

# ИГРЫ С ДЕТЬМИ ЗПР.

## «Что изменилось»

Цель: развивать произвольное внимание.

На стол ставится три-четыре игрушки (*затем количество увеличивается*) и ребенку предлагают рассмотреть их в течение 10-15 секунд. Затем попросите отвернуться, а тем временем уберите одну игрушку или поменяйте их местами. Когда он повернется по вашему сигналу, спросите его, что же изменилось?

## «Четвертый лишний»

Цель: развивать концентрацию, распределение внимания.

Ребенку предлагают 4 предмета: три из них из одной группы и один из другой (*например: ложка, вилка, поварешка и книга*). Можно заменить карточкой с изображениями предметов. Предложите ребенку внимательно посмотреть и найти, что здесь лишнее и почему?

## «Нарисуй»

Цель: развивать навык внимательно слушать и выполнять указания взрослого.

Инструкция: Раскрась шары так, чтобы большой шар был между зеленым и синим, а зеленый был рядом с красным. (*на листе бумаги нарисовать схематически четыре шарика, один из них большой*).

А также вы можете дома заниматься с ребенком:

- раскрашивать по образцу (*штриховка в определенном направлении*) и рисование элементарных узоров по образцу:

- выкладывание из счетных палочек (*спичек*) фигур, предметов по образцу:

- играми на развитие зрительного и слухового внимания: «Чем отличаются 2 картинки?», «Что изменилось в комнате?», «Слушай хлопки».

## 5. Физминутка для родителей «Буратино»

Буратино потянулся - раз нагнулся, два нагнулся,

Руки в стороны развел, видно ключик не нашел.

Чтобы ключик нам достать, на носочки надо встать.

(*родители выполняют движения по образцу педагога*).

## «Память»

А теперь речь пойдет о памяти человека.

Человек получает за свою жизнь огромное количество информации. Однако, большую половину узнанного забывает. Люди мирятся с этим, считая что «хорошая память либо есть, либо ее нет. И тут уж ничего не поделаешь». Но, оказывается, что это совсем не так.

Память - один из важнейших психических процессов, с помощью которого ребенок познает окружающий мир. К моменту поступления в школу у ребенка должны быть развиты все виды памяти.

Таким образом, память это фундамент развития человека в целом, и если у ребенка с нарушениями в развитии есть отклонения в процессах памяти, наша с вами задача вести коррекционную работу на ее развитие.

Мы предлагаем для вас несколько игр и упражнений для занятий в домашних условиях, в свободное время, по дороге домой или в детский сад.

## «Картинки»

Цель: развивать зрительную память (*кратковременную и долговременную*).

Инструкция: Сейчас я вам буду показывать десять картинок, на каждой из которых изображен знакомый вам предмет (*время показа 1-2 секунды*). А теперь назовите предметы которые вы запомнили. Порядок значения не имеет.

### «Игра в слова»

Цель: развитие слуховой памяти.

Инструкция:

- Я назову несколько слов, а вы их запомните: стол, заяц, слон, шкаф, волк, диван.... Попросить повторить через 15-20 секунд. Аналогично можно провести упражнение на запоминание фраз. В этом случае развивается еще и смысловая память. Например:

- мальчик устал
- девочка плачет
- папа читает
- мама готовит
- бабушка отдыхает

Если у ребенка постарше появляются трудности в повторении слов фразы, которые ему называют, дайте ему лист бумаги и карандаш и предложите схематически сделать рисунок, который поможет в запоминании.

### «Угадай, что я загадал?»

Цель: развивать образную память, речь.

Вы описываете любой предмет из окружения ребенка. Задача ребенка определить этот предмет. Например: этот предмет большой, мягкий, удобный, со спинкой и подлокотниками. Что это? Затем пусть ребенок загадает вам свой предмет.

Также вы можете использовать для развития памяти следующие игры и упражнения:

- заучивание стихов, загадок, чистоговорок, считалок и т. п.
- «Добавь словечко»; «Слушай и рисуй»
- «Что изменилось?»; «Расставь точки»; «Нарисуй такой же предмет»
- «Отгадай на ощупь»; «Чудесный мешочек».

## Игры для развития речи

Внятность и четкость речи зависят от развития мышц языка, челюсти, состояния зубов, носоглотки. Поэтому, если вы хотите, чтобы ваш ребенок красиво и правильно говорил, следите за здоровьем зубов, состоянием прикуса и до конца пролечивайте заболевания.

