

Игры для будущих первоклассников

1. Произвольность:

- *Графические диктанты*
- *Лабиринты*
- *Рисование по образцу (срисовывание, копирование по клеткам и точкам)*
- *Все игры с правилами*

2. Познавательная сфера, самоконтроль:

«Слушай хлопки».

Цель: развитие внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда психолог хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если психолог хлопнет два раза, играющие должны принять позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«Не пропусти растение».

Цель: развитие способности к переключению внимания.

Играющие садятся в кружок и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Когда встречается название растения, дети должны вставать и тут же садиться.

Слова такие:

ДОРОГА, ТИГР, БЕРЕЗА, САМОЛЕТ, ПШЕНИЦА, РОЗА, ЗМЕЯ, ДУБ, КУКЛА, ГРИБ, ШКОЛА, ШИПОВНИК, РОМАШКА, РАМА, ДОМ, МАШИНА, МАЛИНА, ТОПОЛЬ, ТЕПЛОВОЗ, МУРАВЕЙ, ГРАФИН, ГВОЗДИКА, ГВОЗДЬ, ИВОЛГА, ВОРОБЕЙ, БАОБАБ, КАШТАН, ПАЛЬМА, ПАЛАТКА, КИНО, КЕНГУРУ, ХОККЕЙ, ГОРОД, СОБАКА, БАНАН, ВАСИЛЕК, КУВШИН, МОЛОКО, ТЮЛЬПАН, ТЫКВА, ТЕРЕМОК, ЛЕС, ЕЛЬ, СОСНА, ДОРОГА, КНИГА, ИСКУССТВО, МУЗЫКА, ОСИНА, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ, ПАРКЕТ, ПЛЮЩ, ОДУВАНЧИК, МИМОЗА...

Игра повторяется дважды. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

«Делай, как я».

Цель: развитие произвольного внимания.

Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребенок поднимает вверх правую руку, по второму сигналу – второй ребенок и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной сигнал начинают поднимать в том же порядке левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать вниз сначала правую руку, затем левую.

Игра повторяется дважды, с ускорением темпа. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из игры до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

«Кто больше увидит и запомнит».

Цель: развитие внимания и памяти.

Детям предлагается следующее занятие: пока ведущий считает до 30, нужно найти в комнате и запомнить все предметы, в названии которых - два слога. При произнесении ведущим последнего числа «тридцать» все дети закрывают глаза. Один из детей (названный ведущим) перечисляет все, что запомнил; затем остальные дети дополняют его. После того, как все перечислили все, что могли, все открывают глаза и вместе считают, сколько предметов пропущено.

«Внимательные руки».

Цель: развитие произвольного внимания, фонематического слуха.

Ведущий читает ряд слов, в которых есть звуки «И», «Й» или без них. Дети внимательно слушают и, если в слове есть звук «И», поднимают правую руку; если есть звук «Й» - левую; если нет ни того, ни другого – руки остаются на коленях.

**ЛИФТ, ВАТИН, ЙОД, МЕТРОПОЛИТЕН, ИНЖЕНЕР,
ВОРОБЕЙ, ИГРА, КАРАНДАШ, ПЕРО, АЛМАЗ, БУЙВОЛ,
ВАГОН, ЗЛАТОГРИВЫЙ, КЛИМАТ, ПРОГУЛКА, РАССВЕТ,
АЛЛЕЯ, БАЙДАРКА, ВОЕВОДА, УЧЕНЫЙ, ДИКТАНТ,
МЕЧТАТЕЛЬ, КОННИЦА, ЛАДОНЬ, МАЛЕНЬКИЙ, СОСЕДИ,
ПЕРВЫЙ, ПОДЪЁМ, АЙВА, СОЛОМА, ГИБКИЙ, ЯЙЦО,
ИСКУССТВО, ИЛИСТЫЙ, ФАКЕЛ, ХЛЕБ, ТЕАТР, БАЛЕТ,
ВОДОПОЙ, ВИЛЫ, ПОЛЕ, ПТИЦА, БАЛКОН, КАФЕТЕРИЙ,
САМОЛЕТ, КОСМОНАФТ, МТАТУЯ, ХИЩНИК, МЕДВЕДЬ,
ДВОЙКА, ЗМЕЙКА, КОНЬКИ, ГАЗОН, ЖИВОПИСЬ, ПОРТРЕТ,
ЛЕБЕДЬ, ФОНТАН, ПОРТНОЙ, БАЛАЛАЙКА, ТАНЕЦ,
ХОРОВОД, ДЕЙКА, ВОДОПАД, КИНО, КОКТЕЙЛЬ, ХВАСТУН,
КОНЕЦ.**

«Четыре стихии».

