

**Картотека развивающих
игр для детей 3-4 лет**

Игры для развития мышления для дошкольников 3-4 лет

Игра «Кто где спит».

Цели: развивать умственные способности, представления об основных геометрических фигурах; закреплять название цвета; формировать действия подбора по образцу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки, разбитые на секторы (в каждом секторе геометрическая фигура).

Описание: дети вспоминают названия знакомых фигур- человечков. Педагог раздает карточки, где изображены «кроватки» для каждой из фигурок. «Человечков» надо уложить «спать» в подходящие для них кроватки, то есть разложить все фигуры на карточки так, чтобы они совпали с нарисованными, например: человек, имеющий форму квадрата, ложится в кроватку соответствующей формы.

Игра «Бесконечная классификация».

Цель: развивать навыки классификации, внимание, память.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями животных, некоторых других предметов.

Описание: выложить все карточки. Предложить ребенку отделить все карточки с изображениями животных. Далее животных разделить на диких и домашних. Из домашних, в свою очередь, выбрать тех, кто имеет копыта, и отсортировать их на тех, кто с рогами и кто без рогов. Можно классифицировать животных по признакам: пушистый - гладкошерстный, хищник - травоядный, плавает - не плавает, прыгает - не прыгает и т. д.

Игра «Во саду ли, в огороде...».

Цели: развивать навык классифицирования; помочь изучить порядок вещей.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями огорода, сада, леса; фигурки овощей, фруктов, ягод, грибов (вырезанные из картона).

Описание: предложить ребенку правильно распределить вырезанные фигурки, вспомнив, что где растет: овощи - в огороде, ягоды и грибы - в лесу, фрукты - в саду.

Игра «Что положим в холодильник?».

Цели: развивать навык классифицирования; помочь изучить порядок вещей.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями холодильника, шифоньера, посудного шкафа, книжного шкафа, изображения предметов, хранящихся в холодильнике, шифоньере и т. д.

Описание: рассказать ребенку историю про то, как один мальчик решил побаловаться: вытащил все продукты из холодильника, одежду из шкафа, а также всю посуду и книги. Все вещи перепутались, и он не смог убрать их на

место, а ведь мама мальчика увидит и расстроится. «Давай поможем ребенку и разложим все по своим местам: продукты рядом с холодильником, одежду возле шифоньера, книги около книжного шкафа, посуду - перед посудным шкафом».

Игра «Найди картинку».

Цель: развивать память, внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки одинакового формата с различными изображениями.

Описание: показать ребенку картинку. Он должен внимательно рассмотреть ее. Предложить ребенку отвернуться и выложить все картинки, в том числе и ранее рассмотренную. Предложить найти картинку, которую он уже видел.

Игра «Загадай картинку».

Цель: развивать внимание, слуховое восприятие, речь.

Описание: выложить несколько картинок с разными изображениями. Для первых занятий стоит выбрать рисунок с одиночным предметом. Предложить ребенку выбрать какую-нибудь картинку, но не говорить, какую. Задать ребенку вопросы, ответы на которые приведут к разгадке. Например: «На картинке, которую ты выбрал, изображено животное? Это дикое или домашнее животное? Оно с рогами? С копытами? У него длинный хвост? И т. д.». Предложить поменяться ролями: педагог загадывает картинку, а ребенок задает вопросы.

Игра «Что я делаю?».

Цель: развивать внимание, воображение.

Описание: предложить ребенку поиграть в интересную игру: педагог имитирует определенные действия, а ребенок должен угадать, что под этим подразумевается. Например: педагог складывает пальцы так, будто держит карандаш и водит рукой по воображаемой бумаге. Ребенок должен догадаться, что «рисует» или «пишет» педагог. Следует показывать простые, доступные пониманию жесты (стучать молотком, есть ложкой, пить из чашки, кидать мяч и т. п.). Затем поменяться ролями.

Игра «Кто это делает».

Цель: развивать речь, наблюдательность, логическое мышление.

Описание: предложить ребенку угадать, о ком идет речь в рассказе. Перечислить действия того или иного человека. Например: приходит домой с работы, ужинает, играет с тобой, ходит с нами в парк, цирк и т. п. (Мама или папа.) Стрижет волосы, делает прически, работает в парикмахерской. (Парикмахер.) Лечит детей и взрослых, носит белый халат, слушает фонендоскопом. (Врач.)

Игра «У кого это есть».

Цель: развивать речь, внимание, память, наблюдательность.

Описание: см. игру «Кто это делает» (перечисляются предметы, вызывающие ассоциации с действиями человека). Объяснить ребенку правила и начать перечисление. Например: у кого есть круглые коричневые

очки, зеленая кофта и гостинец для тебя? (У бабушки.) У кого есть белый халат, фонендоскоп, белая шапочка? (У врача.) И т. д.

Игра «Дает корова...».

Цель: развивать внимание, память.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями животных, продуктов, получаемых от животных (молоко, яйца, шерсть и т. п.).

Описание: разложить карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку рядом с изображением каждого животного положить изображение того, что дает нам это животное. Например: курица - яйцо, перья (можно нарисовать подушку); корова - молоко (творог, сметана, кефир); коза - пуховая пряжа (нарисовать носочки, варежки) и т. д.

Игра «Узкое - широкое».

Цели: познакомить с понятиями «узкое - широкое»; развивать навыки сопоставления.

Игровой материал и наглядные пособия: два мяча разного размера.

