

### Картотека игр для развития психических процессов детей дошкольного возраста

Психический процесс	Название игры	Цели	Инструкции к игре
Память	Игра «Рассказываем сказку»	<p>Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.</p> <p>Возраст: 5 лет и старше</p>	<p>1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.</p> <p>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.</p>
Память	Упражнение на развитие двигательной памяти	<p>Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.</p> <p>Возраст: 4 лет и старше</p>	<p>Вспомни, как прыгает щенок за косточкой? Покажи.          Как ходит корова? Покажи.          Как бодается бык? Покажи.          Как кошка лежит на солнышке? Как бегают по рельсам трамвай?          Как ты поднимаешься по лестнице?          Как тормозит машина, что на у светофора?          Как милиционер своей палочкой останавливает машину?          Как бабушка поправляет очки?</p>
Память	Упражнение "Запоминаем слова"	<p>Цель: развитие слуховой механической памяти</p> <p>Возраст: с 4 лет и старше</p>	<p>Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд. 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.</p> <p>Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.</p>
Память	Упражнение "10 цифр"		<p>Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались.</p> <p>Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5</p>
Память	Игра «Гуляем по лесу».	<p>Цель: развитие зрительной памяти;</p>	<p>Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.</p>

		Возраст: с 5 лет.	<p>Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь</p> <p>Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.</p>
Память	Игра «Запахи и звуки»	<p>Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>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?</p>
Память	Игра «Вкус и запах»	<p>Цель: развитие обонятельной памяти.</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>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?</p> <p>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?</p> <p>Задание № 4: нарисуй апельсин</p> <p>Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.</p>
Память	Игра «Снежки»	<p>Цель: развитие эмоциональной памяти.</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p> <p>Мысленно поиграем в снежки.</p>	<p>Мысленно поиграем в снежки.</p> <p>Задание №1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый? Вспомни, как солнышко заставляет снег искриться, с чем можно сравнить снег в ясный зимний солнечный день.</p>

		<p>Задание №1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый?</p>	<p>Задание №2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека.</p> <p>Задание №3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?</p>
Память	Игра «Загадки»	<p>Цель: развитие слуховой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>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)</p> <p>Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца.</p> <p>Задание №2: Вспомни и повтори загадку?</p>
Память	Игра «Экран».	<p>Цель: развитие зрительной памяти.</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p>	<p>На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5, после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот кто увидел изменения, поднимает руки и называет.</p>
Память	Игра «Видеоскоп».	<p>Цель: развитие произвольной зрительной памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>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 открытки и так далее. Остальные добавляют, то что кто-то забыл.</p>
Память	Игра «Опиши предмет»	<p>Цель: развитие произвольной зрительной памяти.</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по</p>

			<p>сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.</p> <p>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)</p>
Память	Игра «Запомни картинки»	<p>Цель: развитие произвольной зрительной памяти</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p>	<p>Для этой игры надо заранее заготовить 10-12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Играющие рассматривают картинки, убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими</p>
Память	Игра «Какой игрушки не хватает?»	<p>Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.</p> <p>Возраст: с 3 лет</p>	<p>Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку: «какой игрушки не хватает?». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.</p>
Память	Игра «Пересказ по кругу»	<p>Цель: развитие слухового запоминания</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>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.</p>
Память	Игра «Обезьянка»	<p>Цель: развитие зрительной памяти</p> <p>Возраст: с 3 лет.</p>	<p>Ведущий предлагает детям: «давайте мы с вами сегодня превратимся в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все что видят». Ведущий на глазах складывает конструкцию, предлагая запомнить и точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.</p>
Память	Игра в слова	<p>Цель: развитие слуховой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!</p>

			<p>Сокол, сито, сосна, старик, сарай, Снегурочка.</p> <p>Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.</p> <p>Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.</p> <p>Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.</p>
Память	Игра «Запоминаем вместе».	<p>Цель: развитие слуховой памяти.</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p>	<p>Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д.</p> <p>Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.</p>
Память	Игра «Вспомни пару».	<p>Цель: развитие смысловой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>
Память	Игра «Пары картинок».	<p>Цель: развитие смысловой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>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.</p>

Память	Варианты рассказов для запоминания	<p>Цель: развитие слуховой памяти.</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p>	<p>№ 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку и она перестала болеть. № 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.</p> <p>Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.</p> <p>№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.</p>
Память	Игра «Слушай и исполняй»	<p>Цель: развитие двигательной памяти.</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p>	<p>Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.</p>
Память	Игра «Пара слов».	<p>Цель: развитие смысловой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например: кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.</p>
Память	Упражнение «Осень».	<p>Цель: развитие смыслового запоминания</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p>	<p>Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать то, о чем говорится в этом стихотворении.</p> <p>Миновало лето Осень наступила,</p>

