Игры для развития психических процессов детей дошкольного возраста

Психический процесс	Название игры	Инструкции к игре
Память	**Игра «Рассказываем сказку»**	Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания. Возраст: 5 лет и старше 1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке. 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.
Память	**Упражнение на развитие двигательной памяти**	Цель: развитие двигательной памяти, координации движений. Возраст: 4 лет и старше Вспомни, как прыгает щенок за косточкой? Покажи. Как ходит корова? Покажи. Как бодается бык? Покажи. Как кошка лежит на солнышке? Как бегает по рельсам трамвай? Как ты поднимаешься по лестнице? Как тормозит машина, что на у светофора? Как милиционер своей палочкой останавливает машину? Как бабушка поправляет очки?
Память	**Упражнение "Запоминаем слова"**	Цель: развитие слуховой механической памяти Возраст: с 4 лет и старше 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.
Память	**Упражнение "10 цифр"**	Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались. Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5
Память	**Игра «Гуляем по лесу».**	Цель: развитие зрительной памяти; Возраст: с 5 лет.

		Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка. Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.
Память	**Игра «Запахи и звуки»**	Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти. Возраст: с 5 лет. Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?
Память	**Игра «Вкус и запах»**	Цель: развитие обонятельной памяти. Возраст: с 5 лет. Задание № 1: Представь лимон. Каков он на вкус? Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи об этом. Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь? Задание № 2: нарисуй лимон. Задание № 3: представь апельсин. Каков он на вкус? Вспомни, как пахнет апельсин. Какого цвета апельсин? Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь? Задание № 4: нарисуй апельсин Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.
Память	**Игра «Снежки »**	Цель: развитие эмоциональной памяти. Возраст: с 4 лет. Мысленно поиграем в снежки. Задание №1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый? Вспомни, как солнышко заставляет снег искриться, с чем можно сравнить снег в ясный зимний солнечный день. Задание №2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты

		думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека. Задание №3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?
Память	**Игра «Загадки»**	Цель: развитие слуховой памяти Возраст: с 5 лет. Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать. Внимание! Что за зверь лесной Встал, как столбик под сосной И стоит среди травы, Уши больше головы (заяц) Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца. Задание №2: Вспомни и повтори загадку?
Память	**Игра «Экран».**	Цель: развитие зрительной памяти. Возраст: с 4лет. 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.
Память	**Игра «Видеоскоп».**	Цель: развитие произвольной зрительной памяти Возраст: с 5 лет. 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.
Память	**Игра «Опиши предмет»**	Цель: развитие произвольной зрительной памяти. Возраст: с 5 лет. 1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать. 2. 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)
Память	**Игра «Запомни картинки»**	Цель: развитие произвольной зрительной памяти Возраст: с 4 лет. Для этой игры надо заранее заготовить 10-12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. 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
Память	**Игра «Какой игрушки не хватает? »**	Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания. Возраст: с 3 лет 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.
Память	**Игра «Пересказ по кругу»**	Цель: развитие слухового запоминания Возраст: с 5 лет. 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.
Память	**Игра «Обезьянка»**	Цель: развитие зрительной памяти Возраст: с 3лет. 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.

Память	**Игра в слова**	Цель: развитие слуховой памяти Возраст: с 5 лет. 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.
Память	**Игра «Запоминаем вместе».**	Цель: развитие слуховой памяти. Возраст: с 4 лет. 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.
Память	**Игра «Вспомни пару».**	Цель: развитие смысловой памяти Возраст: с 5 лет. Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары. 1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер. 2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.
Память	**Игра «Пары картинок».**	Цель: развитие смысловой памяти Возраст: с 5 лет. Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя

		на оставшиеся картинки назвал те, которые убраны.
Память	**Варианты рассказов для запоминания**	Цель: развитие слуховой памяти. Возраст: с 4 лет. № 1. 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. № 2. 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. Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы. № 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.
Память	**Игра «Слушай и исполняй»**	Цель: развитие двигательной памяти. Возраст: с 4 лет. Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.
Память	**Игра «День рождение куклы».**	Цель: развитие зрительной и слуховой памяти. Возраст: с 3 лет. Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.
Память	**Игра «Пара слов».**	Цель: развитие смысловой памяти

		Возраст: с 5 лет. Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например: кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.
Память	**Упражнение «Осень».**	Цель: развитие смыслового запоминания Возраст: с 5 лет. Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении. Миновало лето Осень наступила, На полях и в рощах Пусто и уныло Птички улетели, Стали дни короче. Солнышко не видно, Темны, темны ночи. После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.
Память	**Игра «Магазин»**	Цель: развитие слуховой памяти Возраст: с 4 лет. Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др.
Внимание	**Игра «Раз, два, три - говори!»**	Задача игры: Научить детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности, а другие – волевых усилий. Описание игры: В качестве игрового материала используются картинки, отражающие предметное окружение ребенка (вещи, животные, одежда, деревья и т. п.) .