Описание: предложить ребенку прокатить мячи по дорожке, огороженной кубиками. Сделать две полосы - одна для маленького мяча, другая - для большого. Прокатить маленький мяч по широкой дорожке, затем попробовать прокатить большой мяч по узкой. Побудить ребенка объяснить, почему мяч не может уместиться на маленькой дорожке. Введите в активный словарь ребенка понятия «узкая - широкая». Экспериментировать: провести по дорожкам игрушки разного размера. В конце игры обобщить: широкая дорожка - для больших игрушек, узкая - для маленьких.

Игра «Сравнение величин».

Цель: развивать навык сравнительного анализа, речь, логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: широкая и узкая полоски бумаги, кубики.

Описание: предложить ребенку построить домики для мышки и для зайки: «Как ты думаешь, мы им построим одинаковые по размеру домики?» Побудить ребенка сделать вывод, что домик мышки должен быть меньше домика зайки.

После того как домики будут готовы, рассказать, что зверюшки попросили положить перед их жильем тропинки для гостей. Но чтобы гости не перепутали, дорожка перед мышиним домом должна быть узкой, а перед заячьим - широкой. Показать ребенку, как определить, какая из дорожек (бумажных полосок) шире, путем наложения их друг на друга. Пусть малыш сам распределит дорожки между домиками.

Игра «Как же их отличить?».

Цель: развивать навык сравнительного анализа предметов посредством наложения их друг на друга.

Игровой материал и наглядные пособия: одинаковые геометрические фигуры с незначительной разницей в размерах (вырезанные из бумаги).

Описание: рассказать ребенку, что фигурки - пирожные для кукол. Рассеянные наши куклы перепутали все пирожные и не могут определить, где чье. Ведь пирожное для Маши больше, чем пирожное для Оли, а пирожное для Светы - самое маленькое. Надо куклам помочь. Пусть ребенок подумает, как это можно сделать. Показать ему, как, накладывая фигурки друг на друга, выяснить, какое пирожное больше, а какое - меньше. Раздать куклам их десерт.

Игра «Подбери елку».

Цель: развивать навык сопоставления, умение применять слова «выше - ниже», речь.

Игровой материал и наглядные пособия: елки (вырезанные из бумаги) разного размера.

Описание: нарисовать домик. Рассказать ребенку про мальчика, который живет в этом доме. Рядом с домом изобразить сугробы. Пояснить, что скоро будет Новый год. А значит, обязательно нужна елочка: «Помоги подобрать такую елочку, чтобы она уместилась в домике». Елочки разместить на другом листе бумаги. Если ребенок не справляется с заданием, показать ему, как можно сравнить размер елочки и домика, приложив к нему дерево. Прикладывая елочки, комментировать: «Нет, эта елочка нам не подойдет, она выше домика, она туда не поместится. А эта елочка - слишком маленькая, она ниже домика».

Игра «Разве так бывает?».

Цель: помочь изучить категорию «выше - ниже».

Описание: нарисовать многоэтажный дом, рядом - деревенский дом такого же размера. Поинтересоваться у ребенка, возможно ли, чтобы эти дома и в реальной жизни были одинаковой величины? Выяснить, почему этого не может быть (много этажей - один этаж), значит, многоэтажный дом выше, а деревенский - ниже.

Игра «Чем они похожи?».

Цель: развивать внимание, наблюдательность.

Описание: показать ребенку два предмета, попросить его рассказать о том, что в этих предметах общего, затем - чем они отличаются. Например: «Рассмотри мяч и кубик одного цвета». Общее: оба предмета являются игрушками, оба - одного цвета. Отличия: мяч - круглый, кубик - квадратный, мяч - большой, кубик - маленький. Усложняя игру, показать ребенку предметы с менее выраженными различиями, например: две машинки одного цвета, но с разными колесами, формой кузова и т. д.

Игра «Товарный поезд».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов разных категорий (посуда, мебель, животные).

Описание: предложить ребенку поиграть в поезд. Поезда идут в разные города и везут разные грузы. Например, поезд, идущий в Москву, везет посуду. Поэтому на картинках-вагончиках должны быть нарисованы предметы этой категории. Поезд, идущий в другой город, перевозит диких

животных и т. д. Усложняя игру, выложить карточки разных категорий, но сделанных из одного материала, например, деревянные ложки, деревянные стулья, деревянные кубики, доски и т. д.

Игра «Угадай, о чем я говорю».

Цель: развивать логическое мышление, память, внимание.

Описание: предложить ребенку отыскать в комнате предмет. Описать его местонахождение, цвет, форму, материал, из которого он сделан, и т. д. Например: «То, что я загадала, находится сейчас под одним из стульев в этой комнате. Этот предмет небольшой, круглый, резиновый, красного цвета». Усложняя игру, в дальнейшем не называть место, где находится предмет, перечисляя все остальные его признаки.

Игра «Что бывает...».

Цель: развивать речь, память, навык обобщения предметов по признаку или свойству.

Описание: педагог задает ребенку вопросы, а он на них отвечает. Например: «Что бывает желтого цвета?» (Цыпленок, солнышко и т. п.); «Что растет на дереве?»; «Кто живет в лесу?» и т. д.

Игра «Что на что похоже».

Цель: развивать навык сравнения.

Описание: предложить ребенку поиграть в вопросы и ответы. Например: «Что такое же круглое, как мячик?» (Арбуз, апельсин, яблоко и т. п.); «Что такое же белое, как снег?»; «Что такое же сладкое, как сахар?» и т. д.

Игра «Покажи дорожку».