			<p>На полях и в рощах Пусто и уныло Птички улетели, Стали дни короче. Солнышко не видно, Темны, темны ночи.</p> <p>После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.</p>
Память	Игра «Магазин»	<p>Цель: развитие слуховой памяти</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p>	<p>Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др.</p>
Внимание	Игра «Раз, два, три - говори!»	<p>Задача игры:</p> <p>Научить детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности, а другие – волевых усилий.</p>	<p>Описание игры:</p> <p>В качестве игрового материала используются картинки, отражающие предметное окружение ребенка (вещи, животные, одежда, деревья и т. п.) .</p> <p>Взрослый предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы называть. Только называть нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори! » Кто первый назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем». Перед последним словом (говори) выдерживается небольшая пауза. Тот, кто первый называет картинку, получает ее. Необходимо иметь дубликаты картинок на тот случай, если сразу несколько детей дадут правильный ответ. Затем игра меняется. Отгадывать предлагается не всем детям одновременно, а двум-трем. Группы формируются в порядке очереди.</p>

			<p>Правила игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображенный предмет.</li> <li>2. Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори!»</li> </ol>
Внимание	Игра «Отзовись, не зевай!»	<p>Задача игры:</p> <p>Развитие у детей устойчивого сосредоточенного внимания.</p>	<p>Описание игры:</p> <p>Дети садятся в два ряда друг напротив друга. Взрослый раздаёт детям картинки с изображением животных, детей, птиц, причём у детей из одного ряда должны быть те же самые картинки, что и у детей из второго ряда, т. е. каждая картинка должна иметь пару. Взрослый объясняет детям, что у каждого зверя, птицы или человечка на картинке есть дружок, т. е. точно такая же картинка. Каждый персонаж должен позвать своего друга соответствующим голосом (если на картинке корова, то помычать, если собачка, то полаять, если мальчик или девочка – позвать по имени). Вся инструкция наглядно поясняется. Каждый, кого позвали, должен быстро отозваться. Друзья должны подойти к взрослому, показать друг другу свои картинки и убедиться в том, что они одинаковые. Затем игру продолжают другие дети. Правила игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подает голос и вызывает свою пару только тот, кого назвал взрослый.</li> <li>2. Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары.</li> <li>3. Запрещается показывать раньше времени полученную картинку. До поры-до времени – это секрет каждого ребенка.</li> </ol>

Внимание	Игра «Найди ошибку»	<p>Задача игры:</p> <p>Развитие слухового внимания и памяти.</p>	<p>Описание игры:</p> <p>1 вариант. Взрослый просит слушать внимательно и медленно читает стихотворение, потом предлагает детям сказать, что повар положил и куда.</p> <p>Повар готовил обед,  А тут отключили свет.  Повар леща берёт  И опускает в компот.  Бросает в котёл поленья,  В печку кладёт варенье,  Мешает суп кочерёжкой,  Угли бьет поварёшкой,  Сахар сыплет в бульон,  И очень доволен он.  То-то был винегрет,  Когда починили свет (О. Григорьев)</p> <p>2 вариант. Прослушать стихотворение-путаницу и сказать, что в нем неправильно.</p> <p>Тёплая весна сейчас –  Виноград созрел у нас.  Конь рогатый на лугу  Летом прыгает в снегу.  Поздней осенью медведь  Любит в речке посидеть.  А зимой среди ветвей  «Га-га-га» - пел соловей.  Быстро дайте мне ответ –  Это правда или нет? (Л. Станичев)</p> <p>Правила игры:</p>
----------	---------------------	--	---