Наиболее активно участвует в образовании слов язык. От его положения, от того, какую форму он принимает (распластанный и образует желоб, кончик языка сужен и касается верхних резцов и т.п.), зависит правильное произношение большинства звуков русского языка.

Правильное речевое дыхание обеспечивает наилучшее звучание голоса. Своеобразный вдох и последующий плавный выдох создают условия для непрерывного и плавного звучания речи, для свободного скольжения голоса по высоте, для перехода от тихой речи к громкой и наоборот.

Следующим важным моментом в развитии речи является развитый фонематический слух, т.е. умение отличать речевые звуки (фонемы) от других. Это дает возможность различать близкие по звучанию слова: мал — мял, рак — лак.

Чтобы выработать хорошую дикцию у ребенка, обеспечить четкое и благозвучное произношение, мы предлагаем вам уделить внимание играм для развития речевого

дыхания и фонематического слуха. Следует, играя с ребенком, правильно произносить звуки в слове, обращая внимание малыша на правильное произношение.

### **Жираф и мышонок**

**Цель:** формирование речевого дыхания и правильного звукопроизношения.

#### **Ход игры**

Ребенок стоит выпрямившись, затем встает на колени, поднимает руки вверх, тянется и смотрит на руки — вдох {«У жирафа рост большой...»}. Приседает, обхватив руками колени и опустив голову, — выдох, с произношением звука ш-ш-ш {«...У мышонка — маленький»}. Потом ребенок идет и одновременно произносит: Наш жираф пошел домой Вместе с мышкой серенькой. У жирафа рост большой, У мышонка — маленький. (Повторить 6-8 раз.)

### **Разноцветные снежинки .**

**Цель:** развитие координации и мелкой моторики рук, воздействие на центры речи, формирование аккуратности.

**Материал:** фломастеры, белая бумага, ножницы.

#### **Ход игры**

Ведущий показывает, как сделать снежинки из листов бумаги, прорезая их. После того как дети сделают много резных снежинок, он говорит, что снежинки получились хоть и разные, но одноцветные. Тут пришли друзья-фломастеры и подарили снежинкам разноцветные платья. Ведущий просит детей раскрасить снежинки. Т.к. снежинки получаются ажурными, необходимо, чтобы бумага была попрочнее. Движения по закрашиванию влияют на развитие мелкой моторики рук.

### **Лиса-Патрикеевна.**

**Цель:** формирование правильной артикуляции челюстей и околоротовой мускулатуры в покое.

**Материал:** доска («мостик») или широкая лента, маленькие сушки или печенье.

#### **Ход игры**

«Мостик»-доска лежит на полу. Ребенок идет по мостику, открывает рот, высовывает язык, на кончик которого ведущий кладет крекер. Пройдя мостик, ребенок съедает печенье.

### **Лягушки-квакушки.**

**Цель:** развитие координации зрительного, слухового и моторных анализаторов, формирование правильного речевого дыхания.

**Материал:** шнур, стулья.

#### **Ход игры**

Посередине площадки чертят большой круг или кладут толстый шнур в форме круга. Внутри круга — «болото». Группа детей располагается по краю круга, остальные садятся на стулья, расставленные на одной стороне площадки. Вместе с детьми, сидящими на стульях, ведущий декламирует: По тропинке, по дорожке скачут, прыгают лягушки. Ква-ква-ква, скачут, прыгают лягушки. Ква-ква-ква.

Дети, сидящие по кругу, подпрыгивают, изображая лягушек. По окончании стихотворения дети, сидящие на стульях, хлопают в ладоши (пугают «лягушек»).

«Лягушки» прыгают в «болото»: перепрыгивают через черту и присаживаются на корточки, произнося «ква-ква» с глубоким выдохом.

В конце игры ведущий просит детей потянуться, поднять вверх руки, посмотреть на них (вдох).

### **Начало, середина, конец.**

**Цель:** развитие фонематического слуха — научить детей распознавать звуки и выделять их, определять место звука в названии предмета.

**Материал:** коробка с различными маленькими предметами, в названии которых слышится один из звуков (например, «м» — и тогда в коробке лежат замок, гном, марка и т.д.). Коробка разделена на три части (н — начало слова, с — середина, к — конец). По мере усвоения игры предметы заменяются картинками.

#### **Ход игры**

Ребенок берет из коробки один из предметов, называет его вслух и определяет, где он слышит звук «м»: в начале, середине или в конце слова. Затем кладет этот предмет в соответствующее отделение коробки. При этом ребенок может и не знать букв, символизирующих звуки.

