом те же перемещения предметов. Педагог ставит перед домом машину, потом достает игрушечную собаку и кошку (при отсутствии мелких игрушек можно сделать их из картона) и обыгрывает созданную конструкцию:

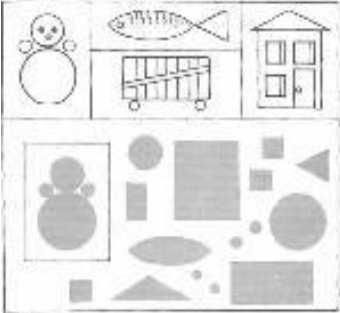
		«Стоял на улице дом. (Указывает на дом.) Он стоял в середине улицы. С одной стороны рядом с домом был забор, а рядом с забором – дерево. (Показ.) С другой стороны рядом с домом росли ели. (Показ.) Перед домом стояла машина. (Показ.) По улице бежала кошка. Вдруг прибежала собака и громко залаяла: «Ав-ав-ав». Собака погналась за кошкой, та влезла на крышу. Кошка наверху, на крыше. (Показ.) А собака внизу, под крышей, собака не достанет кошку».
В-4.5	«Внизу-наверху»	Цель. Продолжать формировать правильные представления о пространственных отношениях предметов; показать, что расположение предметов по отношению друг к другу относительно и может изменяться. Оборудование. Два мяча, две куклы, два мишки, кукольный стул, детский стул, большой стул и стол. Ход игры. 1-й вариант. Перед сидящими в кругу детьми ставятся стулья: кукольный, детский, большой и стол, один мяч кладется на пол, другой на кукольный стул. Педагог указывает на лежащий на полу мяч и спрашивает: «Где этот мяч? внизу? наверху?» Если дети не могут ответить, педагог говорит: «Этот мяч внизу». Тот же вопрос задается относительно мяча на стуле. Мячи перекалываются, и вопросы повторяются: Затем мяч перекалывается с кукольного стула на большой стул и т. д. 2-й–3-й варианты. Игра проводится с куклами, мишками. Ориентировка в пространстве листа бумаги В первую очередь ребенок должен понять, что лист – это определенное ограниченное пространство, имеющее свой верх и низ, середину и стороны. На бумаге можно отразить реальные пространственные отношения между предметами. Умственно отсталому ребенку понять это трудно. Ребенка следует научить самостоятельно переносить объемные предметы на плоскость, читать изображения как модель реального пространства, уметь воссоздать ее в действиях с реальными предметами. Дидактические игры могут внести существенный вклад в данную работу.
В-5.5	«Положи верно»	Цель. Учить переносить пространственные отношения между предметами с объема на плоскостное изображение, развивать внимание, подражание. Оборудование. Набор предметов и их плоскостных изображений (шары, кубы, треугольные призмы, бруски, кирпичики), мелкие сюжетные игрушки по числу играющих. Ход игры (проводится сначала индивидуально, а затем подгруппами). 1-й вариант. Педагог садится за маленький стол напротив ребенка, берет два объемных предмета, например, куб и шар, дает ребенку плоскостные изображения этих предметов (круг и квадрат) и просит его подложить данные изображения к предметам. Потом предлагает действовать по подражанию («Делай, как я») и ставит шар на кубик. Ребенок воспроизводит эти отношения плоскостными формами. Если ребенок затрудняется, педагог помогает ему, жестом указывая направление в перемещении форм, и говорит: «Правильно, шарик на кубике. (Показывает на свой образец.) И у тебя так же». (Показывает на то, что сделал

		ребенок.) Потом меняет предметы местами, каждый раз фиксируя результат в слове. Таким же образом моделируются отношения и между другими предметами. По мере того как ребенок овладевает умением соотносить пространственные отношения между объемными предметами с плоскостным изображением, педагог увеличивает количество предметов. 2-й вариант. Педагог берет себе плоскостные изображения геометрических форм или предметов-игрушек, а ребенку дает объемные предметы. Теперь он должен по плоскостной модели воспроизвести реальные пространственные отношения между предметами. Сначала действия производятся с предметами, знакомыми по первому варианту игры. Затем можно включить сюжетные игрушки и их изображения. Например, педагог берет изображение мяча, стола и фигурки мальчика и как бы играет с ними. Ребенок воспроизводит игру в реальных действиях с игрушками (мальчик держит мяч, стоит около стола, катит мяч по столу, мяч лежит на столе и т. д.). Затем педагог рассказывает ребенку о проигранной ситуации, называя соответствующие действия: «Мальчик играл с мячом. Он бросил мяч. Мяч лежит на столе. Мальчик стал катать мяч, и мяч упал со стола. Мяч лежит с другой стороны около стола. Мальчик пошел тоже на ту сторону. Мальчик, стол и мяч рядом. Мальчик толкнул мяч, и мяч закатился под стол. Мяч лежит под столом».
В-6.5	«Картина»	Цель. Учить располагать предметы на листе бумаги (вверху, внизу, по сторонам); развивать внимание, подражание; закреплять восприятие целостных предметов и различать их между собой. Оборудование. Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса земли, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица), листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносики, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по числу детей. Ход занятия. Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он – на большом листе, укрепленном на доске, а они – маленькие на своих листах бумаги. Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает он. Затем педагог раздает детям материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полосу земли, наверху солнце и т. д. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать нужный элемент и правильно расположить его на бумаге. В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ). По окончании педагог сравнивает детские работы со своей, обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов: «Мальчик вышел на улицу. Посмотрел – внизу земля, наверху небо. На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево. Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево – с другой стороны. На дереве сидит птица».

В-7.5	«Возьми игрушку»	Цель. Продолжать развивать ориентировку в ближнем пространстве, закреплять и уточнять значение слов «далеко», «близко». Оборудование. Разные игрушки. Ход игры. Двое детей сидят на стульях около большого стола. Педагог дает каждому игрушку, предлагает поиграть с ними. Затем берет их, просит отвернуться (или закрыть глаза) и раскладывает игрушки на столе – одну в пределах досягаемости руки ребенка, другую дальше. Дети открывают глаза, и педагог предлагает им взять свои игрушки, не вставая со стульев. Тот, чья игрушка находится близко, берет ее, другой этого сделать не может. Педагог снова просит детей закрыть глаза и меняет игрушки местами. Теперь другой ребенок достает свою игрушку. В третий раз педагог обе игрушки кладет далеко и спрашивает у детей, почему они не могут их достать, помогает им сделать вывод: «Игрушки далеко». Придвигает игрушки к детям, и те берут их. Педагог говорит: «Теперь игрушки близко, вы можете их достать». Дети играют с ними.
В-8.5	«Спрячем и найдем»	Цель. Продолжать учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения. Оборудование. Разные игрушки (яркие, красочные и окрашенные в спокойные тона). Ход игры. 1-й вариант. Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что сейчас они спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрятать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например «Делай, как я». Через некоторое время предлагает детям поискать игрушку. Когда игрушка найдена, он фиксирует результат: «Игрушка была на полке». В следующий раз прячется неяркая игрушка в другом месте, а комната осматривается с другой стороны. Когда дети научатся находить игрушку, спрятанную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка. 2-й вариант. Игрушку прячут дети, а ищет педагог, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны усвоить последовательность поиска как способ ориентировки в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в котором движется, и предметы, находящиеся на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю вверх – наверху нет, посмотрю вниз – внизу нет. Пойду дальше». И т. п.

В-9.5	«Угадай, кто за кем»	Цель. Продолжать формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими; уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за», «перед»; познакомить со словом «заслонять». Оборудование. Разные игрушки. Ход игры. 1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Педагог просит детей посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их несколько в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» – говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения.
В-10.5	«Запомни и найди»	Цель. Формировать у детей представления о пространственном расположении предметов по отношению друг к другу, продолжать развивать внимание и запоминание. Оборудование. Карты лото, на каждой по четыре картинки с изображением знакомых детям предметов, по-разному расположенных по отношению друг к другу (например, шарик на кубике, шарик и кубик рядом; собака около будки, собака на будке; портфель на столе, линейка в портфеле; мяч под столом, на столе; на шкафу, за шкафом; два дерева рядом, по обеим сторонам дома по одному дереву), маленькие карточки с изображением предметов в тех же пространственных отношениях, картонки для накрывания больших листов лото по числу играющих. Ход игры (проводится сначала индивидуально, а затем подгруппами). Ребенку дают одну большую карту и чистую картонку, ею он накрывает карту. Педагог просит внимательно рассмотреть карту и сказать, что нарисовано (шарик на кубике, два дерева рядом и т. д.). После этого ребенок закрывает карту картонкой, а педагог показывает ему одну из маленьких картинок (не называя ее и не спрашивая у ребенка, что нарисовано), переворачивает ее и отсчитывает до 10–15. После этого ребенок снимает картонку с карты и отыскивает нужную картинку. Педагог показывает карточку-образец, ребенок сопоставляет с ней свой выбор. Результат закрепляется в слове.
В-11.5	«Найди и назови»	Цель. Та же, понимать значение слов, обозначающих пространственное расположение предметов на картинке. Оборудование. То же, что и в предыдущей игре.

		 Ход игры (проводится индивидуально и подгруппами). Педагог называет изображение на картинке (например, шарик и кубик рядом), а ребенок показывает его на своем листе. Педагог дает ему маленькую карточку, и ребенок, проверив правильность своего выбора, закрывает ею изображение на своем листе.
В-12.5	«Запомни и назови»	Цель. Продолжать учить детей находить изображение двух или нескольких предметов по словесному описанию из пространственного расположения, учить запоминать словесные определения пространственных отношений объектов. Оборудование. То же. Ход игры (проводится индивидуально и небольшими подгруппами). Цель. Формировать у детей представление о пространственном соотношении частей одного предмета; закреплять имеющиеся представления о целостном образе предмета, его форме и величине частей; составлять целое из частей. Оборудование. Рисунки с контурным изображением предметов, состоящих из легко вычлняемых геометрических форм, плоскостные геометрические формы: большие – для работы у доски, маленькие – для индивидуального использования детьми (раздаточный материал), фланелеграф, конверты для геометрических форм, листы бумаги по числу детей. Ход игры. 1-й вариант. Дети сидят за столом напротив педагога. Один ребенок получает картинку, на которой изображен какой-либо предмет (например, неваляшка). Он должен найти в конверте соответствующие элементы и сложить на листе бумаги неваляшку. Другой ребенок, посмотрев, что он сложил, должен угадать, что нарисовано на

		картинке (картинку ему не показывают). Когда он называет предмет, ему показывают картинку, и он оценивает свой ответ и правильность работы товарища. 2-й вариант. Дети сидят на стульях. Педагог вызывает одного ребенка, дает ему картинку и говорит, что все дети будут внимательно смотреть и угадают, что на ней нарисовано. Ребенок должен сложить нужное изображение на фланелеграфе, выбрав соответствующие элементы из предложенных. После этого дети называют предмет, выложенный ребенком, и им показывают рисунок. Они сравнивают рисунок с изображением на фланелеграфе, называя части предмета, их форму и пространственное расположение частей. Например, рассматривая неваляшку, говорят, что у нее есть голова, туловище, руки. Голова круглая, туловище овальное. Туловище внизу, голова наверху и т. д. О вагоне – вагон прямоугольный, у него внизу колеса. Колеса круглые, маленькие и т. п. Главное, дети должны понять, что из одних и тех же элементов можно сложить разные предметы, по-разному располагая их в пространстве. 3-й вариант. Дети сидят за столами. Педагог раздает им листы бумаги, конверты с элементами изображений. На столе педагога картинки перевернуты изображением вниз. Педагог говорит, что каждый должен взять картинку, рассмотреть ее, чтобы другие не видели, и выложить на листе бумаги такую же картинку. В процессе работы педагог по мере необходимости оказывает детям помощь. По окончании работы он или кто-либо из детей проходит между рядами и отгадывает, у кого какая картинка. 
В-13.5	«Веселые портреты»	Цель: развивать ориентировку собственного тела, учить правую-левую сторону
В-14.5	«Тело-человека»	Цель: развивать ориентировку собственного тела, учить правую-левую стороны.

В-15.5	«Волшебный мешочек»	Цель: развивать ориентировку в собственном теле. Ход игры. В мешочек кладут несколько мелких игрушек или предметов. задача ребенка: достать предмет правой рукой, а потом левой рукой. Можно комментировать: «Молодец, ты достал машинку левой рукой».
В-16.5	«Зеркало»	Цель: развивать ориентировку в собственном теле. Ход игры. Взрослый говорит и показывает: «Дотронься левой рукой до правого уха», «Правой рукой возмись за левый локоть» и тд. Ребенок повторяет. Эта игра отлично развивает межполушарные связи и закрепляет понятия «правый-левый».
В-17.5	«Расположим солнышко и цветочек»	Цель: ориентировка между объектами. Ход игры. Даем ребенку лист и фигурки и инструкцию: «Положи солнышко сверху листа, посередине» «Положи цветок внизу листа» и тд.
В-18.5	«Стройка по инструкции»	Цель: ориентировка между объектами. Ход игры. Инструкция: построй дом так, чтобы справа от него была высокая башня, а слева-забор. это развивает умение слушать, анализировать и переносить словесную инструкцию в конкретную модель.
В-19.5	«Пингвины и стульчики»	Цель: ориентировка между объектами. Ход игры. Педагог предлагает картинки с инструкциями: поставь стульчик красного цвета на синий квадратный коврик, а на стульчик посади зеленого пингвина. ребенок выполняет проговаривая.
В-20.5	«Выложи узор»	Цель: ориентировка на листе бумаги в клетку. Оборудование: листы бумаги в клетку А4, мелкие геометрические фигуры. Ход игры. ребенок по схеме выкладывает геометрические фигуры на листе бумаги в клетку.
В-21.5	«Продолжи узор»	Цель: ориентировка на листе бумаги в клетку. Оборудование: листы бумаги в клетку А4. Ход игры. Взрослый начинает в тетради в клетку простой узор. ребенок должен понять закономерность и продолжить узор.
В-22.5	«Графический диктант»	Цель: учиться ориентироваться на листе бумаги в клетку, действовать по словесной инструкции. Оборудование: листы бумаги в клетку А4. Инструкция: «Поставь точку в центре листа, Поставь точку сверху листа, «Соедини эти две точки». Цель: освоить понятия «клетка», «строка», учиться двигаться в заданном направлении.
В-23.5	«Змейка»	Цель: ориентация в тетради в клетку. Оборудование: листы бумаги в клетку А4. Инструкция: попросите ребенка обвести несколько клеток подряд вправо, затем на строку вниз и несколько клеток влево. задача не сбиться со строки.

В-24.5	«Как пройти к домику»	Цель: развитие пространственного восприятия. Оборудование: схематическое изображение улицы, цифры. Ход игры. «Как пройти к домику» (Игра составлена педагогом-дефектологом ДООУ № 1703 г. Москвы И.К.Беловой.) Дано схематическое изображение улицы. В середине — перекресток. В конце некоторых улиц нарисованы дома, номера которых обозначены цифрами разного цвета, от 1 до 6. Дети бросают по очереди кубик. Выпавшее число соответствует номеру дома, к которому должен прийти игрок. Ребенок рассказывает о своем пути, который начинается от перекрестка. Например: Я пойду к дому № 4, иду вниз, поворачиваю направо, иду вверх и налево. Этот дом желтого цвета. За правильный ответ ребенок получает фишку такого же цвета, как и дом
В-25.5	«Каждому предмету свое место»	Цель: развивать ориентировку в пространстве (на листе бумаги), учить определять право-лево, верх-низ, центр. Ход игры: ребенок по схеме определяет где находится предмет.
В-26.5	«Составим квартиру»	Цель: развивать пространственные мышление. Учить предлоги на, возле, перед, за. Оборудование: кукольная мебель, куколка, план- схема. Ход игры. педагог предлагает расставить мебель так, как показано на схеме.
В-27.5	«Расставь мебель»	Цель: ориентировка в пространстве, учить понимать схемы-карты. учить предлоги, между, за, около. Оборудование: кукольная мебель, план-схема. Ход игры. Педагог предлагает расставить мебель, как показано на схеме. (проговаривать)
Развитие слухового восприятия: В-6		
В-1.6	«Что гудит?»	Цель. развитие слухового восприятия. Оборудование. Машина грузовая или легковая, клаксон или какая-либо дудка, имитирующая звук клаксона. Ход игры. Проводится так же, но в конце детям предлагают повозить машину и покатать в ней кукол. После этого педагог спрашивает у детей, как они узнали, что за дверью что-то есть, и дети вспоминают, что они слышали сигналы машины.
В-2.6	«Тук, тук, тук»	Цель: учить прислушиваться к неречевым звукам, вызывать внимание и интерес к ним; показать, что неречевые звуки (стук) могут о чем-то сообщать, предупреждать. Оборудование. Кукла, мишка. Ход игры (в игре вместе с детьми участвуют двое взрослых). 1-й вариант. Дети сидят на стульях, один педагог с ними. Раздается стук в дверь. Педагог прислушивается, прикладывает палец к губам, всем видом показывает интерес к звуку. Стук повторяется, усиливается. Педагог встает, идет к двери, открывает ее. Входит второй взрослый с куклой. Радостно: «Кукла пришла! Это она стучала», – говорит педагог. Кукла предлагает вместе с детьми поплясать.

		2-й вариант. Дети сидят так же. Раздается стук в дверь. За дверью оказывается мишка. Педагог садится с ним в круг, где сидят дети, и спрашивает, где он был. Мишка говорит, что он был на улице. Педагог спрашивает, не замерз ли он – на улице холодно, а он без пальто, без шапки. Мишка отвечает, что ему не бывает холодно – у него теплый мех. Педагог предлагает детям по очереди потрогать мишку, погладить его. Мишка обходит всех детей.
В-3.6	«Кто там?»	Цель. Та же. Оборудование. Колокольчик. Ход игры. Дети сидят на стульях. За дверью раздается звон колокольчика. Педагог спрашивает у детей, слышали ли они что-нибудь. Дети отвечают. Звон повторяется. «Кто бы там мог быть? – спрашивает педагог – Давайте спросим: «Кто там?» Дети хором спрашивают. За дверью отвечают: «Я» или «Мы». Педагог открывает дверь и вводит гостя. Это может быть второй взрослый или ребенок из соседней группы или несколько детей.
В-4.6	«Что звенит?»	Цель. Учить прислушиваться к неречевым звукам, вызывать внимание и интерес к ним; показать, что неречевые звуки (стук) могут о чем-то сообщать, предупреждать. Цель. Учить различать звучание двух резко различных инструментов (барабана и гармони); продолжать развивать слуховое внимание. Оборудование. Ширма или экран, игрушечный заяц (мишка, кукла), барабан, детская гармошка. Ход игры. Педагог показывает детям поочередно барабан и гармошку, называет каждый из инструментов, показывает их звучание. Ставит оба инструмента на стол и снова играет на барабане и на гармошке. Приходит заяц (мишка, кукла) и говорит, что хочет тоже поиграть на барабане и на гармошке, только он спрячется, а дети должны угадать, на чем он будет играть. Педагог ставит на стол ширму, закрывает ею от детей зайца и инструменты. Бьет по барабану, снимает ширму и спрашивает, на чем играл заяц. Дети отвечают. Заяц снова стучит по барабану в присутствии детей. В третий раз заяц играет за ширмой на гармошке.
В-5.6	«Звени колокольчик»	Цель. Учить по звуку определять направление в пространстве; продолжать развивать слуховое внимание; действовать по звуковому сигналу. Оборудование. Колокольчик с достаточно громким и приятным звучанием. Ход игры. Ребенок стоит около педагога. Педагог показывает колокольчик, просит послушать, как он звенит, дает ребенку самому позвенеть. Потом предлагает поиграть: все должен закрыть глаза, а педагог тихонько отойдет и позвенит колокольчиком. После этого ребенок должен открыть глаза и бежать прямо к педагогу. Вначале педагог недалеко отходит от детей и останавливается на видном месте, чтобы они могли проверить правильность своих

		действий зрительно. В дальнейшем он отходит дальше и становится так, чтобы ребенок не сразу мог его увидеть, а лишь тогда, когда начнет двигаться в нужном направлении.
В-6.6	«Кто за дверью»	Цель. Учить прислушиваться к речевым звукам, соотносить их с предметами; учить звукоподражанию. Оборудование. Игрушки (кошка, собака, птичка, петух, лягушка и др). Ход игры (участвуют двое взрослых: один находится за дверью, держит игрушку и подает сигнал). Дети сидят на стульях. За дверью раздается «мяу», педагог прислушивается и просит детей послушать. Снова слышится «мяу». Педагог спрашивает, кто бы это мог быть, и независимо от ответа открывает дверь и приносит кошку, она мяукает. Педагог просит детей сказать, как мяукает кошка. Дети вместе со взрослым повторяют: «Мяу, мяу»
В-7.6	«Кто кричит»	Цель. Та же. Оборудование. Ширма или экран, игрушки (кошка, собака, птичка, лягушка, петух). Ход игры. Педагог ставит на стол ширму и говорит, что за ширмой будет домик для зверей и птиц, в домике живут кошка, собака, птичка, лягушка, петух. Педагог произносит звукоподражания: «Мяу», «ав-ав», «пи-пи-пи», «ква-ква», «ку-ка-ре-ку», – и одновременно действует той или иной игрушкой: передвигает по столу и уводит в дом. После этого предлагает детям внимательно послушать, кто их зовет из домика. Вначале педагог говорит за животных, сидя так, чтобы дети хорошо видели его лицо. Он произносит, например, «мяу» и снова спрашивает, кто позвал детей. Они отвечают. Кошка выходит из домика, мяукает вместе с детьми. Игра повторяется, детей зовут другие персонажи. В дальнейшем педагог может произносить звуки за ширмой, чтобы дети его не видели, а только слышали.
В-8.6	«Какая у меня картинка»	Цель. Определять слова, резко различные по звуковому составу; развивать слуховое внимание. Оборудование. Листы лото с изображением трех предметов, названия которых имеют резко различный звуковой состав (например: на одной карте – мак, шапка, паровоз; на другой – собака, рак, палка и т. п.), маленькие карточки с изображениями тех же предметов. Ход игры (проводится индивидуально и подгруппами). Педагог садится напротив ребенка и предлагает ему отгадать, какие картинки он держит в руке. Кладет перед ребенком карту с тремя изображениями и называет одно из них. Ребенок показывает на картинку и по мере возможности повторяет слово. Педагог проверяет правильность ответа и, если предмет назван или показан верно, отдает ребенку маленькую карточку. В противном случае просит еще раз внимательно послушать. Лишь убедившись в том, что ребенок правильно опознает изображение, он повторяет слово. При повторном проведении игры слова произносятся так, чтобы ребенок не видел, как говорит педагог, т. е. взрослый встает за спиной у ребенка или же закрывает лицо экраном.