Цель: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят в кружке. Ведущий объясняет правила игры: если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - положить руки на колени. Игра повторяется дважды. Тот, кто ошибается во второй раз, выбывает из игры.

«Слушай и исполняй».

Цель: развитие внимания и памяти.

Ведущий называет и повторяет 1 – 2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны воспроизвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.

«Змейка» или «Закончи слово».

Цель: развитие внимания, речи, памяти, умения работать в группе.

6-10 детей встают в две равные шеренги друг против друга. Крайний в шеренге называет слог, стоящий напротив заканчивает слово, подбирая подходящий слог (можно 2 слога), и называет свой слог – задание для стоящего напротив второго члена противоположной шеренги, и так далее до конца.

«Не пропусти профессию».

Цель: развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора.

Дети встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Когда встречается название профессии, дети должны подпрыгивать на месте.

ЛАМПА, ВОДИТЕЛЬ, НОЖНИЦЫ, МЕХАНИК, ЛИПА,
ТОКАРЬ, СТАЛЕВАР, ЯБЛОКО, БОЛТУН, АРХИТЕКТОР,
КАРАНДАШ, СТРОИТЕЛЬ, ГРОЗА, ОБРУЧ, СТОЛЯР,
МЕЛЬНИЦА, ТКАЧ, ПОПУГАЙ, ПЕКАРЬ, ШАХТЕР, ЛИСТОК,
ЭКСКУРСОВОД, УЧИТЕЛЬ, СЕНО, ТЕРПЕНИЕ, КОНДИТЕР,
ОЧКИ, РЕКА, ПРОДАВЕЦ, ТЕТРАДЬ, ЗАКОН, ПАРИКМАХЕР,
ФАНТАЗИЯ, ТРАКТОРИСТ, ВЕТЕРИНАР, ЛОЖКА, ПТИЦА,
ЦВЕТОВОД, ОГОНЬ, ЭКОНОМИСТ, СТРЕКОЗА,
МАШИНИСТКА, ПУЛЕМЕТ, ПРЫГУН, ЧАЙНИК, ФОТОГРАФ,
БАБОЧКА, МУЗЫКАНТ, ПИРОГ, АРТИСТ, СВЕЧА, ГАЗЕТА,
КОНТРОЛЕР, ШУТКА, СОЛНЦЕ, ПОЛЕВОД, ГОЛОВА, БЕРЕГ,
ЧЕРТЕЖНИК, РОЩА, БУХГАЛТЕР САМОВАР, ГЕОЛОГ,
ПАЛЬТО, ПЕВЕЦ, БАЛЕРИНА, СЛОВАРЬ, ВОДОЛАЗ, ВАЛЬС,
ПУЛЕМЕТЧИК, КОНЬКИ, МАЛЯР, БУТЕРБРОД, ОБРЫВ,
СУДЬЯ, УЛЫБКА, СОВЕСТЬ, ИНЖЕНЕР, МОРОЗ, ОГОНЬ,
ГЛИНА, СКУЛЬПТОР, ТОЛСТЯК, ЛЕТЧИК, АГРОНОМ, ОКЕАН.

«Разноцветные мячики».

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Играющие садятся в кружок. Ведущий молча бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч называет гласный звук, если мяч красного цвета, согласный – если мяч синего цвета, и возвращает мяч ведущему.

«Зеваки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Дети идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление движения меняется после каждого сигнала ведущего. Не выполнивший задание правильно после второй ошибки выходит из круга и внимательно наблюдает за игрой.

«Назови соседей» вариант с числами.

Цель: развитие внимания, скорости мыслительных процессов.