		Взрослый предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы называть. Только называть нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори! » Кто первый назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем». Перед последним словом (говори) выдерживается небольшая пауза. Тот, кто первый называет картинку, получает ее. Необходимо иметь дубликаты картинок на тот случай, если сразу несколько детей дадут правильный ответ. Затем игра меняется. Отгадывать предлагается не всем детям одновременно, а двум-трем. Группы формируются в порядке очередности. Правила игры: 1. Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображенный предмет. 2. Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори! »
Внимание	**Игра »Поставь пальчик»**	Задача игры: Развитие целенаправленного внимания. Описание игры: Ребенок должен выбрать из большого количества знакомых ему предметов, изображённых на картинках, тот, который назвал взрослый, и быстро указать на него пальцем. Трудность состоит в том, что ребенок должен преодолеть внешнюю привлекательность других картинок и сосредоточить внимание только на той, которую назовет воспитатель. Найденную картинку ребенок получает в качестве приза. Основное требование игры – искать картинку глазами, а не руками, и лишь в последний момент поставить на нее пальчик. Можно помочь ребенку сдержать себя, предложив ему держать палец у края стола, пока не будет названа картинка. В начале игры детям предлагается посмотреть все картинки, назвать изображённые на них предметы. После этого приглашается пара детей, перед которыми раскладываются все картинки. Объясняют правила игры. Затем произносят слова:

		«Кто из вас раньше найдёт и укажет пальчиком, где находится яблоко? » Дети показывают картинку, а воспитатель обращается к остальным: Кто раньше поставил свой пальчик на яблоко? Дети отвечают, и победитель получает картинку. Второму ребенку дается возможность «отыграться», но если он и на этот раз не найдёт картинку, вызывается следующая пара детей. Отданные детям картинки заменяются новыми. Правила игры: 1. Держать палец правой руки у края стола, пока взрослый не назовёт предмет. Запрещается снимать палец со стола раньше времени. 2. Картинку получает тот, кто раньше поставит на нее свой палец. 3. Победителя называют все участники игры.
Внимание	**Игра «Прятки с игрушками»**	Задача игры: Развитие у детей устойчивости внимания. Описание игры: Взрослый ставит на стол несколько новых игрушек, подзывает к себе троих детей и предлагает им по очереди выбрать игрушку, которая больше всего нравится. Дети должны внимательно рассмотреть свои игрушки. Затем дети встают лицом к стене и закрывают глаза. Пока дети стоят с закрытыми глазами, взрослый прячет каждую из игрушек в какое-нибудь заметное место. Игрушка должна находиться среди других знакомых детям предметов (кукла среди кукол, машина среди машинок). Остальным детям сообщается, что они не должны раскрывать секрета, где прячутся игрушки. Каждый водящий должен сам найти свою игрушку. «Пора», — говорят хором взрослый и дети, и водящие начинают искать. Когда они возвратятся с игрушками, взрослый спрашивает остальных детей: «Кто первый нашел игрушку? Он свою игрушку нашел? ». Победителю даётся какой-нибудь приз. Игра повторяется сначала, причем теперь игрушки прячут сами дети. Правила игры: 1. Искать только ту игрушку, которую выбрал, не отвлекаясь на другие.

		2. Не подсказывать водящим. Нарушителя не выберут искать игрушки. 3. Когда прячут игрушки, нельзя открывать глаза.
Внимание	**Игра «Отзовись, не зевай!»**	Задача игры: Развитие у детей устойчивого сосредоточенного внимания. Описание игры: Дети садятся в два ряда друг напротив друга. Взрослый раздаёт детям картинки с изображением животных, детей, птиц, причём у детей из одного ряда должны быть те же самые картинки, что и у детей из второго ряда, т. е. каждая картинка должна иметь пару. Взрослый объясняет детям, что у каждого зверя, птицы или человечка на картинке есть дружок, т. е. точно такая же картинка. Каждый персонаж должен позвать своего друга соответствующим голосом (если на картинке корова, то помычать, если собачка, то полаять, если мальчик или девочка – позвать по имени). Вся инструкция наглядно поясняется. Каждый, кого позвали, должен быстро отозваться. Друзья должны подойти к взрослому, показать друг другу свои картинки и убедиться в том, что они одинаковые. Затем игру продолжают другие дети. Правила игры: 1. Подает голос и вызывает свою пару только тот, кого назвал взрослый. 2. Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары. 3. Запрещается показывать раньше времени полученную картинку. До поры-до времени – это секрет каждого ребенка.
Внимание	**Игра «Найди ошибку»**	Задача игры: Развитие слухового внимания и памяти. Описание игры: 1 вариант. Взрослый просит слушать внимательно и медленно читает стихотворение, потом предлагает детям сказать, что повар положил и куда. Повар готовил обед, А тут отключили свет. Повар леща берёт И опускает в компот.