В-9.6	«Кто в домике живет?»	Цель. Учить воспринимать слова с близким звуковым составом; продолжать развивать слуховое внимание. Оборудование. Игрушечный домик или домик, построенный из настольного строителя, мелкие игрушки или картонные фигурки (мышка, мишка, мартышка, матрешка, петрушка, неваляшка). Ход игры (проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога. На столе домик (фасадом к ребенку), в нем спрятаны игрушки. Педагог говорит ребенку, что в домике кто-то живет. «Сейчас я скажу, кто в домике,— говорит педагог,— а ты внимательно слушай и повтори, кого я назвала». Педагог закрывает лицо экраном и говорит: «Мишка и мышка». Ребенок повторяет, игрушки выходят из домика. Педагог продолжает: «Мартышка и матрешка», «петрушка и неваляшка». Если ребенок не может повторить слова парами, педагог произносит их по одному, не утрируя произношение. В случае затруднения снимает экран и переходит от восприятия на слух к слухозрительному восприятию. После повторения слов ребенком ему дают игрушки и он играет с ними. Педагог помогает организовать игру.
В-10.6	«Что слышишь?» ты	Цель: развивать устойчивость и переключение внимания, слухового восприятия, расширять кругозор. Ход игры. Педагог называет ребенку разные слова, если он услышал слово, обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок встал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Задание можно объединить, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слово обозначающее животных, и встает, когда слышит слово, обозначающее растение.
В-11.6	«Ушки макушке» на	Детям предлагается посидеть тихо и постараться уловить все звуки, которые раздаются в комнате: шорох бумаги, отодвигание стула, скрип двери, тиканье часов и др. Затем ребёнок воспроизводит те же действия и по возможности называет их.
В-12.6	«Угадай по звуку»	Цель: определить предмет по характеру звука. Ход игры. На столе предметы: стакан с ложечкой, бумага, тарелка с ложкой, ключи, ножницы. Детям демонстрируют для каждого предмета звучания, шумы: помешивают ложечкой в стакане, гремят ключами, шуршат бумагой и т.п., затем, то же проделывают за ширмой, а дети отгадывают предмет, показывая на него рукой или называя его.
В-13.6	«Гадай, что звучит»	Наглядный материал: барабан, бубен, колокольчик, гитара, ширма. Ход игры: педагог показывает детям игрушечный барабан, колокольчик, бубен, гитару, называет их и просит повторить. Когда малыши запомнят названия предметов, педагог предлагает послушать, как они звучат: играет на барабане, гитаре, звенит колокольчиком, стучит в бубен; еще раз называет игрушки. Потом он устанавливает ширму и за ней воспроизводит звучание указанных предметов. «Что звучит?» — спрашивает он детей. Дети отвечают, и воспитатель снова играет на барабане, звенит колокольчиком, стучит в бубен. При этом он следит за тем, чтобы дети узнавали звучащий предмет, отчетливо произносили его название.

В-14.6	«Узнай по голосу»	«Дети, держась за руки, идут по кругу, водящий с завязанными глазами ходит в середине круга. Ребёнок, к которому прикоснётся водящий должен назвать имя водящего или спросить: «Кто я?», а водящий должен его узнать. Тот, чей голос он узнает, становится водящим»
В-15.6	«Три медведя»	Ход игры: педагог выставляет перед детьми картинки трех медведей – большого, среднего, маленького. Затем, рассказывая сказку о трех медведях, произносит соответствующие реплики и звукоподражания то низким, то высоким голосом. Дети должны, ориентируясь на звукокомплекс и высоту голоса одновременно поднять соответствующую картинку.
В-16.6	«Животные и их детеныши»	Ход игры: Детям раздаются картинки домашних животных и их детенышей – коровы и теленка, козы и козленка, свиньи и поросенка. Взрослый произносит каждое звукоподражание то низким, то высоким голосом. Дети должны, ориентируясь на звукокомплекс и высоту голоса одновременно поднять соответствующую картинку.
В-17.6	«Хорошо послушай»	Ход игры. Педагог дает ребенку два круга – красный и зеленый – и предлагает игру: если ребенок услышит правильное название предмета, изображенного на картинке, он должен поднять зеленый кружок, если неправильное – красный (баман, паман, банан, банам, баван ...). Усложнение подобных игр – упражнений состоит в следующем: сначала подбираются слова, легкие по звуковому составу, затем – более сложные.
В-18.6	«Добавим и запомним»	Ребёнку предлагают повторить четыре слова со сходным звучанием: <i>Даша, ваша, каша, Паша</i> . Затем первое отбрасывается, но добавляется новое: <i>ваша, каша, Паша, наша / каша, Паша, наша, Гаша / Маша, Таша, чаша, Саша</i> .
В-19.6	«Слоговая цепочка»	Слоги произносятся по очереди ПА-ТА-МА-ПА-ТА.
В-20.6	«Запомни и повтори»	Дети запоминают три-четыре слога с оппозиционными звуками, каждый новый слоговой ряд начинается со слога, в котором есть другие согласный и гласный звуки: СА-ЗА-ЗА-СА, ЗО-ЗО-СО-ЗО, СУ-ЗУ-СУ-СУ.
В-21.6	«Покажи картинок»	Ход игры: взрослый раздает детям картинки с изображением поезда, девочки, птички и объясняет: «Поезд гудит: у – у – у», «Девочка плачет: а – а – а» и т.д. Затем воспитатель попеременно произносит эти звуки сначала удлинено: а – а – а – а, или у – у – у – у или и-и-и. Реагируя на названный звук, дети поднимают соответствующие картинки.
В-22.6	«Найти одинаковый звук»	Произносится ряд слов, дети определяют повторяющийся звук: <i>сова, косы, нос — С</i>
В-23.6	«Подбери правильно»	Среди пяти-шести картинок ребёнок находит те, в названии которых есть заданный звук.
В-23.6	«Спой начало»	Узнавание и выделение гласного в начале слова: <i>ууулица</i>
В-25.6	«Эхо»	Цель: развитие фонематического восприятия. Ход игры. Педагог объясняет, что такое «эхо»- повторяет слова. Говорит детям слова, а они повторяют.

В-26.6	«Поймай звук»	Цель: развитие фонематического восприятия. Ход игры: педагог показывает символ звука, потом произносит ряд звуков. дети хлопают, услышав нужный звук.
В-27.6	«Подбери схему»	Цель: развитие навыков звукового анализа слогов. Оборудование: предметные картинки мебель, посуда, карточки со схемами этих слов. Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно картинки с изображением стола, стула, вилки, чашки. дети рассматривают картинки и называют их. затем педагог предлагает взять карточку со звуковой схемой слова из мешочка. Дети ставят схему под картинку, названия которых соответствует схеме по звуковому составу.
Восприятие времени: В-7		
В-1.7	«Игры с цветными картинками»	Цель: закрепить знание детей последовательности частей суток. Из серии цветных картинок, изображающих события повседневной жизни, выберите поэтапно те, которые относятся к утру, дню, вечеру и ночи (дети утром идут в школу, днем гуляют на улице, вечером смотрят в окно на зажигающиеся фонари, ночью ложатся спать и т. п.).
В-2.7	«Составь рассказ»	Цель: развивать память при запоминании названий частей суток. Предложите ребенку составить небольшой рассказ о том, что он делает в разное время суток. Запишите его и попросите проиллюстрировать рисунками. Составьте, таким образом, мини книжечку, автором которой будет ваш ребенок.
В-3.7	«Игры с карточками»	Цель: учить детей различать, называть части суток и определять их последовательность. Изготовьте из цветной бумаги вместе с ребенком четыре цветные карточки, символизирующие разное время суток. Первая карточка символизирует утро: на голубом фоне внизу – половинка поднимающегося солнца с расходящимися лучами. Вторая карточка – день: на ярко синем фоне в верхней части листа – ярко желтое солнце. На третьей карточке – вечер: на сером фоне – оранжевый круг солнца без лучей. На четвертой карточке – ночь: на черном фоне – желтый месяц и белые звезды. Описывая типичные ситуации, задайте ребенку вопрос: «Когда это бывает?». Пусть он ответит, выбрав соответствующую карточку. Потренируйте его располагать карточки и цветные картинки в их последовательности.
В-4.7	«Сутки»	Цель: развивать память при запоминании самого понятия сутки. Закрепить умение различать части суток. Когда малыш четко усвоит названия частей суток, познакомьте его с самим понятием сутки. Слово сутки станет обобщающим названием для последовательности: утро, вечер, день, ночь. Необходимо пояснить, что сутки – это отрезок времени длиной в 24 часа, начинающийся и заканчивающийся в одно и то же время. То есть сутками называют последовательность времен суток, начиная с их любой части и заканчивая такой же частью. Это может быть последовательность: вечер, ночь, утро, день – до вечера; ночь, утро, день, вечер – до ночи и т. п. Разложите в необходимом порядке картинки с изображением времен суток, представив разные варианты суток.

В-5.7	«Цепочка, или что за чем следует»	Цель игры: закрепление понятия <i>сутки</i>. Взрослый раздает детям заранее приготовленные двусторонние цветные полоски с запечатанными на обратной стороне словами: голубая — утро, желтая — день, фиолетовая — вечер, синяя — ночь и просит детей выложить их в правильной последовательности, вспоминая порядок смены частей суток. Затем с помощью получившейся цепочки из полосок — частей суток — отрабатывается понимание, что за чем следует в сутках. Ребенок при этом одновременно усваивает понимание слов <i>после, за, перед</i>. Образец: <i>После</i> утра наступает день. <i>За</i> днем следует вечер. <i>После</i> вечера наступает ночь. <i>Перед</i> утром бывает ночь. Ход игры. Взрослый называет часть суток, например вечер, дети должны поднять синюю полоску, при слове утро — желтую и т.д., и задает на каждое названное слово вопросы: Что делают люди (звери, птицы) в это время суток? Какое время суток наступает <i>после</i> ночи? Значит, <i>за</i> ночью следует.... Какое время суток следует <i>за</i> днем? Значит, <i>после</i> дня следует.... Какое время суток наступает <i>перед</i> днем, но <i>после</i> ночи? Какое время суток бывает раньше, <i>перед</i> ночью? Назови время суток, которое наступает <i>после</i> вечера, но <i>перед</i> утром. Какое время суток наступает <i>раньше</i>, какое — <i>позже</i>? Сравни: вечер и ночь, утро и день, ночь и утро, день и вечер, вечер и день, ночь и вечер, день и утро и т.п.
В-6.7	«Время суток»	Цель игры: закрепление понятий <i>утро, день, вечер, ночь</i> и очередности их следования друг за другом. Правила игры. Детей должно быть не менее 4 человек. Ход игры. Взрослый (водящий) дает детям «имена» в соответствии с частями суток: «Утро», «День», «Вечер», «Ночь» и просит их встать в круг. Первый игрок бросает мяч взрослому, который стоит в центре круга, и называет себя: «Утро». Водящий бросает мяч игроку с именем следующей части суток — «День» и т.д. Так отрабатывается знание последовательности частей суток. Игру можно усложнить, если водящий иногда будет неправильно называть следующую часть суток, к примеру, после слова <i>ночь</i>, скажет слово <i>день</i>. В этом случае дети не ловят мяч, а хлопают в ладоши. Если кто-то из детей неправильно отреагировал и поймал мяч, он меняется местом с водящим. <i>Другой вариант этой игры</i> — без ведущего. Дети распределяют между собой имена «Утро», «День», «Вечер», «Ночь». Ребенок, начинающий игру, называет себя, например, «Утро», произносит незаконченную фразу: «После утра будет...» и бросает мяч вверх. Мяч ловит тот ребенок, у которого имя «День» (так как это та часть суток, которая следует за утром).
В-7.7	«Сказка»	Цель: развивать память при запоминании названий дней недели.

		Расскажите малышу такую сказку: «Жила-была дружная семья. И было в этой семье семеро братьев и сестер. Ведь семья – это семь „я“, семеро дружных родственников. Называлась эта семья – Неделя. самого старшего брата звали Понедельник. Он родился самым первым, был самым взрослым и серьезным, начинал все важные для семьи дела и присматривал за остальными братьями и сестрами. Вторник был чуть помладше брата Понедельника, но всегда во всем помогал ему. Среднюю сестричку звали Среда. Она во всем слушалась старших братьев и заботилась о младших братьях и сестрах. Младшего брата звали Четверг, он появился на свет четвертым и был веселым и послушным, за все брался с охотой и все успевал в срок. Младшую сестру, пятую по счету в семье, звали Пятница, она была лучшей подругой и помощницей всем членам большой семьи. И были еще в семье маленькая сестричка Суббота и совсем маленький братик Воскресенье. Поскольку они были совсем крошками, они ничего особенного не делали, а только отдыхали, а все остальные братья и сестры баловали и развлекали их. Эта дружная семья здоровствует и по сей день, а мы каждое утро встречаемся с ее знаменитыми братьями и сестрами». Впоследствии ребенок может вместе с вами или сам сочинять подобные сказки на каждый день.
В-8.7	«День, утро, вечер, ночь»	Цель игры: закрепление понимания последовательности частей суток. Количество детей, принимающих участие в игре, должно быть кратным числу 4. Ходы игры. Дети выстраиваются в круг вокруг взрослого с мячом в руках. Каждому из них присваивается имя: «Утро», «День», «Вечер», «Ночь» (далее по кругу эти имена повторяются). Затем взрослый поочередно называет признак каждой части суток, начиная с «утра», и бросает мяч первому играющему (ребенку, с которого начинается игра). Тот ловит мяч, произносит свое название суток и возвращает мяч взрослому. Игру можно усложнить. Взрослый называет признаки частей суток произвольно, т.е. не в том порядке, в каком части суток следуют друг за другом, и бросает мяч. Ребенок поймавший мяч, должен сказать в ответ: «Это утро» и т.д.
В-9.7	«Когда это бывает?»	Цель: формировать знания детей о временах года и называть их в определенной последовательности, о изменениях в живой и неживой природе. Оборудование: модели времен года, картинки, отражающие деятельность в разное время года. Ход игры. Педагог предлагает соотнести карточку с моделью времен года. (части суток)
В-10.7	«Сутки»	Цель: упражнять в умении различать части суток, пополнять знания о различных частях суток, развивать воображение, создавать образ на основе зрительного восприятия. Оборудование: дидактическая игра «Части суток». Она состоит из четырех листов. белый лист-утро, желтый-день, серый-вечер, черный-ночь. два домика с белыми окошками, один домик с желтыми окошками (горит свет), один с черным окном (ночь). два солнца-желтое и оранжевое (утро, день, облака, луна, звезды). Педагог предлагает соотнести картинки с домиками.
В-11.7	«Кольцо»	Цель игры: закрепление понимания повторяемости и цикличности временных отрезков.

		Из цветных полосок с обозначениями частей суток дети склеивают кольцо. Ход игры. Взрослый называет последовательно части суток, ребенок каждый раз поворачивает к себе лицом соответствующую часть на временном кольце. Назвав один полный цикл (ночь — утро — день — вечер), т.е. сутки, взрослый снова его повторяет. Ребенок соответственно поворачивает кольцо по второму кругу, усваивая таким образом повторяемость частей суток.
В-12.7	«Времена года»	Цель: развивать память при запоминании названий дней недели, месяцев, времен года. В игре, в совместном чтении связывайте то или иное время года с приметами собственной жизни ребенка (зимой ты будешь кататься на санках, а летом - купаться в речке) и жизни окружающего мира, природы (весной на ветках вырастают листочки, а осенью они опадают). Побуждайте ребенка самостоятельно находить особенности того или иного дня недели, месяца или времени года. Читая малышу стихи, просите его сказать, о каком времени года в них идет речь, сравнить зиму и лето, весну и осень.
В-13.7	«Вчера, сегодня, завтра»	Цель: развивать память при запоминании значений слов вчера, сегодня, завтра. Объясняем значение слов вчера, сегодня, завтра. Чтобы закрепить значение этих слов, нужно ориентироваться на какое-либо значимое и яркое событие. Возьмите билеты в цирк или кукольный театр и трижды сконцентрируйте внимание ребенка на этих словах: «Завтра мы пойдем в цирк», «Сегодня мы пойдем в цирк», «Вчера мы ходили в цирк».
В-14.7	«Зима или осень»	Цель: развивать память при запоминании названий времени года. Рассматривая фотографии в журналах, иллюстрации в книгах, задавайте вопросы: "Это весна или осень?", "Бывает так в декабре?", "Скоро ли наступит здесь зима?" и т. д.
В-15.7	«Утро, день, вечер, ночь»	Цель игры: закрепление понимания последовательности частей суток. Количество детей, принимающих участие в игре, должно быть кратным числу 4. Ходы игры. Дети выстраиваются в круг вокруг взрослого с мячом в руках. Каждому из них присваивается имя: «Утро», «День», «Вечер», «Ночь» (далее по кругу эти имена повторяются). Затем взрослый поочередно называет признак каждой части суток, начиная с «утра», и бросает мяч первому играющему (ребенку, с которого начинается игра). Тот ловит мяч, произносит свое название суток и возвращает мяч взрослому. Игру можно усложнить. Взрослый называет признаки частей суток произвольно, т.е. не в том порядке, в каком части суток следуют друг за другом, и бросает мяч. Ребенок поймавший мяч, должен сказать в ответ: «Это утро» и т.д.
В-16.7	«А, что потом?»	Дидактическая задача. Закреплять знания детей о частях суток, о деятельности детей в разное время дня. Игровое правило. Называть в правильной последовательности все, чем дети занимаются в детском саду в течение дня. Игровые действия. Кто ошибется, садится на последний стул; передача камешка тому, кто должен отвечать.

		Ход игры. Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: «Помните, мы с вами говорили на занятии о том, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся. Можно ввести такой игровой момент: воспитатель поет песенку «Камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать». Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику». – «А потом?» (Воспитатель передает камешек другому ребенку.) И т. д. Игра продолжается, пока дети не назовут последнее – уход домой. <i>Примечание.</i> Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать. елочек. Я... (<i>Лето</i>)
В-17.7	«Так бывает или нет?»	Цель: развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях. Игровое правило. Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает. Игровое действие. Отгадывание небылиц. Ход игры. Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правило игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить, то чего не бывает. Кто заметит, тот пусть, после того как я закончу, скажет, почему так не может быть». Примерные рассказы воспитателя. «Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» - предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям». «Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», - сказала Света. «А я люблю купаться в реке, - сказала Люда, - мы с мамой будем ездить на речку и загорать». «Летом мы катались с братом на лодке. Брат резко наклонился, и лодка опрокинулась. Мы оказались в воде. Плыдем – а навстречу нам верблюды. Мы схватили его за хобот и поплыли в жаркие страны». «Однажды я пришел на новогодний праздник в детский сад. В середине зала стояла красивая, нарядная береза. Вокруг нее дети, одетые в спортивные костюмы, делали гимнастику». «У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?» «Вечером, когда я спешил в детский сад, навстречу мне попались две девочки. Одна вела на поводке пушистую собачку, а другая – вела за руку ворону. Ворона все время вырывалась, а потом как закричала: «Ку-ка-ре-ку!»

		«Осенью наступает жаркая погода. Цветут подснежники, созревает клубника. День удлиняется, ночь укорачивается. Солнце греет сильнее».
В-18.7	«Какая бывает погода?»	Цель: учить детей с помощью простого рисунка обозначать природу. Игровое правило. Правильно сообщать сведения о погоде, используя рисунки с условными обозначениями. Ход игры. Воспитатель рассказывает детям, что с помощью простого рисунка можно обозначать, что угодно, в том числе и погоду. Объясняет, что такие рисунки используются для составления специальных карт погоды, которые вывешиваются в портах – для экипажей кораблей, уходящих в плавание, и в аэропортах – для летчиков, ведущих самолеты и пассажиров. Предлагает придумать, как можно обозначить ясный солнечный день; пасмурный день, когда все небо в тучах; дождливый день; сильный снегопад; ветреный день; легкое волнение на море, шторм и т. д. Сначала воспитатель дает возможность детям самостоятельно выполнить задание. Если у детей не будет получаться, воспитатель подбирает отдельные картинки или делает небольшие рисунки с изображением солнца, тучи, дождя, снежинки, волны, склоненного ветром деревца. Все рисунки должны быть очень простыми и легко узнаваемыми. Когда рисунки будут готовы и дети поймут, как обозначают с их помощью погоду, поиграем в бюро прогнозов погоды. Воспитатель дает сведения о погоде, а дети сообщают их жителям города (куклам), используя рисунки с условными обозначениями. Например, воспитатель сообщает, что пошел дождь, и дети подбирают карточку с дождинками. Затем наступает очередь детей, и дети могут сказать, что дождь перестал, выглянуло солнце, и рисунок тогда подбирает воспитатель. Воспитатель постепенно дополняет имеющиеся изображения новыми. Предлагает детям обозначить те изменения погоды, которые еще не встречались в игре. Игру можно усложнить: изобразить 2 – 3 значка на одной карточке (солнце и ветер; снег и тучи и т. д.). В таком варианте ее можно использовать и в более старшем возрасте.
В-19.7	«Сравним картинки»	Цель игры. Учить детей искать общие признаки времен года, развивать способность сравнивать. Ход игры. Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть картинки. Ребенок должен расположить картинки по порядку и описать их; составить рассказ по картинкам. Чтобы ребенку было легче справиться с заданием, пусть он ответит на вопросы: - Что происходит с весной? Во что дети играют весной? Как дети весной одеваются? Что происходит летом? Во что дети играют летом? Как дети одеваются летом и почему? Что происходит осенью? Что дети делают осенью? Как дети одеваются осенью и почему? Что происходит зимой? Во что дети играют на улице зимой? Как дети одеваются и почему?
В-20.7	«Не ошибись!»	Цель: развивать быстроту мышления, закреплять знания детей о том, что они делают в разное время суток. Игровые правила. Получив в руки кубик, надо назвать одно какое-либо занятие, действие, которое делают в определенное время суток, затем, назвав любое время суток, передать кубик другому игроку. Игровое действие. Передача кубика. Ход игры. Воспитатель проводит с детьми беседу, закрепляя их знания о разных частях суток. Дети вспоминают, что они делают утром, днем, вечером, ночью. Затем воспитатель предлагает игру: - «Дети, давайте теперь с вами поиграем

		вот так. Я буду называть одно слово, часть суток, а вы вспомните, что вы в это время делаете. Например, я скажу слово «утро». Что вы назовете?» Дети вспоминают: «Просыпаемся, здороваемся, умываемся, чистим зубы, причесываемся». Правильно, - говорит воспитатель. Но во время игры будет отвечать только тот, кому я положу кубик, и назвать можно только одно действие («иду в детский сад», «делаю гимнастику», или «занимаюсь»); назвавший передает кубик другому играющему. Если кто-то не вспомнит и ничего не скажет, он должен стукнуть кубиком о стол и передать его дальше. Тогда он считается проигравшим. Будьте внимательны, не ошибитесь! Воспитатель называет разные части суток, дети отвечают. Эта же игра может проводиться по-другому. Воспитатель называет различные действия детей, а они должны ответить лишь одним словом: день, утро, ночь, вечер. Например, воспитатель говорит: «Завтракаю», - и кладет кубик играющему. Тот быстро отвечает: «Утром». Воспитатель: «смотрю телевизор». Дети могут назвать два слова: «Днем», «Вечером».
В-21.7	«Давай сравним!»	Цель: учить выделять соответствующие признаки времен года. Развивать способность сравнивать времена года. Ход игры. Дети сидят в кругу. Воспитатель беседует с детьми о временах года, особенностях каждого из них. Учит с детьми стихи о временах года. Дети рисуют любимое время года, затем сравнивают времена года. Чем они похожи? Чем отличаются? Была зима, но было тепло. Было много снега. Дети были на пруду. Взяли снега, клали куклу. Руки зябли. Зато кукла вышла славно. Во рту куклы была трубка. Глаза куклы были угли. Л.Н. Толстой
В-22.7	«Перепутанница»	Цель игры. Закрепление понимания частей суток: утром, днем, вечером, ночью. Ход игры. Дети сидят полукругом. Воспитатель ведет с детьми беседу показывает картинку, говорит, что на ней изображено, но время суток называет неправильно. Ребенок должен исправить ошибку. Образец: Ночью девочка идет в школу. Утром девочка обедала. Днем на уроке девочка получила хорошую отметку. На уроке девочка проснулась, потянулась и снова улеглась в постель. Ночью девочка выполняла домашнее задание. Вечером девочка каталась на коньках.
Развитие мышления- М		
Наглядно-действенное мышление: М-1		
М-1.1	«Покорми мишку»	Цель. Познакомить детей с орудиями, имеющими фиксированное назначение. Оборудование. Мишка, детская мебель и посуда.