Цель: развивать мелкую моторику, логическое мышление.

Описание: нарисовать в разных местах небольшие изображения животных и в отдалении от них — то, что эти животные употребляют в пищу. Например, если на листе нарисован заяц, значит, должна быть морковка или капуста, медведь - бочонок с надписью «Мед», мышь - сыр и т. п. Предложить ребенку провести линии, которые покажут зверю, где лежит его любимая пища. Играть можно в соответствии с темами: «Люди - одежда», «Звери - жилище», «Дерево — лист» и т. п. Для усложнения задания нарисовать посередине листа несколько деревьев или цветов, объяснив ребенку, что тропинка должна их обойти.

Игры для развития памяти и внимания у младших дошкольников 3-4 лет

Игра «Хлоп» («Топ»).

Цель: развивать внимание.

Описание: педагог перечисляет предметы, а ребенок должен хлопнуть в ладоши, если педагог назовет животное, или топнуть ногой, если услышит слово «дом». Более сложный вариант: ребенок должен проделать какое-либо действие (на усмотрение педагога), если педагог назвал предмет, который может быть красного цвета (тонет в воде, не намокает и т. п.).

Игра «Будь внимателен!».

Цель: развивать внимание, навык самоконтроля.

Описание: ребенок повторяет слова, которые педагог произносит. Слова определенной категории повторять нельзя (см. предыдущую игру).

Игра «Волшебное слово».

Цели: развивать внимание; способствовать освоению правил этикета.

Описание: ребенок должен выполнять просьбу педагога только в том случае, если он произнесет слово «пожалуйста». Например: звучит фраза «Дай мне куклу» - ребенок не должен реагировать на слова. Звучит: «Сходи, пожалуйста, на кухню. Принеси мне тарелку». Малыш должен сходить на кухню, но вернуться без тарелки, потому что слово «пожалуйста» не произнесли.

Игра «Что изменилось».

Цель: развивать внимание, память, наблюдательность.

Описание: разложить на столе несколько предметов, знакомых ребенку. Попросить его отвернуться и убрать один из предметов. Предложить ребенку посмотреть и назвать недостающий предмет. Можно поменять игрушки местами, добавить то, чего не было, заменить один предмет другим, отличающимся цветом или размером (красный кубик поменять на желтый, крупную деталь от конструктора - на мелкую и т. п.).

Игра «Съедобное - несъедобное».

Цель: развивать внимание, память, координацию движений.

Игровой материал и наглядные пособия: мяч.

Описание: ребенок ловит мяч, если педагог, кидая его, называет съедобный предмет. Если же назван предмет, который съесть нельзя, мяч не ловится. Так же можно играть, используя тематические группы: птица - животное, живое - неживое, тихое - громкое и т. п.

Игра «Помнишь ли ты?».

Цель: развивать память, внимание, наблюдательность.

Описание: предложить ребенку перечислить мебель, которая стоит у бабушки в гостиной. Или вспомнить, что находится во дворе детского сада. Для описания можно использовать любые объекты или действия, например: «Помнишь ли ты, что делал клоун в цирке (дедушка на даче и т. п.)», «Можешь ли ты сказать мне, чем наш дом отличается от соседнего?»

Игра «Я знаю...».

Цель: развивать память, внимание, моторику.

Описание: предложить ребенку поиграть в старинную игру. Начать: «Я знаю три имени мальчиков...» Произнося каждое имя, делать хлопок мячом о пол или о стену. Теперь очередь ребенка назвать те имена, которые знает он. Это могут быть названия животных, цветов, деревьев, овощи, фрукты и т. п.

Игра «Я скажу, а ты - запомни».

Цель: развивать память, внимание, наблюдательность.

Описание: предложить ребенку повторить те предметы, которые будут перечислены. Начинать следует с небольшого количества предметов. На первых занятиях можно группировать объекты по темам, например: перечислять предметы посуды, мебели и т. п. В дальнейшем можно увеличивать количество перечисляемых предметов, добавлять вещи из разных смысловых групп: дерево, ствол, ветка; дом, стена окно, дверь; диван, стол, кресло, чашка, мяч и т. п.

Игра «Кто-то наследил».

Цель: развивать внимание, поисковые навыки.

Игровой материал и наглядные пособия: «следы» зайца, вырезанные из бумаги.

Описание: разложить по комнате заячьи следы в виде запутанной тропы. Обратит на них внимание ребенка: «Смотри- ка! К нам зайчик приходил, вот его следы, да как много! Попробуй пройди по ним, может быть, он спрятал какой-нибудь гостинец!» В конце тропы положить морковку, угостить ребенка.

Игра «Отыщи букву».

Цель: развивать внимание.

Описание: показать ребенку текст с крупным, знакомым ему шрифтом, попросить найти и подчеркнуть букву А столько раз, сколько она встретится в тексте.

Игра «Запомни и расскажи».

Цель: развивать внимание, память.

Описание: рассмотреть с ребенком картинку с простым сюжетом, например: изображение нескольких цветов или деревьев. Убрать картинку и попросить ребенка рассказать то, что он запомнил: сколько было цветов, какого они цвета, где они росли, чем они отличаются друг от друга. По мере адаптации ребенка к игре задать вопросы, побуждающие к большей детализации рассказа, подбирать картинки с большим количеством элементов.

Игра «Посмотри и сделай так же».

Цель: развивать внимание.

Описание: взять любую раскраску, выбрать крупный одиночный предмет и закрасить одну его половину. Предложить ребенку раскрасить вторую часть точно так же, как раскрашена первая.

