**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

**«Слова-накладки»**Цель: развитие речевой активности, словотворче
ства.
Возраст: 6–7 лет.
Полезно: застенчивым, тревожным детям, детям
с ЗПР.
Описание игры: слованакладки имеют один об
щий компонент, который произносится один раз и яв
ляется окончанием одного слова и началом другого.
Комар + Марка = Комарка
Зебра + Ракушка = Зебракушка
Зеркало + Лопасть = Зеркалопасть
Дети по очереди придумывают слованакладки,
затем они выбирают самое смешное и самое ориги
нальное, объясняя, почему они так думают.
После словотворчества можно предложить ребен
ку нарисовать какоенибудь понравившееся слово
накладку.

**«Туда» и «Обратно»**Цель: развитие мышления, навыков прямого и об
ратного счета.
Возраст: 5–6 лет.
Полезно: детям с ЗПР.
Необходимые приспособления: карточки с числа
ми от 1 до 10 (или 20)
Описание игры: карточки складывают стопкой и
затем вытаскивают из середины по одной. При этом
тот, кто вытаскивает, загадывает, в каком порядке счи
тать: в возрастающем или убывающем.
Интереснее играть, когда порядок счета загады
вается до вытаскивания карточки. Тогда может слу
читься смешная игровая ситуация.

**«Нехотелка»**Цель: развитие двигательной активности, межпо
лушарного взаимодействия, мыслительных процес
сов.
Возраст: 5–6 лет.
Полезно: агрессивным, застенчивым, тревожным
детям, детям с задержкой психического развития.
Описание игры: чтение стихотворения дети сопро
вождают соответствующими движениями.
Некий мальчик, мой знакомый (дети шагают),
Убежал вчера из дома (дети бегут).
Не хотел он умываться (на слова «не хотел» машут
головой, затем имитируют умывание),
Одеваться (имитация одевания),
Убираться (имитация подметания),
Надоело есть и пить (имитируют процесс еды и
питья)
И «спасибо» говорить (кланяются).
Не хотел на пианино (имитация игры на пианино)
Гаммы нудные играть.
И за ручку с мамой чинно (ходьба)
Час по улице гулять.
Не хотел остаться дома (на слова «не хотел» ма
шут головой, на слова «остаться дома» — приса
живаются на корточки)
И ушел вчера из дома (ходьба).
Он один на белом свете (разводят по кругу рука
ми),
Он свободен, словно ветер (полет птицы),
Что захочет — то захочет (хватательные движения),
Что не хочет — не захочет (отталкивающие движе
ния).
Шел он, шел, и вот ему (ходьба)
Скучно стало одному (кулачком подпереть подбо
родок, опустить голову):
Кто возьмет его за руку (пожимание плечами с по
воротом туловища)?
Кто развеет сказкой скуку (имитация движения
«утят»)?
Слово некому сказать.
Захотел он есть и спать (имитация еды и сна),
Захотел увидеть маму («бинокль»),
Захотел он даже гамму
Громко, весело сыграть (имитация игры на пиани
но, высоко поднимая руки).
Тут же мальчик мой знакомый
Повернул обратно к дому (ходьба),
Все, что раньше не терпел,
Нехотелка захотел (кивки в знак согласия).

**«Дотронься до…»**Цель: развитие внимания, быстроты реакции, за
крепление знаний об эталонах цвета.
Возраст: 5–7 лет.
Полезно: детям с ЗПР.
Описание игры: выбирают ведущего. Ведущий
кричит: «Дотронься до… (и называет какойнибудь
цвет)», а затем дети должны как можно быстрее най
ти в одежде друг друга этот цвет и дотронуться до
него. Тот, кто не успел, становится ведущим. Взрос
лый следит, чтобы все дети принимали участие в игре.
После того как дети найдут образец нужного цве
та, взрослый командой «Замри!» оставляет их на од
ном месте и проверяет правильность выполнения за
дания.

**«Сочиним историю»**Цель: развитие речи, воображения, умения рабо
тать в группе.
Возраст: 5–7 лет.
Полезно: застенчивым, тревожным детям, детям
с ЗПР.
Описание игры: взрослый начинает историю:
«Жилибыли…» — далее придумывают дети. Каждый
участник игры говорит по предложению. Роль веду
щего состоит в том, чтобы направить рассказ по нуж
ному сценарию, сделать его более осмысленным.
Начало может быть любым, например: «В одном
большом (маленьком) сказочном (волшебном) горо
де (лесу)… », «За тридевять земель… » и т. д. Перед
началом игры важно настроить детей на фантазиро
вание, включение героев из разных сказок и т. д.
В конце игры ведущий целиком пересказывает
получившуюся историю.

