**Комплексы коррекционно-развивающих игр для работы с детьми 6-7 лет.**

**1.Название игры: *«Кто знает – продолжает».***

Цель: Развивать слуховую память, быстроту мышления, слуховое внимание, расширять словарный запас детей.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Педагог начинает называть цепочку слов, относящихся к одной лексической теме, передавая ребёнку мяч. Ребёнок должен быстро определить, к какому обобщающему понятию нужно подбирать слова и продолжает цепочку слов.

Например: Тарелка, ложка, кувшин …. вилка, кастрюля, блюдце, нож и т.д. Игра продолжается до последнего названного предмета.

Усложнение: Каждый следующий ребёнок должен повторить уже названные слова, потом прибавить своё.

**2.Название игры: *«Кто найдет, тот возьмет».***

Цель: Развивать память, внимание, умение выделять и запоминать характерные признаки предмета.

Оборудование: Любая игрушка с ярко выраженными признаками (форма, цвет, материал, размер, назначение).

Ход игры: Педагог говорит детям: «Гномик написал нам письмо, в котором сообщает, что дарит нам игрушку, но её нужно будет найти и узнать по описанию. Кто найдет, тот возьмет. Слушайте внимательно: игрушка маленькая, пластмассовая, розовая, с белыми полосками, похожа на скорлупку ореха, может плавать». Дети ходят по группе и сравнивают описание с увиденными предметами. Кто первый находит, тот играет с игрушкой.

В одной игре можно обыграть 4-5 игрушек. Хорошо, если ребёнок, когда найдет игрушку, то повторяет её словесное описание.

**3.Название игры: *«Кто больше знает?»***

Цель: Развивать слуховую память, речь, расширять знание детей о назначениях разных предметов.

Оборудование: Любые предметы обихода.

Ход игры:

1 Вариант:

Педагог показывает предмет детям и предлагает детям перечислить его назначения.

Например: Стакан – пить воду, измерять крупу, поливать цветы, поставить цветы ….

Верёвка – сушить бельё, скакать через неё, привязать, связать, подвязать, перегородить.

2 Вариант: Педагог называет слово, у которого есть много значений (ножка, ручка, ушко, нос, иголка), а дети вспоминают, у каких предметов есть это.

**4.Название игры: *«Повтори узор».***

Цель: Развитие памяти, логического мышления, произвольного внимания.

Оборудование: Чистый лист бумаги 13х10, карандаш.

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив так, как было на образце».

**5.Название игры: *«ЭВМ».***

Цель: Развитие памяти, внимания, навыков устного счета.

Оборудование: Карточки с контурными геометрическими фигурами, соединенные стрелками, цифры.

Ход игры: Сейчас мы будем работать на ЭВМ (электронной вычислительной машине). Нужно выполнять действия, следуя по стрелкам и помня, что треугольник означает арифметическое действие «минус», а квадрат – «плюс». В треугольниках и квадратах стоят цифры, обозначающие, сколько нужно вычесть или прибавить.

Ответ подсчитывается и выставляется нужная цифра.

**6.Название игры: *«Я знаю пять названий».***

Цель: Развитие памяти, быстроты психомоторной реакции.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Играет 2-3 человека по очереди. Берётся мяч и отбивается о пол со словами: «Я знаю пять названий овощей: морковка – раз, огурец – два, капуста – три, лук – четыре, помидор – пять…». Игра продолжается, пока есть интерес и темы для перечислений (одежда, посуда, мебель, имена, школьные принадлежности… и т.д.)

**7.Название игры: *«Запомни и выполни».***

Цель: Развитие памяти (запоминание словесной инструкции), мелкой моторики.

Оборудование: Цветные карандаши, листы бумаги.

Ход игры: Задание читается медленно и дважды: «Нарисуйте пять кружков по порядку, закрасьте любым цветом, но средний кружок должен быть синим, а последний – жёлтым». Задания могут изменяться, усложняться, а выполнение ограничиваться во времени.