Игра «Красный? Нет, розовый!».

Цель: развивать навык классификации разных тонов одной цветовой гаммы.

Игровой материал и наглядные пособия: геометрические фигуры разных оттенков (красный - розовый; синий - голубой; желтый - оранжевый).

Описание: показать ребенку карточки, назвать фигуры, повторить названия цвета. Попросить ребенка разложить красные фигуры в красную коробку, розовые - в розовую. Так же поступить и с фигурами другого цвета. На следующем занятии выложить розовые и голубые фигуры, добавив к ним по одной красной и синей. Поставить розовую и голубую коробку. Внимательно понаблюдать за ребенком, как он поступит с красным и синим цветом. Если он соотнес их соответственно с розовым и голубым, поправить его. Изучая оттенки цвета, провести аналогии: «Что бывает голубого цвета? Небо? А синим небо бывает? Нет, ярко-синим не бывает». Подумать, что бывает синим, красным, розовым, оранжевым и т. п.

Игра «Успей дотронуться».

Цель: развивать внимание, речь.

Описание: предложить ребенку, пока идет счет до пяти, дотронуться до «чего-нибудь красного, мягкого, холодного и т. д.». Можно усложнить игру, увеличив количество объектов: «Дотронься до двух круглых предметов».

Игры на развитие речи для детей 3-4 лет

Игра «Я быстрее».

Цель: развивать речь, память, внимание.

Описание: встать рядом с ребенком. Выбрать предмет, находящийся в некотором отдалении. Объяснить ребенку, что победит тот, кто первым дойдет до этого предмета, но делать шаг можно только в том случае, если названо слово из выбранной категории, например: «Все круглое (теплое, мягкое)», «Домашние или дикие животные», «Посуда», «Мебель» и т. п.

Игра «Что, где, когда».

Цели: развивать речь; помочь усвоению грамматических форм слов.

Описание: бросая мяч ребенку, задать вопросы:

- Где растут ветки? (На дереве.)
- Где растут деревья? (В лесу.)
- Где растут листья? (На ветке.)
- Где живут рыбы? (В реке.)

Игра «Волшебный сундучок».

Цели: развивать внимание, память, навык классифицирования предметов, помочь освоению правильного употребления родовых местоимений.

Описание: положить в картонную коробку несколько разных предметов. Педагог говорит: «Я нашла волшебный сундучок! Давай посмотрим, что же там лежит». Доставая предметы по одному, дать им краткую характеристику: «Смотри - это мяч, какой он круглый, красный! А вот - машина, она с кузовом и колесами. Да здесь еще и лото есть. Какое оно разноцветное, с разными картинками! И еще - ложка, большая папина ложка». Сложить все предметы в коробку и предложить ребенку угадать по описанию предмет. «Она с кузовом и с колесами; оно разноцветное и с картинками и т. п.», выделяя интонацией местоимения «он, она, оно». После того как все предметы вновь будут выложены, предложить ребенку забрать игрушки. Если вместе с игрушками он заберет и ложку, обратить на это его внимание.

Игра «Спасибо, Маша!».

Цели: способствовать сенсорному развитию; помочь освоению родовых окончаний прилагательных.

Описание: прочитать ребенку потешку, сопровождая ее действиями и побуждая к этому же ребенка.

Маша кашу варила, *Выполнить круговые движения рукой, имитирующие размешивание каши.*

Федота кормила. *Выполнить движения рукой, имитирующие кормление ложкой.*

Федот компот варил. *Сымитировать «размешивание» в другую сторону.*

Машу поил. *Сымитировать питье из воображаемого стакана.*

«Спасибо, Маша! *Наклонить голову.*

Спасибо, Федот! *Выполнить поклон головой.*

Вкусная каша!

Вкусный компот!

Спросить у ребенка, что еще может быть вкусным, перечисляя слова разного рода: «Яблоко какое? Вкусное! Суп какой? Вкусный! Слива какая? И т. д.».

Игра «Полезные «прятки».

Цели: развивать внимание; познакомить со значением предлогов под, на, в.

Описание: предложить ребенку поиграть в «прятки со сказкой». Придумать короткий рассказ, в котором ребенок будет выполнять то, о чем будет говориться в рассказе. Например: «Жил-был мальчик (имя ребенка). Однажды они с мамой играли в прятки. Думал-думал (имя) и решил спрятаться под стол. Смотрит мама - нет ее мальчика. Где же он? Может быть, под диваном? Посмотрела - нет его там. А может быть, под стулом? И там нет. А-а, вот он где - под столом!» Далее педагог рассказывает о том, как мальчик спрятался в шкаф или притаился за занавеской. И т. д.

Игра «Перепутанная сказка».

Цель: развивать речь, воображение, память.

Описание: начать рассказывать ребенку сказку о Красной Шапочке. В том месте истории, где девочка должна встретить волка, изменить сюжет: «Идет она по лесу, и вдруг навстречу ей - Колобок!» В зависимости от настроения ребенка моделировать дальнейшее развитие событий. Вполне возможно, что ребенок захочет послушать сказку в традиционном варианте, в этом случае предложить ему напомнить ее продолжение. А можно предложить ребенку пофантазировать на тему «Красная Шапочка и Колобок (семеро козлят, Ниф-Ниф и т. п.)». Выслушать все предложения ребенка, спросить его, почему он хочет, чтобы тот или иной герой поступил именно так. Совместными усилиями вывести счастливый финал истории.

Игра «Поезд особого назначения».

Цель: развивать фонематический слух.

