**Картотека дидактических и развивающих игр:**

**4-5 лет**

Игры на развитие памяти

**Игра «Фотоаппарат».**

Цель: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки от лото или любые другие картинки.

Описание: в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложить вспомнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д.

**Игра «Найди отличия».**

Цель: развивать умение сравнивать запоминаемые предметы, находить в них черты сходства и отличия.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные карточки.

Описание: в течение 2-3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, на которой отсутствуют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок должен определить, что изменилось.

**Игра «Сорока-белобока».**

Цель: развивать концентрацию внимания, память.

Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).

Описание: разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

**Игра «Опиши предмет».**

Цель: учить запоминать признаки и свойства предмета.

Игровой материал и наглядные пособия: знакомые ребенку предметы (человек, машина, продукт питания и т. д.).

Описание: дети выбирают знакомый предмет. Предлагают вспомнить как можно больше отличительных признаков и свойств этого предмета и по очереди называть по одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когда настанет его очередь.

**Игра «Повтори орнамент».**

Цель: способствовать развитию концентрации внимания, памяти.

Игровой материал и наглядные пособия: бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).

Описание: родитель дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе, выкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-2 секунд показывает ребенку. Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию по памяти. Затем можно поменяться ролями. Для составления следующих композиций к бусинкам можно добавить счетные палочки и пуговицы.

**Игра «Запомнил - нарисовал».**

Цели: учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

Игровой материал и наглядные пособия: листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предметов.

Описание: наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должны быть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флажок, пуговица, иголка, елка, березовый листок. В течение одной минуты показать ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, что он увидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарисовать все то, что он запомнил. Открыть все картинки одновременно и сравнить, насколько рисунки ребенка соответствуют образу.

**Игра «Какая она».**

Цель: способствовать развитию зрительной и слуховой памяти.

Описание: назвать какой-нибудь предмет и предложить ребенку представить, как этот предмет выглядит, какой он формы, цвета, какие он может издавать звуки и т. п. Затем попросить описать все то, что он представил. Например: яйцо - овальное, белое или коричневое, с пятнышками, сырое или вареное, белое и желтое внутри. Потом можно не только проговорить признаки предмета, но и зарисовать его.

**Игра «Нелогичные ассоциации».**

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предмета.

Описание: необходимо назвать ребенку несколько слов, связанных между собой. Например: тарелка, мыло, цветок, улица. Лучше, если перед ребенком будут лежать карточки с изображением этих предметов. Попробовать вместе с ребенком найти ассоциации, которые бы связывали эти слова. Для каждой ассоциации найти подходящую картинку. Дать простор воображению ребенка, не ограничивать их рамками логичных ассоциаций. В результате должна получиться маленькая история.

**Игры для развития внимания**

**Игра «Кто где живет».**

Цель: развивать зрительное внимание, память.

Игровой материал и наглядные пособия: рисунки с изображениями семей разных зверюшек и их домиков, с проведенными линиями, соединяющими животных с их домиками, которые даны в хаотическом порядке.

Описание: нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям.

**Игра «Хлопни в ладоши».**

Цели: развивать устойчивость и переключение внимания, познавательную активность ребенка; расширять кругозор.

Описание: родитель называет ребенку разные слова, если он услышал слово, обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объединить первое и второе задание, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих растения. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми

**Игра «Вычеркни все буквы К».**

Цель: развивать устойчивость, распределение и переключение внимания.

Игровой материал и наглядные пособия: небольшой текст (из газеты или журнала), ручка.

Описание: предложить ребенку внимательно рассмотреть буквы в тексте и вычеркнуть все буквы «к». Фиксировать время и количество ошибок. Задание можно усложнить, попросив ребенка зачеркнуть все буквы «ж» и подчеркнуть все буквы «у».

**Игра «Меняем внешность».**

Цель: развивать наблюдательность.