**8.Название игры: *«Расскажи сказку».***

Цель: Развитие зрительной памяти, связной речи.

Оборудование: Мнемотаблицы к разным сказкам (такие же таблицы используем по стихотворениям.)

Ход игры:  Педагог читает детям сказку, кратко вспоминают прочитанное с помощью наводящих вопросов, затем предлагается мнемотаблица (опорные схематичные рисунки содержания сказки по порядку). Дети сначала с помощью педагога, затем самостоятельно пересказывают сказку. Предложить пересказ можно сразу, через час, день неделю, месяц, год …

**9.Название игры*: «Шкафчики».***

Цель: Развитие зрительной и слуховой памяти, внимания.

Оборудование: «Шкафчики» с выдвижными ячейками (спичечные коробки склеить между собой боковыми сторонами от 3 до 10 штук в 1-2 ряда), мелкие фигурки из набора «Лего» или из яиц киндер-сюрпризов.

Ход игры: Педагог показывает детям «шкафчики», выдвигает ячейки и на глазок у них прячет 1 игрушку в любой «шкафчик».  «Шкафчик» убрать на несколько секунд, затем достать и предложить ребёнку найти игрушку, указав её месторасположение словом.

Примечание: Ячейки могут быть помечены этикетками разного цвета, картинками каких-либо предметов, цифрами, буквами, другими знаками или вообще без пометок.

Усложнение: 1) Постепенно прибавляется количество ячеек и количество игрушек, которых прячут.

2) Игрушки прячутся тайно, затем в словесной инструкции указывается их местонахождение: «Петрушка спрятался в ячейке справа от красной, а лошадка – между жёлтой и синей ячейкой и т.д.»

**10.Название игры: *«Магазин».***

Цель: Развитие слуховой памяти, обогащение словаря.

Оборудование: Атрибуты сюжетно-ролевой игры «Магазин».

Ход игры: Педагог сначала играет роль мамы, которая посылает ребёнка в магазин с поручением купить некоторые продукты (постепенно увеличивается их количество). В этой игре полезно меняться с ребёнком ролями, чтобы он не только запоминал и выполнял поручение, но и  запоминал, которое сам и дал.

Примечание: Для разнообразия названий покупок необходимо играть в магазины разных видов («Молоко»,  «Булочная», «Игрушки», «Одежда», и т.д.).

**11.Название игры: *«День рождения».***

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, коммуникативных навыков.

Оборудование: Разные куклы, мишки, зайцы …, чайная  посуда, кукольная мебель.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Даши сегодня День рождения и скоро к ней придут гости. По мере «прихода» гостей педагог знакомит ребёнка с их именами. Гости усаживаются за стол, начинается чаепитие. Ребёнок должен угощать (от имени именинницы) гостей, всё время называя их по имени. Игра постепенно усложняется за счёт увеличения количества гостей и изменения их имён.

**12.Название игры: *«Фигуры из палочек №1».***

Цель: Тренировка зрительной памяти, понимание и выполнение словесной инструкции.

Оборудование:счётные палочки.

Ход игры: Играют 2 человека. Сначала один раскладывает спички на столе и накрывает их листом бумаги, затем, подняв лист на 2-4 секунды, показывает своему товарищу полученную фигуру. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается подсчитать количество использованных палочек. Затем открывает глаза и выкладывает из своих спичек «сфотографированную» в памяти фигуру. После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположения спичек с оригиналом. Затем играющие меняются ролями.

По мере повторения тренировки хорошо ещё добавить к увеличению количества палочек и их расположения  ещё и  цвет.

**13.Название игры: *«Фигуры из палочек №2».***

Цель: Тренировка слуховой памяти.

Оборудование: Счетные палочки.

Ход игры: Переходить к этому усложнённому варианту игры №2 можно только тогда, когда ребёнок удерживает в памяти расположение не менее 10 спичек.

Ребёнку даётся много спичек. Педагог называет слово, а задача ребёнка – выложить из спичек образ, который возникает у него от этого слова.