			1. Не выкрикивать ответ, пока стихотворение не будет прочитано до конца
Внимание	Игра «Зачеркни кружок с точкой»	Задача игры: Развитие распределения внимания.	Описание игры: На листе бумаги нарисовать 25 кругов диаметром с пятирублёвую монету. Внутри некоторых поставить точку. Пока пересыпается песок в песочных часах, зачеркнуть точку внутри кругов.
Внимание	Игра «Слушаем и хлопаем»	Задача игры: развитие избирательности внимания, мышления.	Описание игры: Детям предлагается слушать внимательно и хлопнуть в ладоши, когда услышат среди называемых слов название животного. Набор слов может быть таким: Ёлка, ландыш, слон, ромашка. Кукла, заяц, гриб, машина. Виноград, река, лес, белка. Лыжи, жираф, самолет, ваза. По аналогии можно использовать названия растений, игрушек и т. д.
Внимание	Игра «Что появилось?»		Взрослый ставит на стол несколько предметов: кубик, маленькую игрушку, чашку, свечку, песочные часы и др. Дети смотрят на предметы в течение 1-2 мин. Затем просит детей отвернуться и добавляет к ряду предметов ещё несколько. Просит повернуться одного из детей и назвать, что появилось. Потом этот ребенок снова отворачивается. Для каждого из детей – разные дополнительные предметы.
Внимание	Игра «По порядку»		Взрослый раскладывает перед ребенком в ряд 6-8 карточек с разными изображениями. Ребенок смотрит на карточки в течение 2 мин, после чего карточки

			перемешивают и просят ребенка разложить их в том же порядке.
Внимание	Игра «Белое-чёрное»		Положить 10 полосок (длина 10 см, чередуя: две белые, две чёрные, одна белая, три чёрные, две белые. Дети смотрят на полоски в течение 1 мин. Взрослый просит детей отвернуться и раскладывает чёрные полоски к чёрным, белые к белым. Затем просит детей повернуться и разложить полоски так, как они лежали. У каждого ребенка свой набор полосок. У взрослого на карточке имеется образец для проверки.
Внимание	Игра «Вспомни и нарисуй»		На листе бумаги нарисовать восемь кругов разного диаметра и цвета. Дети смотрят на картинку в течение 1 мин. Потом взрослый собирает листы с нарисованными кругами и даёт детям чистые листы. Дети должны вспомнить, нарисовать и раскрасить круги.
Мышление	Игра «Составление предложений»	Цель. Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.	Игровое задание. Составить как можно больше предложений, обязательно используя названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова. Ответы могут быть стандартными («Медведь утонул в озере карандаш»); сложными с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»); и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).
Мышление	Игра «Поиск общего»	Цель. Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.	Игровое задание. Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка). Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые

			предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.
Мышление	Игра «Исключение лишнего слова»	Цель. Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.	Игровое задание. Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.  Задача педагога — стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.
Мышление	Игра «Поиск аналогов»	Цель. Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам.	Игровое задание. Назвать как можно больше аналогов, т. е. предметов, сходных с указанным педагогом (например, с вертолетом) по различным существенным признакам, и систематизировать их по группам на основании того, какой сходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка — все они летают; вертолет, автобус, поезд — это транспортные средства).
Мышление	Игра «Поиск «противоположных» предметов»	Цель. Формировать способность находить в предмете как можно больше другом, выделяя в них общее и различное.	Игровое задание.  Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному педагогом (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом — сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом — поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого — в другом и т. д.).
Мышление	Игра «Поиск предметов по заданным признакам»	Цель. Формировать способность быстро находить аналогии между различными, не похожими друг на	Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожих на два—три названных

		друга предметами; оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков; переключаться с одного объекта на другой.	педагогом предмета. Например, назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции, например дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет).
Мышление	Игра «Способы использования предмета»	Цель. Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности.	Игровое задание. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предмета, например книги. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предмета (игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).
Мышление	Игра «Перечислить возможные причины»	Цель. Развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.	Игровое задание. Педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта,, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных — «забыл закрыть дверь» — и, кончая нетривиальными — «марсиане прилетели»).
Мышление	Игра «Закончи слово»		Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок – его заканчивать.  Предлагается 10 слогов: по-, за-, на-, ми-, му-, до-, че-, пры-, ку-, зо-.  Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, то предложите ему придумывать не одно слово, а столько, сколько сможет.

			<p>Например: по-лет, по-лотенце, по-душка.</p> <p>Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.</p>
Мышление	Игра «Найди лишнее слово»	<p>Прочитайте ребенку серию слов. Каждая серия состоит из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.</p> <p>Предложите определить слово, которое является «лишним».</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Яблоко, слива, огурец, груша.</li> <li>2. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.</li> <li>3. Платье, свитер, рубашка, шапка.</li> <li>4. Береза, дуб, земляника, сосна.</li> <li>5. Мыло, зубная паста, метла, шампунь.</li> <li>6. Хлеб, молоко, творог, сметана.</li> <li>7. Час, минута, лето, секунда.</li> <li>8. Ласточка, ворона, курица, сорока.</li> </ol>	