Описание: играют несколько человек, все становятся в одну шеренгу, ведущий называет одного ребенка и предлагает ему запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты. Затем ребенок отворачивается, оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в свои костюмы или прически. Повернувшись к игрокам, водящий должен назвать те изменения, которые ему удалось заметить.

**Игра «Верно-неверно».**

Цель: развивать внимание, память.

Описание: родитель произносит разные фразы - верные и неверные. Если фраза верна, дети хлопают, если нет, то топают. Например:

Зимой всегда цветут ромашки. (Дети топают.)

Лед - это замерзшая вода. (Дети хлопают.)

Шерсть у зайцев рыжего цвета. (Дети топают.)

Руки перед едой мыть не нужно. (Дети топают.)

Зимой всегда идет снег. (Дети хлопают и топают.)

**Игра «Маленький жук».**

Цель: развивать внимание, пространственное мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: игровое поле, расчерченное на 16 клеток; пуговицы.

Описание: родитель предлагает ребенку помочь «жуку» (пуговице) добраться до другого края поля, при этом предупредив, что «жук» ползает только зигзагами. Родитель обозначает короткий отрезок пути «жука»: «Одна клетка вперед, две вправо, одна влево». Ребенок должен внимательно прослушать, запомнить и проделать этот путь «жуком» по игровому полю. Когда ребенок научится запоминать все ходы движения жука, можно перейти к более сложному заданию, попросив малыша проделать ходы мысленно и поставить жука на нужную клетку.

**Игра «Выполни по образцу».**

Цель: развивать концентрацию внимания.

Игровой материал и наглядные пособия: лист в клетку с узором из квадратов, кругов, треугольников.

Описание: ребенок продолжает на листе образец узора (круг, квадрат, треугольник, точка и т. д.).

**Игры на развитие мышления**

**Игра «Да-нет-ка».**

Цели: учить задавать вопросы, находить критерии классификации объектов окружающего мира; развивать умения слушать, быть внимательным.

Описание: загадывается слово или рассказывает какую-нибудь историю, а дети должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие же вопросы, на которые можно дать один из ответов: «да» или «нет».

**Игра «Визуальные "да-нет-ки"».**

Цели: учить анализировать; развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями предметов (животных) или небольшие игрушки.

Описание: разложить на столе игрушки или картинки (не более 10), дать ребенку немного времени их рассмотреть. Затем спросить: «Какой предмет я загадала?» Ребенок с помощью наводящих вопросов (Он лежит в правой половине стола? Снизу? Он желтого цвета? Он тяжелый? Он круглый?) определяет загаданный предмет (картинку). Для начала в роли задающего вопросы лучше выступить родителю так ребенок быстрее поймет сценарий игры.

**Игра «Сундук с сокровищами».**

Цель: развивать воображение, навыки анализа.

Игровой материал и наглядные пособия: коробка (сумка); любая съедобная (несъедобная) вещь, которая помещается в коробку (сумку).

Описание: предложить ребенку с помощью десяти вопросов отгадать, что внутри.

**Игра «Кто кем был?».**

Цель: развивать внимание, воображение.

Описание: ребенок должен назвать состояние, предшествовавшее тому, что называет ему родитель.

Например:

- Кем был старичок? (Мальчиком.)

- Чем было дерево? (Ростком.)

- Чем был Буратино? (Поленом.)

**Игра «Снаружи - внутри».**

Цель: научиться соотносить понятия «большое» - «маленькое», «внутри» - «снаружи».

Описание: назвать ребенку пару предметов и попросить его сказать, что может находиться внутри, а что — снаружи. Например: дом - подушка, котлета - кастрюля, сердце - кошка, рыба - река, сахар - чай и т. д. Затем поменяться ролями - пусть ребенок назовет пару слов.