Например: Трактор может вызвать образ от ярко выраженного в этом слове звука (Р). Палочки можно класть в любом положении, ломать. Слова диктуются с паузой в 1 минуту. После того как закончили диктовать слово, дети должны по составленным ими спичечным картинкам- образам воспроизвести слова. Если ребёнок делает успехи, следует увеличивать скорость работы и количество слов.

**14.Название игры: *«Представь себе …».***

Цель: Развитие слуховой и ассоциативной памяти.

Оборудование: Карточка с фразами, листы бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог произносит по очереди следующие фразы:

- Собака, виляющая хвостом;

- Молния в темноте;

- Капли, сверкающие на солнце;

- Лев, нападающий на антилопу;

- Пятно на твоей любимой юбке.

После каждой фразы ребёнку предлагается закрыть глаза и представить соответствующую картинку. Когда все фразы прозвучат, педагог предлагает воспроизвести эти фразы устно или изобразить в рисунке. Если ребёнок умеет писать, то записать. Количество фраз постепенно увеличивается.

**15.Название игры: *«Найди связь или что общего?»***

Цель: Развитие зрительной памяти, связной речи.

Оборудование: Любые предметы быта 10-12 штук.

Ход игры: Педагог раскладывает предметы на столе, предлагая детям рассмотреть их внимательно и вспомнить, как они могут быть связаны между собой (сделаны из одного материала, величина, цвет, назначение, форма, вкус, запах и т.д.).

Например, мы взяли такие предметы: лейка, палочка, миска, помидор, огурец, баночка, полотенце, нож, ложка, линейка, веревочка, полиэтиленовый пакет.

Сразу необходимо дать установку на нахождение связи только к одному предмету или искать любые связи.

Например: - помидор и огурец – овощи;

                        - нож, ложка и миска – посуда и т.д.

2) Например, все связи необходимо привязать только к помидору:

Когда помидор рос, то мы рыхлили землю палочкой, измеряли ростлинейкой, подвязывали его верёвочкой, поливали его из лейки, когда он вырос и покраснел, мы его сорвали, положили в полиэтиленовый пакет, принесли домой, помыли, вытерлиполотенцем, порезали ножиком, сложили  в миску, добавили огурец, ложкой избаночки взяли сметаны, и получился салат.

**16.Название игры: *«Подбери ключи».***

Цель: Развитие зрительной памяти.

Оборудование: Много разных ключей от замков (можно картонные копии) 20-30 штук.

Ход игры: На столе разбрасываются ключи, ребёнку предлагают запомнить 2-3 ключа, выбранные ведущим, затем ключи перемешиваются, а ребёнок ищет заданные ключи.

Усложнение: Когда дети освоят эту игру, то можно предлагать искать ключи на ощупь.

**17.Название игры: *«Фокусники».***

Цель: Развитие тактильной памяти, внимания.

Оборудование: Несколько листков разноцветного картона, отличающихся по фактуре.

Ход игры: Ребёнку предлагают лёгкими прикосновениями подушечек пальцев обследовать качество каждого листа картона и запомнить цвет каждого. Отвернувшись, на ощупь ребёнок отгадывает цвет картона. Начинать нужно с 3-4 картонок, постепенно увеличивая количество.

Усложнение: Можно предлагать листки картона, которые отличаются по запаху. При отгадывании (с закрытыми глазами) дети должны назвать и цвет картона.

**18.Название игры: *«Не ошибись».***

Цель: Развитие слуховой памяти, реакции на сигнал.

Оборудование: Барабан, металлофон, бубен.

Ход игры: Педагог обговаривает с детьми, что нужно делать, если услышат звук бубна, барабана, металлофона:

хлопают в ладоши;

встают и садятся;

поднимают руки вверх и т.д.

Дети запоминают установку, игра сначала идет в медленном темпе, затем ускоряется, и меняются установки.

