

# Примерные материалы для коррекционно-развивающей работы:

## 1. Аналогии.

Большой – маленький, быстрый - ... (медленный);  
Вода – жажда, пища - ... (голод);  
Волк – пасть, птица - ... (клюв);  
Врач – больной, учитель - ... (ученик);  
Гвоздь – молоток, шуруп - ... (отвертка);  
Город – дома, лес - ... (деревья);  
Город – страна, улица - ... (город, дом);  
Горячий – холодный, густой - ... (жидкий);  
Грибы – лес, пшеница - ... (поле);  
Дедушка – старый, внук - ... (молодой);  
День – обед, вечер - ... (ужин);  
Дерево – высокое, куст - ... (низкий);  
Дерево – сук, рука - ... (палец);  
Дождь – вода, костер - ... (огонь);  
Дождь – зонтик, мороз - ... (шуба);  
Дом – кирпич, слово - ... (звук);  
Жара – засуха, дождь - ... (наводнение);  
Задача – решение, вопрос - ... (ответ);  
Заяц – зверь, щука - ... (рыба);  
Заяц – морковь, ласточка - ... (мухи, червяки);  
Зима – холод, лето - ... (жара);  
Июль – лето, апрель - ... (весна);  
Камень – твердый, подушка - ... (мягкая);  
Камень – тяжелый, пух - ... (легкий);  
Капуста – огород, гриб - ... (лес);  
Карандаш – рисунок, буквы - ... (слова, рассказ, текст);  
Картофель – кожура, яйцо - ... (скорлупа);  
Клей – склеивать, ножницы - ... (разрезать);  
Книга – читать, музыка - ... (слушать);  
Конфета – сладкая, лимон - ... (кислый);  
Курица – петух, кошка - ... (кот);  
Лес – дерево, библиотека - ... (книга);  
Лес – деревья, пустыня - ... (песок, кактусы);  
Лето – жара, зима - ... (холод);  
Ложка – каша, вилка - ... (мясо, макароны, картофель);  
Лошадь – жеребенок, корова - ... (теленки);  
Луг – трава, лес - ... (деревья);  
Машина – дорога, корабль - ... (море);  
Машина – дорога, самолет - ... (воздух);  
Машины – мотор, лодка - ... (парус, весло);  
Мокрый – сухой, белый - ... (черный);  
Молоток – забивать, нож - ... (резать);  
Море – вода, небо - ... (воздух);  
Морковь – огород, яблоко - ... (сад);  
Нога – сапог, рука - ... (перчатка);  
Нож – режет, игла - ... (колет);  
Нож – сталь, стол - ... (дерево);  
Ночь – луна, день - ... (солнце);  
Огурец – овощ, колокольчик - ... (цветок);  
Окунь – рыба, ромашка - ... (цветок);  
Пальто – пуговица, ботинок - ... (шнурок);  
Паровоз – вагон, конь - ... (телега);  
Перчатка – рука, сапог - ... (нога);

Песня – глухой, картина - ... (слепой);  
 Песня – композитор, самолет - ... (конструктор);  
 Пробка – плавать, камень - ... (тонуть);  
 Птица – воздух, рыба - ... (вода);  
 Птица – клюв, слон - ... (хобот);  
 Птица – крылья, рыба - ... (плавники);  
 Рабочий – город, крестьянин - ... (деревня);  
 Роза – цветок, бабочка - ... (насекомое);  
 Сажа – черная, снег - ... (белый);  
 Сани – зимой, телега - ... (летом);  
 Сахар – сладко, горчица - ... (горько);  
 Слон – большой, комар - ... (маленький);  
 Собака – будка, мышка - ... (норка);  
 Стакан – стеклянный, ведро - ... (железное, пластмассовое);  
 Стихотворение – поэзия, песня - ... (мелодия, музыка);  
 Стул – деревянный, свитер - ... (шерстяной);  
 Стул – мебель, платье - ... (одежда);  
 Суп – еда, кастрюля - ... (посуда);  
 Темный – светлый, радостный - ... (печальный);  
 Утюг – гладить, телефон - ... (разговаривать);  
 Ухо – слушать, зубы - ... (жевать);  
 Учитель – ученик, врач - ... (больной);  
 Хлеб – пекарь, дом - ... (строитель);  
 Хулиганство – наказание, подвиг - ... (награда);  
 Человек – квартира, птица - ... (гнездо, скворечник);  
 Чисто – грязно, высоко - ... (низко);  
 Шар – легкий, гиря - ... (тяжелая);  
 Школа – обучение, больница - ... (лечение);  
 Школа – ученик, больница - ... (больной);  
 Школа – учиться, завод - ... (работать);  
 Щука – рыба, Москва - ... (город);  
 Электричество – провода, пар - ... (трубы);  
 Яйцо – скорлупа, семечки - ... (шелуха);