### **Водичка.**

**Цель:** развитие речевого дыхания (произнесение звука на одном выдохе, протяжно), формирование правильного произношения звука С.

**Материал:** кран с водой, картинка с изображением умывающихся детей.

#### **Ход игры**

Взрослый открывает кран с водой и обращает внимание ребенка на то, как «поет» текущая из крана вода (с-с-с). Затем показывает картинку с изображением умывающихся детей и читает потешку: Водичка, водичка, Умой мое личико, Чтобы глазки блестели, Чтобы щечки краснели, Чтоб смеялся роток, Чтоб кусался зубок! Взрослый вместе с ребенком повторяет потешку 3-4 раза и в заключение игры предлагает ему «спеть» песенку водички. Ребенок поет «длинную песенку», т.е. произносит звук С протяжно.

## **Учимся различать цвета**

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Дети как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто последний - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

### **• Радуга**

Дети сидят в кругу, держа перед собой руки, сложенные "лодочкой". Один из детей или взрослый ходит по кругу и вкладывает в ладошки некоторых детей небольшие цветные шарики или предметы тех же цветов, что и радуга (Как в игре "Колечко")

Если детей меньше семи, то сначала раздаются шарики первых 3-4 цветов радуги, затем следующих цветов.

После того, как водящий обошёл всех детей, он говорит:

"Радуга, появись! Радуга, покажись!"

Те дети, у кого в ладошках есть цветные предметы, встают в ряд по порядку цветов радуги. Остальные смотрят, правильно ли выстроилась радуга. Первый из детей показывает свой предмет - красный и спрашивает: "У кого есть такой же?" Другие дети по кругу называют предметы, которые могут быть красными: огонь, цветы, одежда, овощи и т.д. Названия не должны повторяться. Те дети, которые в течение нескольких секунд не могут назвать предмет данного цвета, остаются в круге, но выбывают из игры. Победитель тот, кто останется последним в игре.

Если играют дети, которые умеют считать, то каждый ребенок, чей цвет разыгрывают, должен посчитать, сколько предметов его цвета было названо, или это может сделать педагог. Потом интересно обсудить с детьми, почему того или иного цвета больше или меньше на земле.

После игры дети могут нарисовать рисунки о том, как радуга-дуга раскрасила землю.

- **Светофор**

Вариант той же игры, но с кружками зеленого и красного цвета.

Игра проводится по тому же принципу, но только на правильный ответ дети показывают кружок зеленого цвета, на неправильный - красного.

- **Воздушные шары**

Чтобы малыш научился обращать внимание на цвет предметов и подбирать одинаковые цвета, полезно предложить ему эту игру. Но предварительно нужно наклеить на бумагу или картон узкие полоски 6—7 разных цветов (лучше всего использовать чистые цвета радуги) и вырезать из цветной бумаги круги тех же цветов. Эти полоски будут ниточками, а круги — шариками. Объясните ребенку, что шарики надо «привязать» к ниточкам подходящих цветов, и покажите, как это сделать. После этого ему можно дать возможность действовать самостоятельно, вмешиваясь только в том случае, если он ошибается.

- **Сложи картинку**

Для игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов: вагончик, грибок, кораблик, снеговик, цыпленок, домик. Кроме рисунков, необходимо приготовить вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры - круги, квадраты, треугольники, трапеции.

Покажите ребенку одну картинку, рассмотрите из скольких частей состоит предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

## **Развиваем абстрактное мышление, речь.**

Для игры понадобится набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко.

**ВАЖНО!** изображения на картинках должны быть похожи на предметы.

Например: карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Игра проводится примерно так - дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с

картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает: "У кого предмет похож на такой карандаш?" Ребенок, у которого палочка, отвечает: "У меня!" и получает карточку с изображением карандаша.

Вариант наоборот: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

Дети с 5 лет могут играть в эту игру самостоятельно и без картинок, придумывая, на что может быть похож тот или иной предмет.

- **Цветные коробочки**

Для этой игры нам нужны несколько коробочек, например, из-под духов, фотопленки (в форме цилиндра), конфет "монпансье" (круглая плоская коробочка), спичек, зубочисток и т.п. Необходимое условие – коробки должны быть небольшими по величине, многократно и легко открываться, не ломаясь при этом. Количество коробок зависит от возраста и возможностей малышей – начинаем с 5-7 коробочек, по мере обучения можно увеличить их число до 8-10. Коробочки нужно обклеить бумагой или картоном (очень удобна самоклеящаяся бумага) определенного цвета. Коробки станут красивыми и разноцветными. Перед игрой мы их рассматриваем и точно называем цвет (красная, синяя, желтая ...), величину и форму (большая, круглая, высокая...). Затем договариваемся, что (или кто) прячется в коробочках. У нас в них живет и играет в прятки Мышонок из киндер-сюрприза.