		Ход игры (проводится в игровом уголке). Педагог сажает за стол мишку, ставит перед ним тарелку и предлагает детям покормить его «кашей». В случае, если они не догадываются, что для этого нужна ложка, педагог спрашивает: «Чем будете набирать кашу? Чем вы едите кашу?» Затем просит кого-либо взять ложку из буфета и покормить мишку. Если дети затрудняются передать игровые действия, педагог показывает, как надо кормить мишку. И в конце игры уточняет, что люди едят ложкой, мишек и кукол тоже надо кормить ложкой.
М-2.1	«Угостим кукол»	Цель. Продолжать знакомить со вспомогательными средствами, имеющими фиксированное назначение. Оборудование. Две куклы, детская мебель и посуда. Ход игры (проводится в игровом уголке). Педагог сажает за стол двух кукол и ставит перед ними столовый сервиз, в котором нет чашек. Педагог предлагает напоить кукол чаем с конфетой. Если дети не догадываются взять чашки, педагог напоминает: «Из чего мы пьем чай?» Затем просит ребенка принести чашки из буфета и угостить кукол чаем. При затруднении можно использовать действия по подражанию! В конце игры педагог уточняет, что чай можно пить из чашек и кукол мы поим из чашек.
М-3.1	«Покорми зайку»	Цель. Продолжать знакомить со вспомогательными средствами, имеющими фиксированное назначение. Оборудование. Две куклы, детская мебель и посуда. Оборудование. Два зайчика и две машинки. Ход игры (проводится в игровом уголке). Педагог берет две машины и в каждую сажает зайчика: одна машина с веревкой, а другая без нее. Педагог приглашает двоих детей и просит их покатать зайчиков. Естественно, одному ребенку удобно возить машинку за веревочку, другому – нет. Взрослый обращает на это внимание детей и в присутствии их привязывает веревку ко второй машине. «Теперь будет удобно возить машину», – говорит педагог и показывает, как нужно взяться за веревочку. Дети по очереди возят машину за веревку.
М-4.1	«Испечем пироги»	Цель. Та же. Оборудование. Набор формочек. Ход игры. В теплую погоду педагог располагает детей около песочницы и просит их испечь «пироги» для кукол, раздает детям формочки. Если они не обращают внимания, что нет совочков, и начинают брать песок руками, педагог останавливает их и говорит: «Руками песок брать нельзя. Чем можно брать песок?» Затем раздает совочки, показывает, как ими действовать. В заключение педагог обобщает действия детей, уточняя, что в игре с песком надо использовать совочек.
М-5.1	«Достань кукле шарик»	Цель. Учить анализировать условия практической задачи; использовать вспомогательные средства в тех случаях, когда они не имеют фиксированного назначения.

		Оборудование. Кукла, два шарика, стул. Ход игры. Педагог играет с куклой и шариком, а ребенок наблюдает. Затем взрослый просит ребенка достать другой шарик со шкафа и поиграть с куклой. Шарик положен на шкаф так, чтобы, стоя на полу, ребенок не смог достать его. Он должен догадаться использовать стул, находящийся в поле зрения ребенка. Если ребенок не догадается этого сделать, то педагог помогает ему проанализировать условия: «Рукой можешь достать шарик? Подумай, что тебе поможет в этом. Что нужно взять?» – жестом указывает на стул. Если и после этого ребенок не выполняет задания, можно показать и тут же объяснить, для чего берется стул. В конце педагог уточняет: «Шарик находился высоко. Ты взял стул, он помог тебе достать шарик».
М-6.1	«Достань мишке мячик»	Цель. Продолжать учить анализировать условия практической задачи, использовать орудия в тех случаях, когда они не имеют фиксированного назначения и способ действия не предусматривается. Оборудование. Мишка, мячик, палка. Ход игры. Педагог, играя с мишкой в мячик, закатывает мячик под шкаф так, что рукой ребенок не может достать его. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался использовать палку, которая находится в поле его зрения. Если он не сделает этого, то педагог помогает проанализировать условия: «Мяч далеко. Найди, чем можно его достать. Подумай. (При этом указывает жестом на палку и обобщает действия.) Мы не могли рукой достать мяч. Поискали и нашли палку. Мы достали мяч палкой». В конце занятия педагог обобщает: «Если рукой достать нельзя, надо искать, что поможет».
М-7.1	«Достань ключик»	Цель. Продолжать анализировать условия для решения практической задачи, используя вспомогательное средство. Оборудование. Заводная игрушка, ключ, скамейка. Ход игры. Педагог показывает ребенку заводную игрушку. Ключ висит так, что, стоя на полу, ребенок не может его достать. Он должен догадаться использовать скамейку, находящуюся в поле зрения, в качестве вспомогательного средства. Игра проводится по аналогии с предыдущими.
М-8.1	«Достань игрушку»	Цель. Та же. Оборудование. Заводная игрушка, ключ, скамейка. Ход игры. Педагог дает ребенку ключ к заводной игрушке, которая находится в прозрачном пакете и висит на крючке. Ребенок должен догадаться использовать в качестве вспомогательного средства скамейку, находящуюся в углу, и достать игрушку.
М-9.1	«Столкни мяч в корзину»	Цель. Та же. Оборудование. Мяч, палка, корзина.

		Ход игры. Педагог сажает ребенка у края стола. На противоположном краю стола мяч, ребенок не может достать его рукой. Здесь же на столе лежит палка. Педагог просит ребенка столкнуть мяч в корзину, находящуюся на полу около стола, но вставать со стула нельзя. Если ребенок не догадается взять палку, педагог говорит: «Подумай, как столкнуть. Посмотри, может тебе что-то поможет», – указывает на палку. В случае необходимости педагог показывает, как надо выполнить задание. В конце подводит итог.
М-10.1	«Достань машинку»	Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи; учить искать орудия в окружающей обстановке, используя их для достижения цели; формировать согласованность действий рук. Оборудование. Заводная машинка, палка. Ход игры. Педагог заводит машинку, и она как бы «случайно» заезжает под шкаф так, что ребенок не может достать ее рукой. Педагог просит его достать машинку и поиграть с ней. Ребенок должен решить практическую задачу: использовать для этой цели палку, которой нет в поле зрения ребенка (палка на подоконнике). Если ребенок пытается доставать игрушку рукой, не надо останавливать его, пусть он убедится, что нельзя достать игрушку рукой. Затем педагог говорит: «Давай поищем, что тебе поможет достать машинку». При необходимости указывает на палку, говорит: «Посмотри, может быть, там есть то, что тебе необходимо». Если и при этом ребенок затрудняется выполнить действие, педагог предлагает взять палку, попробовать достать ею машинку. В конце игры педагог напоминает ребенку: «Надо всегда искать какой-либо предмет, который поможет достать игрушку».
М-11.1	«Достань мяч»	Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи; учить искать орудия в окружающей обстановке, используя их для достижения цели; формировать согласованность действий рук а же. Оборудование. Мяч, кольцо с сеткой, толкушка. Ход игры. На улице, играя с детьми в мяч, педагог как бы «случайно» забрасывает мяч в кольцо с сеткой. Чтобы достать его, дети должны использовать толкушку, находящуюся недалеко от сетки. При затруднении педагог напоминает, что надо найти какой-нибудь предмет, который поможет вытолкнуть мяч. После выполнения задания педагог делает соответствующий вывод.
М-12.1	«Достань игрушку»	Цель. Учить соотносить свойства предмета-цели и предмета-орудия; использовать метод проб. Оборудование. Игрушки, мешочек, скамейка. Ход игры. Педагог выходит с детьми на прогулку без игрушек и на веранде обращает их внимание, что игрушки находятся в мешке, а он висит высоко. Вблизи нет скамеек и других каких-либо вспомогательных средств. Задача заключается в том, чтобы дети догадались использовать стул, который надо принести из группы, или скамейку – с

		другой веранды. Педагог предлагает двум детям: «Кто скорее достанет мешок с игрушками?» Выигрывает тот, кто догадается первым и выполнит задание.
М-13.1	«Угадай, что в трубе»	Цель. Учить соотносить свойства предмета-цели и предмета-орудия; использовать метод проб. Оборудование. Прозрачная (из небьющегося материала) трубочка (длина 30 см, диаметр 4 см) с двумя отверстиями на концах, в середине трубки маленькая игрушка, завернутая в цветную ткань, две палочки (диаметр 1 см, Длина 14 см и 40 см). Ход игры. Ребенку показывают трубку, обращают внимание на то, что в середине трубки находится какой-то сверток. Взрослый предлагает достать его и посмотреть, что в нем находится. Недалеко от трубки лежат короткая и длинная палочки. Ребенок должен выбрать подходящую палочку, использовать ее как орудие и достать сверток. Обращается внимание на свойства орудий: «Если одной палочкой не достанешь, надо взять другую и попробовать ею».
М-14.1	«Звони, колокольчик»	Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи, решать их с помощью проб. Оборудование. Колокольчик, укрепленный на подставке, веревка. Ход игры. Колокольчик, укрепленный на подставке, устанавливается на видном месте так, чтобы дети не смогли достать его рукой. К язычку колокольчика привязана веревочка. Стоя на полу, ребенок может свободно достать ее. По обе стороны колокольчика к подставке прикреплены две «ложные» веревки. Они несколько длиннее. Ребенку предлагают позвонить в колокольчик. Задача заключается в том, чтобы он догадался использовать ту веревку, которая прикреплена к язычку колокольчика. Надо дать возможность ребенку самостоятельно сделать правильный выбор. Если он продолжает дергать за «ложную» веревку, педагог говорит: «Слышишь, не звенит колокольчик, попробуй за другую веревку». В заключение педагог уточняет, с помощью какой веревки удалось позвонить.
М-15.1	«Поставь машинку в гараж»	Цель. Та же. Оборудование. Машинка, гараж, тесьма. Ход игры. Ребенок сидит за столом. Перед ним на столе игрушечный гараж. На противоположном конце стола машинка, к ней привязана тесьма. Рядом несколько наискось от прикрепленной тесьмы располагаются «ложные» тесемки. Концы тесемок ребенок может достать, машинку не может. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался использовать прикрепленную тесьму и подтянул машинку. Педагог предлагает ребенку достать машинку и поставить ее в гараж. Предварительно ребенку надо объяснить, что вставать со стула нельзя. (Занятие проводится аналогично предыдущему.)
М-16.1	«Столкни мяч в корзину»	Цель. Та же. Оборудование. Мяч, палка, корзина.

		Ход игры. Ребенок сидит за столом, на противоположном краю стола мяч на таком расстоянии, что ребенок не может достать его рукой. На столе слева от ребенка лежит короткая палка, рядом со столом на полу длинная. На полу напротив мяча – корзина. Педагог просит ребенка столкнуть мяч в корзину, но встать со стула нельзя. Ребенок должен догадаться использовать длинную палку для сталкивания мяча. В случае затруднения педагог обращает внимание ребенка на то, что короткой палкой он не достает до мяча, надо искать другую палку. Если ребенок и после этого не возьмет длинную палку, взрослый предлагает: «Попробуй этой палкой столкнуть», указывая на длинную палку. После выполнения задания необходимо еще раз обратить внимание ребенка на свойства предметов-орудий: «Какая палка помогла столкнуть мяч? Почему?»
М-17.1	«Достань тележку»	Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи; учитывать свойства орудия для достижения цели; продолжать использовать метод проб при решении практической задачи. Оборудование. Тележка с петлей, мелкие игрушки, экран. Ход игры. На столе на расстоянии, недоступном для вытянутой руки ребенка, находится тележка с петлей, через нее свободно продета тесьма, оба конца разведены в стороны на 50 см. Ребенок может легко достать их. Для подтягивания тележки надо использовать оба конца одновременно. На тележке лежат красочные маленькие игрушки. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался взяться за оба конца тесьмы одновременно и подтянуть к себе тележку. Если же ребенок будет тянуть тесьму за один конец, она выскользнет из петли, а тележка останется на месте. Педагог просит ребенка достать тележку и поиграть с игрушками. Если он вытянет тесьму за один конец, то педагог продевает ее в петлю за экраном. Важно, чтобы ребенок сам убедился, что тесьму надо тянуть за оба конца. Поэтому надо предоставить ему возможность несколько раз попытаться достичь цели. Если же он все-таки не догадается, как выполнить задание, то педагог медленно показывает ему это. Затем ребенок повторяет действие самостоятельно. В конце игры педагог подводит итог.
М-18.1	«Ловись, рыбка»	Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи; учитывать свойства орудия для достижения цели; продолжать использовать метод проб при решении практической задачи Оборудование. Аквариум, целлулоидные рыбки, палочка с колечком, палочка с сачком, палочка с крючком. Ход игры. В аквариуме находятся целлулоидные рыбки, педагог говорит ребенку: «Посмотри, как рыбки плавают в воде». Затем предлагает ему поймать рыбок. Недалеко от бассейна лежат предметы, перечисленные выше. Если ребенок не догадывается использовать сачок, педагог дает ему возможность попробовать все средства для ловли рыбки. При необходимости он показывает действие сачком. Каждый ребенок должен поймать несколько рыбок. Игру нужно повторить несколько раз в разных условиях, чтобы дети научились действовать сачком.

М-19.1	«Достань шарик»	Цель. Та же. Оборудование. Банка с водой, черпачок, вилка, ложка, палочка с колечком.  Ход игры. Педагог показывает детям высокую банку с водой, налитой до половины банки, на дне банки лежат шарики. Педагог говорит: «В воду упали шарики, надо их достать». Недалеко от банки лежат черпачок, ложка, вилка, палочка с колечком. Детям предоставляется возможность попробовать эти предметы-орудия, важно, чтобы они самостоятельно убедились в выборе более подходящего орудия. При необходимости педагог показывает действие с черпачком.
М-20.1	«Покорми зайку»	Цель. Та же. Оборудование. Банка с морковью, зайка, вилка, ложка, палочка с колечком, черпачок. Ход игры. Педагог приносит в комнату зайку, говорит, что он хочет есть, и спрашивает, что можно ему дать. Дети называют (капуста, морковь, хлеб и т. д.). Педагог приносит банку с морковью и пытается достать ее рукой, но горлышко в банке узкое, рука не проходит. Педагог просит детей помочь ему. На другом столе лежат сачок, вилка, ложка. Дети должны найти подходящее средство и с его помощью вытащить морковь, т. е. использовать вилку. В конце занятия педагог просит ребенка объяснить выбор орудия.
М-21.1	«Сделай тележку»	Цель. Та же. Оборудование. Пластмассовая тележка с винтами, игрушечные инструменты (гаечный ключ, отвертка, молоток). Ход игры. Ребенку дают сборную пластмассовую тележку простой конструкции. Детали в тележке соединены винтами, но сделано это слабо. Недалеко от тележки лежат инструменты. Педагог предлагает ребенку укрепить винты и поиграть с тележкой. Ребенок должен использовать отвертку для укрепления винтов. В случае затруднения педагог помогает ребенку укрепить винты.
М-22.1	«Достань игрушку»	Цель. Учить решать двухфазовые практические задачи, соблюдая конечную цель; анализировать окружающую обстановку. Оборудование. Заводная игрушка в целлофановом пакете, стул, на нем ящик со строительным материалом. Ход игры. Педагог предлагает ребенку достать мешочек с игрушкой, висящий на крючке так, что, стоя на полу, ребенок не может достать его. Для этого ему надо использовать стул, предварительно сняв с него ящик со

		строительным материалом. Педагог фиксирует внимание ребенка на конечной цели: «Можешь рукой достать игрушку? Что нужно сделать, чтобы ее достать?» Педагог помогает ребенку осознать промежуточную цель – освободить стул – снять ящик со строительным материалом. Взрослый следит, чтобы ребенок не увлекся игрой со строительным материалом. После выполнения задания педагог обобщает действия ребенка, говорит, что вначале он освободил стул, а затем использовал его, чтобы достать игрушку.
М-23.1	«Достань машинку»	Цель. Та же. Оборудование. Заводная машинка, палка на высоком шкафу, стул. Ход игры. Педагог показывает ребенку машинку, заводит ее, и она как бы «случайно» заезжает под шкаф. Чтобы достать машинку, ребенок должен снять со шкафа палку, используя для этого стул. В конце занятия педагог просит ребенка уточнить последовательность своих действий: что делал вначале, что потом, зачем он брал стул. При необходимости педагог помогает ребенку осмыслить процесс выполнения данного задания.
М-24.1	«Достань, что в трубке лежит»	Цель. Та же. Оборудование. Прозрачная трубка, в ней сверток с маленькой игрушкой, проволока (скручена). Ход игры. Педагог просит ребенка посмотреть, что находится в трубке, и достать сверток. Недалеко от трубки лежит проволока. Ребенок должен догадаться разогнуть проволоку и использовать ее для выталкивания свертка. При затруднениях педагог подсказывает ребенку. После выполнения задания ребенка просят рассказать, как он выполнил задание.
М-25.1	«Столкни шарик»	Цель. Вызывать у детей ориентировочную реакцию на нарушение привычной ситуации; побуждать к поиску причины нарушения; создавать интерес к устранению причины. Оборудование. Два пластмассовых кубика и два пластмассовых шарика (один незаметно закреплен на кубике гвоздем). Ход игры. Педагог ставит на стол два кубика, на каждом лежит шарик. Наклоняет кубик, и шарик катится. Предлагает ребенку наклонить другой кубик. Ребенок наклоняет кубик, но шарик не катится. Если ребенок ищет причину необычного «поведения»
М-26.1	«Открой коробочку»	Цель. Вызывать у детей ориентировочную реакцию на нарушение привычной ситуации; побуждать к поиску причины нарушения; создавать интерес к устранению причины. Оборудование. Коробка от готовальни, две картинки. Ход игры (проводится индивидуально). Педагог кладет на стол картинки тыльной стороной вверх, говорит ребенку, что у него красивые картинки. Достает коробку от готовальни, кладет туда картинку и закрывает коробку, не запирая ее штырьком. Предлагает ребенку открыть коробку и посмотреть картинку. Тот без труда открывает коробку. Пока

		ребенок рассматривает картинку, педагог вкладывает в коробку другую картинку и закрывает коробку штырьком. Просит еще раз открыть коробку и достать вторую картинку. Если ребенок пытается открыть коробку силой, педагог предлагает ему поискать причину, почему коробка не открывается, попробовать открыть ее разными способами, найти, что мешает.
М-27.1	«Покатай мишку»	Цель. Вызывать у детей ориентировочную реакцию на нарушение привычной ситуации; побуждать к поиску причины нарушения; создавать интерес к устранению причины. Оборудование. Мишка в машинке (одно колесо плохо прикреплено). Ход игры. Педагог просит ребенка покатай мишку в машинке. Как только ребенок начинает везти машинку, колесо соскакивает, машинка наклоняется набок. Ребенок ищет причину, пытается ее устранить. Педагог помогает ему. После этого ребенок катает мишку. В конце педагог просит ребенка рассказать, что случилось с машиной.
Наглядно-образное мышление: М-2		
М-1.2	«Как достать»	Цель. Учить решать задачи в образном плане на использование вспомогательных средств в проблемной ситуации. Оборудование. Картинка с изображением стеклянной банки, в ней морковь, картинки с изображением предметов-орудий (вилка, ложка, сачок, палочка). Ход занятия. Педагог раскладывает перед ребенком все картинки, просит внимательно рассмотреть и сказать, как можно достать морковь зайчику. Ребенок должен подложить картинку с изображением предмета-орудия к основной картинке. В случае затруднения можно создать реальную ситуацию и проверить свойство выбранного орудия.
М-2.2	«Как достать»	Цель. Учить решать задачи в образном плане на использование вспомогательных средств в проблемной ситуации. Оборудование. Картинка, на которой изображена игрушечная машина без одного колеса – оно откатилось в сторону, в машине сидит мишка, около машины стоит мальчик, у него растерянный вид. Ход занятия. Педагог говорит: «Мальчик хотел покатай мишку, но что-то случилось, мишка чуть не упал. Расскажи, что случилось у мальчика». Если ребенок не может объяснить, надо создать реальную ситуацию и попросить ребенка покатай мишку. Затем обратить внимание на то, почему машина не едет. Когда ребенок найдет причину, педагог предлагает вновь объяснить, что же случилось с машиной у мальчика, и сказать, как устранить причину, чтобы машина поехала.
М-3.2	«Достань шарик»	Цель. Учить решать задачи в образном плане на использование вспомогательных средств в проблемной ситуации. Оборудование. Картинка, на ней изображено: комната, у стены высокий шкаф, на нем воздушный шарик, на некотором расстоянии от шкафа стоит стул, в центре мальчик, у него удивленный вид, он не знает, как достать шар. Ход занятия. Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, просит ребенка сказать, как мальчик может достать шар. Если ребенок затрудняется ответить, педагог говорит: «Шкаф высокий, а мальчик маленький, рукой он шар не

		достанет. Что ему поможет достать шар?» При необходимости можно создать реальную ситуацию и попросить ребенка достать шар. После выполненного действия показать картинку и вновь предложить ребенку сказать, как мальчик достанет шар.
М-4.2	«Что случилось»	Цель. Та же. Оборудование. Картинка, на которой изображена игрушечная машина без одного колеса – оно откатилось в сторону, в машине сидит мишка, около машины стоит мальчик, у него растерянный вид. Ход занятия. Педагог говорит: «Мальчик хотел покатать мишку, но что-то случилось, мишка чуть не упал. Расскажи, что случилось у мальчика». Если ребенок не может объяснить, надо создать реальную ситуацию и попросить ребенка покатать мишку. Затем обратить внимание на то, почему машина не едет. Когда ребенок найдет причину, педагог предлагает вновь объяснить, что же случилось с машиной у мальчика, и сказать, как устранить причину, чтобы машина поехала.
М-5.2	«Поставь машину в гараж»	Цель. Та же. Оборудование. Набор картинок: 1) К машине привязана тесьма. На расстоянии 0,5 см от этой тесьмы нарисована еще одна тесьма как продолжение первой. Перпендикулярно к привязанной тесьме расположены другие отрезки тесьмы. 2) От машины тянется тесьма, она делает несколько изгибов, от мест изгибов отходят несколько непривязанных отрезков тесьмы. Ход игры. Педагог дает ребенку рассмотреть картинки и сказать, за какую тесьму нужно взяться, чтобы подтянуть машину к себе. В случае затруднения педагог создает реальную ситуацию, и ребенок должен самостоятельно понять, за какую тесьму нужно взяться. Затем снова предлагают ему картинку и просят рассказать, за какую тесьму нужно тянуть, чтобы достать машину и поставить ее в гараж.
М-6.2	«Какое кому угощение»	Цель. Та же. Оборудование. Картинки с изображением зайчика, ежа, картинки с изображением банки – в ней морковь, банки – в ней яблоко, картинки с изображением предметов-орудий (вилка, ложка, сачок, палочка). Ход игры. Педагог раскладывает перед ребенком все картинки и просит рассказать, кому какое нужно достать угощение. После этого он должен взять картинку с изображением орудия и подложить ее к основной картинке с рисунком банки.
М-7.2	«Сложи картинку»	Цель: способствовать умению правильно собирать изображение предмета из отдельных частей; соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путем прикладывания. Ход игры. в коробке лежат целые картинки с изображением разных предметов: ягод и фруктов. в другой коробке лежат такие же картинки, но только разрезанные на четыре части по вертикали или диагонали. Педагог знакомит детей с