## 2. Антонимы.

Белый – черный	Красивый – страшный	Сажать – вырывать
Беречь – портить	Купить – продать	Светло – темно
Бледный – яркий	Легкий – тяжелый	Светлый – темный
Близко – далеко	Ложиться – вставать	Сел – встал
Богатый – бедный	Медленно – быстро	Сильный – слабый
Бодрый – усталый	Мир – война	Сладкий – горький
Больной – здоровый	Мир – ссора	Смелый – трусливый
Большой – маленький	Мириться – ссориться	Смех – плач
Бросить – поймать	Младший – старший	Спрятать – найти
Быстрый – медленный	Мокрый – сухой	Старик – молодой
Вверх – вниз	Насорил – подмел	Старше – младше
Весело – грустно	Насорил – убрал	Старший – младший
Веселый – грустный	Начало – конец	Старый – молодой
Весна – осень	Небо – земля	Стоять – бежать
Взрослый – детский	Низ – верх	Сухо – мокро
Взял – отдал	Низко – высоко	Твердый – мягкий
Взял – положил	Ночь – день	Темно – светло
Враг – друг	Огонь – лед	Теплый – прохладный
Выпрямил – загнул	Одеть – раздеть	Толстый – тонкий
Выпрямил – согнул	Острый – тупой	Трудолюбивый – ленивый
Высокий – низкий	Плакать – смеяться	Трус – храбрец

Высоко – низко	Плачь - смех	Трусливый – храбрый
Гладкий – колючий	Плохой – хороший	Тупой – острый
Горячий – холодный	Плюс – минус	Тьма – свет
Грязный – чистый	Поднимать – опускать	Тяжело – легко
Грязь – чистота	Поднять – уронить	Тяжелый – легкий
Густой – жидкий	Поздно – рано	Убирать – мусорить
Далеко – близко	Полезный – вредный	Узкий – широкий
День – ночь	Пошел – встал	Умный – глупый
Длинный – короткий	Проиграть – выиграть	Уронил – поднял
Добро – зло	Просторный – тесный	Утро – вечер
Доброта – злость	Прочный – хрупкий	Холодно – жарко
Добрый – злой	Пустой – полный	Холодный – горячий
Дождь – снег	Рабство – свобода	Хрупкий – крепкий
Друг – враг	Радостно – грустно	Черный – белый
Дружба – вражда, ссора	Радость – горе	Честный – лживый, обманщик
Забывать – помнить	Радость – печаль	Чистый – грязный
Забыл – вспомнил	Разрешать – запрещать	Чужой – родной
Завтра – вчера	Рано – поздно	Шершавый – гладкий
Завтра – сейчас	Ребенок – взрослый	Широкий – узкий
Здоровый – больной	Редко – часто	Шум – тишина
Зима – лето	Рисовать – стирать	Ясный – туманный
Зной – прохлада	Ругать – хвалить	Ясный – хмурый
Красивый – безобразный		

### 3. Осведомленность.

Назови все, которые ты знаешь:

