***Советует психолог***

**Игры на развитие внимания**

1. «***Повторяем движения»***

Участники игры стоят в кругу. Ведущий находится в центре .

Условия игры: ведущий показывает движения, а участники должны их повторить, кроме одного или двух. Например, если ведущий поднимает руки вверх, хлопать в ладоши; а при положении руки в стороны – топать ногами. Тот , кто ошибается, сам становится ведущим.

2. ***« Исправляем ошибки***»

Участники игры расположены в кругу.

Условия игры: ведущий называет предложения, в которых допущены самые разные ошибки. Предложения предлагаются каждому участнику игры Тот, кто не находит ошибки , выбывает и игры . в этом случае то же самое задание предлагается следующему игроку. Побеждает тот, кто остается последним.

Примерные задания:

1. Летом выпал снег.
2. Зимой в саду расцвели яблони.
3. Внизу над ними лежала степь.
4. Солнце пряталось за верхушками дерева.

3. ***« Поем вместе»***

Участники сидят в кругу.

Условия игры: ведущий предлагает спеть вместе песню, например, « Голубой вагон» или другие. Причем, если ведущий хлопает 1 раз, все начинают дружно петь вслух. Если ведущий хлопает 2 раза, все продолжают петь, но только мысленно, по себя. Если ведущий хлопает опять 1 раз, все снова продолжают петь вслух.

Так продолжается несколько раз, пока кто-нибудь из участников не ошибется. Тот , кто ошибся, выбывает из игры или становится ведущим.

1. ***« Кто внимательней?»***

Участники игры стоят полукругом.

Условия игры: сначала выбирают ведущего. Он должен запомнить порядок расположения участников игры. Затем он отворачивается и называет, как стоят его товарищи, в каком порядке.

***Материал подготовлен педагогом-психологом Смирновой О.П*.**

**Игры на развитие восприятия**

1. **« *Угадай голоса»***

Участники могут сидеть в классе на своих местах. Кто-то из участников становится водящим.

Условия игры: водящий становится спиной к остальным участникам. В это время кто-то из игроков произносит 2-3 слова. Водящий должен узнать по голосу, кто это сказал. Для каждого водящего предлагается 2-3 таких задания. В роли водящего должны побывать все участники игры.

 Игра предназначена для проверки и развития восприятия звуков у детей.

1. ***« Учись слушать звуки»***

Ведущий заранее готовит пленку с записью различных музыкальных инструментов (один вариант игры) или звуков, которые нас окружают (лай, мяуканье, звон хрусталя, скрип и др.). После предъявления того или иного звука первый , кто угадывает, поднимает руку и называет, что это за звук. За правильный ответ – один балл. Кто из участников игры набирает больше всего баллов - выигрывает.

 Игра способствует развитию восприятия звуков.

1. ***« Угадай форму предмета на ощупь»***

Участники игры делятся на две команды.

Условия игры: ведущий заранее готовит насколько предметов разной формы и материала. Это могут быть кубики, мячи, мягкие игрушки, металлические пробки и др. все это складывается в плотный мешок. По одному участнику из каждой команды по очереди берут предмет и с закрытыми глазами определяют его форму и материал. Правильный ответ оценивается в 1 балл.

 Игра предназначена для развития тактильного восприятия.

***Материал подготовлен педагогом-психологом Смирновой О.П.***

**Игры на развитие памяти**

1. ***« Кто больше запомнит?»***

Участники игры сидят в кругу.

Условия игры: участник игры называет любое слово, следующий должен повторить это слово и назвать свое. Третий участник называет уже два предыдущих слова и свое и т.д. В конце игры остается человек, который обладает самой лучшей памятью.

1. ***« Слова»***

Условия игры те же, что и в предыдущей игре. Только ведущий называет тему, на которую участникам предлагается называть слова. Тот, кто не справляется с заданием, выбывает из игры.

1. « ***С одной буквы»***

Участники делятся на две команды.

Условия игры: ведущий называет букву, а команды по очереди называют по предмету, начинающемуся на эту букву, находящийся в классе.

 Та команда, которая называет последнее слово, побеждает.

1. ***« Пересказ по кругу»***

Условия игры: ведущий читает текст. Участники внимательно слушают. Пересказ начинается с любого из игроков. Далее по часовой стрелке каждый говорит по одному предложению. Далее все вместе еще раз слушают текст, дополняют пересказ и исправляют ошибки.

1. ***« Запоминаем текст»***

Участники делятся на две команды.

Условия игры: ведущий читает текст. Участники игры внимательно слушают, при этом на листе бумаги каждый должен зафиксировать как можно больше информации. Затем команды восстанавливают текст. Сравниваются результаты. Побеждает та команда, которая более точно воспроизвела текст.

***Материал подготовлен педагогом-психологом Смирновой О.П.***

**Игры на развитие мышления**

1. ***« Отвечаем на вопрос « Почему?»***

Участники игры расположены в кругу. Один из участников выбирается ведущим.

Условия игры: водящий будет исполнять роль инопланетянина. Он должен задавать самые разные вопросы, которые начинаются со слова «почему».

* Почему на Земле люди плачут?
* Почему в реке плавает рыба?
* Почему цветы так приятно пахнут?
* И т.д.

Все участники игры должны ответить по очереди на этот вопрос. Очень важно, чтобы в игре принимали участие все дети.

Игра развивает причинно-следственные связи, творческое мышление.

1. ***«Исключение лишнего»***

Участникам зачитываются 6 групп слов по 5 слов в каждой группе. Из них 4 слова объединены общим понятием, а одно лишнее. Детям предлагается на слух исключить лишнее слово и объяснить свой выбор.

Группы слов : - стол, стул, пол, шкаф, полка;

* осина, тополь, сосна, береза, ясень;
* горький, кислый, сладкий, горячий, соленый
* Иван, Сергей, Петров, Коля, Семен
* молоко, кефир, мясо, творог, сметана
* река, озеро, море, мост, пруд

Игра используется для развития процессов обобщения, исключения.

1. ***« Составь пословицы»***

Детям предлагается таблица, являющаяся ключом к шифру. Необходимо составить пословицы, пользуясь данным шифром. Затем зашифровать пословицы двузначными числами, пользуясь тем же шифром.

0 – один отрежь 5- цыплят по осени

1 – что посеешь 6 – пока горячо

2 – считают 7 – то и пожнешь

3 – не все то золото 8 – что блестит

4 – куй железо 9 – семь раз отмерь

Например, семь раз отмерь - один отрежь ( 90).

***Материал подготовлен педагогом-психологом Смирновой О.П.***