Игровой материал и наглядные пособия: картонные коробки.

Описание: сделать поезд с вагонами из картонных коробок. Объяснить, что поезд возит только особые грузы, сегодня, например, он повезет только те предметы, которые начинаются на букву А. Помочь ребенку собрать необходимые вещи, выделить первый звук каждого слова.

Игра «Один - много».

Цели: развивать речь, внимание; познакомить с формами слов во множественном числе.

Игровой материал и наглядные пособия: парные карточки с изображением одиночных и множественных предметов.

Описание: разложить перед ребенком карточки с изображениями нескольких предметов. У педагога - карточки с одиночными предметами. Показывая ребенку карточку, нужно спросить: «У меня есть яблоко, а у тебя есть яблоко?» Помочь ребенку найти карточку с изображением нескольких яблок. Дать образец ответа: «У меня - яблоко, а у тебя - яблоки!»

Использовать изображения предметов, множественное число которых образуется с помощью разных окончаний: дом - дома, нога - ноги, лицо - лица и т. п.

Игра «Поезжай!».

Цель: развивать навык правильного употребления форм глаголов.

Описание: педагог разыгрывает игровую ситуацию: к ребенку подъезжает игрушечный зайка на машине, сообщает, что он едет на стройку, и просит погрузить кубики в кузов машины. После загрузки машины помахать зайке рукой и сказать: «Ну, поезжай, зайка». Затем приезжают мишка, кукла и другие игрушки. Побуждать ребенка говорить не «Ехай!», а «Поезжай!». Если ребенок ошибся, поправить его.

Игра «Кто к нам пришел?».

Цель: развивать речь, логическое мышление.

Описание: спрятать игрушку-котенка. Спрятанный котенок забыл, какое он животное, но знает, что мама у него - кошка, а папа - кот. Обыграть ситуацию с цыпленком, теленком и т. п.

Игра «Где лежал мячик?».

Цель: развивать речь, навыки ориентирования в пространстве.

Описание: положить на стол небольшой мяч. Вокруг него разложить несколько знакомых ребенку предметов. Поинтересоваться: «Где лежит мячик?» - «На столе». Задать вопрос по-другому: «Около чего лежит мячик?», «Перед чем лежит мячик?», «За каким предметом лежит мячик?», «Недалеко от чего лежит мячик?», «Напротив чего лежит мячик?» и т. п.

Игра «Магазин».

Цель: развивать слуховое восприятие, внимание.

Описание: предложить ребенку поиграть в магазин. Разложить на импровизированных витринах «товары»: игрушки, книжки, посуду и т. д. «Покупателями» могут быть педагог с ребенком, куклы, мягкие игрушки. Купить понравившуюся вещь можно при одном условии: «покупатель» произносит звук, с которого начинается название «товара»: машина - «м», тарелка — «т» и т. д.

Игра «Украшь слово».

Цели: помочь выучить буквы; развивать мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: лист бумаги, крупа (разноцветные пуговицы).

Описание: крупными буквами написать знакомое ребенку короткое слово («мама», «папа», «кот» и т. п.). Прочитать слово и предложить ребенку украсить надпись, обкладывая буквы по контуру крупой или пуговицами. Остановить ребенка, если он захочет начать с последней или средней буквы, объяснить, что все слова читаются слева направо. Выложив буквы, прочитать слово еще раз.

Игра «Путаница».

Цель: развивать речь, внимание, логическое мышление.

Описание: прочитать ребенку короткие стихотворения, делая паузу перед произнесением последнего слова. Стихи рифмованы таким образом, что последняя рифма не всегда соответствует смыслу текста.

Знает это ребенок любой –
У апельсина цвет... (голубой - оранжевый).

Корова мычит,
Поросенок хрюкает,
Тигр рычит,
А собака... (мяукает - лает).

Как на нашей улице
Крякали две... (курицы - утки).

Известно каждому ребенку,
Что лошадь - мама... (жеребенка).

Цыплята знают, что поутру
Их папу все слышат! Ведь он... (кенгуру - петух).

Игра «Небывальщина».

Цель: развивать речь, логическое мышление, внимание.

Описание: Прочитать ребенку стихотворение К. И. Чуковского «Путаница». Предложить расставить все по своим местам, объясняя свой выбор.

1) Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть,
А зимой среди ветвей
«Га-га-га» - пел соловей.

Быстро дайте мне ответ:
Это правда или нет?

Н. Станкевич

2) Рады, рады, рады
Светлые березы,
И на них от радости
Вырастают розы.

Рады, рады, рады
Темные осины,
И на них от радости
Растут апельсины.

К. Чуковский

3) Ехала деревня
Мимо мужика,
Вдруг из-под собаки
Лают ворота.
Крыши испугались,

Сели на ворон.
Лошадь подгоняла
Мужика кнутом.
Русская народная небывальщина

Игра «Опиши предмет».

Цель: развивать речь, логическое мышление, навык классифицирования.

Описание: предложить ребенку описать какой-либо знакомый ему предмет. На первых занятиях лучше всего использовать предметы, находящиеся перед глазами (игрушки, мебель, одежду). Учитывать ребенка давать развернутую характеристику объекта. Стоит обратить внимание на следующую схему-алгоритм, созданную В. Н. Григорьевым.

1. Предмет, класс, к которому он принадлежит, составные части предмета.

2. Форма, цвет, размер, материал.

3. Функции предмета.

4. Сравнительный анализ - по форме, цвету, материалу, функциям.