		картинками. они называют, что на них изображено. затем показывают часть картин и спрашивают, от какой картины этот кусочек. ребенок отвечает. воспитатель накладывает часть картины на целую. собирают, пока не получится целая картина.
М-8.2	«Строим дом»	Цель: учить систематизировать свойства, выкладывая последовательный ряд предметов. Строить дом по образцу. Оборудование: листы бумаги, подносы с формами. Ход игры. Педагог предлагает выложить красивый дом.
М-9.2	«Продолжи ряд»	Цель: учить воспроизводить рисунок относительно симметричной оси. Оборудование: часть картинки, где нет второй половины, карандаши. Ход игры. художник нарисовал часть картинки, а вторую половину не успел. педагог предлагает закончить рисунок за него. нужно напомнить, что вторая половина должна быть точно такой же, как и первая. Трудность в выполнении задания часто заключается в неумении ребенка проанализировать образец (левую сторону) и осознать, что вторая его часть должна иметь зеркальное отображение. поэтому, если ребенок затрудняется, на первых этапах можно использовать зеркало (приложить его к оси и посмотреть, какой же должна быть правая сторона).
М-10.2	«На что это похоже?»	Цель: развивает наглядно-образное мышление. Оборудование: картинки с предметами. Ход игры. Педагог предлагает придумать как можно больше ассоциаций на каждую картинку. оценивается количество и качество (оригинальность) образов. Игра хорошо проводится в форме соревнования.
М-11.2	«Платочек»	Цель: та же. Оборудование: карточка, где платочек сложен пополам (если одна ось симметрии), или вчетверо (если две оси симметрии). Ход игры. педагог спрашивает «Как ты думаешь, если платочек развернуть, какой у него вид?» Дорисуй платочек так, чтобы он выглядел развернутым. Узоры и варианты заданий можно придумать самостоятельно.
М-12.2	«Составь фигуру»	Цель: развитие образного мышления, геометрических представлений, конструктивных пространственных способностей практического плана. Ход игры. Вариант-1. на каждой полоске отметить 2 такие части, из которых можно составить круг. (треугольник, прямоугольник, овал). если ребенку трудно ориентироваться на схематичное изображение фигуры и ее частей, то можно изготовить

		макет из бумаги и работать с ребенком в наглядно-действенном плане, т.е. когда он сможет манипулировать частями фигуры и таким образом составлять целую. Вариант-2. «Посмотри внимательно на рисунок, там даны два ряда фигур. В первом ряду даны целые фигуры, во втором ряду эти же фигуры, но разбитые на несколько частей. Соедини мысленно части фигур во втором ряду и ту фигуру, которая у тебя при этом получается, найди в первом ряду. Фигуры первого и второго ряда, которые подходят друг к другу, соедини линией». Вариант-3. «Посмотри внимательно на картинки и выбери, где расположены детали, из которых можно составить фигуры, изображенные на черных прямоугольниках.
М-13.2	«Светофор»	Цель: та же. Ход игры. Педагог предлагает ребенку нарисовать в клетках красные, желтые, зеленые круги так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце не было одинаковых кружков.
М-14.2	«Сложи фигуры»	Цель: учить анализировать и синтезировать соотношение фигур друг с другом по цвету, форме, размеру. Оборудование: большие и маленькие фигуры. Ход игры. Педагог дает инструкцию: «Как ты думаешь, каким получится результат при наложении фигур последовательно друг на друга в левой части рисунка. выбери ответ из фигур, расположенных справа» По трудности (замаскированности отношений по форме) задания распределяются таким образом: когда на более маленькую фигуру накладывается фигура большая по размеру, что провоцирует ребенка на то, что он не предполагает накрытие большой по размеру фигуры меньшей и выбирает результат смещения меньшей и большей фигур. Действительно, если ребенок затрудняется с определением отношений, лучше произвести наложение предметов друг на друга не в наглядно-образном плане (мысленном наложении), а в наглядно-действенном, т.е. непосредственным наложением геометрических фигур.
М-15.2	«Найди закономерность»	Цель: формировать умение понимать и устанавливать закономерности в линейном ряду. Ход игры. Педагог предлагает рассмотреть картинки и заполнить пустую клетку, не нарушая закономерности. Инструкция: «Рассмотри снежинки. нарисуй недостающие снежинки так, чтобы в каждом ряду были представлены все виды снежинок. (можно использовать геометрические фигуры)
М-16.2	«На что похоже?»	Цель игры: развивать наглядно - образное мышление детей. Материал: набор плоскостных геометрических фигур. Ход игры. Воспитатель поочередно показывает вырезанные геометрические фигуры, называет их и просит сказать, на что они похожи. Например: шар - колобок, солнышко, лицо, воздушный шар и т.д.

Словесно-логическое мышление: М-3

М-1.3	«Протолкни «все такие»	Цель. Учить подбирать к образцу несколько объектов, выделяя их среди других; формировать первичное обобщение – «все шарики», «все кубики», «все большие», «все маленькие». Оборудование. Коробки с прорезями (по одной на каждой коробке) в форме круга, квадрата, треугольника, объемные геометрические формы (шары, кубы, треугольные призмы), предметы этих же форм. Ход игры. 1-й вариант. За столом сидят рядом двое детей. На столе две коробки (одна – с квадратной, другая – с круглой прорезью) и вперемешку объемные формы (шары, кубы, башенки с треугольным сечением), все одного размера по три каждого вида. Педагог дает одному из детей коробку с круглой прорезью, а другому – с квадратной и ставит условие: отобрать сразу все, что можно протолкнуть в данную коробку. Ребенок отбирает фигурки среди лежащих на столе. Если он выбирает правильно, например шары, но берет не все, а только один или два шара, педагог напоминает ему, что нужно взять «все такие» (указывает на шары). Если же ребенок берет не только шары, но и башенки, он предлагает ребенку попробовать «только такие» (указывает на шар) и помогает путем проб отобрать, какие именно формы (шары) можно бросить в эту коробку. После того как дети отберут и бросят в прорези коробок нужные формы, педагог подводит итог: «Правильно, Таня собрала все шары и бросила их в коробку, а Костя отобрал все кубики и бросил их в свою коробку». Предлагает детям открыть коробки и еще раз посмотреть, что в них лежит. 2-й вариант. Коробки с прорезями стоят на столах. На некотором расстоянии от стола на стульях разложены геометрические фигуры. Педагог предлагает детям подойти к стульям и внимательно посмотреть, какие фигуры он спрячет в свою коробку. Напоминает, что подходить к столу можно только один раз, поэтому надо сразу взять все необходимое. Раздает детям корзиночки или сумочки, в которые они складывают шарики, кубики или трехгранные призмы. Дети отбирают свои фигуры, кладут в сумочки и несут к столу. При проталкивании проверяется правильность подбора. Затем педагог подводит итог игры, в случае необходимости указывая на то, что не «все такие» были взяты со стола или взяты лишние. Затем называет результат: «Все круглые», «все квадратные», «все треугольные», «все кубики», «все башенки» в зависимости от подготовки детей.
М-2.3	«По грибы»	Цель. Учить подбирать к образцу не один, а несколько объектов одного цвета; закреплять результат обобщающим словом. Оборудование. Грибы из счетного материала (шляпки разного цвета – красные, желтые, белые, коричневые), корзиночки для сбора грибов.

			Ход игры. Дети сидят на стульях в ряд. Педагог расставляет на полу грибы двух цветов, например красные и желтые. Берет две корзиночки и в одну из них кладет гриб с красной шляпкой, в другую – с желтой. Отдает корзинки двум детям и просит собрать в них «такие» грибы, какие лежат в корзинках. Дети собирают грибы, а остальные наблюдают за их действиями. Затем дети показывают, кто что собрал в корзинку, и результат обобщается в слове – «все красные», «все желтые».
М-3.3	«Кто живет»	где	Цель. Учить самостоятельно определять основание для группировки; подбирать к образцу не один, а несколько предметов. Оборудование. Игрушки, строительный материал, мебель. Ход игры. 1-й вариант. Педагог строит из настольного строителя два больших загона: в один из них ставит игрушку, изображающую животное, в другую – машину. Перед ребенком расставляет вперемешку игрушки (животные и машины, сначала 6, а затем 8–10) и просит подумать, найти для игрушек дом – расставить всех по местам. Если ребенок ошибается, педагог переставляет первые две игрушки правильно, а затем не вмешивается в действия ребенка. Затем вновь игрушки расставляются вперемешку. Другой ребенок выполняет задание. В конце игры подводится итог: «В этом доме живут животные, а в этом находятся машины». 2-й вариант. Педагог ставит перед детьми шкаф и стол из кукольной мебели. На одном из столов разложены вперемешку кукольная посуда и одежда. Педагог вешает в шкаф одно платье, а на стол ставит одну тарелку и предлагает ребенку разложить все вещи по местам. В процессе работы помогает и по окончании подводит итог: «Здесь, в шкафу, висит вся одежда – платье, пальто, кофточка, а на столе стоит вся посуда – тарелки, ложки, чашки». 3-й вариант. Педагог строит «зоопарк» и располагает в одном загоне зверей, а в другом – птиц. В дальнейшем игра проводится аналогично прежним вариантам.
М-4.3	«Цвета формы»	и	Цель. Учить менять основание группировки предметов в соответствии со сменой образцов. Оборудование. Плоскостные карточки с наклеенными геометрическими формами (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, трапеции, шестиугольники) шести цветов (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий) – всего 42 элемента. Ход игры (проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога, он выкладывает перед ребенком на довольно большом расстоянии от него образцы, например красный, синий, желтый круги, т. е. объекты, одинаковые по форме и разные по цвету, и просит ребенка положить сюда «все такие» (показывает на красные круги), сюда «все такие» (показывает на синие круги), сюда «все такие» (показывает на желтые круги). В стороне на столе лежат все карточки этих цветов (квадраты, треугольники, овалы, трапеции, шестиугольники, прямоугольники – всего 18

		карточек). Педагог берет одну из -карточек и просит ребенка положить ее «куда надо», протягивает ее ребенку. Если ребенок кладет карточку неверно или же не решается выполнить задание, педагог делает это сам, но при этом ничего не говорит ребенку, а протягивает ему вторую карточку и так по одной все остальные. Когда все карточки будут разложены по цвету, педагог спрашивает ребенка: «Какие формы ты положил сюда?» – либо подтверждает его ответ: «Правильно, сюда ты положил красную карточку». После этого педагог переходит ко второй части игры, когда меняется принцип группировки (в основу берется форма). Педагог просит ребенка быть внимательным и говорит, что теперь надо выбирать карточки по-другому. Раскладывает перед ним три образца карточки с изображением квадрата, круга и треугольника одного цвета. По одной карточке в случайном порядке подает ребенку круги, квадраты и треугольники всех имеющихся образцов. Ребенок раскладывает их, а педагог уточняет результат: «Молодец, ты разложил верно – сюда все круглые, сюда все квадратные, сюда все треугольные формы».
М-5.3	«Разложи игрушки в свои домики»	Цель. Продолжать учить вычленять основание группировки по образцу, менять основание группировки со сменой образцов, выделять нужные свойства в предмете, отвлекаясь от функционального назначения. Оборудование. Настольный строительный материал (кирпичики) разного цвета, предметы разного цвета и коробочки разной формы (круглые, квадратные, прямоугольные, треугольные), игрушечный телевизор, кубики, шарики разных цветов, маленькие куколки в платьях разного цвета и т. д. Ход игры (проводится индивидуально). Педагог выкладывает на столе из кирпичиков разного цвета 2–4 домика в форме квадратов. Затем раскладывает предметы разного цвета и формы и просит ребенка внимательно рассмотреть домики, подумать, какая игрушка в каком домике живет, и расставить их в свои домики. Если ребенок ошибается, педагог молча, не объясняя принцип группировки, перекладывает одну-две игрушки в нужные домики. В конце спрашивает: «Какие игрушки ты положил сюда. А сюда?», т. е. помогает ребенку осознать принцип группировки и зафиксировать его в слове. После этого педагог предлагает ребенку разложить игрушки по-другому, так как будут уже другие домики. Из кирпичиков одного цвета строит домики разной формы (квадратный, треугольный и круглый). Снова все игрушки и предметы перемешиваются и расставляются на столе в случайном порядке. Ребенок раскладывает их по домикам. Педагог при необходимости оказывает ему помощь, а в заключение вновь помогает осознать уже новый принцип группировки: «Правильно, сюда ты положил все круглое, сюда все квадратное, а здесь треугольное». При повторном проведении игры сначала предлагается группировка по форме, потом по цвету, т. е. каждый раз меняется порядок выделения принципа для группировки предметов.

М-6.3	«Принеси такие же»	Цель. Выделять свойство в предметах, отвлекаясь от их функционального назначения; подбирать к одному образцу группу предметов, находить эти предметы в групповой комнате; определять словом принцип подбора. Оборудование. Карточки с изображением разных форм разного цвета, игрушки и мелкие предметы разной формы и цвета. Ход игры. Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты предметы, разные по форме и цвету. Дети распределяются на три подгруппы и рассаживаются на стулья в разных местах комнаты. Педагог приглашает к себе по одному ребенку (ведущему) из каждой подгруппы и просит взять из коробки карточку, не показывая ее детям. Ребенок берет карточку, возвращается к своей подгруппе, показывает ее им так, чтобы не видела другая подгруппа. Все дети должны принести игрушки соответствующей формы или цвета. Если выбор производится по форме, то на карточке дается только контур формы, а если по цвету, то одна сторона карточки окрашена в соответствующий цвет. Дети приносят предметы и садятся с ними на стулья. Педагог спрашивает у каждой группы, какая карточка была у них. Дети отвечают (красный, желтый; квадратный, круглый), и ведущий показывает всем свою карточку.
М-7.3	«Разложи карточки в свои конверты»	Цель. Группировать предметы по разным свойствам (форме, цвету, величине); самостоятельно выделять принцип группировки, опираясь на образец; осмысливать и закреплять в слове результат своих действий. Оборудование. Конверты с наклеенными или нарисованными геометрическими формами, разными по цвету и величине (например: круги желтого, красного, синего цвета, большие, средние и маленькие; треугольники, овалы, шестиугольники трех цветов и трех величин), картинки с изображением предметов разной формы, цвета, величины, подносики. Ход игры. 1-й вариант (проводится со всеми детьми). Играющие сидят за столами. Перед каждым ребенком по три конверта (например, на одном наклеен треугольник, на другом – овал, на третьем – квадрат). У сидящего рядом не должны повторяться формы, т. е. конверты с другим сочетанием форм (например, круг, прямоугольник, квадрат). На подносе перед каждым ребенком несколько картинок, которые он должен разложить по конвертам (так, картинки с изображением пуговицы, арбуза, круглых часов надо положить в конверт с кругом и т. д.). Когда картинки будут разложены по конвертам, педагог вызывает к наборному полотну одного из детей и просит его вложить в наборное полотно свои конверты, а под ними вставить картинки, изображения которых соответствуют данной форме. Ребенок объясняет, на основании чего он сделал такой выбор. При необходимости педагог помогает ему. 2-й вариант. Проводится так же, но картинки различаются по цвету, и на конвертах изображены круги разного цвета; на картинках предметы (шары воздушные, цветы, карандаши, ленточки, платочки) тех же цветов.

		3-й вариант. Проводится так же, но признаком, по которому проводится группировка, становится величина (например, на конвертах изображены круги одного цвета, но разной величины – большой, средний, маленький; на картинках – большие, маленькие, средние машины, матрешки, колокольчики, мячи и др.).
М-8.3	«Сделай целое»	Цель. Формировать представление о предмете в целом; учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета; действовать путем примеривания. Оборудование. Разрезные картинки из 2–6 частей с разной конфигурацией разреза. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках. Ход игры (проводится индивидуально и подгруппами). 1-й вариант. Перед ребенком на столе лежит разрезная картинка с изображением простейшего по форме и хорошо знакомого ребенку предмета, например, мяча или яблока. Ребенку предлагают сложить картинку так, чтобы получилось целое. При этом предмет не называется. Когда картинка будет сложена (любой результат), педагог выкладывает перед ребенком два предмета: один, изображенный на разрезной картинке, а другой – посторонний, например, кубик. Ребенок должен выбрать тот предмет, который он сложил, и сравнить полученное изображение с предметом. Педагог помогает ему провести сравнение, используя обводящее движение. Затем предмет называется. После этого ребенку дают другие разрезные картинки с изображением того же предмета (если на первой картинке мяч был разрезан пополам вдоль, то на второй – поперек, а на третьей – по диагонали). При повторном проведении игры ребенку предлагают составить более сложные картинки (рыба, неваляшка, домик). 2-й вариант. Перед ребенком раскладывают 3–4 части одной картинки (например, машины) и одну часть другой картинки (неваляшки) и предлагают сделать целую картинку. По окончании ему дают для выбора и соотнесения два предмета (машину и неваляшку), которые он сравнивает с изображением под руководством педагога. При последующем проведении игры картинки имеют другие линии разреза.
М-9.3	«Нарисуй целое»	Цель. Продолжать учить разворачивать части предмета в представлении, соединяя их в целое, т. е. оперировать образами в представлении с опорой на целостный образ предмета. Оборудование. Разрезные картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов (с разной конфигурацией разреза), бумага, фломастеры или карандаши (черные или коричневые). Ход игры. Педагог раскладывает перед ребенком разрезную картинку и просит нарисовать целую картинку, не складывая ее. Ребенок рисует, а затем называет предмет, который он нарисовал. После этого педагог просит его сложить картинку и снова нарисовать ее.

М-10.3	«Найди свою игрушку»	Цель. Продолжать учить разворачивать части предмета в представлении, соединяя их в целое, т. е. оперировать образами в представлении с опорой на целостный образ предмета. Оборудование. Разрезные картинки с изображением знакомых детям предметов (изображения контурные), листы бумаги и простые карандаши или черные (коричневые) фломастеры по числу детей, игрушки или предметы, соответствующие изображениям на разрезных картинках. Ход игры (проводится подгруппами). На столе у педагога игрушки и предметы, они накрыты салфеткой. Педагог раздает детям разрезные картинки, раскладывая их в случайном порядке. Каждому ребенку дается свое изображение. Педагог просит детей внимательно рассмотреть картинки, не складывая их, раздает бумагу и карандаши (фломастеры) и просит нарисовать целую картинку. По окончании рисования снимает салфетку с игрушек, находящихся на столе, и предлагает каждому ребенку найти то, что он нарисовал. Дети находят игрушки, называют их, сравнивают со своим рисунком.
М-11.3	«Угадай, о чем я рассказала»	Цель. Узнавать предметы по словесному описанию, опираясь на зрительное восприятие предметов. Оборудование. Игрушки, различные по форме, цвету и назначению. Ход игры. Дети сидят полукругом вокруг стола педагога. Он раскладывает на столе четыре знакомые детям игрушки (например, флажок, мяч, елочку и матрешку) и говорит, что загадает загадку, а они должны отгадать, о какой игрушке в ней говорится. После этого дает краткое описание одного из стоящих на столе предметов (например: «Круглый, красный с синим, хорошо прыгает, можно с ним играть»). Если дети не могут отгадать, педагог еще раз медленно произносит текст, делая остановку на каждом свойстве данной игрушки. Когда загадка будет отгадана, спрашивает у детей, как они догадались, какие слова помогли им в этом. Затем переставляет игрушки на столе и дает описание другого предмета: «Растет в лесу зеленая, колючая, на Новый год, на праздник к нам придет». Предметы, про которые составляются загадки, должны меняться, чтобы дети не заучивали отгадку, а учились слушать и понимать смысловую сторону речи, опираясь на имеющиеся представления и восприятие, помогающие создать единый образ со словом.
М-12.3	«Загадки»	Цель. Узнавать предметы по словесному описанию, опираясь на зрительное восприятие предметов. Оборудование. Игрушки или картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов. Ход игры. Дети сидят полукругом. У педагога на столе картинки (изображением вниз). Он вызывает кого-либо и просит отгадать загадку и найти отгадку на картинке. Затем приводит краткое описание хорошо знакомого детям предмета (например: «Стоит в комнате на полу, есть четыре ножки, сиденье и спинка. На нем можно сидеть»). Ребенок переворачивает на столе картинки, находит нужную и показывает детям. Другой ребенок отгадывает загадку, сходную

		по содержанию с предыдущей, но имеющей в конце описания отличительный признак (например: «Стоит в комнате на полу. У него четыре ножки. Покрыт скатертью, на нем стоит тарелка»).
М-13.3	«Сделай елочку»	Цель. Учить систематизировать свойства, выкладывая последовательный ряд предметов. Оборудование. Зеленые плоскостные треугольники разной величины, постепенно возрастающей (по пять треугольников на одного ребенка), подносыки и листы бумаги по числу детей, пять треугольников для выкладывания образца. Ход занятия. Педагог раздает детям листы бумаги и подносы с формами и предлагает выложить красивые елочки. Дети выполняют задание самостоятельно. После этого педагог приглашает к доске ребенка, правильно сложившего елочку, и просит сложить елочку на фланелеграфе из крупных элементов. Дети рассматривают образец, педагог уточняет принцип выкладывания елочки: «Вот такая красивая елочка – самый маленький треугольник наверху, потом побольше, еще больше, еще больше, самый большой треугольник внизу».
М-14.3	«Найди место для матрешки»	Цель. Учить систематизировать свойства, выкладывая последовательный ряд предметов Оборудование. 6-местная матрешка. Ход игры (проводится индивидуально или с подгруппой из 2–3 детей). Педагог разбирает перед детьми матрешку и собирает вкладыши попарно. Затем выстраивает матрешки в ряд по величине, соблюдая между ними равные интервалы. Педагог предлагает детям закрыть глаза, берет одну из матрешек, выравнивает интервалы между оставшимися и просит детей посмотреть и найти место матрешке.
М-15.3	«Четвертый лишний»	Цель: развивать мышление, ознакомить с окружающим миром, учить использовать обобщающие слова. Оборудование: предметные картинки с изображением посуды и мебели. Ход игры. Педагог помещает на наборное полотно картинки с изображениями трех предметов мебели и одного предмета посуды или наоборот и предлагает рассмотреть и назвать их. можно предложить детям вспомнить стихи, загадки об этих предметах. Затем дети получают задание закрыть глаза. педагог убирает одну из картинок. открыв глаза дети определяют -чего не стало.
М-16.3	«Что изменилось?»	Цель: развитие мышления, внимания. Ход игры: педагог помещает на наборное полотно картинки с изображением мебели или посуды. предлагает рассмотреть и назвать их. затем дети получают задание закрыть глаза. педагог меняет 2 картинки местами или вместо одной картинки ставит другую. открыв глаза, дети определяют, что изменилось.

М-17.3	«Что появилось?»	Цель: развитие мышления, внимания, памяти. Ход игры: педагог помещает на наборное полотно картинки с изображением 4-5 предметов мебели или посуды. предлагает рассмотреть и назвать их. затем дети получают задание закрыть глаза. педагог в это время ставит еще одну картинку. открыв глаза, дети определяют, какая картинка появилась и называют ее.
ОЗОМ и развитие речи- Р		
Развитие речевого общения: Р-1		
Р-1.1	«Позови»	Цель. Формировать у детей предпосылки к деловому общению; учить обращаться друг к другу по имени, запоминать имена товарищей. Оборудование. Мяч. Ход игры. Дети сидят за столами. Педагог рассматривает с ними новый яркий мяч. Вызывает одного ребенка и предлагает ему поиграть вместе с мячом – покатавать его друг другу. Затем говорит: «Я играла с Колей. Коля, с кем ты хочешь играть? Позови». Мальчик зовет товарища: «Вова, иди». Через некоторое время Коля садится, теперь Вова зовет друга.
Р-2.1	«Передай колокольчик»	Цель. Та же, учить звать друг друга по имени, предлагая выполнить действие. Оборудование. Колокольчик. Ход игры. Дети сидят на стульях полукругом. В середину встает педагог с колокольчиком в руках. Он звонит в колокольчик и говорит: «Кого я позову, тот тоже будет звонить в колокольчик. Таня, иди, возьми колокольчик». Девочка звонит в колокольчик и зовет следующего, называя его по имени. Если некоторые дети еще не могут произносить имена, они могут пользоваться указательным жестом.
Р-3.1	«Зайка»	Цель. Вызывать у детей потребность в эмоциональном общении; учить согласовывать свои действия с действиями товарищей; называть друг друга по имени; оказывать предпочтение одному из товарищей. Ход игры. Дети, взявшись за руки, вместе с педагогом ходят по кругу. Один ребенок – «зайка», он сидит в кругу на стуле – «спит». Педагог поет песенку: Зайка, зайка, что с тобой? Ты сидишь совсем больной, Ты не хочешь поиграть, С нами вместе поплясать. Зайка, зайка, попляши И другого отыщи. На слова «зайка, зайка, попляши...» дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Зайка» встает и выбирает на свою роль другого ребенка, называя его по имени, а сам встает в круг.