1. Весенние и осенние месяцы.
2. Виды спорта.
3. Диких животных.
4. Домашних животных.
5. Животных жарких стран.
6. Животных Севера.
7. Зимние и летние месяцы.
8. Зимующих птиц.
9. Какие ты знаешь части суток.
10. Кухонную посуду.
11. Молочные продукты.
12. Музыкальные инструменты.
13. Названия грибов (любых).
14. Названия деревьев.
15. Названия цветов (ребёнок может называть любые цветы).
16. Названия ягод (любых).
17. Назови второй, четвёртый и седьмой дни недели.
18. Назови первый день и последний день недели.
19. Насекомых, которые летают.
20. Насекомых, которые ползают.
21. Перелетных птиц.
22. Перечисли рабочие дни недели.
23. Какой последний день недели.
24. Рабочие инструменты.
25. С какого месяца год начинается, а каким месяцем заканчивается.
26. Сколько дней в неделе? Назови выходные дни недели.
27. Сколько дней в неделе? Назови рабочие дни недели.
28. Сколько месяцев в году? Перечисли.

### 4. Понятливость.

1. Почему во всех автомобилях тормоза?
2. Почему раньше, чем пройдет поезд, вдоль пути опускают шлагбаум?
3. Почему люди занимаются спортом?
4. Почему лучше строить дом из кирпича, а не из дерева?
5. Что делают из глины?
6. Что делают из металла?
7. Что ты будешь делать, если порежешь себе палец?
8. Что значит: «Семь раз отмерь, один отрежь».
9. Что значит «зимующие птицы»? Назови, каких знаешь.
10. Что значит «перелётные птицы»? Назови, каких знаешь.
11. Что нужно делать, когда болеешь?
12. Почему на зиму деревья сбрасывают листья?
13. Что значит «млекопитающие» животные? Назови, кого знаешь.
14. Что значит «плотоядные» животные? Назови, кого знаешь.
15. Что значит «травоядные» животные? Назови, кого знаешь.
16. Для чего паук плетет паутину?
17. Чем защищаются животные?
18. Зачем ежам нужны колючки?
19. Что нужно сделать, чтобы вода в чайнике закипела?
20. Почему на письмо нужно наклеивать марку?
21. Килограмм. Это что?
22. Велосипед. Это что?
23. Что предсказывает приближение грозы?
24. Для чего нужны дорожные знаки?
25. Для чего цветы имеют яркую окраску?
26. Для чего люди придумали буквы?
27. Для чего растению нужен корень?
28. Почему стеклянную посуду нельзя ставить на огонь?
29. Что значит «Тише едешь – дальше будешь»?
30. Что значит «Поспешешь - людей насмешешь»?
31. Для чего многие насекомые имеют яркую окраску?
32. Утром мы завтракаем, а в полдень?
33. В какое время года листопад?
34. В какое время года половодье?
35. В какое время года бывает иней?
36. Что остаётся на земле после дождя?
37. Что общего между гусеницей и бабочкой?
38. Почему верблюда называют «кораблём пустыни»?
39. В какое время года бегут ручьи?
40. В какое время года у животных линька?
41. В какое время года желтеют листья?
42. Для чего хамелеон меняет свою окраску?
43. В какое время года птицы вьют гнезда?
44. Для чего рыбе жабры?
45. В какое время года сажают семена?
46. Чем отличаются гвоздь и винт? Как их различить, если увидишь?
47. Зачем нашему организму нужна кровь?
48. Если бы у тебя были завязаны глаза, как бы ты узнал, откуда идет звук?
49. Кто такие кошка и белка?
50. Чем кормит детенышей кошка?
51. Чем кормит детенышей белка?
52. Каким образом парашют предохраняет нас при падении?
53. Чем отличается старый человек от молодого?
54. Чем отличаются лук, растущий на грядке и лук со стрелами?
55. Куда солнце уходит ночью?

## **Игры на развитие произвольной и интеллектуальной сферы, мелкой моторики КОРРЕКТУРНАЯ ПРОБА**

Цель: развивать умение анализировать написание цифры и буквы (знаки) и уметь "видеть" нужное. Помогает развивать устойчивость, целенаправленность и концентрацию внимания.

Инструкция: посмотрите внимательно на лист бумаги. Ваша задача - очень внимательно и быстро просматривать цифры и буквы (значки) и вычеркивать все буквы "а" и цифры "2", которые вам встречаются.

8абвгд4жзс2атунол9стуфх7ыюя3с2номбабвгд2умлика2мрст2а5ибмн2сэстуо  
2лсуах7ыя.