**Игра «Третий лишний».**

Цель: учить классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Описание: родитель называет три слова, например: «собака», «кошка», «рыба». Ребенок должен определить: все три слова относятся к обозначениям живой природы, по «собака» и «кошка» обозначают животных, а «рыба» - нет. Значит, слово рыба «лишнее». Примеры слов: береза, сосна, роза; мыло, шампунь, зубная щетка; молоко, кефир, чай.

**Игра «Отгадай по описанию».**

Цели: развивать речь (умение согласовывать прилагательные и существительные); закреплять знание о понятиях, объединяющих собой те или иные предметы, существа.

Описание: заранее подготовить предложения-загадки, на которые дети должны дать ответ.

Например:

• Красивое насекомое с разноцветными крылышками, любит летать, питается нектаром. (Бабочка.)

• Транспорт, длинный, состоит из нескольких частей, ездит по железным рельсам. (Поезд.)

• Дикое животное, живет в лесу, воет на луну. (Волк.)

• Дикое животное, с шерстью рыжего цвета, в сказках всегда обманывает. (Лиса.)

• Фрукт с желтой кожурой. (Лимон.)

**Игры на развитие речи**

**Игра «Какой он?».**

Цель: учить активно описывать признаки предметов.

Описание: предложить ребенку принести все квадратное, что он найдет в комнате. Например: книгу, коробку, кубик и т. д. Попросить его описать все предметы, объединяемые одним признаком, - квадратные. Пусть ребенок найдет и объяснит сходства и различия предметов, а также их назначение.

**Игра «Что ты слышишь?».**

Цель: развивать слух, способность к распознаванию речевых и неречевых звуков.

Игровой материал и наглядные пособия: музыкальные инструменты (дудочки, барабан, трещотки, бубен), фольга, бумага, книга.

Описание: ребенка сажают на стул спиной к себе: он не должен видеть, только слышать, а потом определить, на чем играли или чем производили гот или иной звук. Начать целесообразно с простого - с музыкальных инструментов, а затем переходить к другому: бумаге, фольге, перелистыванию страниц в книге. Можно усложнить задание, перемещаясь по комнате и издавая звук справа или слева от ребенка. Затем поменяться ролями. Отвечая, можно намеренно ошибиться и посмотреть, исправит ли ошибку ребенок. Попросить его повторить звук.

**Игра «Кто как разговаривает».**

Цель: тренировать фонетическую память (воспринимать, произносить, различать звуки).

Описание: предложить ребенку показать, как разговаривает корова, как разговаривает ее детеныш, чем различаются их голоса. Ребенок не только учится различать голоса по нескольким признакам, но и пытается при этом анализировать разницу между звуками.

**Игра «Картинки-загадки».**

Цель: учить выделять главное и второстепенное; закреплять навыки описания предметов.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями различных предметов.

Описание: выбирается водящий. Он достает из мешочка одну из карточек и начинает описывать то, что на ней изображено. Игроки предлагают свои варианты ответов. Следующим водящим становится тот, кто первым ответил правильно.

**Игра «Предлоги».**

Цель: закреплять навыки владения предлогами.

Игровой материал и наглядные пособия: одноразовая картонная тарелка, кубик.

Описание: расчертить тарелку на секторы. В каждом секторе написать предлоги «на», «в», «под», «над», «с», «за», «перед», «к» и др. Ребенок бросает кубик на тарелку. Сектор, в который попал кубик, становится игровым. С предлогом игрового сектора ребенок должен придумать предложение. Пусть сначала оно будет простым.

**Игра «Похожие слова».**

Цели: помочь изучить синонимы, разные значения одного и того же слова; учить выбирать наиболее точные слова для описания определенного предмета, избегать повторений.

Описание: объяснить ребенку, что об одном и том же можно сказать разными словами:

• Наш котенок веселый. (Забавный, смешной, потешный, комичный.)

• Погода на улице сегодня печальная. (Грустная, нерадостная.)

• Заяц трусливый, а как еще можно назвать? (Боязливый, робкий, пугливый.)