При этом взрослый должен обязательно учитывать индивидуальные особенности ребенка, уровень его развития. Использовать слова, доступные пониманию ребенка. Наглядно демонстрировать все, о чем рассказывается. Задать ребенку наводящие вопросы, подсказать, если он затрудняется с ответом. Игру можно организовать в форме сказки.

СКАЗКА О СТУЛЕ

Жил-был стул. Это был совсем старый стул. Вместе с другими стульями он стоял около стола. Однажды мимо проезжал зайка на детской машинке. Он ехал так неосторожно, что стукнулся о ножку стула. Потерев шишку на голове, малыш возмутился: «Ты кто? Чего ты дерешься?»

«Я - мебель, - ответил стул, - и вовсе я не дерусь! Это ты о мою ножку стукнулся». «Ничего себе ножка! Целый столб! Да еще и не один!» — воскликнул зайка. «Конечно, - ответил стул, - у меня их целых четыре штуки».

«А зачем тебе столько ножек? - поинтересовался зайчик, - ты же не ходишь!» «Да, к сожалению, я не хожу, - грустно согласился стул, — но мне надо крепко стоять на ногах, чтобы люди, которые на меня садятся, не падали». «Гляди-ка! - изумился заяц, - на тебя еще и садятся?» «Конечно, ведь для этого я и нужен, - важно пояснил стул, - у меня есть широкое сиденье, на котором удобно сидеть, и высокая спинка, чтобы не упасть». «Вот ты какой полезный, - восхитился зайка. - А я думал, что ты как стол, только меньше. Ведь Ваня всегда кладет на тебя игрушки или книжки. А Ванина мама забирается на тебя с ногами, когда ей надо достать что-нибудь с верхней полки. А ты, оказывается, такой же, как кресло и табурет, ведь на них тоже сидят!»

Игра «Расскажи мне... (описание по картинке)».

Цели: развивать речь, внимание, аналоговое мышление, воображение, расширять словарный запас.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетная картинка.

Описание: предложить ребенку рассказать о том, что он видит на картинке: в целом, детально. Задать ему наводящие вопросы. Например: на картинке изображена девочка, ведущая за руку маленького мальчика. Спросить ребенка: почему девочка ведет мальчика за руку? (Потому что он маленький. Потому что он не знает, куда идти. Потому что он не хочет идти и т. п.) Кто эта девочка? (Сестра мальчика. Соседка. Дочка маминой подруги и т. п.) Куда идут девочка с мальчиком? (Домой. В детский сад. На прием к врачу. И др.)

Дать ребенку задание описать девочку, мальчика. Сравнить их. (Девочка выше мальчика, у нее длинные светлые волосы, а у мальчика - темные, короткие.) Рассмотреть одежду детей, обувь. Держат ли они что-нибудь в руках? Где они идут, что их окружает. Поинтересоваться у ребенка, где, по его мнению, в это время находится мама мальчика? (На работе, дома, у бабушки, в магазине и т. д.) А папа? Учить ребенка замечать детали, делать выводы, сопоставлять, проводить аналогии. Задавая вопросы, употреблять такие фразы, как: «А ты как считаешь?», «Ты уверен, что...», «Может быть, ты думаешь по-другому?» Помогать ребенку правильно строить фразы, употребляя нужные слова.

Игра «Что нужно человеку».

Цель: развивать речь, воображение, память.

Описание: нарисовать человечка. Предложить ребенку придумать ему имя. С подсказки ребенка нарисовать все то, что необходимо человеку: дом, одежду, посуду, игрушки, друзей и т. д. Сочинить сказку о приключениях своего персонажа. Пусть ваш ребенок придумает маршруты и события для нарисованного героя. Составит ему режим дня, меню, опишет его действия. Предложить ребенку рассказать о человечке кому-нибудь из членов семьи.

Игра «Опиши куклу».

Цель: развивать внимание, наблюдательность, память.

Описание: показать ребенку куклу, пусть он ее внимательно рассмотрит. Затем спрятать игрушку и спросить ребенка, какого цвета было платье на кукле, длинное или короткое, с пуговицами или без и т. п. Повязать кукле бантик, но так, чтобы ребенок этого не видел. Вновь показать куклу и поинтересоваться, что изменилось в ее облике. По мере усвоения ребенком правил игры за одно занятие можно менять по несколько деталей, меняя кукле прическу, снимая и надевая носочки, туфельки, шарфики и т. п.

Игра «Вам письмо!».

Цель: развивать речь, воображение.

Описание: написать ребенку красочное письмо от имени его любимого персонажа (героя мультфильма, сказки, стихотворения). Заpackовать в конверт и торжественно вручить. Прочитать письмо и предложить ребенку вместе сочинить ответное письмо. Придумать тему послания, например: «Опиши, какие игрушки у тебя есть», «Расскажи, что ты любишь делать» и т. д. Запишите все то, что ребенок хотел бы рассказать своему новому другу. При этом громко проговорить и показать ребенку то, что вы пишете. Возможно, адресат снова захочет написать ребенку.

Игра «Что с чем можно делать?».

Цель: развивать речь (употребление существительных в творительном падеже без предлогов), воображение.

Описание: рассказать ребенку короткую историю: «Жил - был мальчик по имени (можно вставить имя ребенка). Ему было три года. Однажды бабушка подарила мальчику лопату. Задумался малыш: «Что же мне с ней делать?» Предложить подумать о том, что можно делать лопатой. Помочь ребенку, выдвигая версии поочередно. Задать вопросы о способах использования разных предметов: «Что можно делать ложкой (красками, клеем, нитками и т. п.)?»