### **ХЛОПОК В ЛАДОШИ**

Цель: развивать способности к переключению внимания, к быстроте переключения и распределения внимания.

Инструкция: сейчас я буду называть различные слова: стол, кровать, карандаш, воробей, книга, стул, кошка, чашка и т.д.

Вы должны меня внимательно слушать и хлопать в ладоши, в тот момент, когда услышите слова, обозначающее (называющее) животное (посуду, мебель и т.п.).

Можно немного поменять задание, предложив детям встать, когда услышат слова, на которые нужно обратить внимание.

### **ИМЕНА**

Цель: развитие произвольного внимания.

Ход: психолог называет фамилии и имена присутствующих детей путая при этом то имя, то фамилию. Дети внимательно слушают и откликаются только тогда, когда правильно названы и имя и фамилия. Кто ошибается, выбывает из игры.

### **НАЗОВИ СОСЕДЕЙ**

Цель: развитие скорости мыслительных процессов, внимания.

Ход: Дети сидят в кругу. Педагог бросает мяч ребёнку, называя числа от 0 до 30. Поймавший мяч должен назвать "соседей" данного числа, т.е. числа на один больше и на один меньше названного, после чего возвращают мяч ведущему.

### **ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РИСУНКОВ**

Цель: развитие наблюдательности, внимания, умения сравнивать, анализировать причинно-следственные связи между явлениями, умения определять по следовательность событий, выделять в них главное.

Оборудование: серии картинок, связанных сюжетом.

Ход: Педагог предлагает детям разложить рисунки в таком порядке, чтобы они рассказали о каком-то событии, затем необходимо составить связный рассказ по картинкам и дать ему название.

### **ЧЕТВЕРТЫЙ - ЛИШНИЙ**

Цель: формирование операций обобщения и классификации.

Ход: ведущий называет понятия, относящиеся к одной обобщающей группе, а одно - не относящееся к ней, и предлагает детям найти это лишнее слово.

### **Я - ЗНАЮ ...**

Цель: формирование операций обобщения и классификации.

Ход: Педагог просит ребёнка назвать 5 имён мальчиков. При этом, называя имена, ребёнок должен одной рукой бить мяч об землю. Слова ребёнка: "Я знаю пять имён мальчиков: Саша - раз, Миша - два, Серёжа - три, Алёша -четыре, Денис - пять". Для игры следует использовать общие понятия: имена девочек, названия деревьев, страны, профессии, фрукты, овощи и т.д. Если игра организована для нескольких детей, то дети, допускающие ошибки, выбывают.

### **НАВЕДИ ПОРЯДОК**

Цель: формирование операции обобщения и классификации. Ход: педагог даёт детям карточки с изображением объектов, относящихся к различным обобщающим группам и предлагает "навести порядок" - разделить картинки на группы.

### **СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ**

Цель: формирование мыслительной операции синтеза.

Ход: Педагог называет любые три слова, не связанные между собой по смыслу. Дети должны составить как можно больше предложений, в которых обязательно должны быть три слова.

Примерные наборы для предъявления: Море, карандаш, медведь; улица, книга, фартук; окно, стол, дождь; девочка, птица, дерево; мяч, небо, цветок.

### **НАЗОВИ ПРЕДМЕТ**

Цель: формирование мыслительной операции синтеза.

Ход: Педагог называет ряд признаков предмета. Детям необходимо мысленно объединить их и назвать этот предмет. Например: упругий, круглый, красный (мяч).

### **НАРИСУЙ КАРТИНКУ ПАЛОЧКАМИ**

Цель: формирование мыслительных операций анализа и схематизации зрительных образов.

Ход: Педагог предлагает детям изобразить фигурки животных, людей, предметов с помощью счетных палочек.

### **БЕРИ ОСТОРОЖНО**

Цель: развитие мелкой моторики.

Оборудование: 15 спичек.

Ход: В игре принимают участие до 5 человек. Детям предлагается на спичках провести карандашом или ручкой поперечные полосы: на 1 спичке - 5 полос; на 2 спичке - по 4 полосы; на 3 - по 3; на 4 - по 2; на 5 - по одной полосе.