• Заяц убегает от лисы. А как еще можно сказать? (Удирает, мчится, спасается бегством, летит во весь дух, уносит ноги.)

Игра «В слова».

Цель: расширять словарный запас.

Описание: предложить ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих игрушки, овощи, деревья, цветы, диких домашних животных, птиц, инструменты, мебель, профессии.

**Игра «Смысл слова».**

Цель: учить ясно выражать мысль, указывая основной вид использования предмета, описывая его признаки.

Описание: предложить ребенку объяснить, как он понимает смысл слов «велосипед», «нож», «шляпа», «мяч», «письмо», «зонтик», «подушка», «гвоздь», «осел», «мех», «алмаз», «соединить», «лопата», «меч», «неприятность», «храбрый», «герой», «стихотворение» и др.

**Игры на математическое развитие детей**

**Игра «Кто где».**

Цель: учить различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посредине, справа, слева, внизу, вверху).

Игровой материал и наглядные пособия: игрушки.

Описание: расставить игрушки в разных местах комнаты. Спросить ребенка, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т. д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т. д.

**Игра «Много-мало»**

Цель: помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

Описание: попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало. Положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет 9, а красных - 5. Спросить, каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 4 красных карточки. Что теперь можно сказать?

**Игра «Отгадай число».**

Цели: способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; помочь закрепить навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

Описание: спросить, например, какое число больше трех, но меньше пяти; какое число меньше трех, но больше единицы и т. д. Задумать, например, число в пределах десяти и попросить ребенка отгадать его. Ребенок называет разные числа, а водящий говорит, больше или меньше задуманного названное число. Затем можно поменяться с ребенком ролями.

**Игра «Счетная мозаика».**

Цели: познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

Игровой материал и наглядные пособия: счетные палочки.

Описание: вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

**Игра «Точка-путешественница».**

Цели: познакомить с основами написания цифр; развивать навыки тонкой моторики.

Игровой материал и наглядные пособия: тетрадь в клетку, ручка.

Описание: родитель садится за стол, кладет правильно тетрадь, показывает ребенку, как правильно держать ручку. Предлагает поиграть в точку-путешественницу. Для этого нужно предложить ребенку поставить точку в правом верхнем углу клетки, затем в четвертой клетке левого угла внизу тетради и т. д.

**Игра «Читаем и считаем».**

Цели: помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», несколько», «больше», «меньше», «поровну», «столько», «сколько»; развивать умение сравнивать предметы по величине.

Игровой материал и наглядные пособия: счетные палочки.

Описание: читая ребенку книжку, попросить его отложить столько счетных палочек, сколько, например, было зверей в сказке. После того как сосчитали, сколько в сказке зверей, спросить, кого было больше, кого - меньше, а кого - одинаково. Сравнивать игрушки по величине: кто больше - зайка или мишка? Кто меньше? Кто такого же роста?

**Игры на изучение растительного мира**

**Игра «Как живут деревья?».**

Цели: развивать речь; помочь в изучении растительного мира.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями деревьев в разные времена года (лето - зеленое дерево, осень - дерево с желтыми листьями, зима - дерево без листьев, весна-дерево с набухшими почками).

Описание: выяснить, какое время года сейчас. Как выглядят деревья, какие у них листочки. Поинтересоваться у ребенка, знает ли он, что происходит с деревьями осенью, весной, зимой? Рассмотреть картинки. Рассказать ребенку, что смена времен года влияет на состояние растений (зимой все растения засыпают, весной - пробуждаются, осенью - готовятся ко сну и т. п.).

**Игра «Где чей листочек».**

Цели: развивать умение классифицировать предметы по признакам, память, внимание; помочь в изучении растительного мира.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями деревьев (дуб, клен), листья этих деревьев, вырезанные из бумаги или настоящие.