Играющие садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребенку, называя число от 0 до 30. Поймавший мяч должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на 1 меньше и на 1 больше названного. Возвращает мяч ведущему. Если ребенок дважды ошибается в названии «соседей», он выбывает из круга и внимательно следит за игрой со стороны.

«Правая, левая».

Цель: развитие произвольного внимания, слухового сосредоточения, фонематического слуха.

Ведущий читает ряд слов с согласными в конце. В паузах между словами дети поднимают руку: правую – если окончание твердое, левую – если мягкое.

БРАТ, НОЖ, БЫЛ, МЕЛЬ, БРАТЬ, ЕЛ, ТОПЬ, ХОР, УГОЛЬ, МЕЛ, СТАЛ, ЕЛЬ, ТОП, БЫЛЬ, СТАЛЬ, ПЫЛ, ВЕС, ЖАРЬ, ПЫЛЬ, ХОРЬ, ЖАР, ЛАЗ, ЦЕПЬ, ВЫСЬ, ВЯЗ, КОНЬ, ОБМЕН, ВОЗ, МЫС, ПЕТЬ, ПЕЧАЛЬ, РОСТ, ПИР, СОЛИСТ, РЫХЛИТЬ, ТРУС, ХРУСТ, ХУДЕТЬ, ГРУСТЬ, ГРУЗ, ШАГ, ШАЛЬ, ЯД, ЮГ, ЩЕБЕТ, ЯНТАРЬ, ЮНОСТЬ, ЩЕГОЛЬ, ЩИТ, ШТОРМ, ЧИТАТЬ, ФАСАД, УМЕТЬ, ШАР, УКСУС, ШАМПУНЬ, УКАЗ, УКАЗАТЬ, УКОР, УКОРЯТЬ.

«Мячик смягчитель».

Цель: развитие внимания, речи, темпа мышления.

Дети садятся в кружок. Ведущий, бросая мяч, произносит слово с твердым окончанием. Ребенок, поймавший мяч, перед тем как бросить его обратно, произносит то же слово, но с мягким окончанием.

УГОЛ, БРАТ, ЕЛ, ТОП, МЕЛ, ХОР, СТАЛ, ПЫЛ, ЖАР, БЫЛ, ЦЕП, ВЕС, ЛЮБИТ, ХОДИТ, НОСИТ, МОЧИТ, ВАРИТ, СТРОИТ, ОБУТ, СЛУЖИТ, ТУЖИТ, ДОИТ, ПОИТ, ДУРИТ, ЦЕНИТ, ХМУРИТ, ПИЛИТ, ШУТИТ, МОЛ, ДАЛ, ПАР, ШАР, ВРАЛ, ВЯЗ, ЖЕСТ, ПРАВ.

«Тропинка».

Цель: развитие дисциплинированности, организованности, сплоченности.

Дети берутся за руки, образуя круг, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону, пока ведущий не произнесет слово-задание. Если ведущий говорит «Тропинка!», все дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Если ведущий говорит «Копна!», - дети направляются к центру круга, выставив руки вперед. Если говорит: «Кочки!» - дети приседают, положив руки на голову. Задания чередуются.

«Говори наоборот».

Цель: развивать способность понимания взаимосвязи между словами.

Ведущий говорит слова, а ребенок говорит тоже слово, только наоборот.

Веселый – грустный;	Умный – глупый.
Быстрый – медленный;	Тяжелый – легкий.
Красивый – безобразный.	Трусливый – храбрый.
Пустой – полный.	Белый – черный.
Худой – толстый.	Твердый – мягкий.

«Найди себе пару».

Цель: развитие внимания, наблюдательности, мышления.

Дети получают карточки со слогами. Дети должны найти пару и встать рядом так, чтобы получилось слово.

На сос,	го ра	пар та,
жи вот,	ка мыш,	во да,
Ху дой	це ток	ли са
Ре ка	гро за	оч ки

«Найди себе пару».

Цель: развитие понятийного мышления.

Дети садятся в кружок. Ведущий бросает одному из них мяч и говорит начало предложения. Ребенок должен закончить его. После этого возвращает мяч ведущему. И так далее до 2-х ошибок и ребенок выбывает.

