**ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ,**

**НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ И КОРРЕКЦИЮ МЫШЛЕНИЯ, РЕЧИ.**

*Разнообразные конструкторы, кубики со схемами (кубики Никитина), паззлы, мозаики.*

**«Лабиринты»**

Прохождение лабиринтов разной сложности помогают развивать у детей наглядно – образное мышление, внимание, способность к самоконтролю.

**«Сложи картинку»**

Картинки, разрезанные на 4 и более частей.

**«Танграм»**

Большой квадрат разрезанный на несколько частей, по схемам составляются картинки.

**«Угадай - ка»**

Загадываем ребёнку загадки.

**«Найди пару»**

Нарисованы парные картинки в разброс. Задание: «Найди пару…»

**«Отвечай быстро»**

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

**«Как это можно использовать»**

Ребёнку предлагается найти возможно большее число вариантов использования какого-либо предмета. Например, называем слово «карандаш», а ребёнок придумывает, как можно использовать этот предмет. Называет такие варианты: рисовать, писать, использовать как палочку, указку, балку в строительстве, градусник для куклы, скалку для раскатывания теста, удочку и т. д.

**«Придумай название»**

*Игра научит ребёнка обобщать и выделять главную мысль в стихотворении.*

Подберите несколько небольших детских стихотворений (можно из сборников).

Читайте ребенку стихотворения, не называя заголовка и, предложите малышу самому придумать каждому стихотворению какое-то название.

**«Числовые прятки»**

*Развивает мышление, внимание, навыки счёта.*

На ровной поверхности раскладываются карточки с числами в произвольном порядке Ребёнок должен показать все числа по порядку от 1 до 10.

Один играющий отворачивается, а другой перемешивает все карточки и прячет одну из них. Первый должен как можно быстрее сказать какого числа не хватает.

**«Назови одним словом»**

Бабочка, комар, стрекоза – насекомые

Береза, дуб, сосна - …

Стол, шкаф, диван - …

Ботинки, сапоги, кроссовки - …

Сыр, сметана, йогурт - …

Малина, клубника, смородина - …

Футбол, гимнастика, плавание - …

Утро, день, вечер - …

Вторник, среда, пятница - …

Сентябрь, май, июль - …

Пушкин, Чуковский, Маршак - …

Маша, Петя, Вася - …

Морковь, помидор, огурец - …

Персик, апельсин, яблоко - …

Свинья, корова, собака - …

Мяч, кукла, лото - …

**"Продолжи ряд"**

Продолжи ряд понятий, соответствующих одному обобщению. Подобрать не менее 3-х слов. В каждом случае назвать обобщающее понятие:

Стол, стул, диван…

Творог, сыр, масло…

Врач, повар, летчик…

Сок, кефир, компот…

Шишка, жёлудь, орех…

Корабль, яхта, лодка…

Паровоз, электричка, трамвай…

Книга, альбом, блокнот…

Торшер, бра, настольная лампа…

Сосиски, колбаса, котлета…

Земляника, клюква, малина…

Сыроежка, лисичка, подберёзовик…

Сосна, берёза, липа…

Жасмин, шиповник, сирень…

Дождь, ветер, иней…

**«Четвёртый лишний»**

*«Какое слово в каждом ряду лишнее. Объясни почему?»:*

Щука, карась, окунь, рак.

Ромашка, ландыш, сирень, колокольчик.

Стол, стул, телевизор, шкаф.

Молоко, сливки, сыр, мясо, сметана.

Рысь, медведь, тигр, кошка, лев.

Миша, Оля, Сережа, Ваня, Коля.

Утро, день, ночь, завтрак, вечер.

Жук, рыба, муравей, бабочка.

Гусь, лебедь, павлин, курица, кролик.

Груша, клубника, смородина, черника, малина.

**«Выбери лишний предмет»**

Выбрать из 3-х объектов один лишний, с учётом выделенного признака, и подробно объяснить свой выбор.

Цвет: цыплёнок, лимон, василёк.

Огурец, морковь, трава.

Халат врача, помидор, снег

Форма: телевизор, книга, колесо.

Косынка, арбуз, палатка.

Величина: бегемот, муравей, слон.

Дом, карандаш, ложка.

Материал: банка, кастрюля, стакан.

Альбом, тетрадь, ручка.

Вкус: конфета, картошка, варенье.