Педагог собирает все спички в кулак и, приподняв его над столом, раскрывает его постепенно так, чтобы спички упали кучкой. Каждый ребенок по очереди берёт из кучки по 1 спичке так, чтобы остальные спички при этом не сдвинулись с места, в противном случае его очередь переходит следующему участнику. Каждая полоска на взятой спичке даёт играющему одно очко. Спички можно брать только двумя пальцами, которые называет ведущий (мизинцем и безымянным: указательным и средним и т.д.).

### **СРИСОВЫВАНИЕ КАРТИНКИ, НАДПИСИ**

Цель: развитие умения точно копировать образец, тонкой моторики руки.

Оборудование: картинки, схематически изображающие предметы.

Ход: Педагог предлагает ребёнку лист бумаги, на котором нарисована картинка, и карандаш: "Нарисуй на этом листе точно такую же картинку" Когда ребенок говорит об окончании работы, нужно предложить ему проверить свою работу, всё ли верно.

### **ДА-НЕТКА**

Цель: формирование способности к классификации и объединению данных опыта в понятие; овладение умением задавать вопросы, оттачивать их формулировку, обогащается речевая практика.

Ход: Один из игроков задумывает что-то или кого-то, а другие участники игры с помощью вопросов, на которые разрешается отвечать либо "Да", либо "Нет", пытаются определить задуманное. Иллюстрировать игру можно с помощью стихотворения, которое взрослые читают по ролям:

1. Загадала я предмет.
2. Это лейка?
3. Нет!
4. Не линейка?
5. Нет!
6. Это кошка?
7. Нет!
8. Это мошка?
9. Нет!
10. Может, кнопка?
1. Нет!
2. Значит, пробка?
3. Нет!
4. Не могу найти ответ.

После прочтения можно спросить детей: "Ребята, как вы думаете, почему предмет не смогли угадать? Как надо задавать вопросы, чтобы, не гадая и не перебирая разные названия, угадать то, что загадано?" - и разобрать с ними примеры правильной формулировки вопросов. Например, загадано слово "бабушка".

Вопрос: Ответ:

5. Предмет живой? - Да.

6. Это животное? - Нет.
7. Это растение? - Нет.
8. Это человек? - Да.
9. Мужчина? - Нет.
10. Живет в нашем городе? - Да.
11. Живет вместе с тобой? - Да.
12. Это твоя сестра? - Нет.
13. Мама? - Нет.
14. Бабушка? - Да.

Примечание: правила игры усложняются постепенно: оговаривается количество вопросов для получения конечного ответа; усложняется содержание — загадываемые предметы, ситуации могут наделяться противоречивыми характеристиками; "Да-нетки" придумывают сами дети.

### **ПИКТОГРАММЫ**

Цель: развитие образной памяти, творческого мышления.

Материалы: бумага, простой карандаш.

Ход: Я вам буду говорить слова, а вы спрячьте их в рисунок так, чтобы потом их можно было найти. Постарайтесь сделать рисунки побыстрее, так как мы будем прятать много слов. Не нужно, чтобы рисунки были очень хорошими.

Надо только, чтобы они помогли вам найти те слова, которые я буду говорить, а вы прятать.

Перед тем как начать читать детям слова, можно вспомнить о том, как на дорогах спрятаны целые предложения: показать несколько дорожных знаков, спросить, что они обозначают, или рассказать, если дети не знают. Для "спрятывания" предлагается 10-12 слов и словосочетаний: грузовик, умная кошка, темный лес, день, веселая игра, мороз, капризный ребенок, хорошая погода, сильный человек, наказание, интересная сказка.

### **ОТВЕЧАЙ**

Цель: развитие произвольного внимания.

Ход: Дети, один за другим, отвечают хлопком на хлопок педагога, который постоянно меняет темп и силу ударов. Характер хлопков ребенка должен точно соответствовать заданному темпу и его постепенному изменению.

1. Я как будто спрашиваю вас о чем-то, а вы отвечаете. Отвечайте мне в том же тоне и с той же силой удара, с какой я задаю вопрос.
2. А теперь поспорим! Чем тише я хлопаю, тем громче отвечайте. Чем громче будет мой хлопок, тем тише должен быть ваш. Если я ухожу от спора - наступайте. Если же я наступаю - отступайте тихими хлопками.