Р-4.1	«Помоги»	Цель. Вызывать потребность в деловом общении; учить использовать в общении простейшие слова и выражения («дай», «на», «дай это», «не это», «подержи», «возьми», «возьми это»), а также жесты (указательный); учить при общении называть друг друга по имени. Оборудование. Кукла (мишка), кукольная мебель, посуда, расческа, одежда. Ход игры. 1-й вариант (проводится парами). Педагог показывает детям кровать, на которой спит кукла, и говорит, что сейчас они ее разбудят, оденут, причешут и покормят. Предлагает детям рассмотреть все предметы, которые понадобятся кукле, они находятся на столе. Здесь же на столе стоит кукольная мебель (кровать, стол, стул). Педагог говорит: «Одевать куклу и причесывать ее будет Наташа, а Миша будет помогать – подавать все, что попросит Наташа». Дети вместе с педагогом рассматривают приготовленные предметы, называют их. После этого Миша садится за стол рядом с разложенными предметами, а Наташа поднимает куклу, сама определяет порядок одевания платья, туфель, просит Мишу подать тот или иной предмет, называя его. Просьба может быть выражена словом «дай» и указательным жестом. Миша приносит ей каждый из предметов по одному. Если Наташе трудно одной надеть кукле платье или тапочки и т. д., то она просит помочь Мишу, говоря: «Миша, помоги», «Миша, подержи», «Иди сюда». Возможно употребление простых слов и выражений и даже простых голосовых реакций, чтобы привлечь внимание Миши и попросить у него помощи. После того как кукла будет одета и причесана, роли меняются – кормит куклу Миша, а Наташа помогает ему, по его просьбе подает посуду по предмету. Педагог подводит итог – дети работали дружно, помогали друг другу: «Миша дал Наташе платье, туфли, расческу, а Наташа одела и причесала куклу. Наташа дала Мише тарелку, ложку, чашку и конфеты, а Миша накормил куклу и напоил ее чаем». Кукла благодарит детей. 2-й вариант. Проводится так же, но берут другую куклу или мишку. На этот раз детей побуждают называть предметы, которые они просят: «Дай платье», «Дай туфли» и т. д. Но при этом нужно учитывать возможности каждого ребенка и не завышать требования, не нарушать общение и не превращать игру в занятие по заучиванию слов.
Р-5.1	«Чего хватает» не	Цель. Продолжать учить деловому общению, обращаться с просьбой к взрослому; учитывая определенный уровень развития речи у детей, вводить выражение «дайте, пожалуйста», благодарить за оказанную помощь («спасибо») или допускать употребление указательного жеста. Оборудование. Из картона выполнены отдельно части предметов: машина (кузов, мотор, кабина и два колеса), дом (два этажа, окна, двери, крыша), паровоз (корпус, труба, три колеса) и т. д. Ход игры. Дети сидят за столами. Педагог раздает конверты с набором частей предметов – каждому ребенку один предмет. Во всех конвертах не хватает по одной детали. Они находятся у педагога. Он просит детей сложить из частей

		целый предмет. Дети складывают изображения, обнаруживают отсутствие необходимой детали (колеса, крыши и т. д.) и обращаются к взрослому. Педагог объясняет, что у него есть какие-то части предметов, которые выпали из конвертов, и он не знает, кому какую дать. Каждый называет педагога по имени и отчеству и говорит: «Галина Ивановна, дайте мне, пожалуйста, колесо для машины» или «крышу для дома» и т. д. Педагог раздает недостающие детали, и дети завершают изображения.
Р-6.1	«Поиграем вместе» (кукольный театр)	Цель: Продолжать учить деловому общению, обращаться с просьбой к взрослому; учитывая определенный уровень развития речи у детей, вводить выражение «дайте, пожалуйста», благодарить за оказанную помощь («спасибо») или допускать употребление указательного жеста. Оборудование. Две куклы, маленькая матрешка, машина с кузовом, настольный строитель. Ход игры. Приходит кукла Оля. В руках у нее матрешка, она ее укачивает. Появляется кукла Таня, она везет за веревочку машину. Таня подходит к Оле и отбирает у нее матрешку. Оля плачет, кричит: «Отдай». Педагог обращает внимание детей на ситуацию, говорит, что Таня поступила плохо. Обращается к куклам, предлагает Тане отдать матрешку кукле Оле. Таня отдает матрешку и тоже плачет. Педагог спрашивает, почему она плачет. Таня говорит, что хочет покатать матрешку в машине. Педагог предлагает Оле и Тане поиграть вместе – покатать матрешку в машине по очереди. Оля сажает матрешку в машину и везет ее. Потом отдает веревочку Тане. После этого Оля говорит: «Давай вместе построим для матрешки домик». Таня радуется и говорит, что привезет кубики. Затем она привозит кубики, и они вместе строят дом с забором и играют с матрешкой. Педагог подчеркивает, что Оля и Таня вместе играют, построили дом – Таня была шофером, а Оля строителем.
Р-7.1	«Что делали, скажем...» мы не	Цель. Продолжать формировать речевое общение детей; учить их договариваться о совместных действиях; изображать действия, которые они называют; развивать активную речь. Ход игры. Дети становятся в круг. Выбирают водящего, он выходит за дверь. Дети вместе с педагогом загадывают, какие движения они будут выполнять перед водящим. Дети обсуждают, и решают, вместе с педагогом показывают предложенное им действие (стирать, забивать гвозди или умываться). После этого все хлопают в ладоши и зовут водящего, произнося в ритм хлопков слова: «Что мы делали – не скажем, а что делали – покажем». Действие показывают все одновременно. Водящий отгадывает, называет действие и становится в круг. Выбирают нового водящего. В дальнейшем педагог побуждает детей самим называть действия, которые они хотят изобразить, и самостоятельно договориться.
Р-8.1	«Шофёры»	Цель. Развивать у детей деловое общение, учить правильно выражать свою просьбу, обращаться к товарищу; внимательно слушать и выполнять просьбу товарища; употреблять в общении слова «мне нужно», «привези»,

		«возьми», «я привез», названия предметов, их особенности, в случае необходимости указать количество и признаки; при затруднении пользоваться жестом, показом или просить помощи у педагога, говоря «как сказать», «как называется»; в зависимости от индивидуальных возможностей ребенка учить благодарить за помощь (кивком головы или произнося «спасибо»). Оборудование. Крупный строительный материал, грузовые машины соответствующих размеров, рисунки-образцы с изображением знакомых детям построек (ворота, гараж, дом с забором, лесенка и др.). Ход игры (проводится с подгруппой из 4–6 детей). Дети распределяются на шоферов и строителей. У каждого строителя есть свой шофер, вместе они создают одну постройку. Каждый ребенок-строитель получает свой рисунок-образец и не показывает его шоферу. Рассмотрев образец, строитель просит привезти шофера нужные элементы строителя (бруски, кубы, башенки, пластины) и указывает их количество. Например, на рисунке дом, состоящий из одного куба, крыши, и забор, состоящий из двух брусков. Он может сказать: «Привези кубик и крышу». Получив эти предметы, он должен поблагодарить и попросить привезти еще два бруска. Строитель может назвать все нужные ему элементы. Если шофер что-то забыл, он может вернуться и переспросить. Когда постройка будет окончена, строитель еще раз рассматривает рисунок и обнаруживает, что на нем изображен мишка, который стоит около дома. Строитель просит шофера привезти мишку. Дети вместе обыгрывают постройку. В процессе работы дети могут общаться и с помощью жестов. По окончании построек педагог просит всех строителей показать свои рисунки, а шоферов проверить, правильно ли сделаны постройки. При повторном проведении игры дети меняются ролями. Если в процессе выполнения задания между детьми возникает спор, его не следует пресекать, торопиться прийти на помощь, важно, чтобы они сами нашли пути к взаимопониманию. Подводя итоги игры, педагог оценивает результат, как коллективную деятельность строителя и шофера, подчеркивает доброжелательность в обращении друг к другу: «Валя и Коля вместе построили дом с забором. Валя хорошо рассмотрела рисунок и правильно называла Коле, что надо привезти, а Коля хорошо слушал Валу и понял, что надо было привезти. Вот и построили они хороший дом с забором. И мишка радуется, говорит Вале и Коле «спасибо». Видите, как хорошо играть вместе».
Р-9.1	Игра – драматизация «Колобок»	Для проведения игры-драматизации можно взять три эпизода: «колобок встретил зайку», «колобок встретил мишку» и «колобок встретил лису». Первый подготовительный этап – знакомство с персонажами сказки.

	1-й этап: знакомство с героями сказки	Цель. Уточнить представления детей о зайце, медведе, лисе; вызывать эмоционально положительное отношение; учить изображать этих персонажей сказки (брать на себя роль). 1. Знакомство с зайкой. Оборудование. Игрушка зайка, шапочки для зайцев по числу детей, барабан, миска с морковью. Ход игры. Педагог приносит в группу новую игрушку зайку, рассматривает его с детьми, рассказывает о том, что он добрый, веселый, хорошо прыгает, умеет играть на барабане. Педагог выполняет с игрушкой соответствующие действия. Затем спрашивает, что любит есть зайка (морковку, капусту). Педагог говорит, что зайка никого не обижает. После этого достает шапочки с ушками и предлагает детям попрыгать, как зайки. Дети надевают шапочки, бегают по комнате, прыгают. Педагог говорит, что зайки, наверное, проголодались, и вносит миску с морковью и угощает ею детей. 2. Знакомство с мишкой. Оборудование. Игрушка мишка, шапочки для мишек. Ход игры. Педагог показывает игрушку мишку, рассматривает его с детьми, говорит о его походке, что он любит ягоды, мед. Педагог предлагает поиграть: все дети надевают шапочки и изображают медведей. 3. Знакомство с лисой. Оборудование. Игрушка лиса, шапочка с лисьей мордочкой или ушками для одного из детей, шапочки, изображающие птичек, цыплят, зайчиков,— для всех детей. Ход игры. Педагог вносит в группу новую игрушку лису. Рассматривает ее с детьми, обращая внимание на то, какая она красивая, рыжая, хвост пушистый, большой, ушки маленькие, ходит тихо, она хитрая, может утащить к себе в нору маленьких зайцев, мышек, цыплят и курочек, петушков. Педагог предлагает детям поиграть, назначает одного ребенка лисой (надевает ему шапочку, показывает, как ходит лиса). Остальным детям раздает другие шапочки. Лиса уходит в уголок и засыпает, а птички и зайки веселятся, прыгают на лужайке. Педагог ударяет в бубен, лиса просыпается и тихо крадется к детям. Они замечают лису и разбегаются, стараясь успеть сесть на стул (спрятаться в домики). Опоздавших лиса ловит и уводит к себе в уголок. Игра повторяется. 4. Знакомство с колобком. Цель. Познакомить с игрушкой колобком; вызвать эмоционально положительное отношение к колобку; обратить внимание на внешний вид колобка (круглый, быстро катится, веселый, улыбающийся, поет радостную песенку). Оборудование. Игрушка колобок, игрушечные кошка, собака, ежик. Ход игры. Игра проводится в виде кукольного театра. На столе педагога появляется Колобок. Колобок (катится и поет). Я колобок, колобок...
--	--	--

		(С другой стороны стола появляется заяц.) Зайка (к Колобку). Здравствуй. Колобок. Здравствуй. Заяц. Кто ты? Колобок. Я Колобок. Заяц (рассматривает). Какой ты круглый, румяный. Что ты умеешь делать? Колобок. Я умею петь песенку и быстро бегать. Зайка (удивленно). Как это ты бегаешь, если у тебя ног нет? Колобок. Я умею катиться. (Показывает.) Зайка. Спой мне свою песенку. Колобок (поет). Я Колобок, Колобок, На сметане мешон, В печку сажен, На окошке стужен. Я от бабушки ушел, Я от дедушки ушел И от тебя уйду! (Катится.) Заяц. Ты куда? Колобок (протяжно). В лес. (Зайка тоже уходит. Колобок появляется снова, но с другой стороны. Теперь навстречу ему выходит Мишка.) Проводится аналогичная сценка встречи. При повторении игры колобок появляется с другой стороны и говорит, что теперь он пришел к детям. Они подходят к столу воспитателя, берут колобок в руки, рассматривают его. Дети поют песенку колобка вместе с ним. Колобок прощается с детьми и уходит.
Р-10.1	Второй этап-знакомство со сказкой «Колобок»	Первое знакомство со сказкой происходит на занятиях по развитию речи. Однако для умственно отсталых детей даже в старшем дошкольном возрасте необходимо неоднократное повторение программного материала в разной форме, чтобы добиться его усвоения, а не формального заучивания. Кроме того, для этих детей важно создать такую обстановку на занятии, которая обеспечит эмоциональное отношение к литературному материалу, к персонажам

		сказки. Поэтому повторение элементов, знакомой сказки в кукольном театре оказывается необходимым этапом в подготовке к игре-драматизации. Цель. Продолжать формировать эмоциональное отношение к персонажам и сюжету сказки; обратить внимание на то, как разные звери общаются с Колобком; в эмоциональной форме повторить текст диалогов между Колобком и Зайкой, Колобком и Мишкой, Колобком и Лисой. Ход занятия. 1-й вариант. Педагог (рассказывает эпизоды из сказки и включает в свой рассказ действия с игрушками). Бабушка испекла колобок и положила его на окошко. Колобок лежал, лежал, ему стало скучно, и он убежал в лес. (Появляется Колобок, он катится по столу.) Катится Колобок, катится, а навстречу ему Зайка. (Появляется Зайка, останавливается напротив Колобка.) Зайка. Колобок, Колобок, я тебя съем! Колобок. Не ешь меня, Зайка! Лучше послушай, какую я тебе песенку спою. (Поет.) Я Колобок, Колобок, На сметане мешон, В печку сажён, На окошке стужён. Я от дедушки ушёл, Я от бабушки ушёл, От тебя, Зайка, не хитро уйти! Педагог. И покатился дальше. Зайка. Ушёл! Укатился! (Уходит.) Педагог. Катится Колобок, катится, а навстречу ему Медведь. (Появляется Медведь, останавливается напротив Колобка.) Медведь. Колобок, Колобок, я тебя съем! Колобок. Не ешь меня, лучше послушай, какую я тебе песенку спою. Я Колобок, Колобок, Я от бабушки ушёл, Я от дедушки ушёл, Я от Зайца ушёл. От тебя, Медведь, не хитро уйти! (Колобок катится и исчезает. Медведь уходит.) Педагог. И покатился Колобок дальше. Катится он, катится (снова появляется Колобок), а навстречу ему Лиса. (Появляется Лиса и останавливается напротив Колобка.) Лиса. Здравствуй, Колобок! Какой ты хорошенький да пригоженький. Колобок. Здравствуй, Лиса! Хочешь, я спою тебе песенку? Лиса. Спой, дружок! Колобок (поет). Я Колобок, Колобок, Я от бабушки ушёл, Я от дедушки ушёл, Я от Зайца ушёл, От Медведя ушёл. От тебя, Лиса, не хитро уйти! Лиса. Какая славная песенка! Только я к старости плохо слышать стала. Сядь ко мне на носок и пропой еще разок! Колобок (садится лисе на нос и снова запекает свою песенку). Я Колобок, Колобок... Лиса. Ам! (Колобок быстро спрыгивает с носа Лисы и убегает.) Педагог. Лиса хотела съесть Колобка, но он успел спрыгнуть и убежать, и Лиса его не поймала.
--	--	--

		2-й вариант. Игра проводится повторно по такому же принципу, как и в первом варианте, но игрушками – персонажами сказки действуют дети. Вначале они выполняют это с помощью педагога: он показывает каждому ребенку, как двигается его персонаж, а ребенок подражает. В случае необходимости используются совместные действия взрослого и ребенка. Педагог помогает каждому ребенку и при усвоении речевого материала в процессе общения от имени своего персонажа. Воспитатель заранее вызывает детей к своему столу и раздает им игрушки: одному – колобка, другому – зайку, третьему – мишку, четвертому – лису. Педагог рассказывает сказку, а дети должны внимательно слушать и вовремя начать двигать свои игрушки, а затем и вступать в разговор за своих персонажей. Если ребенок затрудняется в произнесении нужного текста, воспитатель помогает ему. Не следует требовать дословного повторения текста в тех случаях, когда ребенок соблюдает смысловую сторону диалога.
Р-11.1	Третий этап – игра-драматизация «Колобок»	Цель. Продолжать формировать у детей навыки речевого общения; стремиться к тому, чтобы дети, произнося готовый текст, вступали в подлинное общение, т. е. не формально произносили слова, а действовали эмоционально. Оборудование. Шапочки Колобка, зайки, мишки и лисы. Ход игры. Воспитатель распределяет между детьми роли (колобка, зайки, мишки, лисы) и раздает им шапочки. Затем педагог рассказывает сказку, а дети ее изображают, действуя примерно так, как действовали игрушки в кукольном театре, и вступая в разговор по тексту сказки. Диалог должен быть эмоциональным, передавать взаимоотношения колобка с разными зверями. Так же не следует стремиться к дословному повторению текста. После окончания игры воспитатель еще раз рассказывает сказку и уточняет текст диалогов.
Р-12.1	«Что спрятано в коробке?»	Цель: расширение представление об окружающем мире, активизация словаря детей, развитие внимания, памяти. Оборудование: фигурные карточки. Подготовка к игре. Выкладываем перед игроком три фигурные карточки, а под ними- квадратные с такими же рисунками и еще одну с другим рисунком. Например, выложили фигурные карточки с месяцами, облачком и солнышком. под ними такой же ряд из квадратных карточек с месяцами, облаком, солнышком и радугой. фигурную карточку с радугой положите в коробку. Ход игры. Попросите ребенка внимательно посмотреть на лежащие перед ним карточки и угадать, какая карточка осталась в коробке. Пусть он достает ее. Если малыш угадал, то он забирает фигурную карточку себе, если нет, то все карточки возвращаются ведущему.
Р-13.1	«Зоопарк»	Цель: расширять представление об окружающем мире, знакомить с миром животных, и их рационом, развивает логику и память. Оборудование: поле-вольер, фигурки, картинки.

		Ход игры. Нужно соотнести животного с его рационом питания, побеждает то игрок, который собрал карточки первым. По ходу и игры, ребенок отвечает на вопросы по карточке: «Как говорит медведь?», «У зайца длинные или короткие уши?» и т.д.
Р-14.1	«Овощи, фрукты»	Цель: игра-ассоциация знакомит с различными группами растений: овощами, фруктами, ягодами, цветами. в процессе игры совершенствуются мелкая моторика рук, ребенок учится самостоятельно рассуждать, сопоставлять, сравнивать, анализировать. Учит объединять различные виды растений в группы, называть эти группы обобщающими словами. Ход игры. Разложите перед ребенком карточки изображением вверх. отдельно положите 4 крупные (обобщающие) карточки. предложите ребенку найти изображение какого-либо растения, например-яблоко. Спросите его: «Какого цвета яблоко?» Где оно растет? К какому и з 4-х обобщающих понятий можно присоединить карточку с яблоком? Проверить правильность своего выбора ребенок может по цвету фото.
Р-15.1	«С какой ветки детки?»	Цель: расширять представление об окружающем мире, развивает логику, внимание, способствует изучению животных и их детенышей. Оборудование: дидактическая игра с карточками. Ход игры. Педагог предлагает собрать все пары «животное-мама-детеныш». На игровом поле в ряд изображены 3-4 взрослых животных. карточки-детки перемешиваются и складываются в стопку, рубашкой вверх. Педагог берет верхнюю карточку и показывает ее, спрашивает: «Чей это детеныш?» или «Кто потерял своего малыша?». Ребенок должен сказать: «Это мой котенок».
Р-16.1	«С какого дерева лист?»	Цель: научиться распознавать и сопоставлять листья с деревьями, к которым они принадлежат. игра развивает зрительную память, внимание, расширяет знания об окружающем мире и обогащает словарный запас. Оборудование: панно «Деревьев», карточки-2листья», возможен дополнительный материал: плоды деревьев, сережки березы, шишки для ели. Ход игры. Педагог показывает ребенку панно с деревьями, называет каждое из них и обращает внимание на форму их листьев. «Посмотри, это клен. у него листики как ладошки с острыми краями. А это береза- у нее маленькие листики с зубчиками. карточки-листочки перемешиваются и складываются в стопку или мешочек. Ребенок вытягивает карточку и пробует узнать, что это за лист, находит на панно соответствующее дерево. Если ребенок затрудняется, то педагог может дать подсказку: «Какого цвета этот лист? Похож на ладошку? Давай поищем дерево с такими листиками.»
Р-17.1	П/игра «Мы листики осенние»	Цель: развитие двигательной активности, умения двигаться по сигналу, развивать внимание. На веточках сидели. Ветер дунул, полетели. Мы летели, мы летели И на землю тихо сели. Ветер снова набежал И листочки все поднял. Повертел их, покружил И на землю опустил. Дети с листочками стоят в кругу и вместе с педагогом произносят стишок. На слова, выделенные в стихотворении, дети изображают действие «листочков»: садятся на корточки, летают по комнате, вновь тихо садятся, поднимаются, кружатся и снова садятся. После двух-трех

		раз игра усложняется. Ребенок, не выполнивший движения по сигнальному слову, получает «штрафное» задание: присесть 3-5 раз, покружиться в другую сторону, назвать, от какого дерева листок в руках сверстника.
Р-18.1	«Что растет в саду и в огороде»	Цель: учить дифференцировать понятия овощи/фрукты, использовать обобщающие слова в речи. Ход игры. На доске большие картинки с изображением вазы, миски и тарелки (в картинках сделаны прорези). Детям раздают маленькие картинки с изображением овощей, фруктов и ягод. Ребята, у кого на картинках нарисованы овощи, закрепляют свои картинки в миске, фрукты — в вазе, ягоды — в тарелке.
Р-19.1	«Помоги малышам»	Цель: расширять представление об окружающем мире, развивает логику, внимание, способствует изучению животных и их детенышей У детей имеются картинки с изображением домашних животных, у педагога-дефектолога- картинки с изображением детенышей домашних животных. В стихотворной форме детям предлагается для каждого детеныша найти маму. Жеребенок тонконогий Не разнять никак щенков: Бойко скачет по дороге. Каждый — забияка. Он такой скакун хороший... Усмирить таких сынков Не догонит мама... (лошадь). Может лишь... (собака). Опустив печально хвостик, Маму ждет послушный ослик. Целый день должна трудиться Мама ослика —... (ослица). Забрел маленький ягненок В поле сладкого овса, Эй, пора домой, малышка, Тебя уже зовет... (овца). Му-у! — мычит теленок. — Му-у! Очень грустно одному. Му-у! — охрип малыш от рева. Му-у! — нашла его... (корова). На охоте два котенка, Мышь поймать они хотят. Слышат шорох из лукошка. Кто шуршит в лукошке?... (кошка). Куда бы спрятаться козленку? Какой-то зверь летит вдогонку. Не бойся — это стрекоза. Прогонит вмиг ее... (коза). Купаться в речке страшновато, Залезли в лужу поросята. Умылась дружная семья, Не узнает детей... (свинья). Шею вытянул гусенок, Озирается спросонок, Еле-еле соню сына Под крыльцом нашла... (гусыня). Эй, утята, вы куда? Здесь собачья будка! Ждет вас около пруда Ваша мама... (утка). Ну-ка, марш назад, цыплятки! Залезать нельзя на грядки! Ищет вас, волнуется Ваша мама... (курица).
Р-20.1	««Чья, чей, чье?»»	Цель: научить ребенка правильно употреблять притяжательные местоимения «чей», «чья», «чье», согласовывать их с существительными по родам. расширяет словарный запас, развивает речевой слух, внимание. Ход игры. У предлагаемых детям животных не хватает какой-либо части тела (рога, хвоста, гривы, ноги, лапы). Эти части тела розданы ребятам. Ребенок подходит к фланелеграфу и прикладывает ту или иную часть тела к соответствующему животному. Педагог-дефектолог: «У тебя чей хвост?» Ребенок: «Собачий хвост». Педагог-дефектолог: «Чей рог?» Ребенок: «Коровий рог». И т.д.
Р-21.1.	«Почему Саша опоздал в школу?»	Цель: учить внимательно слушать произведение, понимать главную мысль, отвечать на вопросы по тексту. Наступило утро. Мама будит Сашу: «Вставай, Саша, пора собираться в школу». Встал Саша, хочет одеться, но не может найти ни носков, ни ботинок, ни рубашки. Рассердился Саша и кричит: -Где моя рубашка? Я под столом. Ты меня вчера сюда бросил, — отвечает рубашка. А где носки? — спрашивает Саша. Мы на шкафу, — откликаются носки. -А где ботинки?

