

КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ (5-6 лет)



Составил:
Онищенко Н.Н.

Сургут
2022 г.

Содержание:

I. Игры для развития зрительной памяти.

1. Сделай, как я!
2. День и ночь.
3. Запомни картинки.
4. Радио.
5. Гуляем по лесу.

II. Игры для развития двигательной памяти.

1. Зеркало.
2. Кукловод.
3. Молекула.
4. Съедобное – несъедобное.
5. Упражнение «Покажи».

III. Игры для развития слуховой памяти.

1. «Соберем букет» или «Соберем урожай фруктов».
2. Запоминаем вместе.
3. Рассказываем сказку.
4. Игра «Загадки».
5. Игра «Пересказ по кругу»

IV. Игры для развития осязательной памяти.

1. Упражнение «Фигуры».
2. Игра «Запахи и звуки».
3. Игра «Вкус и запах».
4. Волшебный мешочек.
5. Упражнение «Круг, треугольник и квадрат».

V. Игры для развития логической памяти.

1. Узнай, кто это.
2. Найди свой предмет.
3. Игра «Вспомни пару».
4. Игра «Пары картинок».
5. Упражнение «Осень».

VI. Игры на развитие произвольной памяти.

1. Игра «Видеоскоп».
2. Игра «Опиши предмет».
3. Бывает – не бывает.
4. Зеваки.
5. Слушай хлопки.

VII. Игры на развитие восприятия.

1. Угадай, какого цвета одежда.
2. Найди предметы такого же цвета.
3. Игра «Найди игрушку».
4. Игра «Составь картинку».
5. Игра «Белый лист».

VIII. Игры на развитие внимания.

1. Игра «Запрещенный цвет».
2. Игра «Придумай автомобиль».
3. Игра «Найди лишнее».
4. Изменялки.
5. Забавный художник.

VIII. Игры на развитие воображения и творческого мышления.

1. Актеры.

2. Где мы были мы не скажем, а что делали — покажем.
3. Дорисуй картинку.
4. Найди предметы.
5. Иллюстрируем стихотворение.

I. Игры для развития зрительной памяти.

1. «Сделай, как я!»

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: спички, палочки.

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру. Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

Примечание: использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

2. «День и ночь».

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: предметные картинки.

На доске 6-8 картинок. Детям предлагается запомнить изображения. По команде «Ночь!» дети закрывают глаза. Педагог переворачивает две картинки. Команда «День!» – дети открывают глаза и называют перевернутые картинки.

3. «Запомни картинки».

Материал: карточки с следующими картинками: перо, гора, дерево, замок, палка, чернила, пчела, капуста, гриб, апельсин.

Ребенку предлагают 10 картинок, на каждой из которых изображено по одному предмету. Ребенок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

Эту игру можно организовать и с несколькими детьми, и в парах. Выигрывает тот из ребят, кто больше предметов запомнил.

4. «Радио».

Цель: развивать память, активизировать речь детей.

Игровые правила. По памяти рассказывать об особенностях одежды детей своей группы.

Игровые действия. Отгадывание по описанию товарищей.

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: — 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. Закрою глазки и по памяти опишу ребенка нашей группы. Слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку?

Так воспитатель начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас», — говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при помощи считалочки.

5. «Гуляем по лесу».

Цель: развитие зрительной памяти;

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.

II. Игры для развития двигательной памяти.

1. «Зеркало»

Цель: развитие двигательной памяти.

Ведущий стоит в центре полукруга и демонстрирует разнообразные позы или движения. Дети повторяют за ним. Можно предложить повторять не то движение, которое выполняет ведущий в данный момент, а то, которое он делал до этого (движение с запаздыванием).

2. «Кукловод».

Цель: развитие двигательной памяти.

1 вариант. Воспитатель – «кукловод» завязывает глаза ребенку и «водит» его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д. Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

2 вариант. Дети могут делать такие упражнения парами: один человек – «кукловод», другой – «кукла».

3 вариант. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

3. «Молекула».

Цель: развитие внимания, слухового восприятия, саморегуляции.

Дети – атомы, свободно передвигаются по комнате.

При слове «молекула», которое произносит педагог, все собираются в кучу, плотно прижимаясь друг к другу.

Игру можно усложнить. Педагог-ведущий хлопает в ладони, подаёт команду «молекула» и называет число (2, 3, 4 и т.д.). Дети должны быстро объединиться по столько человек, сколько назвал ведущий.

4. «Съедобное – несъедобное».

Цель: развитие наблюдательности, внимания, двигательной памяти.

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) дети должны ловить или отбивать мяч, брошенный им взрослым.

5. Упражнение «Покажи».

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.

Как ты поднимаешься по лестнице?

Как тормозит машина у светофора?