Торт, селёдка, мороженое.

Вес: вата, гиря, штанга.

Мясорубка, перышко, гантели.

**«Бывает – не бывает»**

Называете какую – либо ситуацию и бросаете мяч ребёнку. Ребёнок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно.

Затем сам ребёнок придумывает ситуацию и бросает мяч обратно.

*Кошка варит кашу.*

*Папа ушёл на работу.*

*Поезд летит по небу.*

*Кошка хочет есть.*

*Человек вьёт гнездо.*

*Почтальон принёс письмо.*

*Зайчик пошёл в школу.*

*Яблоко солёное.*

*Бегемот залез на дерево. (И так далее).*

**«Говори наоборот»**

*Эта игра способствует расширению кругозора и сообразительности ребёнка.*

а) Учим с ребёнком стихотворение

Скажу я слово «высоко», а ты ответишь – («низко»),

Скажу я слово «далеко», а ты ответишь – («близко»).

Скажу тебе я слово «трус» ответишь ты– («храбрец»),

Теперь «начало» я скажу, ну, отвечай – («конец»).

б) Предложить ребёнку: «Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например, большой – маленький…»

весёлый – грустный белый - чёрный

быстрый – медленный трусливый - храбрый

красивый – безобразный тяжёлый - лёгкий

пустой – полный трудолюбивый - ленивый

худой – толстый твёрдый - мягкий

умный – глупый шершавый - гладкий

**«Угадай по описанию»**

Оборудование: 2 стола, 16 картинок с изображением бытовых электроприборов и различных видов транспорта (для каждой команды).

2 команды. На столах лежат одинаковые комплекты картинок с изображением бытовых электроприборов и различных видов транспорта. У каждой команды по 16 картинок.

Участники первой и второй команд поочерёдно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается членами другой команды, то она откладывается в сторону, в пользу отгадывающих. Выигрывает команда, набравшая большее количество карточек.

**«Подбери слово»**

Подобрать слово, которое будет логически с ним связано, объяснить свой выбор.

*Пример: стрелка – часы? Стрелка – это часть часов.*

Стрелка – часы, колесо –

Колесо – круг, ковёр –

Белка – дупло, медведь –

Кофта – шерсть, шуба –

Магазин – продавец, больница –

Рыба - река, птица –

Ваза – стекло, кастрюля-

Молоко – масло, мясо –

Коза – капуста, белка –

Лошадь – сено, кошка –

Чай – печенье, суп –

Стул – спинка, корабль –

Ракета – космос, самолёт –

День – обед, вечер –

Инструмент – работа, кукла –

Охотник – ружьё, рыбак –

Слово – буква, дом –

Ногти – ножницы, борода –

Дождь – сырость, жара –

Лес – деревья, поле –

Лиса – хитрость, заяц –

Палец – кольцо, ухо –

Лимон – кислота, конфета –

Школа – ученик, больница –

Вулкан – извержение, река –

Задача – решение, вопрос –

Писатель – книга, скульптор –

Море – капля, толпа –

Автомобиль – дорога, поезд -

Поезд – станция, самолёт –

Цветок – бутон, листок –

**«Чем отличаются друг от друга?»**

Лужа и ручеек. Дерево и бревно.

Доска и стекло. Девочка и кукла.

Птица и самолет. Мультфильм от фильма.

Гнездо от норы. День от ночи.

**«Узнай по описанию»**

Желтые, красные, осенние (листья)

Бурый, косолапый, неуклюжий … (медведь)

Зеленый, продолговатый, сочный … (огурец)

Белое, пушистое, легкое … (облако)

Маленькая, серая, пугливая … (мышь)

Ветвистая, зеленая, колючая … (елка)

Старый, кирпичный, двухэтажный … (дом)

Сладкое, белое, холодное … (мороженое)

Красное, сладкое, спелое … (яблоко)

Солнечная, теплая, летняя … (погода)

Новая, красивая, интересная … (книга)

Пушистый, усатый, полосатый … (кот)

Дремучий, темный, сосновый … (лес)

**«Бывает - не бывает»**

*Количество игроков: любое; дополнительно: мяч.*

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

**«Кто кем будет»**

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а игрок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д.

Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

**«Ты мне веришь или нет?»**

Ведущий называет фразы, а игроки должны определить среди них ошибочные. Можно просто отвечать "верю" или "не верю" (верно - неверно). Можно договориться, что если фраза верная, то игроки прыгают, а если неверная, то приседают.

Эта ручка синяя…

У людей три глаза…

Вода мокрая…

Два плюс два равно три...

*А теперь пробуем включить логику:*

Все кубики красные…

Некоторые карандаши сломаны…

Все птицы летают…

Зимой постоянно идет снег…

Осенью иногда идет дождь…

Чай всегда горячий …

Некоторые мальчики носят юбки…

**«Что на свете колючее?»**

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иголки и булавки, шипы роз и шиповника, папин подбородок....

Назовите несколько колючих объектов, возможно малыш добавит к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колючих вещей".

Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колючих вещей" все новые и новые объекты.

**«Нужно - не нужно»**

Ведущий говорит: "Я хочу посадить огород. Капуста нужна?" Дети отвечают: "Нужна". Перечисляя овощные растения, ведущий называет фруктовые. Кто из детей ошибся, платит фант.

"Засадив" огород, дети продолжают игру - начинают "засаживать" сад. Ведущий, перечисляя фрукты, употребляет названия овощей.

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

**«Гимнастика для ума»**

Ребенку предлагается ответить на вопросы:

Какое из животных больше – лошадь или собака?

Утром люди завтракают. А вечером?

Днем на улице светло, а ночью?

Небо голубое, а трава?

Черешня, груши, сливы, яблоки … - это что?

Маленькая корова – это теленок. Маленькая собака и маленькая овечка – это?

На кого больше похожа собака – на кошку или на курицу?

Для чего нужны автомобилю тормоза?

Чем похожи друг на друга молоток и топор?

Что общего между белкой и кошкой?

Чем отличаются гвоздь и винт друг от друга?

Что такое футбол, прыжки в высоту, теннис, плавание?

Какие ты знаешь виды транспорта?

Чем отличается старый человек от молодого?

Для чего люди занимаются спортом?

Почему считается плохим, если кто-то не хочет работать?

**Игры на развитие речи.**

*Игры «в слова» обогащают лексический запас ребёнка, приучают быстро находить нужные слова, актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3-5 минут).*

*Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.*

**«Дополни слово»**

Ведущий называет часть слова (*кни…*) и бросает мяч. Ребёнок должен поймать мяч и дополнить слово *(…га).* В роли ведущего ребёнок и взрослый могут выступать поочерёдно.

**«Составь слово»**

Из предлагаемого набора букв составить как можно больше слов: а, к, с, о, и, м, т. (сок, том)

**«Транспорт»**

Расширение словарного запаса, развитие внимания, воспитание способности к согласованному взаимодействию.

Каждому ребёнку даётся картинка с изображением транспорта. Дети встают в круг, показывают и называют имеющиеся у них картинки. Затем ведущий произносит название, какого – либо транспорта. Ребёнок, у которого находится соответствующая картинка, выбегает из круга. Ведущий бежит за ним. Чтобы не быть пойманным, игрок должен быстро назвать вид транспорта, изображённый на карточке любого игрока. После того как название произнесено, первый игрок останавливается, а из круга выбегает ребёнок, у которого находится указанная картинка. Ведущий пытается догнать его, а игрок – побыстрее назвать следующий транспорт.

**«Кто больше сочинит»**

Подбирается несколько предметных картинок. Ребёнку предлагается найти рифму к названиям изображённых на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом картинок.

огурец – молодец заяц – палец

очки – значки цветок – платок

Для объяснения понятия «рифма» можно привлечь отрывок из книги Н.Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей» о том, как Незнайка сочинял стихи.

**«Перевёрнутые слова»**

Ребёнку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов. например: МАИЗ – ЗИМА.

**«Подбери слово»**

Эта игра позволяет развивать сообразительность и умение выделять отдельные звуки и определять их место в слове.

Подбери слово, чтобы первый звук был *Р (рак, Рома);* звук *А (арбуз, автобус)* и т. д.

Подбери слово, чтобы первый звук был *К*, а последний – *Ш (карандаш, камыш)*

Придумай кличку собаке, чтобы второй звук был *У*, а последний *К (Шустрик, Кузнечик)*

Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук *У, (бумага, луковица)*

**«Кто быстрее»**

Быстро и чётко произносить скороговорки.