		-Я здесь, за шкафом лежу, — говорит правый ботинок. А я под кроватью, — добавляет левый ботинок. Наконец Саша оделся, но в школу он опоздал. Почему Саша опоздал в школу?
P-22.1	«Кому что нужно для работы»	Цель: расширят представление детей о профессии людей, об орудиях их труда, активизировать речь, расширять словарный запас. Ход игры. На доске прикреплены большие картинки с изображением людей различных профессий: врача, повара, воспитателя, учителя, дворника, няни, портнихи. У детей индивидуальные картинки, на которых нарисованы предметы, необходимые людям указанных профессий. Ребенок должен правильно выбрать и назвать профессию, в которой необходимо использовать эти предметы в работе.
P-23.1	«Назови ласково» (сл. игра)	Цель: учить детей образовывать слова с уменьшительно-ласкательным суффиксом, развивать связную речь и мышление. Ход игры. Педагог бросает мяч и называет любое слова, ребенок преобразовывает слово в уменьшительно-ласкательное. Например: мяч-мячик.
P-24.1	«Один-много»	Цель: упражнять детей в образовании множественного существительного множественного числа. Ход игры. Педагог называет слово в единственном числе, ребенок должен назвать его во множественном. Например: огурец-огурцы.
P-25.1	«Что из чего?»	Цель: совершенствование представлений о материалах предметов. Ход игры. педагог называет предмет, ребенок из чего он сделан. Например: ложка-метал.
P-26.1	«С какого куста ягода?»	Цель: помогает детям познакомиться с растениями и развивает мелкую моторику. Ход игры. педагог загадывает куст, ребенок задает вопросы на которые можно ответить только да или нет, по вопросам дети угадывают с какого куста ягода.
P-27.1	«Кто скажет иначе?»	Цель: учить подбирать синонимы. Ход игры. дети передают мяч, называя синонимы к слову. Например: бежать-мчаться-нестись.
P-28.1	«Чего много растет в саду?»	Цель: закрепить знания о фруктах и ягодах, где они растут. Ход игры. ребенок берет картинки овощей, фруктов или ягод, приклеивает на грядку, сад или куст.
P-29.1	«Кто где живет»	Цель: познакомить с животными и их жилищами, развивать память и мышление. Ход игры. Найти домик для каждого животного. Педагог бросает мяч и спрашивает: «Кто живет в дупле?» ребенок отвечает- «Белка». Игра-наоборот: педагог спрашивает «Где живет медведь?». Ребенок отвечает: «В берлоге».

Р-30.1	«Спецтранспорт»	Цель: расширяет представление детей о профессиях и специальном транспорте. в процессе игры у детей совершенствуется быстрота реакции. Подготовка к игре. ведущий отбирает карточки с представителями профессий и поровну раздает их. карточки с атрибутами раскладывает изображением вверх. Ход игры. игрок начинает подбирать для своей профессии подходящие атрибуты. правильность ответов легко проверить по пазловым замкам, огни должны совпадать. 2-вариант: раздать детям карточки с атрибутами, чтобы они подбирали к ним карточки с представителями профессий.
Р-31.1	«Отправляемся в спец-рейс»	Цель: собрать все карточки, относящиеся к определенной профессии. Подготовка к игре. Ведущий отбирает карточки с заданиями и кладет их изображением вниз. остальные карточки раскладывает картинкой вверх. Ход игры. ребенок берет себе карточку с заданием. Например: ребенку досталась карточка «01». значит, ему нужно отправиться в спец-рейс на тушение огня. он должен найти среди выложенных карточек три, из которых сможет собрать пожарную машину (пазловые замки должны совпадать), карточки с пожарным и с нужными ему предметами
Р-32.1	«Чья тень?»	Цель: собрать парные карточки животного и его тень_ учить различать предметы по форме, пользоваться приемами зрительного наложения, развивает внимание, память. Подготовка к игре. Педагог отбирает два комплекта карточек- с животными и их силуэтами. карточки с животными раскладывает изображением вверх, а с силуэтами у игроков. Ход игры. Игроки начинают подбирать животных, подходящих к их карточкам с силуэтами.
Р-33.1	«Доскажи словечко»	Цель: угадать слово по подсказкам. Ход игры. Взрослый читает стихи, ребенок договаривает слово и читает первый звук.
Расширение, уточнение, обобщение значения слов: Р-2		
Р-1.2	«Помоги животным»	Цель. Расширять и уточнять значения слов-названий животных и слов, связанных с образом жизни животных. Оборудование. Трафареты с изображением животных, две большие картинки с изображением дома с забором, сарая, конуры, деревьев (на одном дереве – дупло для белки, под другим – кустик для зайца, под третьим – берлога для медведя). Ход игры (проводится с подгруппой). Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе лежат две крупные картинки: одна – с изображением леса, другая – с изображением деревенского дома с участком, сараем и конурой. В коробке у педагога трафареты с изображением животных: домашних (козы, собаки, кошки) и диких (медведя, белки, ежа, зайца). Каждый ребенок берет из коробки один трафарет. Педагог предлагает детям рассмотреть, у кого какое

		животное, и по очереди назвать их. Затем говорит, что одни животные живут в лесу, другие – в доме, который построил им человек. Вот только они не могут вспомнить, кто где живет, и надо помочь им найти свой дом. Дети один за другим встают и помещают трафареты животных в лес или в дом (сарай, конуру). Если все сделано верно, педагог от имени животного благодарит ребенка, если же допущена ошибка, то животное проявляет беспокойство, зовет на помощь других детей. Потом все животные снова идут гулять, выходят из леса и из дома, т. е. возвращаются к детям (можно дать каждому ребенку другой трафарет). Педагог достает новые картинки и говорит, что у каждого „ зверя в лесу есть свой домик: у белки – дупло, у медведя – берлога. Дети рассматривают картинки. Все картинки с изображениями домиков педагог накладывает на изображение леса. Потом он рассматривает с ними изображения домиков домашних животных: дом у кошки, конура у собаки, сарай у козы. Предлагает детям вывести своих маленьких друзей поиграть, порезвиться. Все встают со стульев и разбегаются по комнате, держа трафареты животных. Педагог просит детей показать движения животных: заяка прыгает, медведь ходит вперевалку, топает, белочка прыгает, коза щиплет листочки, кошка моет мордочку. Одновременно они имитируют голоса животных – мяукают, лают, блеют, фыркают. Непредвиденно педагог ударяет в бубен и говорит, что пошел дождь и надо всем животным быстро спрятаться в домики. Дети должны выполнить более сложную задачу – не только разделить животных на диких и домашних, но и правильно определить, где они живут – в берлоге, дупле, сарае и др. Дети расставляют животных в домики.
Р-2.2	«Помоги животным»	Цель. Расширять и уточнять значения слов-названий животных и слов, связанных с образом жизни животных. Оборудование. Трафареты с изображением животных, две большие картинки с изображением дома с забором, сарая, конуры, деревьев (на одном дереве – дупло для белки, под другим – кустик для зайца, под третьим – берлога для медведя). Ход игры (проводится с подгруппой). Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе лежат две крупные картинки: одна – с изображением леса, другая – с изображением деревенского дома с участком, сараем и конурой. В коробке у педагога трафареты с изображением животных: домашних (козы, собаки, кошки) и диких (медведя, белки, ежа, зайца). Каждый ребенок берет из коробки один трафарет. Педагог предлагает детям рассмотреть, у кого какое животное, и по очереди назвать их. Затем говорит, что одни животные живут в лесу, другие – в доме, который построил им человек. Вот только они не могут вспомнить, кто где живет, и надо помочь им найти свой дом. Дети один за другим встают и помещают трафареты животных в лес или в дом (сарай, конуру). Если все сделано верно, педагог от имени животного благодарит ребенка, если же допущена ошибка, то животное проявляет беспокойство, зовет на помощь других детей. Потом все животные снова идут гулять, выходят из леса и из дома, т. е. возвращаются к детям (можно дать каждому ребенку другой трафарет). Педагог достает новые картинки и говорит, что у каждого „ зверя в лесу есть

		свой домик: у белки – дупло, у медведя – берлога. Дети рассматривают картинки. Все картинки с изображениями домиков педагог накладывает на изображение леса. Потом он рассматривает с ними изображения домиков домашних животных: дом у кошки, конура у собаки, сарай у козы. Предлагает детям вывести своих маленьких друзей поиграть, порезвиться. Все встают со стульев и разбегаются по комнате, держа трафареты животных. Педагог просит детей показать движения животных: зайка прыгает, медведь ходит вперевалку, топает, белочка прыгает, коза щиплет листочки, кошка моет мордочку. Одновременно они имитируют голоса животных – мяукают, лают, блеют, фыркают. Неожиданно педагог ударяет в бубен и говорит, что пошел дождь и надо всем животным быстро спрятаться в домики. Дети должны выполнить более сложную задачу – не только разделить животных на диких и домашних, но и правильно определить, где они живут – в берлоге, дупле, сарае и др. Дети расставляют животных в домики.
Р-3.2	Накорми животных (собаку, козу, зайку, кошку, ежа, белку)	Цель. Продолжать обогащать и уточнять значения слов-названий животных, формируя представление о самих животных; учить понимать рассказы о животных, с которыми они познакомились в игре, используя полученные знания.  Оборудование. Картинки с изображением леса и дома, мелкие картинки с изображением ягод, орехов, грибов, яблока, миски с молоком, кости, ветки с листьями, капусты, морковки, коряги с медом, над которой летают пчелы, трафареты с изображением зайца, ежа, белки, кошки, козы, собаки, экран. Ход игры (проводится с подгруппой детей). Игра является продолжением предыдущей. Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе лежат картинки с изображением леса и дома. Педагог предлагает детям угадать, какие игрушки у него есть за ширмой (ставится между педагогом и детьми), и начинает рассказывать: «Зимой – белый, летом – серый, никого не обижает, а сам всех боится. Любит морковку. Кто это?» Дети отгадывают. Взрослый отдает трафарет с изображением зайца тому, кто угадал первым. Так, поочередно дается краткая характеристика каждого животного. Дети отгадывают и получают трафареты. Затем говорит, что все животные хотят есть, но все картинки с изображением их пищи перемешались, и надо помочь животным найти их. Педагог выкладывает на столе вперемешку

		картинки с изображением ягод, грибов, капусты, моркови и т. д. Желательно иметь парные изображения, так как многие предметы могут быть использованы для разных животных. Дети подходят к столу педагога и выбирают соответствующую картинку. Потом накладывают эту картинку и трафарет на основное изображение: лес или дом. По окончании игры педагог обращает внимание детей на то, что многие животные едят одинаковую пищу. Так, коза и заяц любят капусту, морковь, хотя, живут в разных местах: коза – в доме, а заяц – в лесу. Белочка и ежик едят грибы, хотя белочка живет на дереве, а ежик – под деревом.
Р-4.2	«Угадай, кто у меня»	Цель. Та же, учить рассказывать о тех животных, с которыми дети встречались и действовали в игре; опознавать их по рассказу товарища. Оборудование. Трафареты животных (медведь, заяц, белка, еж, коза, кошка, собака) по числу детей, конверты по числу детей. Ход игры. По отношению к двум предыдущим игра является итоговой и может проводиться только после них. Дети сидят на своих местах за столами. Перед каждым лежит конверт с трафаретом животного. Педагог предлагает поиграть–надо угадать, какая фигурка лежит в конверте. Каждый должен посмотреть в свою коробку, но никому не говорить, что он там увидел. Затем надо дать описание того животного, трафарет которого спрятан в конверте, но не называть это животное, а лишь назвать его особенности, где живет, чем питается. Остальные дети должны угадать, кто это. Первым рассказывает педагог, заглядывая в свою коробку. Например: «У меня тут маленький, серенький, с длинным хвостом, с маленькими ушками, с усами, живет дома, пьет молоко, говорит «мяу». Кто это?» Дети по очереди рассказывают и о своих животных. В случае затруднения педагог задает вопросы: «Большое или маленькое животное? Какого цвета? Где живет? Что ест? Какой у него домик?» Ответы на эти вопросы и составляют тот объем представлений, который у ребенка существует за словом-названием животного. По такому же принципу, как и приведенные выше три игры, можно провести и другие игры, направленные на расширение и уточнение значения самых разных слов, например, слов «кухня», «спальня». Детям предлагают распределить мебель по разным помещениям. Сначала оборудовать мебелью (плоскостными трафаретами) спальню детского сада и спальню квартиры: в спальне детского сада расставляются кровати (не менее 5–6), маленькие стулья для одежды, а в спальне квартиры – две большие кровати, тумбочка, трюмо. Затем можно расставить мебель в комнате и кухне и т. п.
Р-5.2	«Посмотри и назови»	Цель. Продолжать расширять и уточнять словарь детей; развивать связную речь.

		Оборудование. Две большие карточки с изображением: на первой – женщина моет посуду, на второй – портниха шьет платье, маленькие картинки с изображением моркови, яблока, игрушки, сапог, штор, наволочки, мягкой игрушки, пальто. Ход занятия. Педагог раздает всем детям конверты, в каждом 2–3 картинки. Затем на наборном полотне выставляет большие картинки и рассматривает их с детьми по очереди. Вначале рассматривает первую картинку – «Женщина моет посуду», спрашивает: «Что нарисовано?» Просит подобрать маленькие картинки, которые подходят к большой. Педагог уточняет: «Что делает тетя? Посмотрите на свои картинки и подумайте, что можно еще мыть». Дети рассматривают свои картинки, выходят и вставляют их в наборное полотно около большой картинки. При этом они называют: «Девочка моет яблоко», «Дети моют игрушки» и т. д. Затем педагог рассматривает с детьми другую большую картинку. Каждый подбирает маленькие картинки к большой. Ребенок должен назвать, что можно еще шить: «Тетя шьет пальто», «Бабушка шьет шторы», «Тетя шьет наволочки» и т. д. Подводя итог, педагог просит детей повторить, что моют люди, что шьют.
Р-6.2	«Лови назови» и	Цель. Та же. Оборудование. Мяч. Ход игры. Дети стоят полукругом, педагог в середине этого полукруга и предлагает поиграть: «Я буду называть одно слово, а вы будете подбирать к нему нужные слова». Например, педагог называет «шьем», бросает каждому ребенку мяч, а они поочередно называют «платье», «пальто», «кофту», «юбку», «шторы», «наволочку», «рубашку», возвращая в броске мяч. При необходимости педагог помогает вспомнить предметы, которые они видели на картинке. В конце подводит итог: «Верно, тетя шьет разную одежду». Затем обыгрывается другое слово «покупаем». Педагог так же бросает ребенку мяч и просит его назвать, что мы покупаем. Каждый, поймав мяч, называет какое-нибудь слово: «хлеб», «овощи», «игрушки», «одежду», «книги», «фрукты», «посуду». Подводя итог, педагог просит одного из детей перечислить предметы, которые покупают люди. 
Р-7.2	«Куда пойдешь, что найдешь»	Цель. Та же.

		Оборудование. Большие карточки с изображением леса, огорода, сада; маленькие картинки с изображением деревьев, шишек, кустарников, ягод, желудей, грибов, лука, капусты, картофеля, моркови, репы, свеклы, яблока, сливы, вишни, груши, конверты по числу детей. Ход игры. Детям раздают конверты с маленькими картинками. Педагог показывает большие карточки по очереди и рассматривает с детьми. Они рассказывают, что нарисовано на них, и подбирают маленькие картинки к большим карточкам. Детям раздают по одной большой карточке, они их рассматривают и выходят к педагогу. Каждый показывает свою картинку и рассказывает, что на ней изображено, вставляет ее в наборное полотно и подбирает маленькие картинки, которые находятся на столе у педагога, и говорит, например, так: «Если пойдешь в лес, то там найдешь грибы, ягоды, шишки, орехи и т. д.» Другой ребенок выходит с карточкой, на которой изображен огород. К этой карточке он подбирает все, что растет на огороде, и так же рассказывает об этом. Следующий ребенок подбирает картинки к карточке с изображением сада. В конце подводится итог. Дети перечисляют все, что растет в лесу, в огороде, саду. По аналогии проводятся игры на другие обобщающие слова.
Р-8.2	«Зверята»	Цель: знакомит ребенка с основными группами животных (домашние, дикие, птицы) и местами их обитания. ребенок учится сопоставлять, сравнивать, анализировать. Ход игры. Положить перед ребенком 3-6 карточек, например с изображением коровы, слова, зайца. попросить ребенка найти карточку с коровой.
Развитие памяти-II		
Развитие зрительной памяти- П-1		
П-1.1	«Узнай предмет»	Цель: тренировать тактильную память у детей – способность запоминать ощущения после прикосновений. Оборудование: разные знакомые предметы. Ход игры. Ребенку завязывают глаза и по очереди дают ему в руки разные предметы (3-10 штук), не называя их. Ребенок должен самостоятельно догадаться о том, что это за предмет. Затем предложите малышу назвать все предметы в той последовательно, в которой он их угадывал. Сложность такой игры на развитие памяти состоит в том, что ребенку необходимо выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.
П-2.1	«Чудесный мешочек»	Цель: тренировать тактильную память у детей – способность запоминать ощущения после прикосновений. Оборудование: разные предметы, мешочек. Ход игры. Положите в полотняный мешочек несколько предметов, обладающих разными свойствами, например, спичечный коробок, пуговицу, кубик, клубок ниток. Ребенку необходимо на ощупь определить, что это за предметы.

		Для лучшего запоминания маленькие дети могут самостоятельно складывать вещи в мешочки. Малышам постарше раздаются мешочки уже с предметами внутри.
П-3.1	«Кто больше знает»	Цель: развивать произвольную память. Ребенку необходимо в течение 1 минуты назвать 5 предметов заданного цвета или формы, например, 5 желтых или 5 квадратных предметов. Повторять предметы нельзя.
П-4.1	«Экран»	Цель: развитие зрительной памяти. Оборудование: различные знакомые детям предметы. Ход игры. На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот кто увидел изменения, поднимает руки и называет.
П-5.1	«Видеоскоп»	Цель: развитие произвольной зрительной памяти. Ход игры. Дети сидят в кругу. По кругу передается одна за другой 1 – 2 (позже более) открыток. Примерно через каждые 10 секунд, педагог дает сигнал (хлопок) и дети передают своему соседу справа открытку и получают другую. Когда открытки прошли по кругу 2 -3 раза их откладывают в сторону. Попросите детей вспомнить и рассказать, что изображено на 1-ой открытки и так далее. Остальные добавляют, то что кто-то забыл.
П-6.1	«Опиши предмет»	Цель: развитие произвольной зрительной памяти. Ход игры. Дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать. Ход игры. Выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал)
П-7.1	«Опиши картинку»	Цель: развитие произвольной зрительной памяти Оборудование: надо заранее заготовить 10 -12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Ход игры. Играющие рассматривают картинки, убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими
П-8.1	«Какой игрушки не хватает»	Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания. Оборудования: разные игрушки Ход игры, Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.
П-9.1	«Обезьянки»	Цель: развитие зрительной памяти

		Ход игры. Ведущий предлагает детям: «давайте мы с вами сегодня превратимся в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все что видят». Ведущий на глазах складывает конструкцию, предлагая запомнить и точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.
П-10.1	«Каждой вещи-свое место»	Цель: развитие долгосрочной памяти. Материал: вещи, покупки. Как играем: вы наводите дома порядок? Привлеките ребенка к уборке. Пусть он скажет, где лежит та или другая вещь — полотенце, книга и т. д. Если он правильно ответил — значит, победил. В результате — и дома чисто, и ребенок доволен, и память упражняется. Закрепляем: вы принесли покупки? Пусть ребенок поможет вам разложить их по местам. Скажите, что каждой вещи — свое место. Попробуйте положить неправильно, пусть он вас исправит. Посмейтесь вместе. Как правильно: гречка в печке, сапоги на завалинке или гречка на завалинке, а сапоги в печке? А как насчет: на дворе трава, на траве дрова? А если сказать быстро?
П-11.1	«Пряталки»	Цель: развитие зрительной памяти, произвольного внимания. Материал: 4-6 пластиковых стаканчиков из-под йогурта, сметаны. Как играем: на глазах у ребенка положите под один из перевернутых стаканчиков любую мелкую игрушку или фасоль, пуговичку и т. п. Секунд через 15 попросите ребенка найти стаканчик с игрушкой. Сначала он будет поднимать все стаканчики подряд, через некоторое время он будет находить игрушку, сделав только две попытки. А затем он обязательно сразу поднимет тот стаканчик, под которым лежит игрушка. Не спешите, у него все получится. Закрепляем: на прогулке можно положить камешки 1-2 штуки под перевернутые формочки. Усложняем: увеличьте количество стаканчиков и спрятанных игрушек. Можно поменяться ролями, пусть ребенок прячет игрушки, вы ищите их. А если вы их не найдете, то ребенок с удовольствием вам поможет.
П-12.1	«Запоминайка»	Цель: развитие зрительной краткосрочной памяти, образное мышление. Материал: предметные картинки. Как играем: разложите перед ребенком 5-6 предметных картинок (например: яблоко, мяч, корзинка, машинка, листик, морковь). Ребенок рассматривает их, называет. Через 2 минуты вы убираете их. Ребенок должен перечислить все, что он запомнил. Скорее всего, что-то он упустит, но не огорчайтесь и все равно похвалите ребенка. Это побудит его сыграть еще много раз. А вы хотите, чтобы ваш ребенок запомнил все картинки? Придумайте с ним рассказ, в котором все они будут задействованы. Например: на машине везут яблоко и морковь. В корзину положили листья и пирог. Попробуйте, это должно помочь. Закрепляем: играть в эту игру можно в любое свободное время, используя любые картинки, вырезанные из старых журналов.