Как милиционер своей палочкой останавливает машину?

Как бабушка поправляет очки?

III. Игры для развития слуховой памяти.

1. «Соберем букет» или «Соберем урожай фруктов».

Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания.

Первый ребенок называет цветок. Второй повторяет и добавляет свой. Третий повторяет два цветка и добавляет в букет третий и т.д.

(Игра «Соберем урожай фруктов» проводится аналогично игре «Соберем букет»).

2. «Запоминаем вместе».

Цель: развитие слуховой памяти.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-либо свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье. Четвертому ребенку придется повторить уже три слова, а потом назвать свое и т. д.

Это упражнение целесообразно проводить неоднократно. От разу к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, то есть будет увеличиваться объем памяти.

3. «Рассказываем сказку».

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

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.

4. Игра «Загадки».

Цель: развитие слуховой памяти

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?

5. Игра «Пересказ по кругу».

Цель: развитие слухового запоминания

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.

IV. Игры для развития осязательной памяти.

1. Упражнение «Фигуры».

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: геометрические фигуры, вырезанные из твердой бумаги или картона.

Задания:

1. Сначала необходимо обсудить с ребенком то, как называются эти фигуры. В тех случаях, когда ребенок не знаком с названиями, не старайтесь заставить его учить их. Будет гораздо лучше, если вы совместными усилиями придумаете подходящие для этих фигур названия. Например, первая фигура похожа на солнышко, вторая – на домик, третья – на окно, четвертая на пряник, пятая – на шкаф. Вариантов может быть много, но, в конце концов, надо остановиться на том варианте, который выберет ребенок.

- Ребенок с закрытыми глазами ощупывает фигуры и называет их.

2. Игра «Запахи и звуки».

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

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?

3. Игра «Вкус и запах».

Цель: развитие обонятельной памяти.

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: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

4. Волшебный мешочек.

Цель: развитие осязательной памяти.

Соберите в непрозрачный пакет 10 разных вещей. Это может быть карандаш, губка, пуговица, ключи, игрушка, носок. Ребёнок закрывает глаза и начинает по очереди вытягивать предметы из мешочка. Его задача – без подсказок догадаться, что у него в руках. Когда все предметы будут угаданы, попросите перечислить всё, что было в мешке, в той последовательности, в которой ребёнок доставал вещи.

5. Упражнение «Круг, треугольник и квадрат»

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: геометрические фигуры круг, треугольник и квадрат, вырезанные из твердой бумаги или картона и разделенные на несколько частей.

Задания:

- Ребенок собирает из частей круг, треугольник и квадрат. Если задача решена, то можно двигаться дальше.
- «Закрой глаза и собери из частей сначала круг, затем – треугольник и квадрат».
- Расскажи, какую фигуру тебе было легче собирать. Как ты думаешь, почему ты быстрее собрал круг, нежели квадрат? Ты старался как-нибудь запомнить те части, из которых ты собирал фигуры? Расскажи, как ты запоминал эти части?

V. Игры для развития логической памяти.

1. «Узнай, кто это».

Цель: развитие смысловой памяти.

Показать детям части предмета и спросить, какой это предмет. Например: крыша дома; туловище птицы; морда и хвост собаки.

«Чей силуэт?» (изображены силуэты зверей, птиц).

2. «Найди свой предмет».

Цель: развитие смысловой памяти.

В этой игре детям раздают половинки различных предметов. Играющие должны найти недостающие детали (половинки) к своим предметам.

3. Игра «Вспомни пару».

Цель: развитие смысловой памяти.

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.

4. Игра «Пары картинок».

Цель: развитие смысловой памяти

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.

5. Упражнение «Осень».

Цель: развитие смыслового запоминания

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.

VI. Игры для развития произвольной памяти.

1. Игра «Видеоскоп».

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

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 открытке и так далее. Остальные добавляют, то, что кто-то забыл.

2. Игра «Опиши предмет»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

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).

3. «Бывает – не бывает».

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно. Ситуации можно предложить разные:

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летает по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.

5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные.
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка.
16. Кошка гуляет по крыше.

4. «Зеваки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: бубен, проигрыватель для музыкального сопровождения

Держась за руки и двигаясь по кругу под музыку, дети по сигналу взрослого делают четыре хлопка и меняют направление. За неправильное выполнение сигнала удаляют из игры.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Возьмитесь за руки и пойдёте под музыку по кругу. Слушайте сигнал (взрослый бьёт в бубен). Услышав сигнал, нужно остановиться, хлопнуть в ладоши 4 раза и, повернувшись кругом (в противоположную сторону), продолжить движение.

Совершивший ошибку – «зевака» выходит из игры. Когда все «зеваки» выйдут из игры, останутся самые внимательные – они победители».