Игра «Кому бы позвонить?».

Цели: развивать речь; заложить основы этикета.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушка-телефон.

Описание: предложить ребенку «позвонить» кому-нибудь по телефону (бабушке, дедушке, другу, игрушке и т. п.). Педагог исполняет роль собеседника. Обратить внимание ребенка на необходимость здороваться, говорить «спасибо» и «пожалуйста», поддерживать разговор. Поинтересоваться, что бы ребенок хотел спросить у бабушки (зайки, лисички и т. д.), что может рассказать о себе, о маме, папе и т. д. Напомнить ребенку о необходимости говорить «до свидания» по окончании разговора.

Игра «Причины катастрофы».

Цели: развивать речь; помочь освоить категорию «причина - следствие».

Описание: прочитав рассказ Я. Тайца.

КУБИК НА КУБИК

Маша ставит кубик на кубик, кубик на кубик, кубик на кубик. Построила высокую башню. Прибежал Миша:

- Дай башню!
- Не дам!
- Дай хоть кубик!
- Один кубичек возьми!

Миша протянул руку - и хватить самый нижний кубик. И вмиг - трах-тарах! - вся Машина башня раз-ва-ли-лась!

Предложить ребенку попробовать сделать так же. Построить башню и выдернуть нижний кубик; кубик из середины; снять верхний кубик. Объяснить ребенку причину разрушения башни.

Игра «Зоопарк».

Цель: развивать речь, память.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушки-животные (карточки с изображениями животных, овощей и фруктов).

Описание: предложить ребенку показать кукле зоопарк. Разместить животных или карточки с их изображением в виде небольшой аллеи. Попросить ребенка рассказать кукле всё, что он знает о каждом звере, помочь ему строить рассказ. Объявить обед в зоопарке. Дать ребенку картинки с продуктами и поручить «покормить» каждое животное тем, что оно любит.

Задать провокационные вопросы: «Бананы мы отдадим зайцу? А вот эту красивую морковку, наверное, съест собака, да?»

Игра «Докажи!».

Цель: развивать речь, память, умение анализировать, приводить и отстаивать доводы.

Описание: начать игру так: «Мне кажется, что мама теленка - лошадь. Ведь у них есть копыта, они покрыты шерстью, едят сено и т. п.». Побудить ребенка объяснить вам, что теленок - детеныш коровы, а не лошади: у лошади нет рогов, у теленка нет гривы, лошадь ржет, теленок мычит и т. п. «У воробья есть клюв и перья, значит его мама - курица». Контрфакты: разный размер, воробей летает - курица нет, воробей чирикает - курица квохчет, кудахчет и т. д. Продолжить игру с ребенком, помогая ему сделать тот или иной вывод. Противопоставлять можно разные объекты и категории, например, «медведь живет в норе», «хлеб растет на дереве» и т. п. Каждую игру следует доводить до логического завершения, чтобы у ребенка формировались верные образы рассматриваемых объектов.

Игра «Мимо леса, мимо поля».

Цель: развивать речь, память, воображение.

Описание: предложить ребенку отправиться в путешествие на поезде или на машине. Сесть рядом, изобразить рев мотора или стук колес, гудок паровоза. Сказать: «Смотри - мы проезжаем мимо речки! Я вижу, как там плещется рыба! Вон плывет маленькая рыбка - пескарь, а за ним гонится большая щука и т. д.». «Проехать» мимо леса, мимо деревни, мимо зоопарка и т. п. Если ребенок не может описать что-либо, задать ему наводящие вопросы: «Мы едем мимо леса, ты видишь кого-нибудь? Я вижу зайца. Никак не могу рассмотреть - он один или с зайчонком?»

Игра «Вредности».

Цели: развивать речь; познакомить с антонимами.

Описание: предложить ребенку поиграть во «вредности».

- Бумага белая, - говорит педагог.
- Нет, она черная! - возражает ребенок.
- Баба-яга злая.
- Нет, она добрая!
- Наш дом высокий.
- Нет, он низкий. И т. д.

Игра «Опять вредности!».

Цели: развивать речь; познакомить с глаголами с противоположным значением.

Описание: называя действия, попросить ребенка делать все наоборот.

- Я сейчас открою дверь.
- А я ее закрою.
- Я пришью пуговицу.
- А я ее оторву.
- Я буду говорить.
- А я буду молчать. И т. п.

Игры на обучение счету с детьми 3-4 лет

Игра «Угости кукол».

Цели: развивать навык сопоставления; обучать счету.

Игровой материал и наглядные пособия: 3 куклы (мягкие игрушки), конфеты (муляжи, вырезанные из бумаги).

Описание: поиграть с ребенком в куклы. Построить игру таким образом, чтобы одна из кукол пригласила в гости двух других. Выложить две конфеты и предложить ребенку угостить ими всех кукол. Одна из кукол остается без конфеты. «Как же так получилось? Давай-ка посчитаем, сколько у нас кукол: одна, две, три. Три куклы, а конфет сколько? Всего две? Ну конечно, два меньше трех». Выложить еще две конфеты, удивиться, что теперь остается одна лишняя. Еще раз пересчитать кукол и конфеты, объяснить, что четыре больше трех. Отобрать нужное количество конфет и попросить ребенка пересчитать все еще раз.

Игра «Строим дом».

Цели: закреплять знание цвета; обучать счету.