		Бросает в котёл поленья, В печку кладёт варенье, Мешает суп кочерёжкой, Угли бьет поварёшкой, Сахар сыплет в бульон, И очень доволен он. То-то был винегрет, Когда починили свет (О. Григорьев) 2 вариант. Прослушать стихотворение-путаницу и сказать, что в нем неправильно. Тёплая весна сейчас – Виноград созрел у нас. Конь рогатый на лугу Летом прыгает в снегу. Поздней осенью медведь Любит в речке посидеть. А зимой среди ветвей «Га-га-га» - пел соловей. Быстро дайте мне ответ – Это правда или нет? (Л. Станичев) Правила игры: 1. Не выкрикивать ответ, пока стихотворение не будет прочитано до конца
Внимание	**Игра «Зачеркни кружок с точкой»**	Задача игры: Развитие распределения внимания. Описание игры: На листе бумаги нарисовать 25 кругов диаметром с пятирублёвую монету. Внутри некоторых поставить точку. Пока пересыпается песок в песочных часах, зачеркнуть точку внутри кругов.
Внимание	**Игра «Слушаем и хлопаем»**	Задача игры: развитие избирательности внимания, мышления. Описание игры: Детям предлагается слушать внимательно и хлопнуть в ладоши, когда услышат среди называемых слов название животного. Набор слов может быть таким: Ёлка, ландыш, слон, ромашка. Кукла, заяц, гриб, машина. Виноград, река, лес, белка.

		Лыжи, жираф, самолет, ваза. По аналогии можно использовать названия растений, игрушек и т. д.
Внимание	**Игра «Что появилось?»**	Взрослый ставит на стол несколько предметов: кубик, маленькую игрушку, чашку, свечку, песочные часы и др. Дети смотрят на предметы в течение 1-2 мин. Затем просит детей отвернуться и добавляет к ряду предметов ещё несколько. Просит повернуться одного из детей и назвать, что появилось. Потом этот ребенок снова отворачивается. Для каждого из детей – разные дополнительные предметы.
Внимание	**Игра «По порядку»**	Взрослый раскладывает перед ребенком в ряд 6-8 карточек с разными изображениями. Ребенок смотрит на карточки в течение 2 мин, после чего карточки перемешивают и просят ребенка разложить их в том же порядке.
Внимание	**Игра «Белое-чёрное»**	Положить 10 полосок (длина 10 см, чередуя: две белые, две чёрные, одна белая, три чёрные, две белые. Дети смотрят на полоски в течение 1 мин. Взрослый просит детей отвернуться и раскладывает чёрные полоски к чёрным, белые к белым. Затем просит детей повернуться и разложить полоски так, как они лежали. У каждого ребенка свой набор полосок. У взрослого на карточке имеется образец для проверки.
Внимание	**Игра «Вспомни и нарисуй»**	На листе бумаги нарисовать восемь кругов разного диаметра и цвета. Дети смотрят на картинку в течение 1 мин. Потом взрослый собирает листы с нарисованными кругами и даёт детям чистые листы. Дети должны вспомнить, нарисовать и раскрасить круги.
Внимание	**Игра «Вещи вокруг нас»**	Взрослый предлагает детям внимательно осмотреть кабинет в течение 3 мин. Потом дети закрывают глаза и отвечают на вопросы: «Что лежит на столе? Что стоит в шкафу? Что висит на стене? » и т. д. Предметы следует периодически менять местами, убирать и добавлять новые.
Мышление	**Игра «Составление предложений»**	Цель. Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов. Игровое задание. Составить как можно больше предложений, обязательно используя названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например,

		озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова. Ответы могут быть стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»); сложными с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял гарандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»);и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).
Мышление	**Игра«Поиск общего»**	Цель. Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков. Игровое задание. Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка). Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.
Мышление	**Игра«Исключение лишнего слова»**	Цель. Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов. Игровое задание. Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками. Задача педагога — стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.
Мышление	**Игра « Поиск аналогов»**	Цель. Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности;