Описание: смешать листья. Рассказать ребенку сказку о том, как злой ветер сорвал с деревьев и перепутал все листочки. Им холодно лежать на земле, они хотят вернуться к своим деревьям. Надо помочь листочкам найти свою маму (папу) - дерево. Предложить ребенку сложить листья возле соответствующего дерева. В первые занятия выбирать листья запоминающейся формы (клен, дуб, рябина). По мере изучения деревьев увеличивать количество разновидностей листьев и деревьев. Подбирать похожие по форме листья разных деревьев, внимательно рассматривать их, находя отличия.

**Игра «Фруктовый сад».**

Цели: развивать речь, навык классификации; познакомить с растительным миром.

Игровой материал и наглядные пособия: муляжи фруктов, овощей; карточки с изображениями фруктовых деревьев.

Описание: разложить перед ребенком фрукты и овощи. Объяснить, что кукла захотела сварить компот, но фрукты перемешались с овощами, а выбрать она их не может, потому что не знает, чем они друг от друга отличаются. После того как выявлены вес различия, предложить ребенку отделить фрукты от овощей. Поинтересоваться, знает ли ребенок, где растут фрукты. Рассмотреть изображенные на картинках фруктовые деревья. Разрезать яблоко или апельсин, показать ребенку спрятанные в них семена. Подвести итог: фрукты растут на деревьях. Деревья называются фруктовыми. Специально высаженные, такие деревья образуют фруктовый сад. Можно побеседовать о том, что готовят из фруктов, в какие блюда их добавляют.

**Игра «Комнатные цветы».**

Цели: развивать навык самостоятельности; познакомить с растительным миром.

Описание: если есть комнатные растения, предложить ребенку поухаживать за ними. Дать ему леечку, научить рыхлить землю, протирать листья растений влажной губкой. Рассказать о том, что, прежде чем попасть на подоконник, растения проделали долгий путь. Ведь многие из них прибыли к нам из Далеких стран - Индии, Мексики, Африки и т. д. Если ребенок выразит желание, найти эти страны на карте мира. Продолжая рассказ, пояснить, что погодные условия тех стран отличаются от наших, поэтому каждый цветок требует особого ухода: солнце или тень, много или мало воды, жару или прохладу. Предлагая полить то или иное растение, заметить: «Для полива этого цветка воды в леечку надо набрать совсем мало, а этот - любит много пить, поэтому постарайся, пожалуйста, набрать побольше водички». Объяснить ребенку, для чего в горшках сделаны отверстия, почему землю необходимо рыхлить, зачем вытирать пыль с листьев и т. п.

**Игры на развитие логики**

**Игра «Цветы на клумбах».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: разноцветный картон, ножницы.

*Описание*: родитель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

**Логические задачи.**

*Цель*: развивать внимание, логическое мышление.

*Описание*: родитель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

**Игра «Я загадала...».**

*Цель:*развивать логическое мышление.

*Описание:* родитель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)

- У него есть крылья? (Да.)

- Он высоко летает? (Да.)

- Он одушевленный? (Нет.)

- Он сделан из пластмассы? (Нет.)

- Из железа? (Да.)

- У него есть пропеллер? (Да.)

- Это вертолет? (Да.)

**Игра «Выбери нужное».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Описание:* детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

• У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.

• В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.

• Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.

• В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.

• Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.

• Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.

• У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.

• Времена года: август, осень, суббота, каникулы.

• Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

**Игра «Я беру с собой в дорогу».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картинки с изображениями одиночных предметов.

*Описание*: выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

**Игра «Чем похожи и чем отличаются?».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание*: ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

**Игра «Расселили птиц».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

*Описание:* предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

**Игра «Ассоциации».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* Ребенку предлагают описать предмет, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.)

**Игры на развитие речи**

**Игра «Составьте предложение».**

*Цель*: развивать умения составлять предложения из данных слов и употреблять существительные во множественном числе.