### **РИСУЕМ ПОД ДИКТОВКУ**

1. Откройте тетрадь. Возьмите в каждую руку по карандашу и нарисуйте два квадрата одновременно, один правой рукой, другой левой, с разных точек. После того, как вы закончили рисовать квадраты, так же с разных точек нарисуйте два круга, а затем два треугольника.

2. Возьмите в каждую руку по карандашу и нарисуйте в тетради обеими руками одновременно правой рукой солнце, а левой - месяц. Затем закройте глаза и нарисуйте, не открывая глаз, облака слева от изображенных светил.

### **КУЛАК-ЛАДОНЬ**

Цель: развитие координации движений. Ход:

а) Левую руку согнуть в локте, пальцы сжать в кулак, правую руку выпрямить на уровне плеча, ладонь раскрыть, пальцы развести с силой. Затем левую руку выпрямить, ладонь раскрыть, пальцы с силой развести, правую согнуть в локте и сжать кулак (6-8 раз).

б) Правую руку согнуть в локте, ладонь раскрыть, пальцы развести с силой, левую выпрямить на уровне плеча, кулак сжать и т.д. (6-8 раз).

### **РАДИО**

Цель: воспитывать умение быть внимательным, запоминать наиболее существенные признаки.

Ход: Сегодня мы будем играть в новую игру, называется она "Радио". Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет кого-нибудь описывать, а мы по его рассказу узнаем, кто же потерялся. Сначала, я буду диктором, слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась

девочка. На ней красивый свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку?

Так педагог начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. "А теперь диктором будет кто-нибудь из вас" - говорит педагог. Нового диктора выбирают при помощи считалки.

Педагог следит, чтобы дети называли наиболее характерные черты своих товарищей: как они одеты, чем любят заниматься, как относятся к друзьям.

Если диктор дал такое описание, что дети не смогли узнать товарища, все хором отвечают: "Нет такой девочки (мальчика) у нас!"

### **ОРИЕНТИРОВКА НА ЛИСТЕ БУМАГИ**

Цель: развитие умения ориентироваться на листе бумаги.

Оборудование: лист бумаги с разметкой (в четырёх углах листа поставлены точки), простой карандаш.

Педагог раздаёт детям листы бумаги в клеточку с разметкой. "На листе, на том месте, где оставлены точки, нужно нарисовать то, что я вам скажу, а где рисовать, вы узнаете, если будете внимательно слушать."

1. Наступила осень, завяли цветы. Нарисуйте простым карандашом цветок в правом углу.
2. Осенью листья на деревьях меняют цвет и опадают. Нарисуйте в левом нижнем углу листок.
3. Мы ждем, когда наступит "бабье лето", потому что в это время возвращаются солнечные дни. Нарисуйте в верхнем левом углу солнышко.
4. Когда выглядывает солнышко, нам становится весело. Нарисуйте улыбку в правом нижнем углу".

Затем педагог предлагает детям сравнить свою работу с образцом. Такую работу можно провести, используя разные времена года.

### **РИСОВАНИЕ УЗОРОВ (ГРАФИЧЕСКИХ ДИКТАНТОВ)**

Цель: укрепление мелких мышц кисти, тренировка координации руки.

Оборудование: простой карандаш, лист бумаги в клетку.

Ход: Педагог предлагает ребёнку продолжить готовые узоры. Затем это упражнение следует усложнить. Задание ребёнку предлагается на слух, диктуется узор.

### **ОФИЦЕР - СОЛДАТ**

Цель: развитие мелкой моторики, ориентировки на листе бумаги, произвольности, внимания.

Оборудование: простой карандаш, лист в клетку с условными обозначениями деревьев, кустарников, болот и т.д.