		Усложняем: можно брать большее количество предметных картинок. Ребенок называет те картинки, которые он запомнил, а вы — остальные. С каждым днем он будет запоминать все лучше.
П-13.1	«Повторяй-ка»	Материал: карандаш, бумага. Как играем: нарисуйте простой узор, например: волнистая линия, ломаная линия, волнистая, ломаная и т. д. Ребенок должен рассматривать узор в течение 1-2 минут, затем вы прячете картинку, а ребенок по памяти рисует точно такой же. Закрепляем: меняйте узоры. Например: две волнистые линии, одна ломаная, две волнистые, одна ломаная и т. д. Усложняем: постройте дом из кубиков: основание - куб, стены - кубики разного цвета, призма - крыша. Прикройте свой дом чем-нибудь, например газетой, а ребенок по памяти построит такой же.
П-14.1	«Узор из пуговиц»	Цель: развитие зрительной памяти, произвольного внимания. Материал: пуговицы, счетные палочки. Как играем: выложите из пуговиц несложный узор. Дайте ребенку время рассмотреть его, затем накройте изображение листом бумаги. Предложите ребенку выложить такой же узор. Если он затрудняется, то помогите ему. Откройте свой узор и сравните оба изображения. Не забывайте хвалить ребенка. Закрепляем: выкладывать можно также узоры из счетных палочек на столе, на полу, обращая внимание на то, как они чередуются по цвету. Например, одна красная, одна синяя и т. д.
П-15.1	«Посмотри и сделай так же»	Цель: развитие внимания. Взять любую раскраску, выбрать крупный одиночный предмет и закрасить одну его половину. Предложить ребенку раскрасить вторую часть точно так же, как раскрашена первая.
П-16.1	«Пуговица»	Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления. Материал: игровое поле, пуговицы. Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинаящий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее
П-17.1	«Сделай, как я!»	Цель: развитие памяти и внимания. Материал: счётные палочки. Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 палочек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

		Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество палочек постепенно увеличивается до 12-15. Можно использовать не только счетные палочки, но и пуговицы, геометрические фигуры, карандаши и т.д.
П-18.1	«Запомни точки»	Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления. Вывешиваются плакаты и предлагается задание - внимательно рассмотреть и запомнить расположение точек. Затем эти плакаты убираются, и дети по памяти воспроизводят увиденное.
П-19.1	«Разложи карточки»	Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления. У каждого ребенка набор карточек с изображением цифр, знаков и т.д. подобные карточки имеются и у педагога, которые он выставляет на наборном полотне. Дети рассматривают карточки, их расположение, запоминают и воспроизводят.
П-20.1	«День-ночь»	Цель: развитие памяти и внимания. Материал: предметные картинки. На доске 6-8 картинок. Детям предлагается запомнить изображения. По команде «Ночь!» дети закрывают глаза. Педагог переворачивает две картинки. Команда «День!» – дети открывают глаза и называют перевернутые картинки.
П-21.1	«Геометрические фигуры»	Материал: набор карточек с геометрическими фигурами. Время демонстрации одной карточки — 10 секунд. После демонстрации одной из карточек следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в той последовательности, в которой они были изображены на карточке.
П-22.1	«Найди свой предмет»	В этой игре детям раздают половинки различных предметов. Играющие должны найти недостающие детали (половинки) к своим предметам.
Развитие слуховой памяти- П-2		
П-1.2	«Чудесные слова»	Цель: развитие слуховой памяти у детей 5-6 лет. Оборудование: необходимо выбрать 20 слов, которые как-то связаны по смыслу, например, банан-яблоко, собака-кошка, дверь-окно. Ход игры. Слова зачитываются малышу 3 раза, при этом пары выделяются интонацией. Затем ребенку повторяют первое слово из пары, а он должен вспомнить второе. Так развивается кратковременная слуховая память, для тренировки долговременной – попросите малыша назвать слова через некоторое время.
П-2.2	«Расскажи сказку»	Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания. Ход игры 1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке. Ход игры 2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

П-3.2	«Пересказ по кругу»	Цель: развитие слухового запоминания Ход игры: Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.
П-4.2	«Запомни слова»	Цель: развитие слуховой механической памяти. Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд. 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести. Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.
П-5.2	«Игра в слова»	Цель: развитие слуховой памяти Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание! Сокол, сито, сосна, старик, сарай, Снегурочка. Задание 1: назови слова, которые ты запомнил. Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов. Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.
П-6.2	«Запомните вместе»	Цель: развитие слуховой памяти. Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д. Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.
П-7.2	«Радио»	Цель: формирование умения детей по памяти рассказывать об особенностях одежды детей своей группы, отгадывать по описанию товарищей; развивать память, активизировать речь детей. Педагог, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы будем играть в новую игру, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет кого-нибудь описывать, а мы по его рассказу узнаем, кто же потерялся. Сначала я буду диктором. Закрою глаза и по памяти опишу ребенка нашей группы. Слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку?» Так педагог начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас» - говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при помощи считалочки.
П-8.2	«Супермаркет»	Цель: развитие слуховой краткосрочной памяти, внимания, наблюдательности. Взрослый предлагает поиграть в магазин. Он отправляет ребенка за покупками и просит его запомнить все, что нужно купить. Начинать можно с двух предметов, увеличивая их количество до 4-5.
П-9.2	«Помнишь ли ты?»	Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

		Предложить ребенку перечислить мебель, которая стоит у бабушки в гостиной. Или вспомнить, что находится во дворе детского сада. Для описания можно использовать любые объекты или действия, например: «Помнишь ли ты, что делал клоун в цирке (дедушка на даче и т. п.)», «Можешь ли ты сказать мне, чем наш дом отличается от соседнего?»
П-10.2	«Я знаю»	Цель: развитие памяти, внимания, моторики. Предложить ребенку поиграть в старинную игру. Начать: «Я знаю три имени мальчиков...» Произнося каждое имя, делать хлопок мячом о пол или о стену. Теперь очередь ребенка назвать те имена, которые знает он. Это могут быть названия животных, цветов, деревьев, овощи, фрукты и т. п.
П-11.2	«Я скажу, а ты запомни»	Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности. Предложить ребенку повторить те предметы, которые будут перечислены. Начинать следует с небольшого количества предметов. На первых занятиях можно группировать объекты по темам, например: перечислять предметы посуды, мебели и т. п. В дальнейшем можно увеличивать количество перечисляемых предметов, добавлять вещи из разных смысловых групп: дерево, ствол, ветка; дом, стена, окно, дверь; диван, стол, кресло, чашка, мяч и т. п.
П-12.2	«Я положил в мешок»	Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания. В эту игру можно играть с детьми, например, во время длительных поездок, на прогулке. Взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.
П-13.2	«Соберем букет»	Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания. Первый ребенок называет цветок. Второй повторяет и добавляет свой. Третий повторяет два цветка и добавляет в букет третий и т.д.
П-14.2	«Запоминаем вместе»	Цель: развитие слуховой памяти. Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-либо свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье. Четвертому ребенку придется повторить уже три слова, а потом назвать свое и т. д. Это упражнение целесообразно проводить неоднократно. От разу к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, то есть будет увеличиваться объем памяти.
П-15.2	«Прогулка в картинках»	Цель: развивать зрительную и слуховую память и внимание. Во время прогулки на улице нужно обращать внимание ребенка на дорожные знаки, рекламные щиты, можно беседовать с ребенком о том, зачем все это нужно. По возвращении домой (в детский сад) попросите ребенка нарисовать те знаки, которые он запомнил.
П-16.2	«Угадай-ка»	Цель: развитие логической памяти.

		Взрослый дает словесное описание какого-то знакомого детям предмета и просит отгадать. Например: «Маленький пушистый зверек прыгает с дерева на дерево и очень любит орешки».
П-17.2	«Узнай, кто это (что это)?»	Показать детям части предмета и спросить, какой это предмет. Например: крыша дома; туловище птицы; морда и хвост собаки.
П-18.2	«Воспроизведение рассказа»	Цель: развития смысловой памяти. Для детей дошкольного возраста можно предложить следующие варианты рассказов для запоминания: Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку. 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. Жила-была девочка Зоя. Построила Зоя из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала его катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кроватку и дала ему лекарство. Детям рассказ зачитывается. Затем ребенка просят воспроизвести прослушанное как можно ближе к тексту. При воспроизведении рассказа обязательно обратить внимание на точность воспроизведения, последовательность событий. Очень важно, чтобы ребенок понял смысл рассказа. Если ребенок с рассказом не справляется, следует задавать ему вопросы. Например, к первому рассказу: Что подарила мама детям? Как играли дети? Почему они перестали играть? Кого позвали дети и зачем?
П-19.2	«Слова»	Детям предлагается 5-6 слов, им необходимо придумать слова, связанными с ними по смыслу: Мёд (пчела) Гриб (лес) Лопата (огород) Лодка (речка) Мех (шуба).
П-20.2	«Вспомни слова»	Педагог называет пары слов, связанных по смыслу. Например: окно – цветок, лыжи – снег, чашка – молоко, книга – учитель, нога – палец, дорога – машина и т. д. После этого он поочередно называет первое слово из пары и просит ребенка вспомнить второе слово.
Развитие элементарных математических представлений: МП-1		
МП-1.1	«Заполни кувшин»	Цель: развивать у ребенка ориентировку на количественный признак (много - мало). Оборудование: два пустых прозрачных кувшина, фасоль в мешочке, кружка. Ход игры: взрослый показывает ребенку, как набирать кружкой фасоль и пересыпать ее в кувшин. Когда ребенок заполнит первый кувшин, взрослый говорит: "Здесь много фасоли". Остальную фасоль ребенку предлагается

		насыпать в другой кувшин. Взрослый обращает внимание: "Посмотри, как здесь мало. Больше нет. Сколько здесь? Ма-а-а-ло (сопровождает жестом). А там сколько? Мно-о-о-го (сопровождается также жестом)".
МП-2.1	«Собери шишки»	Цель: развивать у ребенка ориентировку на количественный признак (много - мало). Оборудование: две корзинки, шишки. Ход игры: взрослый обращает внимание ребенка на разбросанные на полу шишки и просит помочь ему собрать их. И у взрослого, и у ребенка имеются корзинки. Взрослый кладет в свою корзину 2-3 шишки, давая возможность малышу собрать остальные. В конце игры взрослый хвалит его: "Молодец, ты собрал мно-о-о-го шишек (сопровождает жестом), а у меня посмотри сколько? Ма-а-а-ло".
МП-3.1	«Посади елочку»	Цель: развивать ориентировку на количественный признак (много - мало). Оборудование: дидактическая игра "Посади елочки" (две деревянных подставки, на них укреплены стержни с елочками), 2 подноса. Ход игры: взрослый ставит перед ребенком подставку, предлагает ему снять елочки со стержня, положить их на поднос. Взрослый кладет на свой поднос 2-3 елочки, а остальные ребенок кладет на свой поднос. Далее ребенку предлагается надеть елочки на стержни. Взрослый спрашивает: "Сколько у тебя елочек? Много. Посмотри, а у меня сколько? Мало".
МП-4.1	«Набери воды»	Цель: развивать ориентировку на количественный признак (много - мало). Оборудование: два ведерка одинаковой величины, таз "бассейн", кружка. Ход игры: взрослый предлагает ребенку наполнить ведерки водой с помощью кружки, чтобы затем вылить воду в бассейн. Первое ведерко наливается полным, а оставшуюся воду ребенок наливает во второе ведро (воды должно быть намного меньше, чем в первом). Ребенок несет к бассейну полное ведро, а взрослый обобщает: "У тебя тяжелое ведро, здесь мно-о-о-го воды. А теперь возьми другое ведерко, посмотри, сколько там воды. Тут мало. Выливай воду в бассейн. В бассейне много воды". Игру можно повторить два раза.
МП-5.1	«Посади цветы»	Цель: учить ребенка образовывать множества из отдельных предметов. Оборудование: напольный коврик с прикрепленными к нему в разных местах "липучками" (одна из частей "липкой" ленты); цветы, в основании которых имеется вторая часть "липкой" ленты. Ход игры: взрослый обращает внимание ребенка на коврик, говорит, что это - полянка, на которую надо посадить цветы. Дает ребенку цветок и просит "посадить" его на полянку, указывая жестом на место прикрепления. "Вот еще цветочек, посади. Еще цветочек" и т.д. В конце игры обобщает: "Вот как много цветов ты посадил".
МП-6.1	«Возьми шарик»	Цель: учить ребенка выделять отдельные предметы из множества (группы предметов). Оборудование: 5 надутых воздушных шаров с ленточками. Ход игры: взрослый обращает внимание ребенка на то, как много воздушных шаров, показывает, как с ними можно играть (подбрасывать, ловить, размахивать и т.д.). Затем взрослый пробит ребенка взять один шарик и поиграть с ним, подчеркивает внимание: "Ты взял один шарик, и я взял один шарик".

МП-7.1	«Попади в корзинку»	Цель: развивать у ребенка ориентировку на количественный признак предметов - находить один и много предметов в окружающей обстановке. Оборудование: корзина, мячи на 2-х подносах (на одном - один мяч, на другом - пять). Ход игры: взрослый показывает ребенку подносы с мячами, обращая внимание на количество мячей: "Здесь - один мячик, а тут - много. Неси поднос, где один мяч. Бросай его в корзинку. Ты бросил один мяч. В корзинке один мяч. А теперь принеси поднос, где много мячей. Бросай. Ты бросил много раз, много мячей в корзинке. Возьми один мяч и поиграй с ним".
МП-8.1	«Построй гараж»	Цель: развивать у ребенка ориентировку на количественный признак - находить один, мало и много предметов в окружающей обстановке. Оборудование: кубики, машина. Ход игры: взрослый показывает машину, кубики и предлагает строить гараж. Для этого надо перевезти кубики в машине. Взрослый просит ребенка положить в машину и привезти только один кубик. Обращает внимание, что из одного кубика гараж не получится, надо еще привезти кубики. Просит ребенка: "Привези еще один кубик". После то, как ребенок выполнит его просьбу, обращает внимание на то, что кубиков мало, гараж не получится: "Привези много кубиков, чтобы построить гараж". Взрослый строит гараж, обращая внимание ребенка, что кубиков много: "Гараж получился". Предлагает ребенку поиграть с машиной.
МП-9.1	«Надень шапочку»	Цель: учить ребенка дифференцировать "один и много". Оборудование: наперстки (пять). Ход игры: взрослый обращает внимание ребенка на пальцы одной руки, просит его раскрыть ладошку, подняв все пальцы вверх. "Будем играть. Наши пальчики как будто мальчики. Они пойдут гулять, им надо надеть шапочки". Взрослый показывает ребенку, как он это делает, надевает на каждый свой палец наперсток и говорит: "Этому надели одну шапочку, и этому одну шапочку, и этому" и т.д. Затем обобщает: "Всем надели шапочки, шапочек много". Предлагает ребенку надеть на каждый свой пальчик наперсток.
МП-10.1	«Мишка и пчелы»	Цель: закреплять понятия «один и много», «больше-меньше», «много-мало». Педагог вносит игрушку-медвежонка (предварительно можно загадать загадку про медведя) и объясняет правила игры: дети – пчелки, они собирают мед, а мишка хочет мед забрать. Чтобы спасти мед, дети должны быстро сесть на приготовленные заранее стульчики, причем стульчиков должно быть на 1 меньше, чем детей. Дети об этом не знают. Перед началом игры педагог обращает внимание детей на то, что пчелок много и стульев много, а мишка только один. Педагог берет на себя и роль ведущего, и роль водящего: <i>На полянке на лесной Кружат пчелки день-деньской. Мед душистый ищут, Рядом мишка рыщет.</i>

		<i>Пчелки, улетайте, Мед скорей спасайте!</i> Только добежав до стульев, дети обнаруживают, что стульчиков всем не хватило. Дефектолог знакомит детей с понятием «мало – много».
МП-11.1	«Бабочки и цветы»	Цель: учить сравнивать множества наложением и приложением, уравнивать множества, соотносить объекты по цвету Оборудование: вырезанные из бумаги цветы и бабочки 4 – 6 цветов (парные по цвету бабочки и цветы). Предварительно можно загадать детям загадку: Что за странные цветы, Не боясь высоты? Вверх со стебелька взлетели И, смотрите, полетели! (<i>бабочки</i>) Педагог предлагает детям разложить на столе 4 цветка разного цвета. Варианты заданий: - положить на каждый цветок бабочку такого же цвета; - положить столько же бабочек, сколько цветов; - положить бабочек меньше, чем цветов; - положить бабочек больше, чем цветов; - положить бабочек в количестве, отличном от количества цветов (по заданию дефектолога) и уравнивать множества. Игра «Чаепитие кукол» Цель: учить прикладывать предметы «один к одному», устанавливать соответствия между элементами множеств, учить уравнивать множества двумя способами. Оборудование: 4 куклы, набор кукольной посуды на 4 персоны. Варианты заданий: - как узнать, хватит ли каждой кукле чашки, блюдца, ложки? (метод приложения «один к одному»); - каких либо предметов посуды может быть больше или меньше количества кукол (уравнивание множеств двумя способами).
МП-12.1	«Огород»	Цель: учить сравнивать 3 множества объектов, учить определять самое большое и самое маленькое в количественном отношении множество, добиваться понимания относительности количественной характеристики множества. Оборудование: рассыпанные по ковру 6 репок, 5 огурцов и 4 морковки (количество овощей выбрано произвольно). Дети ходят хороводом вокруг рассыпанных овощей: <i>То, что мы весной сажали, То, что летом поливали, То, что осенью собрали,</i>

		<i>Урожаем мы назвали.</i> <i>Наберем-ка овощей для салата и для щей!</i> По заданию дефектолога дети собирают овощи в разные кучки. Вопросы: - какие овощи собрали; - сколько групп овощей получилось; - как узнать, каких овощей больше, меньше; - каких овощей больше (меньше) всего; - Каких овощей больше, чем..., но меньше, чем...и т.п.
МП-13.1	«Посчитай, сравни, проверь»	Цель: учить сравнивать множества с помощью подсчета их элементов, осуществлять проверку своих действий. Оборудование: наглядный картинный материал, счетный материал, геометрические фигуры. Дети пересчитывают элементы данных множеств (элементы множеств расположены в произвольном порядке) и сравнивают количественный состав множеств, проверка осуществляется способом приложения «один к одному».
МП-14.1	«Группировка»	Упражнения по группировке могут проводиться по одному и более признакам. Например, собрать множество больших предметов; множество больших круглых предметов; множество больших круглых красных предметов; множество маленьких синих предметов и т.п. На ранних этапах применяются более простые группировки, которые значительно усложняются по мере обучения. Данный тип упражнений помогает так же устанавливать признаки сходства и различия.
МП-15.1	«Отсчет заданного количества объектов»	Цель: учить выбирать только заданное количество предметов, следовать инструкции. <u>Варианты заданий:</u> - «<i>Рассольник</i>» - согласно тексту, дети выбирают из общего количества овощей заданное: <i>Очень рад сегодня кролик,</i> <i>Будет он варить рассольник.</i> <i>Надо: 3 морковки, луку 2 головки</i> <i>И соленый огурец; кто нашел их – молодец!</i> - «<i>Считай, не ошибись!</i>» - отсчет заданного количества геометрических фигур. - «<i>Магазин</i>» - дети отсчитывают нужное количество монет-кружков за купленный товар и кладут их рядом с изображением «товара»: <i>Раз, два, три, четыре, пять –</i> <i>Будем в магазин играть.</i> <i>Если хочешь что купить,</i> <i>Надо деньги заплатить.</i> <i>За машинку пять монеток,</i> <i>За матрешку только три,</i>

		<i>За конфетку две монетки, 6 за мячик посмотри. 2 монетки за грибок И 4 за цветок. Все могу я покупать – Хорошо уметь считать!</i> Вопросы: - какой товар самый дорогой (дешевый)?; - за какой товар уплачено одинаковое количество монеток?; - сколько стоит матрешка, мячик и т.п.?
МП-16.1	«Задачи»	Цель: составление и решение задач. У маленькой Маши 2 белых котенка, И есть еще серый – шалун, непоседа, А сколько их вместе не может сказать, давайте поможем котят сосчитать. - У Сашки в кармашке лежат 3 конфеты, И Маша конфетку-ириску дала. К своим трем конфетам добавил и эту, А сколько их вместе не знает пока. - Медвежонок 2 шара правой лапой держал, Медвежонок 2 шара левой лапой держал. Сколько шариков у мишки? Посчитайте-ка, детишки. - К нам пришли издалека 2 смешных снеговика, И еще мы двух слепили. Сколько стало всех?...4 - 3 сороки-балаболки тараторили на елке, И еще 2 тут как тут, вести на хвосте несут. Всех сорок пересчитай и скорее отвечай. - На проталинке лесной есть подснежник голубой, И еще один за кочкой, и 4 за пенечком. Кто успел пересчитать, сколько всех цветочков? - На кормушку, посмотри, прилетели снегири, Не один, а 2 и 5. Кто успел их сосчитать? - Кузовок в руке держу, за малинкою иду.

		В кузовке уже 5 ягод, 3 на кустике висят, Если их сорвать с кусточка, сколько станет в кузовочке? - Было у мышек 6 книжек, Одну книжку сгрызли мышки, Сколько осталось книжек у нехороших мышек? - 5 морковок зайка взял, 2 бельчонку он отдал. Сколько у него в остатке? Посчитайте-ка, ребятки. - Ежик 7 грибов нашел, 5 он положил на стол, Остальные дал соседу – угощение к обеду. И задумался сосед, много дал он или нет? - 10 орешков белка нашла, 4 орешка ежу отдала. Сколько у белки осталось орешков, Вы посчитайте, ребята без спешки. - Волк козе на день рожденья В знак большого уваженья Подарил букет цветов – 9 чудных васильков. На букет коза смотрела, сразу 6 цветочков съела. Что осталось от букета – посчитайте сами это. - 5 собрал морковок зайка, 2 морковки сразу съел. Сколько же морковок зайка донести домой сумел? - Было у мишки 4 конфетки, 2 подарил он белке-соседке. Ну-ка, скорей отвечайте, детишки, Сколько конфеток осталось у мишки? - 8 яблок у зайчонка, 2 он подарил бельчонку. Поскорее отвечай-ка, сколько яблочек у зайки?
МП-17.1	«Прямой и обратный счет»	Цель: упражнять в прямом и обратном счете, учить ориентироваться в числовом ряду, развивать память, внимание. Числовой ряд представлен на доске, дети работают вместе с дефектологом. - Можем мы теперь считать, Можем с цифрами играть: Мы на 6 ступенек вверх поднимаемся: 1, 2, 3, 4, 5, 6, Мы на 6 ступенек вниз опускаемся: 6, 5, 4, 3, 2, 1,

		Можем даже так скакать: 1, 3, 5, Можем даже так залезть: 2, 4, 6. - Стали мы совсем большими: вот какими, вот какими. Мы на 7 ступенек вверх поднимаемся - повторить 2 – 3 раза 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. И на 7 ступенек вниз опускаемся – 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Топнем 7 раз, хлопнем 7 раз, прыгнем 7 раз.
МП-18.1	«Числовой ряд»	Цель: закреплять знание графического обозначения цифр, места цифры в числовом ряду. Игра предусматривает исправление детьми намеренно допущенных ошибок в расположении цифр и их графическом изображении. Например: педагог меняет местами цифры, сходные по написанию (2 и 5, 6 и 9, 1 и 7); пропускает цифру в числовом ряду, использует перевернутое написание цифр. Важно, чтобы ребенок сам заметил допущенные неточности.
МП-19.1	«Утка утятами»	с Цель. Развивать у детей представление о сохранении количества. Материал. Набор уток с утятами. Один большой и десять маленьких одноцветных кругов. Педагог, предлагая детям взять с подноса одну утку-маму и отсчитать для нее утят, обращает их внимание на то, чтобы утята обязательно находились рядом с мамой и чтобы дети запомнили количество деток-утят. Как плавает утка со своими утятами? Ваши утки будут плавать так, как я покажу, а вы поможете ей проследить, чтобы никто не потерялся. Педагог показывает на фланелеграфе пространственное расположение утки с утятами: слева - направо, сверху - вниз, снизу-вверх, справа - налево, вокруг утки и др. По ходу игры задает вопросы: сколько у твоей утки утят? Все ли они на месте? Никто не потерялся? Ты их пересчитал? Сколько их было вначале? А сейчас?
МП-20.1	«Угадай-ка»	Цель. Упражнять детей в счёте. Материал. Коробочки из-под йогурта или пластмассовые чашечки. На каждой чашечке напишите или наклейте цифры. Подберите какую-нибудь игрушку, которая поместится в чашку. В эту игру играют вдвоем. Поставьте чашки вверх дном. Один игрок отворачивается, а второй в это время прячет игрушку в одну из чашек. Первый игрок должен угадать под какой чашкой спрятана игрушка, а второй должен давать ему подсказки. Например: игрушка спрятана под чашкой с цифрой 5. Игрок спрашивает: "Под второй?". - "Нет, больше".
МП-21.1	«Веселый счет»	Цель. Развитие внимания, навыков счёта закрепление знания цифр.