*Описание:* предложить ребенку составить предложение из слов. На первых занятиях количество слов не должно быть больше трех, например: «берег, дом, белый». Предложения могут быть такими: «На берегу реки стоит дом с белой крышей» или «Зимой крыши домов и реки становятся белыми от снега» и т. п. Пояснить ребенку, что форму слов можно изменять, то есть употреблять их во множественном числе, менять окончание.

**Игра «Противоположности».**

*Цель:* закреплять умение подбирать слова, противоположные по смыслу.

*Игровой материал и наглядные пособия*: фишки.

*Описание*: предложить ребенку поочередно придумывать пары слов-противоположностей. За каждую придуманную пару выдается фишка. Выигрывает тот, у кого наберется больше фишек в конце игры. В первой части игры составляются пары - имена существительные; затем - прилагательные, глаголы и наречия (огонь - вода, умный - глупый, закрыть - открыть, высоко - низко).

**Игра «Хорошо и плохо».**

*Цель*: развивать монологическую речь.

*Описание*: предложить ребенку выявлять плохие и хорошие черты у героев сказок. Например: сказка «Кот, петух и лиса». Петух будил кота на работу, делал уборку дома, готовил обед - это хорошо. Но он не слушался кота и выглядывал в окно, когда лиса его звала, - это плохо. Или сказка «Кот в сапогах»: помочь своему хозяину - это хорошо, но для этого он всех обманывал - это плохо.

**Игра «Противоречия».**

*Цель*: развивать умение подбирать слова, противоположные по значению.

*Описание:* предложить ребенку найти признаки одного предмета, противоречащие друг другу. Например: книга - темная и белая одновременно (обложка и листы), утюг - горячий и холодный и т. п. Прочитать стихотворение:

ЯБЛОКО

У прохожих на виду

Висело яблоко в саду.

Ну кому какое дело?

Просто яблоко висело.

Только конь сказал, что низко,

А мышонок - высоко.

Воробей сказал, что близко,

А улитка - далеко.

А теленок озабочен

Тем, что яблоко мало.

А цыпленок - тем, что очень

Велико и тяжело.

А котенку все равно:

Кислое, зачем оно?

«Что вы! - шепчет червячок. –

Сладкий у него бочок».

*Г. Сапгир*

Обсудить стихотворение. Обратить внимание ребенка на то, что один и тот же предмет, одно и то же явление можно охарактеризовать по-разному, в зависимости от точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.

**Игра «Один - одна — одно».**

*Цель:* научить различать род имен существительных.

*Игровой материал и наглядные пособия*: в коробке перемешаны мелкие предметы (картинки):

**Мужской род**

карандаш

лимон

фартук

ремень

чайник

чемодан

**Средний род**

колесо

яблоко

платье

пальто

блюдце

полотенце

**Женский род**

книга

груша

рубашка

чашка

кастрюля

сумка

*Описание:*дети по очереди достают из коробки предметы, называя их: «Это карандаш». Педагог задает вопрос: «Сколько?» Ребенок отвечает: «Один карандаш»..

**Игра «Угадай, что это?».**

*Цель:*учить использовать в речи прилагательные, правильно согласовывать их с местоимениями.

*Игровой материал и наглядные пособия*: натуральные фрукты (муляжи).

*Описание:* родитель показывает фрукты, затем ребенку завязывают глаза и предлагают выбрать какой-нибудь плод. Ребенок должен на ощупь угадать, что это за фрукт и какой он по форме или определить его твердость.

*Образец речи детей:* «Это - яблоко. Оно круглое (твердое)».

**Игры на обучение грамоте**

**Игра «Где наш дом?».**

*Цель:* развивать умение определять количество звуков в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка), три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4 или 5).

*Описание*: ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове.

**Игра «Рассыпанные буквы».**

*Цель*: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

*Игровой материал и наглядные пособия*: разрезная азбука по количеству детей.