Игровой материал и наглядные пособия: кубики (конструктор «Лего»),

Описание: предложить ребенку построить многоэтажный дом. Заранее обговорить, сколько в нем будет этажей. Во время игры дать ребенку задания: «Привези 2 красных кубика для первого этажа. Теперь три синих - для третьего этажа». После окончания работы предложить посчитать, сколько этажей построено. Разрушив строение, можно посчитать, сколько кубиков понадобилось для его постройки.

Игра «Вагончики».

Цель: закреплять знание цифр.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 10.

Описание: нарисовать паровоз и предложить ребенку прицепить к нему вагончики, но с одним условием: все вагончики должны идти по порядку, начиная с первого. Помочь ребенку, задавая ему наводящие вопросы: «А после цифры 3 какая идет цифра? Где у нас вагончик № 4?» После того как поезд будет готов, отправить его в путешествие: пусть ребенок изобразит гудок паровоза, стук колес. Незаметно убрать одну из карточек. Обратить внимание ребенка, что один вагончик где-то потерялся. Определить, вагона с какой цифрой не хватает.

Игра «Геометрическое лото».

Цели: помочь закрепить ранее полученные знания по темам «Цвет», «Форма»; развивать внимание.

Игровой материал и наглядные пособия: игра «Лото» (самодельные карточки).

Описание: если нет игры «Лото», карточки для нее можно изготовить самим, для этого небольшие прямоугольники, вырезанные из картона, расчертить пополам, на каждой из половинок нарисовать какую-либо геометрическую фигуру. Объяснить ребенку правила игры: каждому из

игроков раздается равное количество карточек. Педагог делает ход, ребенок среди своих карточек ищет ту, на одной из половинок которой изображена фигура, повторяющая одну из фигур выложенной педагогом карточки, и т. д. Выкладывая карточки, обязательно называть получившуюся фигуру. Усложняя задание, можно попросить выкладывать фигуры только одного цвета или повторять только цвет, выкладывая разные фигуры.

Игра «Вспомни и посчитай».

Цели: развивать память, наблюдательность, внимание; обучать счету.

Описание: задавать ребенку вопросы, для ответа на которые необходимо вспомнить количество тех или иных предметов, например: сколько комнат в нашей квартире; сколько раз в день ты чистишь зубы; сколько деревьев растет в нашем дворе и т. д. Поменяться ролями: ребенок задает вопросы, педагог отвечает.

Игра «Чего больше?».

Цель: развивать навык сопоставления.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушечная посуда (4 тарелки, 3 ложки).

Описание: кукла Света пригласила гостей. К ней пришли пять игрушек. Надо их угостить. Предложить ребенку поставить перед каждым гостем тарелку. Но тарелок всего четыре. Спросить ребенка, почему одному из гостей не хватило тарелки? Подвести к форме ответа: «Гостей больше, чем тарелок». Что надо сделать, чтобы тарелок и гостей стало поровну? Поставить недостающую тарелку. «Ну вот, сейчас гостей и тарелок поровну». Теперь в каждую тарелку надо положить ложку. Две тарелки остались без ложек. Почему? Задавать ребенку вопросы, в ответах на которые должны звучать слова «больше», «меньше». «Сколько у нас ложек? А тарелок? Значит, ложек... чем тарелок, а тарелок... чем ложек».

Игры на изучение времён года с детьми 3-4 лет

Игра «Что наденем в зимний день?».

Цель: развивать навык классифицирования.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями предметов сезонной одежды (лето - шорты, панама, майка, носки; зима - шуба, теплая шапка, шарф, варежки; осень, весна - куртка, перчатки, шапка).

Описание: нарисовать человечка. Попросить ребенка подобрать ему одежду для прогулки в летний день, затем - для зимней погоды, далее - для осени или для весны.

Игра «На речку или по грибы?».

Цель: развивать навык классифицирования.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями предметов, имеющих отношение к тому или иному времени года: лето - сачок, спасательный круг, панама, сандалии; зима - санки, лыжи, валенки, коньки; осень — резиновые сапоги, зонт, корзинка для грибов; весна - кораблик, лейка, лопата, грабли.

Описание: предложить ребенку помочь разобраться, для каких времен года подходят эти предметы. Задавать ребенку вопросы: «А спасательный круг для чего нужен? А почему купаться можно только летом? Почему осенью надо ходить в резиновых сапогах? Зачем весной нужна лопата? И т. п.».

Игра «Стихи о временах года».

Цель: развивать речь, логическое мышление.

Описание: читая короткие стихи, предложить ребенку угадать, о каком времени года идет речь:

На пруду каток хороший,
Лёд сверкает, как стекло.
На коньках бежит Алеша,
И в мороз ему тепло.

Утром мы во двор идем,
Листья сыплются дождем,
Под ногами шелестят,
И летят, летят, летят.

Е. Трутнева

Солнце печет,
Липа цветет.
Рожь колосится,
Золотится пшеница.
Кто скажет, кто знает,
Когда это бывает?

Тает снежок.
Ожил лужок.

День прибывает.

Когда это бывает?

Предложить ребенку объяснить свой выбор. Повторить порядок времен года, вспомнить названия месяцев.

Игра «Почему спит медведь?».

Цели: развивать речь; помочь в изучении живой природы.

Описание: показать ребенку картинку с изображением спящего в берлоге медведя. Спросить, знает ли малыш, почему медведь спит (возможное предположение: «Наступила ночь»). Рассказать ребенку о животных, впадающих в спячку в холодное время года. Сравнить их с теми, которые в этот период ведут активный образ жизни (чем питаются те и другие, анатомическое строение и т. п.).