**19.Название игры: *«Кому что нужно?».***

Цель: Развитие зрительной памяти.

Оборудование: Карточки с изображением людей разных профессий и орудий труда.

Ход игры: Педагог сообщает, что в гости к детям пришли люди разных профессий (доктор, учитель, строитель, пожарник, продавец, милиционер …и т.д.), а чтобы им приступить к работе, нужно каждому взять свои инструменты (орудия труда). Дети подбирают инструменты к каждой профессии, объясняя свой выбор.

**20.Название игры: *«Геометрический мостик».***

Цель: Развитие слуховой памяти, произвольного внимания.

Оборудование: Геометрические фигуры разных цветов, большого и маленького размеров, 2 обруча, Зайка.

Ход игры: Педагог кладёт один обруч в одном конце комнаты, а второй – в другом. В одном обруче сидит Зайка и плачет о том,  что ему никак не перебраться через речку на другой берег, где его домик. В другом обруче  - набор геометрических фигур 50-60 шт. Педагог предлагает построить мостик для Зайки, но есть одно условие для работы: «досочки» не должны быть подряд одного цвета, не должны встречаться треугольники. Постепенно задание усложняется за счет увеличения условий для строительства.

**21.Название игры: *«Без чего не бывает?».***

Цель: Развитие памяти, упражнять в назывании деталей разных предметов в родительном падеже.

Оборудование: Предметные картинки, карточка со списком названий предметов, животных, птиц.

Ход игры: Педагог задаёт всегда один вопрос: «Без чего не бывает …?» - затем показывает картинку (машины, самолеты, курицы и т. д.). Дети дают ответы: (Машины не бывает без колес, без руля, без мотора, без фар и т.д.). Когда дети хорошо будут справляться с ответами, тогда задание выполняется без картинок, а названия предметов усложняются.

**22.Название игры: *«Что сначала, что потом?»***

Цель: Развитие памяти, связной речи, словестно-логического мышления.

Оборудование: Набор сюжетных картинок (на один сюжет от 3 до 9 картинок с отображением последовательности событий). Каждая серия с каймой определённого цвета.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку по одной картинке найти остальные из серии и разложить их в логической последовательности действий изображённого. Дать рассмотреть 2-3 минуты и предложить по опорным картинкам составить рассказ. Чем больше картинок, тем длиннее рассказ.

**23.Название игры: *«Новоселье».***

Цель: Развитие зрительной памяти, ориентировки в пространстве.

Оборудование: План-схема расположения мебели в комнате, игрушечная мебель, кукла.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Насти теперь новый дом и ей нужно помочь расставить мебель. Сама она нарисовала план обстановки. Ребёнок либо с помощью взрослого, либо самостоятельно рассматривает схему, запоминает её за 2-3 минуты. Затем по памяти расставляет мебель так, как запомнил и сравнивает со схемой.

**24.Название игры: *«Что изменилось?».***

Цель: Тренировка зрительной памяти, ориентировка в пространстве.

Оборудование: Яркие картинки с несложным сюжетом с предметами, которые находятся в определенных местах и те же сюжетные картинки с 5-10 изменениями.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку рассмотреть картинку (при необходимости обговорить вслух о том, где находятся разные предметы, кто изображен, какой, что делает и т.д.), затем картинка переворачивается (на обратной стороне та же сюжетная картинка с 5-10 изменениями) и ребёнок находит изменения, сравнивая в речи с тем, как было и как стало.

Усложнение: Когда дети хорошо справляются, то картинки заменяем на определенный уголок комнаты (бытовая обстановка, сервированный стол, стеллаж с игрушками, уголок природы и т.д.)

**25.Название игры: *«Верь ушам, не верь глазам».***

Цель: Тренировка памяти (запоминание установки).

Оборудование: Карточки со схематическим изображением гимнаста в разных движениях.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть, но немного необычно. Он говорит детям, что они должны слушать инструкцию  и смотреть на карточку с гимнастом одновременно. Если словесная инструкция не совпадёт с картинкой, то все равно нужно выполнять то задание, которое услышали.