Лимоны кислые, а сахар...	Птицы живут в гнездах, а люди...
Собака лает, а кошка...	Зимой идет снег, а летом...
Ночью темно, а днем...	Ты читаешь глазами, а пишешь...
Трава зеленая, а небо...	В России говорят по-русски, а в Англии...
Зимой холодно, а летом...	Из шерсти вяжут, а из ткани...
Ты ешь ртом, а слушаешь...	Балерина танцует, а пианист...
Утром мы завтракаем, а днем...	Дрова пилят, а гвозди...
Птица летает, а змея...	Певец поет, а строитель...
Лодка плывет, а машина...	Композитор сочиняет музыку, а музыкант...
Ты смотришь глазами, а дышишь...	В Эстонии говорят по-эстонски, а в Польше...
У человека 2 ноги, а у собаки...	

«Сколько в слове слогов».

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий, бросая мяч, произносит слово. Ребенок, получивший мяч, называет количество слогов в этом слове и возвращает мяч ведущему.

ДУБ, КОЗА, БРАТ, ШУМ, ПОЛЕ, ЗИМА, КИТ, СУНДУК, ЖИРАФ, КОТ, ШУБА, КАТОК, ШАР, СЛОВО, КЛЯКСА, ЧАСЫ, РУКА, ШАРФ, ЧАШКА, КНИГА, МИР, ЛЕС, МАЛЬЧИК, ГОЛОВА, ХЛЕБ, СОБАКА, КОРОВА, ЗМЕЯ, МУКА, КИНО, КИРПИЧ, СЕМЕЧКО, УЧЕНИК, РЫБА, БОТИНКИ, РУБАШКА, ЦЫПЛЕНОК, БАБОЧКА, ОЧКИ.

«Синий, красный».

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий, бросая мяч, произносит слово. Ребенок, получивший мяч, называет количество в этом слове: гласных – если красный мяч, согласных – если синий мяч, и возвращает мяч ведущему.

ОКНО, ЛЕД, РАМА, КНИГА, ШУМ, ЛОМ, ВОДА, ДУМА, ПЕРО, ШЛЯПА, КОРОВА, КОШКА, ПОЛ, ВОЛ, МЫС, РУКА, ЛИЦО, СТОЛ, СТУЛ, ШКАФ, ПОЛКА, ХЛЕБ, ЛЕС, ДЕРЕВО, КОРА, ЛИСТ, ЧАШКА, ЛУК, КИНО, БУКЕТ, ЗОНТ, КУКЛА.

«Рыба, птица, зверь».

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь...». Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, рыбу. Названия не должны повторяться. Если ответ правильный, игра продолжается. Если ответ неправильный или ответ повторяется, игрок выбывает из игры, оставляя фант ведущему. Игра продолжается пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому фанту.

«Хор».

Цель: развитие фонематического слуха, внимания, мышления.

В игре принимают участие 3-4 ребенка. Остальные внимательно следят за игрой.

Одного из играющих просят на некоторое время выйти за дверь, остальные получают карточки со словами из одного предложения, которые должны произнести из одного предложения, которые должны произнести по сигналу ведущего одновременно – каждый свое слово. «Отгадчик» должен понять и произнести предложение целиком. Игра

проводится несколько раз – так, чтобы в ней приняли участие все дети. Если «отгадчик» не справляется, можно произнести слово еще раз. Выигрывает тот, для кого делалось меньше повторений.

Варианты предложений:

Шел по улице отряд.
Пошла коза за орехами.
Вот два петуха.
Стала жаба важно квакать.
Летела сорока высоко.
Муха денежку нашла.
Шла кукушка мимо сада.
Повар готовил обед.
Бедная кошка порезала лапу.
На болоте стоит пень.
Жил на свете старичок.
Слон шагает по дороге.

«Смотри на руки».

Цель: способствует успокоению и организации.

Дети стоят друг за другом, первый – командир. Во время спокойной ходьбы по кругу командир показывает различные движения рук, остальные повторяют эти движения. Затем выбирается новый командир. Он должен придумать другие движения, остальные участники игры их повторяют.

«Много-один».

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий, бросая мяч, произносит слово во множественном числе. Ребенок, возвращая мяч, – в единственном числе.