*Описание*: родитель называет буквы, дети набирают их из азбуки и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку). Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

**Игра «Зоопарк».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

*Игровой материал и наглядные пособия*: три кармашка, на каждом из которых нарисована клетка для зверей, под кармашками - графическое изображение слогового состава слов (первый кармашек - один слог, второй - два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных и их названий.

*Описание*: родитель говорит, что для зоопарка сделали новые клетки. Предлагает определить, каких зверей в какую клетку можно посадить. Ребенок поколичеству слогов они находят клетку для названного животного и кладут карточку в соответствующий кармашек.

*Примерный материал:* слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, барсук.

**Игра «Цепочка».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова по одному слогу.

*Описание*: родитель произносит: «Окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

**Игра «Помоги Буратино».**

*Цель:* закрепить умение выделять гласные и согласные буквы.

*Игровой материал и наглядные пособия:* две коробки, карточки с гласными и согласными буквами.

*Описание*: к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в одну коробку Буратино сложил карточки с гласными буквами, в другую - с согласными. Проверить, все ли буквы разложены верно. Ребенок берег по одной карточке и проверяет правильность выполнения задания. Намеренно можно перепутать буквы, в коробку с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

**Игра «Разведчики».**

*Цель*: развивать фонематический слух, логическое мышление, речевые навыки.

*Описание*: родитель показывает еще один способ шифра - по первым буквам строк:

Ящерица живет в пустыне.

Животные могут быть дикими и домашними.

Декабрь - зимний месяц.

Утром мы завтракаем.

Темная туча заслонила солнце.

Если снег растаял, значит, наступила весна.

Бревно - это спиленное дерево.

Ягода малина созревает летом.

Из первых букв каждой строки получилось: Я жду тебя. Можно зашифровывать различными способами.

**Математические игры**

**Игра «Наседка и цыплята».**

*Цели*: закреплять навыки счета; развивать слуховое внимание.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением цыплят разного количества.

*Описание*: па карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли: дети - «цыплята», один ребенок - «наседка». «Наседку» выбирают с помощью считалки:

Говорят, на заре

Собирались на горе

Голубь, гусь и галка...

Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

«Наседка» начинает свои игровые действия: стучит по столу несколько раз - созывает «цыплят» к зернышкам. Если «наседка» постучала 3 раза, ребенок, у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) - его цыплята накормлены.

**Игра «Числовые домики».**

*Цель:* закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

*Игровой материал и наглядные пособия:* силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

*Описание*: играющим раздаются домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

**Игра «Загадай число».**

*Цель*: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

*Описание*: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Родитель говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а родитель отгадывает.

**Игра «Собери цветок».**

*Цель*: развивать навыки счета, воображение.

*Игровой материал и наглядные пособия*: сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

*Описание*: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

**Игра «Разложи цифры».**

*Цель*: упражнять детей в прямом и обратном счете.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с цифрами от 1 до 15.

*Описание:* разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

**Игра «Превращение чисел».**

*Цель*: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

*Игровой материал и наглядные пособия*: счетные палочки.

*Описание*: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

**Игра «Праздник числа».**

*Цель:* закреплять навыки сложения и вычитания.

*Описание:* объявить каждый день праздником какого- либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» (5 + 2; 12 - 5).

**Игра «Занимательные квадраты».**

*Цель*: закреплять навыки сложения, математические действия.

*Игровой материал и наглядные пособия:* начерченные квадраты.

*Описание:* в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

**Число 6**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1 |  |
| 1 |  |  |
|  |  | 1 |

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

**Число 15**

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 5 | 3 |
| 2 |  |  |

**Игра «Математический калейдоскоп».**

*Цель:*развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

*Описание:*

• Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)

• Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)

• Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)

• Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)

• Как в решете воды принести? (Заморозить её.)

• В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)

• Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)

• Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)

• Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)

• Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)

• Шел Кондрат в Ленинград,

А навстречу — двенадцать ребят.

У каждого по три лукошка.

В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

*К. Чуковский*

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)