		развивать способность классифицировать явления по их признакам. Игровое задание. Назвать как можно больше аналогов, т. е. предметов, сходных с указанным педагогом (например, с вертолетом) по различным существенным признакам, и систематизировать их по группам на основании того, какой сходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка — все они летают; вертолет, автобус, поезд — это транспортные средства).
Мышление	**Игра « Поиск «противоположных» предметов»**	Цель. Формировать способность находить в предмете как можно больше другом, выделяя в них общее и различное. Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному педагогом (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом — сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом — поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого — в другом и т. д.).
Мышление	**Игра «Поиск предметов по заданным признакам»**	Цель. Формировать способность быстро находить аналогии между различными, не похожими друг на друга предметами; оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков; переключаться с одного объекта на другой. Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожих на два—три названных педагогом предмета. Например: «Назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции, например дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет)».
Мышление	**Игра « Поиск соединительных звеньев»**	Цель. Формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга; находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами. Игровое задание. Называются два предмета, например лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы

		переходным мостиком от первого ко второму, т. е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Допускается использование двух трех соединительных звеньев (лопата — тачка — прицеп — автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки.
Мышление	**Игра «Способы использования предмета»**	Цель. Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности. Игровое задание. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предмета, например книги. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предмета (игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).
Мышление	**Игра «Формулирование определений»**	Цель. Формировать четкость и стройность мышления, умение фиксировать существенные признаки и отвлекаться от несущественных, а также способность одним мысленным взором охватывать разновидности одного и того же предмета. Игровое задание. Дать наиболее точное определение знакомого предмета или явления (например, дырки), которое обязательно включало бы все его существенные признаки, не упоминало бы о несущественных и формулировалось бы таким образом, чтобы под него подпадали все разновидности этого предмета (явления), а никакие другие предметы под это определение не подходили.
Мышление	**Игра «Перечислить возможные причины»**	Цель. Развивать способность при решении задачи или осмыслении какого- либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение. Игровое задание. Педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта,, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных — «забыл закрыть

		дверь» — и, кончая нетривиальными — «марсиане прилетели»).
Мышление	**Игра «Сократить рассказ»**	Цель. Учить обобщать и концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное. Игровое задание. Передать содержание рассказа максимально кратко — в двух—трех предложениях, сохранив основное его содержание.В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.
Мышление	**Игра «Закончи слово»**	Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок – его заканчивать.
Мышление	**Игра «Отгадай, что я хочу сказать»**	Предлагается 10 слогов: **по-, за-, на-, ми-, му-, до-, че-, пры-, ку-, зо-.** Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, то предложите ему придумывать не одно слово, а столько, сколько сможет. Например: по-лет, по-лотенце, по-душка. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.
Мышление	**Игра «Найди лишнее слово»**	Прочитайте ребенку серию слов. Каждая серия состоит из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено. Предложите определить слово, которое является «лишним». 1. Яблоко, слива, *огурец*, груша. 2. Ложка, тарелка, кастрюля*, сумка*. 3. Платье, свитер, рубашка*, шапка.* 4. Береза, дуб, *земляника*, сосна. 5. Мыло, зубная паста, *метла*, шампунь. 6. *Хлеб*, молоко, творог, сметана. 7. Час, минута, *лето*, секунда. 8. Ласточка, ворона, *курица*, сорока.
Мышление	**Игра «Назови слово»**	Цель. Развить гибкость ума. Предложите ребенку называть как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. 1. Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, рябина, осина…)

		2. Назови слова, обозначающие домашних животных. 3. Назови слова, обозначающие зверей. 4. Назови слова, обозначающие овощи. 5. Назови слова, обозначающие фрукты. 6. Назови слова, обозначающие транспорт. 7. Назови слова, относящиеся к спорту. 8. Назови слова, обозначающие наземный транспорт. Варианты заданий вы можете подбирать по своему усмотрению. Если ребенок ошибся и неправильно назвал слово, то необходимо обсудить его ошибку и исправить ее. Следующие игры способствуют развитию мышления и сообразительности. Они также способствуют увеличению словарного запаса.
Мышление	**Игра «Как это можно использовать»**	Предложите ребенку: «Я буду говорить слова, ты тоже говори, но только наоборот. Например: большой – маленький». Можно использовать следующие пары слов: Веселый – грустный Быстрый – медленный Пустой – полный Худой – толстый Умный – глупый Тяжелый – легкий Храбрый – трусливый Твердый – мягкий Шершавый – гладкий
Мышление	**Игра «Бывает – не бывает»**	Для игры вам понадобится мяч. Вы называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то ловить мяч не нужно. Ситуации можно предлагать разные: Папа ушел на работу. Поезд летит по небу. Человек вьет гнездо. Почтальон принес письмо. Яблоко соленое.