**«Подарки»**Цель: развитие воображения, коммуникативных
навыков, моторики
Возраст: 5–6 лет
Полезно: застенчивым, тревожным детям
Описание игры: дети становятся в круг, а ведущий
(взрослый) предлагает каждому придумать подарок
для соседа справа (это могут быть различные предме
ты, цветы и т. д.). Нельзя ничего говорить, ребенок дол
жен показать свой подарок жестами, а принимающий
подарок — показать этот предмет на картинке или по
казать, как он будет им пользоваться. Получивший по
дарок показывает свою пантомиму следующему.
Остальные дети должны внимательно наблюдать
за тем, что происходит. В случае ошибки они должны
предложить свои варианты использования подарка.
Игра продолжается с того ребенка, который дал пра
вильный ответ.
Пользоваться словами может только взрослый.
Если подарки однотипны, можно остановить игру
и поговорить с детьми о том, что здесь подарком мо
жет быть все, что угодно. Главное, чтобы это был при
ятный подарок.

**«Узнай предмет»**Цель: развитие восприятия и тактильной памяти.
Возраст: 5–6 лет.
Полезно: детям с ЗПР.
Необходимые приспособления: мешок, разные
мелкие предметы — игрушки, катушки, ручки и т. д.
Описание игры: ребенку предлагается определить
на ощупь, какие вещи находятся в мешке. Если детей
несколько, то задание немного другое: ведущий опре
деляет на ощупь предмет и описывает его словами, а
остальные дети должны угадать, что это за предмет.
Необходимо, чтобы ребенок дал как можно более
полное описание предмета. Ему можно помогать во
просами, касающимися размера, формы, материала,
предназначения этого предмета.
Вместо мешка можно приготовить коробку необ
ходимого размера с боковой прорезью круглой фор
мы. А если ее оклеить разными картинками, она ста
нет настоящим украшением детского уголка.

**«Сравнения»**Цель: развитие творческого мышления.
Возраст: 5–6 лет.
Полезно: детям с ЗПР.
Описание игры: ребенку предлагается придумать,
с чем можно сравнить: птичку, реку, ветер, варежки,
снежинки, утюг и т. д.
Очень важно, чтобы в процессе ответов дети ис
пользовали образные выражения.
Дети дошкольного возраста испытывают большие
сложности при необходимости подбора ассоциаций,
так как их речь еще бедна. Лучший способ обогаще
ния речи — это совместное чтение.

**«Пуговичная поляна»**Цель: развитие внимания, воображения, образно
го мышления.
Возраст: 3–9 лет
Полезно: застенчивым детям, детям с ЗПР.
Необходимые приспособления: пуговицы всевоз
можных форм и размеров
Описание игры: ребенку предлагается из пуговиц
«нарисовать» какойнибудь предмет, а затем целую
картину. Потом детям можно предложить обменяться
«картинами» и угадать, что на них «нарисовано».
Чтобы задуманные картины не распадались, мож
но выкладывать их на палитры с пластилином.
Игра может стать основой для придумывания ска
зок. Другим вариантом может стать предложение де
тям добавлять свои детали в уже начатую картину или
предмет. Это хороший способ ненавязчивого включе
ния застенчивых детей в процесс общения.

**«Вывод»**Цель: развитие элементов логического мышления
Возраст: 6–7 лет
Полезно: детям с ЗПР.
Описание игры: взрослый загадывает загадку, а
дети должны отгадать.
Оля младше Коли, а Коля младше Толи. Кто самый
старший?
Сережа ниже Лены, а Лена выше Оли. Кто самый
высокий?
Наташа худее Лены, но полнее, чем Марина. Кто
самый полный? А кто самый худой?
Лена читает лучше Кати, а Катя — лучше Аси. Кто
читает лучше всех, а кто — хуже всех?
Лучше Руслана и Олега считает Жора, а Вова счи
тает лучше Олега. Руслан считает лучше Вовы. Кто из
мальчиков считает лучше всех? А кто хуже всех?
В качестве подсказки можно использовать картин
ки, если загадки касаются какихлибо внешних при
знаков.
Также игра может использоваться в процессе за
крепления знаний из разных областей (например, зна
ния времен года: зимой холоднее, чем осенью, а осе
нью холоднее, чем летом. Когда жарче всего).