Примечание: Эту игру можно проводить  с другой установкой: «Верь глазам, не верь ушам»,  тогда будет тренироваться зрительная память и внимание.

**26.Название игры: *«Звук заблудился».***

Цель: Развитие слуховой памяти, фонематического слуха.

Оборудование: Карточка подборки заданий.

Ход игры: Педагог говорит, что звук (Р) сегодня заблудился и не может найти свои слова, предлагает ему помочь: «Я буду называть слово, а вы меняйте всегда первый звук на звук (Р)».

Например: Хобот-робот (танец, забота, мычать, пугать, дубить, макеты, губка, пыжик, дом и т.д.). Или заблудился звук (ль) – мол-моль (пол, мыл, был, мел, ел, пыл, цел, дал и т.д.).

**27.Название игры: *«Словесное дерево».***

Цель: Развитие памяти, расширение словарного запаса, упражнение в словообразовании.

Оборудование: Силуэт дерева на ковролине, карточки в виде листиков (липучка с одной стороны, с другой – поверхность, на которой можно писать и стирать), маркер.

Ход игры: Педагог говорит:

*«Дерево словесное*

*Голое стоит*

*Дерево словесное*

*Слово говорит …»*

Называется слово (например «снег»)

*«Дерево просит*

*Листья собрать*

*Слова родные*

*Скорей подобрать …»*

Дети начинают называть слова-родственники к слову «снег» (снегопад, снеговик, снежинка, снегурочка, снегоход и т.д.).

Взрослый записывает на листиках слова и прикрепляет к дереву. Даётся установка, чтобы слова не повторялись. Чем больше слов подберут дети, тем пышнее будет крона дерева.

Можно листики собирать по лексическим темам («Посуда», «Мебель»), по подбору прилагательных или глаголов к существительному, со словами, начинающимися на определенный звук.

**28.Название игры: *«Что за звуки?»***

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, речи (составление предложений).

Оборудование: Аудиозапись звуков природы, города и т.д. (короткие и конкретные).

Ход игры: Педагог предлагает попутешествовать по миру и узнавать звуки, которые будут слышать. Включается аудиозапись, дети внимательно слушают, узнают, называют полным предложением. Сначала называют после каждого фрагмента, затем прослушивают несколько отрывков и называют их по порядку или те, которые запомнили. Количество фрагментов постепенно увеличивается и усложняется. Если сначала даётся шум воды, гул мотора, щебет птиц, стук молотка, то потом уже предлагается фырканье ежа, рёв моржа и т.д. Содержание  предлагаемых фрагментов звуков основывается на полученных знаниях, на имеющемся опыте детей.

**29.Название игры: *«Скажи наоборот».***

Цель: Развитие образной памяти, речи.

Оборудование: Карточка с перечнем слов, к которым нужно подбирать анонимы, мяч.

Ход игры: Педагог бросает мяч ребёнку со словом (например «низкий»), ребёнок ловит мяч и с противоположным по значению словом («высокий») возвращает мяч педагогу. Игра продолжается до тех пор, пока есть интерес и запас слов.

**30.Название игры: *«Угадай, кто ты?».***

Цель: Тренировка памяти, внимания, умение задавать поисковые вопросы.

Оборудование: Шапочки (животных, овощей, фруктов).

Ход игры: Педагог закрывает глаза, ребёнок одевает ему любую шапочку на голову (например «зайца»). Педагог поисковыми вопросами должен узнать кто он.

- Я живое существо или нет?       - Да

- Я большое или маленькое?        - Маленькое

- Я живу в лесу или дома?            - В лесу

- У меня перья или мех?               - Мех

- Я зимой сплю?                            - Нет

- Я линяю?                                     - Да

- У меня уши, какие?                     - Длинные

- Чем я питаюсь?                        - Корой, травой

- Я – Заяц?                                   - Да.

Затем педагог меняется ролями  с ребёнком.