		Дом пошел гулять. Волк бродит по лесу. На дереве выросли шишки. Кошка гуляет по крыше. Собака гуляет по крыше. Девочка рисует домик. Лодка плавает по небу. Ночью светит солнце. Зимой идет снег. Зимой гремит гром. Рыба поет песни. Ветер качает деревья.
Мышление	**Игра «Угадай по описанию»**	Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: это овощ, он красный, сочный.*(Помидор*) Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами. Ребенок находит нужное изображение.
Мышление	**Игра «Кто кем будет»**	Взрослый показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос: «Как они изменятся, кем будут?» Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, семечко, гусеница, мука, деревянная доска, кирпич, ткань. Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько правильных ответов.
Мышление	**Игра «Что внутри?»**	Ведущий этой игры называет предмет или место, а ребенок в ответ называет что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места. Например: дом – стол; шкаф – свитер; холодильник – кефир; тумбочка – книжка кастрюля – суп;

		дупло – белка; улей – пчелы; нора – лиса; автобус – пассажиры; корабль – матросы; больница – врачи, магазин – покупатели.
Мышление	**Игра «Отвечай быстро»**	Взрослый бросает ребенку мяч, называет цвет. Ребенок, возвращая мяч, должен постараться быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.
Мышление	**Игра «Придумай название»**	Для нее необходимо подготовить несколько небольших детских стихотворений. Прочитайте ребенку стихотворение, не называя заголовка. Предложите ему самому придумать каждому стихотворению какое-то название. Эта игра научит ребенка обобщать и выделять главную мысль в стихотворении. Часто дети придумывают даже более удачные названия, чем авторские.
Воображение	**Игра « Фантастический образ»**	Цель: используется для развития воображения, мышления. Стимульный материал: карточки с изображенными элементами. Ход проведения упражнения: Ребенку предлагаются карточки с изображением отдельных элементов. Инструкция: «Твоя задача – построить из этих элементов фантастический образ (существо, предмет). Затем опиши, какими свойствами он обладает и как его можно использовать. Чем больше элементов включает созданный образ, чем он оригинальнее, тем ярче функционирует воображение ребенка.
Воображение	**Игра « Волшебники»**	Цель: используется для развития чувств на базе воображения. Стимульный материал: по 2 карточки с изображением волшебников на одного ребенка, альбомный лист, цветные карандаши. Ход проведения упражнения: Вначале ребенку дается первое задание. Предлагаются две

		совершенно одинаковые фигуры «волшебников». Инструкция: « У тебя два волшебника, тебе нужно дорисовать эти фигуры, превратив одну в «доброго», а другую в « злого» волшебника, После выполнения , второе задание. Инструкция: « Сейчас ты должен сам нарисовать «доброго» и « злого» волшебников, а также придумай, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».
	Игра «Неоконченные рассказы»	Цель: данное упражнение развивает творческое воображение. Стимульный материал: текст « Проделки белки» Ход поведения упражнения: Инструкция: « Сейчас я тебе прочитаю очень интересный рассказ, но у него не будет окончания. Ты должен досочинить начатый рассказ. Рассказ называется « Проделки белки». Пошли две подружки в лес и нарвали полную корзинку орехов. Идут по лесу, а вокруг цветов видимо – невидимо. « Давай повесим корзинку на дерево , а сами цветов нарвем», - говорит одна подружка. « Ладно!» - отвечает другая. Висит корзинка на дереве, а девочки цветы рвут. Выглянула из дупла белка и увидела корзинку с орехами. Вот , думает…» Ребенок должен не только довести сюжет до конца, но и учесть название рассказа.
Воображение	**Игра « Пантомима»**	Цель: используется для развития воображения. Ход проведения игры: Группа детей становится в круг. Инструкция: « Дети, сейчас по очереди каждый из вас будет выходить в середину круга и с помощью пантомимы покажет какое-либо действие. Например, представляет, как рвет воображаемые груши с дерева и кладет их в корзину. При этом говорить нельзя, всё изображаем только движениями». Победителями определяются те дети, которые наиболее верно изобразили пантомимическую картинку.
Воображение	**Игра « Внутренний мультфильм»**	Цель: используется для развития творческого воображения. Стимульный материал: текст рассказа. Ход проведения игры:

		Инструкция: « Сейчас я расскажу тебе историю, ты слушай внимательно и представь, что смотришь мультфильм. Когда я остановлюсь, ты продолжишь рассказ. Затем ты остановишься, и вновь продолжу я. Лето. Утро. Мы на даче. Вышли из дома, и пошли к реке. Ярко светит солнце, дует приятный легкий ветерок».
Воображение	**Игра « Нарисуй настроение»**	Цель: используется для развития творческого воображения. Стимульный материал: альбомный лист, акварельные краски, кисти. Ход проведения: Инструкция: « Перед тобой бумага и краски, нарисуй своё настроение. Подумай, какое оно грустное или наоборот весёлое, а может какое-нибудь другое? Изобрази его на бумаге любым способом, как тебе захочется».
Воображение	**Игра « На что это похоже?»**	Цель: используется для развития воссоздающего воображения. Стимульный материал: карточки с кляксами, « морозными рисунками» Ход проведения: Инструкция: « Сейчас я буду показывать картинки, а ты внимательно смотри. Затем ты должен сказать, что напоминают увиденные образы, на что они похожи». Далее демонстрируются карточки с изображениями.
Воображение	**Игра « Сказка наоборот»**	Цель: используется для развития творческого воображения. Стимульный материал: герои любимых сказок. Ход проведения: Инструкция: « Вспомни, какая у тебя любимая сказка? Расскажи её, так чтобы в ней всё было « наоборот». Добрый герой стал злым, а злой добродушным. Маленький превратился в великана, а великан в карлика».
Воображение	**Игра «Необычные кляксы»**	Цель: развитие воображения, образного мышления, мел кой моторики. Оборудование: лист плотной бумаги, чернила, перо или кисть (для каждого ребенка). Ход игры: Взрослый говорит детям: «Ребята, знаете ли вы, что раньше, когда ваши бабушки и дедушки были маленькими девочками и мальчиками, шариковых ручек не было, и люди писали

		перьями или перьевыми ручками? Ими писать было очень трудно. Поэтому в тетрадях школьников часто появлялись кляксы. Учителя вырывали страницы с кляксами и предлагали ученикам переписать все заново. Конечно же, и ребята и их преподаватели огорчались. Но иногда кляксы получались необычными. Ученики, с интересом рассматривая эти кляксы, находили в их причудливых силуэтах изображения зверей, птиц, насекомых, необычные фигурки людей, сказочных персонажей. Сейчас и мы займемся изготовлением необычных клякс». Взрослый показывает, как можно поставить кляксы, чтобы не испачкаться при этом, демонстрирует способ получения симметричных клякс (нужно капнуть на середину листа немного чернил, сложить бумагу пополам и затем раз вернуть). После завершения подготовительной работы, взрослый говорит: «Давайте рассмотрим все кляксы и скажем, на что они похожи. Постарайтесь увидеть в каждой из клякс, как можно больше изображений предметов». Выигрывает ребенок, который дал большее количество оригинальных ответов. Примечание. Можно предложить детям дорисовать кляксы до какого-либо изображения.
Воображение	**Игра «Удивительная ладонь»**	Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса. Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони); лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка). Ход игры: Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с рас крытыми пальцами. После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки, давайте попробуем сделать их разными.Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в

		необычный рисунок». Выигрывает ребенок, который создал наиболее оригинальный образ на основе заданного эталона. Примечание. При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.
Воображение	**Игра «Незаконченные рисунки»**	Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков. ВАРИАНТ 1 Оборудование: демонстрационные карточки с незавершенными контурными изображениями предметов. Ход игры: Взрослый поочередно показывает карточки к игре. Дети отгадывают, что на них изображено. Тот, кто первым даст правильный ответ, получает фишку (пуговицу, геометрическую фигурку, вырезанную из бумаги, и пр.). Выигрывает ребенок, который к концу игры собрал боль шее количество фишек. Примечание. Оригинальный игровой материал может быть подготовлен самостоятельно. Для этого нужно подобрать картинки с контурным изображением и заклеить отдельные элементы рисунка плотной белой бумагой. ВАРИАНТ 2 Оборудование: карточки с незавершенными контурными изображениями предметов (по количеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка). Ход игры Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Рас смотрите картинки, догадайтесь, что на них изображено, дорисуйте недостающие линии (детали) и раскрасьте рисунки». Выигрывает ребенок, который наиболее точно воссоздал изображение. ВАРИАНТ 3