		Материал. Для проведения игры понадобятся две таблицы, расчерченные на 10 квадратов. В каждом квадрате написано число от 1 до 10 в произвольном порядке. В зависимости от подготовленности детей количество квадратов в таблице и цифр может быть больше. В состязании принимают участие два игрока. По сигналу они начинают считать от 1 до 10, указывая на соответствующие цифры карандашами. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок справится с заданием.
МП-22.1	«Веселая гусеница»	Цель. Упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа. Материал. Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы. На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют. Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера. Содержание. Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.
МП-23.1	«Подбери игрушку»	Цель. упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его учить находить равное количество игрушек. Материал. Игрушки. Педагог объясняет детям, что они будут учиться отсчитывать столько игрушек, сколько он скажет. По очереди вызывает детей и дает им задание принести определенное число игрушек и поставить на тот или иной стол. Другим детям поручает проверить, верно, ли выполнено задание, а для этого сосчитать игрушки, например: «Сережа, принеси 3 пирамидки и поставь на этот стол. Костя, проверь, сколько пирамидок принес Сережа». В результате на одном столе оказывается 2 игрушки, на втором-3, на третьем-4, на четвертом-5. Затем детям предлагается отсчитать определенное число игрушек и поставить на тот стол, где столько же таких игрушек, так, чтобы было видно, что их поровну. Выполнив задание, ребенок рассказывает, что сделал. Другой ребенок проверяет, верно ли выполнено задание.
МП-24.1	«Машины»	Цель. закрепить знания последовательности чисел в пределах 10. Материал. Рули трех цветов (красный, желтый, синий) по количеству детей, на рулях номера машин - 1-10. Три круга того же цвета - для стоянок машин. Игра проводится в виде соревнования. Стулья с цветными кругами обозначают стоянки машин. Детям дают рули - каждой колонне одного цвета. По сигналу все бегут по групповой комнате. По сигналу «Машины! На стоянку!»- все «едут» в свой гараж, т. е. дети с красными рулями, едут в гараж, обозначенный красным кругом, и т. д. Машины выстраиваются в колонну по порядку номеров.
МП-25.1	«Живые числа»	Цель. упражнять в счете (прямом и обратном) в пределах 10. Материал. Карточки с нарисованными на них кружками от 1 до 10. Содержание. Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!» - они строятся в шеренгу, называя свое число. (Один, два, три и т. д.). Дети меняются карточками. И игра продолжается.

		Вариант игры. «Числа» строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку.
МП-26.1	«Сосчитай правильно»	Цель. упражнять в счете предметов по осязанию. Материал. Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10. Содержание. Дети, становятся ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли»- дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - останавливаются. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц, показывают ее. Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.
МП-27.1	«Домики для чисел»	Цель: учить состав числа. Оборудование: числовые домики, цифры Ход игры. Педагог предлагает собрать числа в домике, так чтобы число домика совпадало с суммой чисел.
Развитие мелкой моторики и графомоторных навыков- ММ-1		
ММ-1.1	«Ладонь, кулак, ребро»	Ребенку показывают три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяющих друг друга (распрямленная ладонь на плоскости, ладонь, сжатая в кулак, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная). Ребенок выполняет пробу вместе с педагогом. Когда ребенок запомнит последовательность, он выполняет упражнение под счет 1, 2, 3. Проба выполняется сначала правой рукой, затем — левой, затем — двумя руками вместе.
ММ-2.1	«Посолим капусту»	Ребенок по указанию педагога как бы растирает комочек соли.
ММ-3.1	«Катание шарика»	Ребенок по указанию педагога как бы катает шарик в ладонях.
ММ-4.1	«Домик»	Цель: учить ребёнка правильно копировать заданный образец, развивать сенсомоторную координацию и мелкую моторику руки, внимание, пространственное восприятие. Оборудование: иллюстрация с изображённым на ней домиком. Инструкция: «Внимательно взгляни на эту картинку, на ней нарисован домик, ты должен его точно срисовать».
ММ-5.1	«Дорожка»	Цель: развивать точность движения. Оборудование: карандаш, картинка с иллюстрацией, на которой изображены дорожки, соединяющие машины и дома. Инструкция: «Внимательно посмотри на рисунок, возьми карандаш и постарайся соединить машины и дома прямой неотрывной линией».
ММ-6.1	«Штриховка»	Цель: развивать мелкую моторику и зрительный анализатор. Оборудование: карандаш, картинка с изображением двух фигур. Инструкция: «Выполни штриховку данных фигур, при этом стараться не выходить за границу контура фигуры, линии при штриховании должны быть параллельными»

ММ-7.1	«Графический диктант»	Цель: учить ориентироваться ребёнка в области моторной и перцептивной оформления пространства. Оборудование: листок в клеточку, карандаш, набор диктантов. Инструкция: «Внимательно слушай инструкцию, нарисуй заданный узор, продолжи до конца строки.
ММ-8.1	«Обводилка»	Цель: Знакомить детей с возможностью геометрических фигур «превращаться» в различные предметы. Развитие воображения. Развития словаря. Подготовка руки к письму. Материал: Геометрические фигуры. Цветные карандаши. Ход: Воспитатель рассказывает детям какую-нибудь историю или сказку (тема выбирается педагогом). Затем детям дается геометрическая фигура (или несколько), предлагается обвести ее и дорисовать так, чтобы получился герой истории или предмет. Примечания: Игра может быть использована во всех возрастных группах.
Предметно-практическая деятельность-ПП-1		
ПП-1.1	«Поймай мяч»	Цель: учить ребенка ловить большие мячи обеими руками; развивать зрительно-двигательную координацию, действуя обеими руками. Оборудование: надувной мяч яркой расцветки, веревка, сетка для подвешивания мяча. Ход игры: ребенок сидит на стуле, над ним опускают мяч в сетке, привязанной к веревке, конец которой держит взрослый. Ребенка просят поймать мяч обеими руками. Если ребенок испытывает затруднения, взрослый показывает, как это делать. Мяч опускают с разных сторон от ребенка на таком расстоянии, чтобы он мог схватить его обеими руками.
ПП-2.1	«Сделаем погремушку»	Цель: учить ребенка брать мелкие предметы щепотью, формировать согласованность действий обеих рук. Оборудование: мелкие предметы (фишки, пуговицы), пластмассовая бутылка, поднос. Ход игры: взрослый предлагает ребенку сделать погремушку. Перед ребенком ставят бутылку, справа от него на подносе лежат мелкие предметы (фишки, пуговицы). Такие же предметы на столе у взрослого. Взрослый показывает, как правильно захватывать пальцами фишки и опускать их в бутылку. Внимание ребенка обращается на то, что второй рукой необходимо удерживать бутылку. После того, как ребенок опустит все фишки в бутылку, взрослый закрывает крышкой бутылку и показывает, как можно "греметь", малыш повторяет действия взрослого, играет с "погремушкой".
ПП-3.1	«Прокати шарик»	Цель: учить ребенка брать и удерживать шарик в руке. Оборудование: желоб для скатывания, цветные шарики в коробке, корзина. Ход игры: взрослый показывает, как брать и класть шарики на верхний конец желоба, обращает внимание ребенка, что шарики скатываются в корзину. Затем по подражанию ребенок повторяет действия взрослого.
ПП-4.1	«Посадим елочку»	Цель: формировать соотносящие действия. Оборудование: коробка с отверстиями, елочки.

		Ход игры: взрослый показывает ребенку коробку с отверстиями для елочек, говорит: "Давай их посадим" - вставляет елочки в отверстия. Ребенок повторяет это действие по подражанию. Если он затрудняется, используются совместные действия. Когда все елочки будут "посажены", взрослый подытоживает: "Какой красивый лес мы с тобой посадили!"
ПП-5.1	«Спрячь игрушку»	Цель: развивать у ребенка орудийные действия: учить набирать и пересыпать крупу ложкой. Оборудование: миска с чечевицей, пустая миска, ложка, мелкая игрушка (неваляшка). Ход игры: взрослый предлагает ребенку поиграть с неваляшкой, ставит игрушку в пустую миску и показывает, как можно "спрятать" неваляшку. Учит малыша, удерживая правильно ложку в руке, пересыпать крупу из одной миски в другую. После того, как игрушку "спрятали", взрослый спрашивает: "Где неваляшка? Найди ее!"
ПП-6.1	«Поймай шарик»	Цель: развивать у ребенка совместные действия обеих рук; формировать орудийные действия. Оборудование: таз с водой, разноцветные шарики (пластмассовые, резиновые - 5 штук), сачок, полотенце, банка. Ход игры: взрослый показывает шарики и бросает их в таз с водой. Затем берет сачок, достает шарик и опускает его в банку. Далее ребенок действует, подражая. При затруднениях, испытываемых ребенком, взрослый действует вместе с ним.
ПП-7.1	«Что в коробке»	Цель: учить ребенка выполнять соотносящие действия; формировать согласованность действий обеих рук. Оборудование: две разные коробочки по величине или форме с закрывающимися крышками, игрушки (колокольчик, бусы). Ход игры: 1 вариант. Взрослый показывает ребенку коробку, трясет ее, обращает его внимание на то, что в ней что-то лежит, побуждает его открыть коробку, достать игрушку, при этом взрослый обыгрывает игрушку. В случае необходимости взрослый действует совместно с ребенком. Аналогично проходит игра со второй коробкой. 2 вариант. Взрослый показывает ребенку сразу две коробки. Побуждает снять с них крышки так, чтобы они не лежали рядом со своими коробками. Затем просит положить (спрятать) в коробки игрушки, помогая ребенку сделать правильный выбор: обводит рукой по контуру крышки и отверстия коробочек, учит примерять крышку к коробке. Когда ребенок закроет коробку, взрослый говорит: "Правильно, ты закрыл круглую коробку круглой крышкой". 3 вариант. Ребенок закрывает коробочки разной величины. Игра проводится так же, как и в первом варианте.
ПП-8.1	«Дом животных»	Цель: развивать соотносящие действия, учить выполнять задания, используя метод проб. Оборудование: настольная игра "Дом животных" (прямоугольная доска с вкладышами, изображающими животных).

		Ход игры: взрослый показывает ребенку игру, обращает его внимание на разных животных, которые "живут в своих домиках". Ребенку предлагается "выпустить" каждое животное из своего домика. После того, как ребенок достал все вкладыши, ему нужно найти и "вставить" животных на свои места. При затруднениях используется метод проб.
ПП-9.1	«Собери пирамидку-качели»	Цель: развивать у ребенка соотносящие действия, учить его выполнять задания, подражая взрослому. Оборудование: игрушка пирамидка-качели. Ход игры: взрослый показывает ребенку пирамидку и предлагает поиграть вместе. Взрослый снимает колечки с одного стержня пирамидки и просит ребенка снимать колечки с другого стержня. Затем взрослый надевает колечки на свой стержень и просит ребенка действовать так же.
ПП-10.1	«Выбей шарик»	Цель: развивать у ребенка соотносящие действия, учить выполнять задания, подражая взрослому. Оборудование: игрушка лоток с цветными шариками и молоточком. Ход игры: взрослый показывает ребенку игрушку, ударяет молотком по шарiku, при этом обращает внимание ребенка на выкатывающийся из отверстия шарик. Побуждает малыша к самостоятельным действиям.
ПП-11.1	«Покатай матрешку»	Цель: формировать у ребенка интерес и положительное отношение к сюжетным игрушкам, к действиям с ними. Оборудование: тележка, 2 матрешки (двухместные). Ход игры: взрослый показывает ребенку матрешку, любуется ею, говорит, какая она красивая. Затем показывает, как матрешка "топает" до тележки, ("топ-топ"), сажает ее в тележку, катает, подвозит тележку к ребенку, спрашивает: "А твоя матрешка хочет покататься?" Предлагает ребенку посадить свою матрешку в тележку и покатать ее.
ПП-12.1	«Покатай ежат»	Цель: учить ребенка выполнять предметно-игровые действия; развивать совместные действия. Оборудование: игрушки - карусели, ежата (мелкие предметы). Ход игры: взрослый показывает игрушки, говорит: "Вот ежик - ни головы, ни ножек!", предлагает покатать ежат, расставив их по местам на карусели. Взрослый рассказывает потешку: Еле-еле, еле-еле, закружились карусели, А потом, потом, потом - все бегом, бегом, бегом.
ПП-13.1	«Угощаем матрешек»	Цель: учить ребенка выполнять предметно-игровые действия. Оборудование: две одинаковых матрешки, набор одинаковой детской посуды (две тарелки, две ложки, две чашки, чайник с водой), чечевица в кастрюле. Ход игры: взрослый ставит перед ребенком 2 матрешки, объясняет, что они пришли в гости и их надо угостить "кашей", напоить "чаем". Затем взрослый выкладывает 2 тарелки и просит ребенка раздать их матрешкам. Далее ставит кастрюлю с чечевицей, кладет ложку и просит ребенка покормить матрешек. В случае необходимости показывает, как надо насыпать чечевицу, либо действует совместно с ребенком. Затем взрослый спрашивает: "Чем будут матрешки есть кашу? Чем ты ешь кашу?" Просит взять ложки, раздать матрешкам, покормить их, произносит: "Кушай, Ляля,-ам-ам". Аналогично раздаются чашки и наливается в чашки "чай" из чайника. Если ребенок испытывает затруднения, используются совместные действия.

	«Подарки мишкам»	Цель: формировать интерес у ребенка к предметно-игровым действиям, умение выполнять их. Оборудование: игрушки - мишка, белка, "чудесный мешочек", шишка, грибок. Ход игры: взрослый дает ребенку игрушки и предлагает рассмотреть, поиграть с ними. Через некоторое время показывает "чудесный мешочек", говорит, что в него можно спрятать игрушки. Предлагает ребенку положить свои игрушки в мешочек. Затягивает шнурок, трясет мешочек. Тут появляются мишка и белка, взрослый просит для зверушек достать подарки: для мишки - шишку, для белочки -грибок, не заглядывая в мешочек. Игру можно повторить с другими предметами.
ПП-14.1	«Построим забор»	Цель: формировать у ребенка интерес к строительным играм, учить выполнять предметно-игровые действия, подражая взрослому. Оборудование: игрушки - машина, кирпичики, домик, петушок. Ход игры: взрослый обращает внимание ребенка на домик, в котором живет петушок. Предлагает построить забор вокруг домика петушка, защитить его от хитрой лисы. Взрослый просит ребенка загрузить машину кирпичиками и отвезти их к домику петушка. Затем взрослый и ребенок строят забор вокруг домика. Ребенок действует, подражая.
ПП-15.1	«Построим лесенку»	Цель: формировать у ребенка интерес к строительным играм, учить выполнять предметно-игровые действия, подражая взрослому. Оборудование: игрушки - машина, кубики, маленькая кукла. Ход игры: взрослый предлагает ребенку построить лестницу для куклы. Они нагружают кубики в машину и везут в игровой уголок. Затем взрослый вовлекает ребенка в постройку лестницы, показывает, как нужно расставлять кубики, обыгрывает постройку.
ПП-16.1	«Сделаем мебель для матрешки»	Цель: формировать интерес к строительным играм, учить выполнять предметно-игровые действия, подражая взрослому. Оборудование: кубики, кирпичики, матрешка. Ход игры: взрослый предлагает ребенку сделать мебель - стол, стул для куклы. Затем он сооружает перед ребенком стол - кирпичик кладет на кубик, стул - кирпичик ставится на ребро рядом с кубиком, просит ребенка повторить эти действия. После этого мебель обыгрывается.
ПП-17.1	«Поймай воздушный шарик»	Цель: развивать у ребенка интерес к совместным играм со сверстниками. Оборудование: воздушные шарики, ленточки. Ход игры: взрослый достает воздушный шарик и предлагает детям поиграть с ним. Расставляет детей напротив друг друга, показывает, как надо ловить шарик за ленточку, а затем подбрасывать шарик вверх. При этом взрослый говорит: Ловим мы воздушный шарик Он упругий и цветной. Мы за ленточку потянем

		И подбросим высоко!
ПП-18.1	«Позвони по телефону»	Цель: развивать у ребенка интерес к общению со сверстниками. Оборудование: 2 детских телефона с дисками. Ход игры: взрослый предлагает детям позвонить своим мамам по телефону: одной рукой ребенок берет трубку, второй рукой набирает номер, вставляя палец в отверстие диска и прокручивая его. Действия сопровождаются словами: "Алло! Алло! Мама, это я -Аня". Затем дети звонят друг другу и представляются.
ПП-19.1	«Домики для зверушек»	Цель: формировать у ребенка предметно-игровые действия со сверстниками. Оборудование: машина, кубики-кирпичики, игрушки-зверушки (зайчик, ежик, белочка). Ход игры: взрослый обращает внимание детей на зверушек, которым надо построить домики. Предлагает детям нагрузить машину строительным материалом и отвезти его на ковер. Далее взрослый показывает, как надо строить из кирпичиков домик для ежика, зайчика, белочки. Домики обыгрываются: зверушки ходят друг к другу в гости.
Конструирование – ПП-2		
ПП-1.2	«Конструирование по схеме»	Цель игры: развивать конструктивные навыки, логическое мышление детей дошкольного возраста. Материал: карточки с контурными схемами, детали строителя. Ход игры. Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей строительного набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.
ПП-2.2	«Конструирование из палочек-1»	Цель: развивать конструктивные навыки, закреплять знания геометрических фигур, развивать логическое мышление детей. Материал: карточки с контурным изображением предметов, палочки разной длины. Ход игры. Предложите детям палочки разной длины, попросите отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложите из палочек по предложению ребенка какую-нибудь фигурку. Затем дайте ребенку карточку, рассмотрите с ним контуры предметов, пусть он узнает их, назовет. Потом предложите выложить любую фигурку. В процессе работы закрепляйте названия знакомых геометрических фигур, которые будут возникать в процессе выкладывания. Попросите выложить палочками фигурки по собственному замыслу.
ПП-3.2	«Конструирование из палочек-2»	Цель игры: развивать конструктивные навыки, логическое умение детей. Материал: палочки разной длины трех размеров, карточки с изображением простейших картинок. Ход игры. Детям раздают палочки разной длины, предлагают разложить их по размеру на три части. Затем дают картинки (реальные изображения предметов простой формы: флажок, машина, лодка с парусом, тачка, цветок, ваза и др.) и просят выложить изображение этих предметов палочками.
ПП-4.2	«Какая постройка рассыпалась»	Цель: развивать внимание; логическое мышление. Материал: Карточки с составленными из геометрических фигур постройками (горка, дом, ворота и др.); и теми же геометрическими фигурами, но размещенными в хаотичном порядке.

		Ход игры. Педагог показывает ребенку карточку с разбросанными по полю геометрическими фигурами (фигуры наклеены) и предлагает найти карточку с постройкой из таких же фигур. Сначала на выбор дается две карточки с постройками, затем, когда дети начинают легко справляться с заданием, количество карточек увеличивается.
ПП-5.2	«Мастерская форм»	Цель: развивать воображение, конструктивные навыки. Закреплять у детей знания геометрических форм. Выкладывать геометрические фигуры и предметы по условиям. Материал: Счетные палочки, геометрические фигуры. Ход игры. Детям предлагается выложить из палочек геометрические фигуры по образцам. Образцами являются различные прямоугольники, квадраты, треугольники.
ПП-6.2	«Архитектор»	Цель: развивать умение составлять сериационный ряд. Упражнять ребенка в умении создавать план постройки. Материал: Полоски разной длины (до 10 градаций); лист бумаги, простой карандаш. Ход. Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям разложить их по порядку: от самой маленькой до самой большой или от самой большой до самой маленькой. <u>Вариант</u> . (ст., подг. гр.) Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям нарисовать план лестницы, не трогая полосок. Затем, предложить взять полоски и выстроить лестницу по плану.
ПП-7.2	«Узнай предмет»	Цель: узнавать схематично изображенный предмет. Строить предмет из деталей строителя; составлять из геометрических фигур. Материал: Схематичные изображения различных предметов; геометрические фигуры; строительные детали. Ход. Ребенку показать картинку со схематично изображенным предметом. Ребенок называет предмет, говорит из каких геометрических фигур его можно составить и составляет его.

Литература:

1. Катаева А.А., Стребелева Е.а. «Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников».
2. Стребелева Е.А. «Формирование мышления у детей с отклонениями в развитии».
3. Венгер Л.А. «Геометрия вокруг нас. дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников».
4. Кирюшкова В.А. «Парные картинки (игра)»
5. Белова И.К., Шевченко С.Г. «Игры и упражнения со старшими дошкольниками с ЗПР».
6. Бондаренко Л.К. «Дидактические игры в саду»
7. Гербова В. В. Развитие речи в детском саду: Средняя группа (4-5 лет).
8. Гербова В. В. Развитие речи в детском саду: Старшая группа (5-6 лет).
9. Гербова В. В. Развитие речи в детском саду: Подготовительная к школе группа (6-7 лет).
10. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Развитие элементарных математических представлений» (конспекты занятий для работы с детьми 4-5 лет с ЗПР).
11. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Развитие элементарных математических представлений» (конспекты занятий для работы с детьми 5-6 лет с ЗПР).
12. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Развитие элементарных математических представлений» (конспекты занятий для работы с детьми 6-8 лет с ЗПР).
13. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Ознакомление с окружающим миром» (конспекты занятий для работы с детьми 4-5 лет с ЗПР).
14. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Ознакомление с окружающим миром» (конспекты занятий для работы с детьми 5-6 лет с ЗПР).
15. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Ознакомление с окружающим миром» (конспекты занятий для работы с детьми 6-8 лет с ЗПР).
16. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Ознакомление с окружающим миром» (конспекты занятий для работы с детьми 5-6 лет с ЗПР).
17. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Ознакомление с окружающим миром» (конспекты занятий для работы с детьми 5-6 лет с ЗПР).
18. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Развитие речевого восприятия» (конспекты занятий для работы с детьми 4-5 лет с ЗПР).
19. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Развитие речевого восприятия» (конспекты занятий для работы с детьми 5-6 лет с ЗПР).
20. Морозова И.А, Пушкарева М.А. КРО «Развитие речевого восприятия» (конспекты занятий для работы с детьми 6-8 лет с ЗПР).