5. «Слушай хлопки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок – принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка – позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка – возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды.

Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

VII. Игры на развитие восприятия.

1. «Угадай, какого цвета одежда»

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Дети сидят по кругу на стульчиках, одно место свободное. Взрослый говорит: «Место рядом со мной справа свободно. Я хочу, чтобы его заняла девочка в красном платье (мальчик в синей рубашке и т.д.)».

2. «Найди предметы такого же цвета».

Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов.

Взрослый говорит: «Когда я вернусь, у всех должно быть что-нибудь красное (жёлтое, коричневое, синее, фиолетовое и т.д.)». Ведущий уходит, дети ищут в группе предметы

названного цвета. Водящий возвращается и проверяет, правильно ли выполнено задание. Игра повторяется.

3. Игра «Найди игрушку».

Цель: развивать восприятие, а также внимание детей 4 – 5-летнего возраста.

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.

4. 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.

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.

5. 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.

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.

VIII. Игры на развитие внимания.

1. Игра «Запрещенный цвет».

Цель: развивать концентрацию и распределять внимание.

Перед началом игры установите правила:

- нельзя называть запрещенные цвета, например, зелёный и красный;
- нельзя один и тот же цвет называть дважды.

А теперь задавайте вопросы: «Какого цвета небо? Какого цвета трава? Какого цвета солнце? Какого цвета клубника?» Возможные варианты ответов: «Голубого; как газон; желтого; как сердце».

2. Игра «Придумай автомобиль».

Цель: Развивать избирательность внимания.

Предложите ребёнку представить проезжающий мимо автомобиль, который каждый раз возвращается. Как он выглядит? Какие звуки издает? Постепенно картинка должна становиться все более живой и насыщенной. Делайте ребёнку подсказки, но не комментируйте каждое его действие. Так он может отвлечься от игры и потерять интерес к ней.

3. Игра «Найди лишнее».

Цель: развивать концентрацию и распределять внимание.

Прочитайте ребёнку стихотворение и попросите хлопать в ладоши, если он слышит лишние слова.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
Аисты, вороны,
Галки, макароны.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,
лебеди, куницы,
Галки и стрижи,
Чайки и моржи.

4. Изменялки.

Цель: формировать произвольное внимание, память.

Необходимый инвентарь: игрушки.

Поставьте на стол 3-4 игрушки, дайте ребёнку рассмотреть их 1-2 минуты. Затем попросите его отвернуться и уберите одну игрушку. Что изменилось?

Играть можно на кухне — например, положить на стол овощи до семи наименований (луковица, картошка, морковь, чеснок, свекла, редис и др.). Убрать 1-2 овоща, а ребенок должен вспомнить, каких овощей не хватает, и назвать их.

Если играете с игрушками, увеличьте их количество до 5-7 штук. Можно ставить похожие игрушки (например: 3 игрушки из 5 немного отличаются друг от друга). Можно не убирать предметы, а менять их местами. Можно превратить игру в соревнование, задавая друг другу задачки по очереди.

5. Забавный художник.

Цель: вырабатывать наблюдательность.

Необходимый инвентарь: картинки, в каждой из которых художник «забыл» нарисовать 2-3 детали. Их можно нарисовать самим: с недостающими частями, с 5-6 отличиями в каждой и т. д.

Как играем: покажите ребёнку такой рисунок (например, у машины нет одного колеса, у чайника нет носика и т. п.). Дорисуйте с ним недостающие детали. Или покажите две картинки, которые отличаются друг от друга деталями. Например, на одной картинке девочка держит красный шар, на другой — синий, на одной у нее есть на голове бант, на другой нет и т. д.

А может, художник нарисовал что-то неправильно?! (На зимней картинке дети катаются на санях, лепят снеговика, идет снег... на деревьях листочки.) Посмейтесь вместе с ребенком. Пусть он объяснит ошибку художника.

Играем летом — рисуем мелом на асфальте предметы, ребенок их дорисовывает. В машине — чтобы ребенок вас не отвлекал, дайте ему несколько заранее подготовленных картинок, в которых нет деталей. Пусть ребенок их дорисует. А когда приедете к месту назначения — проверьте его.

Если ребенок справляется с заданием, можно брать картинки, которые отличаются друг от друга десятью и более деталями.

VIII. Игры на развитие воображения и творческого мышления.

1. Актёры.

Цель: развивать воображение, фантазию, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Воспитатель загадывает простое предметное действие (например, чтение книги) и с помощью мимики и жестов показывает его ребенку, который должен отгадать, что делает взрослый. В случае правильного ответа играющие меняются местами.

Если ребенок успешно справляется с заданием, предложите ему угадать или показать самому цепочку последовательных событий, например, такую: проснулся, встал, умылся, позавтракал и т. д.

2. Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем.