		Оборудование: доска, мел. Ход игры Взрослый рисует мелом на доске незаконченные предметные картинки. Дети стараются как можно быстрее определить и назвать предмет, задуманный взрослым. Тот, кто первым даст правильный ответ, получает фишку. Выигрывает ребенок, который к концу игры собрал боль шее количество фишек. ВАРИАНТ 4 (рекомендуется для индивидуальной работы) Оборудование: разрезные или вырубные картинки по типу puzzle. Ход игрового упражнения Взрослый складывает наиболее информативные участки разрезной картинки и говорит: «Перед тобой часть рисунка. Рассмотри ее и догадайся, что изображено на целой картинке». Примечание. Если ребенок не справляется с заданием, взрослый добавляет один элемент и повторяет вопрос. Картинка дополняется до тех пор, пока ребенок точно не охарактеризует сюжет.
Воображение	**Игра «Нарисуй лица»**	Цель: развивать умение создавать имеющие смысл объекты с помощью добавления и разработки деталей. Рекомендации для педагога. Вырежьте из старых журналов рисунки и фотографии людей с разными настроениями.Покажите эти картинки детям. Спросите, какие они эти лица: счастливые или грустные, и т. д. Покажите лицо с веселым выражением. Спросите детей, как и что нужно изменить на картинке, чтобы превратить это лицо в грустное. Подчеркните, что глаза и брови так же хорошо, как и контуры рта, могут передавать на строение человека. Пусть дети взглянут на задание. Перед выполнением задания попросите детей рассказать, что чувствует человек на каждом рисунке, какое у него настроение. Попросите их завершить рисунок, добавив брови, глаза, рот и другие детали. Если вы почувствуете, что требуется дополнительное разъяснение, то спрячьте часть своего лица под шарфом и

		попросите детей догадаться о вашем настроении по видимой части лица (например, спрячьте рот и покажите веселое настроение глазами). После того как дети выскажут свои догадки, уберите шарф и предоставьте возможность детям проверить, правильно ли они угадали. Подчеркните, что ваши брови, глаза и рот помогают создавать то или иное выражение лица.
	Игра «Если бы я писал книгу»	Цель: развивать способность трансформировать характеристики знакомых объектов. Рекомендации для педагога. Попросите детей вспомнить, как выглядит слон Дамбо из диснеевских мультфильмов (слон с большими ушами, при помощи которых он может летать). Объясните детям, что авторы детских книг часто берут обычных животных и наделяют их какими-либо необычными чертами и особенностями. Из-за этого они становятся яркими и запоминающимися. Попросите детей перечислить запомнившихся им героев с необычными чертами (Чебурашка, Микки Маус и т. д.). Нарисуйте на доске обычную собаку и попросите детей дорисовать ей что-либо или изменить как-нибудь, чтобы она стала обладать какими-либо выдающимися особенностями. Они могут нарисовать ей крылья, дополнительные лапы, глаза, увеличить голову и т. д., а также дать имя этой собаке. Имя, а не название. После этого дети могут достать из альбома листы с заданием. Пусть они представят, что они сочиняют истории о необычных животных. Попросите их, чтобы они изменили животных на листе задания так, чтобы эти животные стали очень необычными и, подчеркните, обладали какими-то уникальными для этих животных способностями. Предложите детям дать имена своим животным, которые бы отражали их новые способности. После того как они закончат, пусть покажут свои работы. Похвалите рисунки, особенно те, в которых есть необычные и умные идеи. Можно сделать выставку детских работ.
Восприятие	**Игра «Узнай предмет»**	Цель: учить сравнивать предметы между собой, развивать восприятие у детей 4 – 6-летнего возраста.

		Оборудование: полотняный мешочек, мелкие предметы: пуговицы разной величины, напёрсток, катушка, кубик, шарик, конфета, ручка, ластик и т.д. Ход игры: Предложить ребёнку определить на ощупь, что это за вещи. Если в игре участвуют несколько детей, то надо попросить одного ребёнка описывать каждый предмет, ощупывая его, а второго (если детей несколько, то всех остальных) – угадать, назвать и зарисовать вещь по предлагаемому описанию.
Восприятие	**Игра «Собери пирамидку»**	Цель: развивать восприятие ребёнка 3 – 5-летнего возраста. Оборудование: две одинаковые пирамидки. Одна пирамидка предназначена для работы ребёнку, а вторая будет выступать в роли эталона. Ход игры: 1. Предложить ребёнку собрать последовательно сужающуюся кверху пирамидку по готовому эталону. 2. Организовать сложное конструирование по эталону, то есть собирание неправильной пирамиды, башни необычной конфигурации.
Восприятие	**Игра «Найди игрушку»**	Цель: развивать восприятие, а также внимание детей 4 – 5-летнего возраста. Ход игры: Несколько игрушек может быть расставлено в комнате так, чтобы не бросались в глаза. Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребёнок, облюбовав какую-либо игрушку, начинает рассказывать, какая она, что может делать, какого цвета, какой формы, какой величины. Участники игры могут задавать вопросы, а затем отправляются на поиски этой игрушки. Тот, кто находит игрушку, сам становится ведущим. Новый ведущий описывает свойства уже данной игрушки. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль ведущего.
Восприятие	**Игра «Составь картинку»**	Цель: развивать восприятие у детей 3 – 5-летнего возраста. Оборудование: простые картинки с изображением яблок, огурца, матрешки. Одна картинка целая, другая разрезана на 3