КОТЫ, ГРАЧИ, ЛЕСА, РЯДЫ, СТОЛБЫ, ХОЛМЫ, СЛЕДЫ,
ДОМА, МОСТЫ, КРОТЫ, КОСЫ, ГЛАЗА, ШКАФЫ, ШАРФЫ,
СЛОНЫ, САДЫ, КУСТЫ, НОСЫ, БЛИНЫ, ЛИСТЫ, ГРИБЫ,
СТОЛЫ, НОЖИ, КОРЖИ, БАНТЫ, ФАНТЫ, ПОЛЫ, БРАТЬЯ,
ГНОМЫ, РТЫ, ЧАСЫ, БОЛТЫ, КОВШИ, РУБЛИ, ЗОНТЫ.

«Животные».

Цель: развитие памяти.

Ведущий бросает мяч ребенку, называя животное. Ребенок ловит мяч, вспоминает другое животное, называет его, бросает мяч другому ребенку.

«Цветок, дерево, фрукт».

Цель: развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Цветок, дерево, фрукт ...». Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, фрукт. Названия не должны повторяться. Если ответ правильный, игра продолжается. Если ответ неправильный или ответ повторяется, игрок выбывает из игры. Игра продолжается пока не останется один игрок. Он – победитель.

«Мячик-соединитель».

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Ведущий бросает мяч ребенку, произнося при этом несогласованные слова, например: «собака, гулять». Ребенок ловит мяч, произнося предложение из этих слов и бросает мяч обратно ведущему. Повторяется от 10 до 20 раз – в зависимости от ситуации, числа участников игры и состояния детей.

«СОБАКА, ГУЛЯТЬ»

«ДЕРЕВО, РАСТИ»

«ДОЖДЬ ЛИТЬ»

«СОЛНЦЕ, СВЕТИТЬ»

«КОШКА, ЦАРАПАТЬ»

«НОЖ, РЕЗАТЬ»

«ДОМ, СТРОИТЬ»

«ПОРТНОЙ, ШИТЬ»

«ВРАЧ, ЛЕЧИТЬ»

«ФУТБОЛИСТЫ, ИГРАТЬ»

«УЧЕНИК, ОТВЕЧАТЬ»

«ТЕЛЕФОН, ЗВОНИТЬ»

«ТЕЛЕВИЗОР, ПОКАЗЫВАТЬ»

«ДЕВОЧКА, ПЛАКАТЬ»

«ТРАВА, ЗЕЛЕНЕТЬ»

«КНИГА, ЧИТАТЬ»

«ПАРИКМАХЕР, СТРИЧЬ»

«ГОЛОВА, БОЛЕТЬ»

«СТАРИЧОК, ХРАПЕТЬ»
«МЫШКА, ШУРШАТЬ»
«КАРАНДАШ, ТОЧИТЬ»
«КРАСКИ, РИСОВАТЬ»

«Два и три слога».

Цель: развитие внимания, речи, быстроты мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий, бросает в случайном порядке мячи, произнося при этом односложное слово. Ребенок, поймавший мяч, перед тем, как вернуть его, изменяет слово так, чтобы оно стало двусложным:

если мяч красный – двусложным (дом – дома);

если мяч синий – трехсложным (дом – домики).

САД, КУСТ, НОС, БЛИН, ЛИСТ, ГРИБ, СТОЛ, НОЖ, ШАР, КОРЖ,
БАНТ, ФАНТ, ПОЛ, КОТ, КОЛ, ШКАФ, ШАРФ, СЛОН, ДУБ, БРАТ,
ГНОМ, ПЛОТ, ЗУБ, ЧАС, БОЛТ, КОВШ, РУБЛЬ, ГЛАЗ, ЗОНТ, КЛАД,
ЧАН, СУП, МУЛ, СЕРП.

«Четвертый лишний».

Цель: развитие внимания, памяти, логического мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий, бросает мяч ребенку и называет 4 предмета, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Ребенок должен определить лишний предмет, т.е. не подходящий к другим, назвать его и вернуть мяч ведущему.