Цель: развивать воображение, фантазию, находчивость, сообразительность. Взрослый или ребенок загадывает про себя какое-либо действие, а потом показывает его остальным детям. При этом говорить нельзя, все нужно показывать только действиями и жестами. Например, можно показать «ужин», «сончас», «пение», «чтение» и т. д. Можно разделить участников на две группы и устроить мини-представление друг перед другом, разыграть более насыщенные действиями сценки.

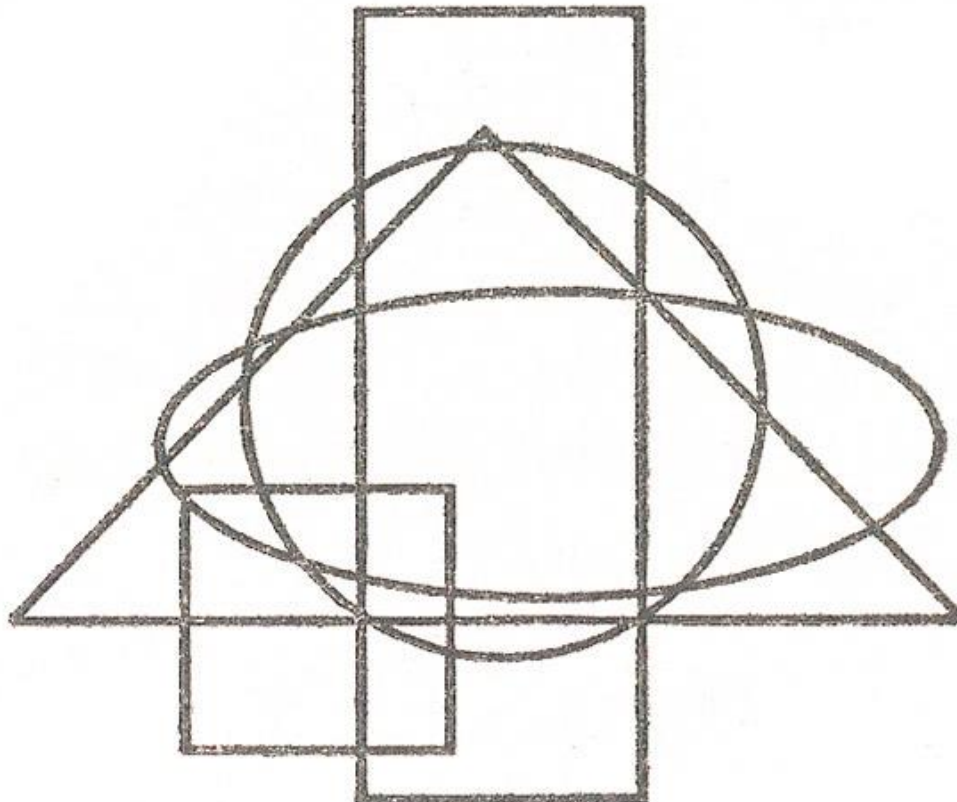
3. Дорисуй картинку.

Цель: развивать воображение, фантазию.

Покажите ребенку незаконченное изображение знакомого ему предмета, поясните, что художник не успел дорисовать картину и просит помочь ему. Пусть малыш назовет предмет, задуманный художником. Если задание вызывает затруднение, помогите ребенку наводящими вопросами, загадайте загадку, ответом на которую и является искомый объект. После того, как предмет угадан, предложите малышу завершить рисунок.

4. Найди предметы.

Цель: развивать воображение, фантазию.



Предложите ребенку рассмотреть рисунок с наложенными друг на друга предметами (фон прозрачный). Попросите малыша внимательно рассмотреть изображение, найти все

«спрятанные» объекты и назвать их. Самый легкий вариант — наложенные изображения предметов одной группы: овощи, животные, одежда и пр. Усложняя задание, показывайте ребенку рисунок с «перепутанными» геометрическими фигурами. Если ребенок не справляется с заданием, покажите ему, как все контуры можно обвести цветными карандашами — для каждого контура свой цвет. В таком виде рисунок «читается» легче.

5. Иллюстрируем стихотворение.

Цель: развивать воображение, фантазию.

Прочитайте короткое стихотворение и попросите ребенка нарисовать то, о чем он услышал. На первых занятиях следует использовать стихи с очень простым сюжетом, чтобы создание иллюстраций не вызывало трудностей, например: «Наша Таня громко плачет». На рисунке можно изобразить две полосы — реку, в ней — круг — мячик, и рядом — девочку. После того, как ребенок освоит это занятие, усложняйте задания: читайте стихотворения с большим количеством действующих лиц, с описанием природных явлений или объектов живой природы. В дальнейшем предлагайте проиллюстрировать более сложные произведения — сказки, рассказы.