		части. Ход игры: Предложить ребёнку собрать по образцу разрезанную картинку. Для детей 5 – 6 лет можно предложить следующее задание: а) собрать более сложные картинки; б) взять две одинаковые открытки, одну из которых оставить в виде эталона, а другую разрезать на 4 – 5 частей, затем, перемешав их, собрать по образцу; в) для ребёнка можно усложнить задание, попросив складывать картинки по памяти, без эталона.
Восприятие	**Игра «белый лист»**	Цель: развивать восприятие формы предметов у детей 3 – 5-летнего возраста, а также развивать мелкую моторику рук. Оборудование: лист бумаги с нарисованными фигурами, часть закрашена зелёным цветом, набор фигур белого цвета, идентичных фигурам на листе бумаги. Ход игры: Предложить детям закрыть белыми фигурами зелёные фигуры на листе бумаги. При правильном расположении фигур в результате должен получиться белый лист бумаги. Для детей 5 лет можно несколько усложнить, поместив наклеенные на листок картона фигурки в полотняный мешочек. А затем просим ребёнка на ощупь отыскать нужную «заплатку», чтобы закрыть ту или иную зелёную фигурку.
Восприятие	**Игра «Узнай предмет»**	Цель: развивать восприятие цвета, формы и величины у детей 4 – 6 лет. Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур. Ход игры: Ребёнку даются задания, направленные на дифференциацию признаков цвета, величины, формы. а) Дай мишке круг, дай кукле треугольник, дай зайке квадрат. Положи квадрат на окно. Положи круг на диван. Положи красный круг, синий квадрат, принеси зелёный треугольник. б) Собери все круги, отдельно положи синие круги, зелёные

		круги, жёлтые круги, красные круги. в) Покажи треугольники, затем выбери синие треугольники, зелёные треугольники, жёлтые треугольники, красные треугольники. г) Собери все квадраты, выбери синие квадраты, жёлтые квадраты, зелёные квадраты. д) Покажи маленькие круги (маленькие треугольники, маленькие квадраты). е) Собери большие круги (квадраты, треугольники). ж) Покажи зелёные большие квадраты, маленькие синие круги, большие красные треугольники, маленькие зелёные квадраты.
Восприятие	**Игра «Найди такой же предмет»**	Цель: развивать восприятие формы у детей 4 – 6 лет. Оборудование: картинки с изображением эталона лампы и ещё несколько рисунков ламп различной формы. Ход игры: Ребёнку предлагаются картинки, среди которых он должен найти такую же, как эталон. Задание ограничено во времени, на изучение картинок даётся только 30 секунд. После этого ребёнок должен дать ответ. Для детей 4 лет можно оставить эталон перед глазами, для более старших детей эталон следует просто закрыть листом белой бумаги. Такой вариант позволит развивать не только восприятие ребёнка, Нои память, и внимание. Предлагают ребёнку внимательно посмотреть на лампу. Среди других ламп найти такую же.
Восприятие	**Игра «Цвета»**	Цель: развивать восприятие цвета у детей дошкольного возраста. Ход игры: Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённого цвета (синего, красного, жёлтого, коричневого, чёрного, зелёного и т.д.). Повторять предметы не разрешается. Так же воспитатель может организовать игру с группой ребят. Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов названного цвета, выходит из игры, а победителю даётся право стать ведущим и предложить цвет для поиска предметов.
Восприятие	**Игра «Кто наблюдательнее»**	Цель: развивать восприятие формы у детей дошкольного

		возраста. Ход игры: Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённой формы (круглые, прямоугольные, квадратные, овальные). Повторять предметы не разрешается. Так же воспитатель может организовать игру с группой ребят. Каждый ребёнок должен по очереди называть предметы названной формы, поэтому будет перечислено много предметов той или иной формы, что способствует развитию каждого ребёнка. Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов нужной формы, выходит из игры. Победителю предоставляется право предложить название формы предмета для дальнейшей игры.
Восприятие	**Игра «Расскажи о животных»**	Цель: развивать структурность восприятия детей дошкольного возраста. Оборудование: лист бумаги с нарисованными на нём белкой, кошкой, рысью, уткой, совой. Ход игры: В течение 5 секунд показать детям лист бумаги с нарисованными животными. Попросить детей назвать, что нарисовано, и рассказать об особенностях и различиях этих животных.