Ход: Педагог предлагает детям вспомнить ориентировку на листе бумаги. "Сегодня я предлагаю вам поиграть в игру "Офицер-солдат". Я буду офицером, а вы - солдатами-разведчиками. Посмотрите, где будет проходить наш путь: среди болот, по лесу, среди вражеских позиций. Вам необходимо точно выполнять поручения офицера, чтобы не попасть к неприятелю в плен. Для этого, не отрывая карандаш от листа бумаги, необходимо двигаться так: одна клетка вверх, две клетки вниз...". Затем, можно предложить детям выполнять письменные поручения-приказы офицера. Для этого на листе бумаги или доске пишется количество клеток и направление движения в виде стрелки. Офицером могут быть и дети после того, как освоят письменные приказы.

### **РАСКРАСЬ ПРАВИЛЬНО**

Цель: развитие пространственных представлений, мелкой моторики.

Оборудование: цветные карандаши и лист бумаги с контурами пяти домиков и чистые листочки бумаги в клеточку с отметками в виде крестика.

Ход: Педагог предлагает детям раскрасить синим карандашом второй домик слева. Раскрасить красным карандашом третий домик справа. Раскрасить зелёным карандашом домик, который стоит перед синим. Раскрасить желтым карандашом домик, чтобы красный оказался между синим и жёлтым. Раскрасить коричневым карандашом домик, который следует за жёлтым. Сравнить с образцом. Затем педагог просит закрасить чёрным карандашом клеточку, отмеченную крестиком. Клеточку снизу закрасить зелёным карандашом. Клеточку, находящуюся сверху, закрасить желтым карандашом. Красным карандашом закрасить клеточку так, чтобы жёлтая клеточка находилась между чёрной и красной клетками. Сравнить с образцом. Возможны многочисленные варианты таких игр.

### **ПОЛ - ПОТОЛОК**

Цель: направлено на развитие внимания.

По команде "Пол!" нужно хлопнуть в ладоши, по команде "Потолок!" - по коленям. Взрослый чередует команды в произвольном порядке и темпе, игра может проходить на выбывание.

### **ДОРИСУЙ**

Цель: активизация образного восприятия.

Материалы: лист с нарисованной какой-либо геометрической фигурой.

Ход: Ребенку дают лист с нарисованной фигурой и предлагают превратить ее во что-нибудь, то есть дорисовать необходимые детали в соответствии со своим замыслом (на основе рожденного при восприятии образа). В следующий раз то же задание выполняется, но уже с двумя фигурами, помещенными на одном листе бумаги. В дальнейшем предлагаемые детям листы могут быть заполнены самым разнообразным количеством фигур, линий и их переплетений. Содержание задания не изменяется - ребенок создает целостное изображение.

### **САНТИМЕТР**

Цель: закрепить в сознании произвольный способ координации между зрительным образом, внутренним видением и мышечно-двигательной памятью.

Посмотрите на спинку этого стула. Закройте глаза и вспомните стул. Не открывая глаз, раздвиньте руки на ширину спинки стула. Откройте глаза, проверьте.

Посмотрите на тетрадь, лежащую на столе. Закрыв глаза, покажите поочередно несколько раз ширину стола, ширину тетради. Сделайте то же с открытыми глазами. Снова - с закрытыми.

### **ЧТО НОВОГО?**

Цель: направлено на развитие умения концентрировать внимание на деталях. Ход: Взрослый рисует мелом на доске любую геометрическую фигуру. К доске по очереди подходят дети и пририсовывают какие-либо детали, создавая картинку. Пока один ребенок находится у доски, остальные закрывают глаза и, открывая их по команде взрослого, говорят, что изменилось. По мере усложнения рисунка искать новые детали становится труднее и интереснее.

### **ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ**

Цель: направлено на развитие способности переключать внимание.

Ход: Взрослый показывает различные движения руками, дети должны их быстро и четко повторять. При этом ограничение: если взрослый опускает руки вниз, это движение повторять не нужно (руки остаются в том же положении, в котором были до этой команды). Кто ошибся и опустил руки вниз - садится.

### **НЕВПОПАД**

Цель: направлено на формирование внимания.

Ход: Взрослый называет неодушевленное существительное (предмет) и бросает ребенку мяч.

Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать признак или действие, не свойственные заданному объекту (нужно ответить не попад: книга — соленая, дерево - разбилось...).

Игра проводится в быстром темпе на выбывание.