- 1) Стол, стул, кровать, чайник.
- 2) Лошадь, кошка, собака, щука.
- 3) Елка, береза, дуб, земляника.
- 4) Огурец, репа, морковь, заяц.
- 5) Блокнот, газета, тетрадь, портфель.
- 6) Огурец, арбуз, яблоко, мяч.
- 7) Волк, лиса, медведь, кошка.
- 8) Фиалка, ромашка, морковь, василек.
- 9) Кукла, машинка, скакалка, книга.
- 10) Поезд, самолет, самокат, самолет.
- 11) Воробей, орел, оса, ласточка.
- 12) Лыжи, коньки, лодка, санки.
- 13) Стул, молоток, рубанок, пила.
- 14) Снег, мороз, жара, лед.
- 15) Вишня, виноград, картофель, слива.
- 16) Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.

- 17) Река, лес, асфальт, поле.
- 18) Пожарник, космонавт, профессор, милиционер.
- 19) Парты, доска, ученик, ежик.
- 20) Змея, улитка, бабочка, черепаха.
- 21) Кисти, краски, чайник, полотно.
- 22) Шляпа, крыша, дверь, окно.
- 23) Молоко, чай, лимонад, хлеб.
- 24) Нога, рука, голова, ботинок.

«Кто кем будет?».

Цель: развитие внимания, воображения, речи, мышления.

Дети сидят в кружке. Ведущий по очереди обращается к каждому ребенку, задает вопрос: «кем (чем) был раньше?»

«Кем (чем) будет

...ЯЙЦО, ЦЫПЛЕНОК, МАЛЬЧИК, ЖЕЛУДЬ, СЕМЕЧКО, ИКРИНКА, ГУСЕНИЦА, МУКА, ЖЕЛЕЗО, КИРПИЧ, ТКАНЬ, УЧЕНИК, БОЛЬНОЙ, ДЕВОЧКА, ПОЧКА, ЩЕНОК, КОЖА, ТЕЛЕНОК, ДОСКА, ПТЕНЕЦ, КОЗЛЕНОК, ЯГНЕНОК, ЯГНЕНОК?» И Т.Д.

При обсуждении ответов детей важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, и даже яичница.

«Кем был?».

Цель: развитие внимания, воображения, речи, мышления.

ЦЫПЛЕНОК (ЯЙЦОМ)
ЛОШАДЬ (ЖЕРЕБЕНКОМ)
КОРОВА (ТЕЛЕНКОМ)
ДУБ (ЖЕЛУДЕМ)
РЫБА (ИКРИНКОЙ)
ЯБЛОНЯ (СЕМЕЧКОМ)
ЛЯГУШКА (ГОЛОВАСТИКОМ)
БАБОЧКА (ГУСЕНИЦЕЙ)
ХЛЕБ (МУКОЙ)
ШКАФ (ДОСКОЙ)
ВЕЛОСИПЕД (ЖЕЛЕЗОМ)
РУБАШКА (ТКАНЬЮ)
БОТИНКИ (КОЖЕЙ)

ДОМ (КИРПИЧОМ)
СИЛЬНЫЙ (СЛАБЫМ)
МАСТЕР (УЧЕНИКОМ)
ЛИСТОК (ПОЧКОЙ)
СОБАКА (ЩЕНКОМ)
СВИТЕР (ШЕРСТЬЮ)
ШУБА (МЕХОМ)
ПТИЦА (ПТЕНЦОМ)
КОЗЕЛ (КОЗЛЕНКОМ)
ОВЦА (ЯГНЕНКОМ)

«Мячик с путаницей?».

Цель: развитие воображения, речи, эмоциональная разрядка.

Дети сидят в кружке. Ведущий, бросая мяч ребенок, называет одушевленное существо.

Ребенок, бросая мяч обратно, отвечает глаголом, но неподходящим.

Например:

ВОРОНА ... мычит

ВРАЧ... чирикает

И т.д.

КОРОВА, СОБАКА, КОШКА, ДЕВОЧКА, МЕДВЕДЬ, КОЗА, ШОФЕР,
ПАРИКМАХЕР, БАБОЧКА, УЧИТЕЛЬ, ЛЕТЧИК, РЫБА, ПТИЦА,
МИЛИЦИОНЕР, МАЛЬЧИК, МУХА, БАЛЕРИНА, ЗМЕЯ, ЧЕРЕПАХА,
КУРИЦА, БАБУШКА, КЛОУН.