Игра начинается: дети честно закрывают глазки, а Мышонок прячется в одной из коробочек. Затем, когда Мышонок спрятан и глазки открыты, я называем признаки заветной коробки.

Какие это признаки, зависит от поставленной задачи, от опыта детей. Можно назвать только цвет, если мы учим цвета, или форму, или величину, или два признака сразу: "в маленькой красной".

Вариант потруднее – "в синей, но не в маленькой", "в круглой, но не плоской". Начиная знакомить малышей с определением места предметов в пространстве, называем расположение коробочки: "слева от большой", или "между синими коробками". Коробки можно сложить "башенкой" - в этом случае называем верхнее или нижнее положение, или, например, такой вариант: "выше красной, но ниже синей" и т.д. Условия игры можно усложнять, ориентируясь на опыт и возможности детей в группе.

Очень важно предоставить возможность детям самим спрятать предмет и определить признаки коробки, малыши должны научиться "озвучивать" задачу, что очень непросто маленьким партнерам.

Коробочки могут помочь и при обучении цифрам или буквам – наклеим их на коробочках, и будем называть еще один признак: "в красной коробке с цифрой три", например. При обучении порядковому счету: "четвертая коробочка слева", "вторая от окна"...

- **Ярмарка (3-6 лет)**

Дети стоят в кругу. Это - "продавцы". Руки держат за спиной, в руках мелкие предметы разных цветов — красный, оранжевый, зеленый, синий, желтый, фиолетовый и т.д. Можно использовать кубики, шарики или заготовленные заранее картонные кружки. В центре круга находится ребенок.. Он - покупатель. Дети все вместе произносят слова, под которые ребёнок-покупатель поворачивается вокруг себя, вытянув вперёд руку, наподобие стрелки:

*"Ваня, Ваня, покружись,  
Всем ребятам покажись,  
И какой тебе милей,  
Укажи нам поскорей! Стоп!"*

На последнем слове ребёнок останавливается. Тот, на которого указала "стрелка", спрашивает "покупателя":

- Что угодно для души? Все товары хороши!

Ведущий "делает заказ":

- Хочу фрукт! (или овощ. ягоду, цветок)

Теперь ребёнок, "принявший заказ", должен предложить фрукт, цвет которого совпадает с игрушкой, спрятанной у него за спиной.

- На тебе грушу, - говорит продавец и протягивает жёлтый кубик.

Цель игры понятна - закрепляем знания овощей, фруктов. ягод, цветов.

Развиваем мышление, внимание, быстроту реакции.

Ход игры может быть разным - смена покупателя через определённое количество покупок или начисление очков за каждый правильный ответ (детям до 6 лет не рекомендуется). Играть можно и вдвоём с ребёнком, по очереди изображая покупателя и продавца.

#### • **Рыбалка**

Еще одна игра для тех, кто только начинает знакомиться с цветом, сравнивать количества предметов, играть по определенным правилам, чему тоже надо учиться.

В большой коробке (очень удобны опустевшие конфетные коробки), обклеенной красивой синей бумагой (можно нарисовать водоросли, раковины), "плавают" рыбки двух цветов – красные и желтые, (их надо вырезать из двустороннего картона). Рыбки должны быть одинаковыми по величине, по 15-20 штук каждого цвета. Чтобы внести в нашу игру "элемент неожиданности" добавляем в наш водоем забавные старые башмаки, вырезанные из бумаги нейтрального, например, коричневого, цвета, 10-12 штук. Нам понадобится игральный кубик собственного изготовления (лучше взять готовый деревянный).

На одной его стороне – одна красная точка, на второй – две красных, на третьей – одна желтая, на четвертой – две желтых, на пятой – желтая и красная, а на шестой изображен старый башмак. Учимся бросать кубик и определять, что "ловится", если на кубике выпадает та или иная сторона: количество и цвет точек должны совпадать с количеством и цветом "пойманных" рыбок или (если повезет, конечно) вынимаем старый башмак.

После трех-четырех ходов можно остановиться и подсчитать "улов" у каждого игрока: сколько желтых и красных рыбок, каких больше. В игре не должно быть проигравших, ее цель – развить внимание малыша, научиться считать в пределах десятка, сравнивать количества предметов