

КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ И КОРРЕКЦИИ КОМПОНЕНТОВ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ГОТОВНОСТИ

Оглавление

Игры на развитие наблюдательности и внимания.....	1
Игры на развитие воображения.....	4
Игры на развитие мышления и сообразительности.....	5
Игры на развитие памяти.....	6
Игры на развитие социальной и психологической адаптации.....	7
Игры для установления контакта.....	8
Игры для развития внимания, воображения, скорости мышления.....	9
Игры для развития коммуникабельности.....	10
Игры и упражнения для снятия страхов и повышения уверенности в себе.....	11
Игры и упражнения для снижения агрессии.....	12
Подвижные игры дошкольников и младших школьников.....	13

Игры на развитие наблюдательности и внимания

Птичка

Цель: развивать самоконтроль, научить внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать.

Оборудование: картинки с изображением деревьев различных пород,

Условия игры: сначала учитель показывает детям картинки с изображением деревьев, рассказывает о них. Затем выбирается ведущий (учитель или кто-либо из учеников), он дает названия каждому из игроков, или дети сами придумывают себе имена (по названиям деревьев). Затем ведущий произносит слова: «Прилетела птичка и села на клен». «Клен» должен быстро ответить: «На клене не была, улетела на сосну». «Сосна так же быстро вызывает другое дерево.

Барыня прислала 100 рублей

Цель: воспитывать сосредоточенность и развивать внимание. Развивать умение быстро переключаться с одного слова (или действия) на другое.

Условия игры: ведущий произносит следующие слова, обращаясь к участникам: «Барыня прислала 100 рублей. Что хотите, то и купите. Черный – белый не берите, «да» - «нет» не говорите».

Затем ведущий задает игрокам вопросы, провоцируя сказать запретное слово. Участник должен отвечать быстро, и при этом стараться не назвать запретное слово.

Если участник ошибается, ему задается контрольный вопрос по теме урока, на котором играют дети.

Летает – не летает

Цель: развивать самоконтроль и быстроту реакции.

Оборудование: картинки с изображением птиц, насекомых, летающих аппаратов и сказочных существ, умеющих летать.

Условия игры: в начале игры учитель вместе с детьми рассматривает картинки и объясняет, какие изображенные предметы или живые существа летают, а какие нет. Дети

сидят за партами и кладут руки на поверхность стола. Учитель показывает различные картинки с изображением летающих и нелетающих предметов или живых существ. Дети должны быстро реагировать и начинать махать руками, если на картинке летающий объект и убирать руки под стол, если объект не летает. Ученику, допустившему ошибку, учитель задает контрольный вопрос по изучаемой теме.

Нарисуй пароход

Цель: развить внимание и произвольность движения.

Оборудование: листы бумаги, карандаши, картинка с изображением парохода, разные отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр.

Условия игры: учитель предлагает детям нарисовать точно такой пароход, как изображен на картинке. Следует особо обратить внимание детей на то, что некоторые детали парохода состоят из букв и цифр. Затем сравнивается полученный рисунок с оригиналом и обращается внимание на следующие моменты:

- ✓ Как соотносятся размеры деталей;
- ✓ Все ли детали нарисованы;
- ✓ Нет ли в рисунке ребенка зеркального изображения;
- ✓ Правильно ли понимает ребенок понятия «верх», «низ»;
- ✓ Как ребенок рисует – «на глазок» или считает детали.

Вопросы без ответов

Цель: развить внимание, воображение и мимику.

Условия игры: учитель задает детям простые, но смешные и веселые вопросы, на которые можно ответить быстро и односложно. Ребенок должен отвечать только жестами и мимикой, т. е. без слов. Примеры вопросов: «Ты мальчик или девочка?», «Едят ли мышки кошек?».

Палочки

Цель: развивать память, внимание, научить сравнению.

Оборудование: около 40 – 60 палочек или спичек, лист бумаги.

Условия игры: учитель складывает из палочек фигурку (елочку, домик, звездочку и т. д.). Затем в течение нескольких секунд показывает ее ребенку, предлагает внимательно рассмотреть и как можно точнее ее запомнить. После этого учитель накрывает фигурку листом бумаги. Теперь ребенок должен выложить точно такую же фигурку на своей парте и самостоятельно или вместе с учителем сравнить ее с оригиналом.

Маски

Цель: развивать внимание, наблюдательность, способность сравнивать и анализировать.

Оборудование: рисунки с различными масками (или другими картинками), среди которых только две одинаковые.

Условия игры: ребенок должен внимательно рассмотрев маски найти две одинаковые и объяснить свой выбор.

Запомни фигуру

Цель: развивать внимание и наблюдательность.

Оборудование: листы бумаги, карандаши.

Условия игры: учитель рисует на листе бумаги фигурку, которая в свою очередь может состоять из геометрических фигур. В течение 3 -4 секунд ребенок должен как можно точнее запомнить эту фигуру. Затем учитель закрывает ее листом бумаги и просит ребенка нарисовать точно такую же.

Быстро повтори

Цель: развивать внимание, быстроту реакции.

Условия игры: ребенку нужно повторить за учителем заданное слово только в том случае, если учитель произносит «сигнальное слово». Например, «сигнальным словом» будет слово «повтори». Тогда игра выстраивается так:

- Раз, два, три, начали! Повтори – дом, повтори - книги, повтори - магазин, громко – кукла, медленно – машина, повтори – мальчик...

Если ученик не назвал слова «кукла» и «машина», то он поступил правильно.

Полярная сова и мышки

Цель: развивать внимание, выдержку.

Оборудование: бубен или колокольчик.

Условия игры: ведущий – сова становится в угол класса и негромко бьет в бубен. Дети в это время двигаются (машут руками, топают ногами..., если игра походит на перемене или в ГПД, дети могут бегать). На громкий удар бубна дети замирают и не шевелятся. Ведущий обходит «мышек» и забирает с собой тех, кто пошевелился. Проигравшим можно задать контрольный вопрос по теме урока.

Нос – пол – потолок

Цель: развивать внимание и реакцию, а так же развивать и тренировать пальцы.

Условия игры: учитель показывает указательным пальцем на свой нос, на пол и на потолок. Дети повторяют движения учителя. После этого дети должны показывать то, что называет учитель, а не то, что он показывает. Учитель называет, например, «нос», а показывает на потолок. Проигравшим можно задать контрольный вопрос по теме урока.

Что изменилось

Цель: развивать внимание и наблюдательность.

Условия игры: ведущий вызывает двух игроков, остальные становятся в ряд. В течение 1-2 минут двое игроков должны рассмотреть ребят и запомнить, как они стоят. После этого игроки на какое-то время выходят из класса, а остальные дети меняются местами. Вернувшись, игроки должны угадать, что изменилось. Игроков можно вызывать по очереди, а можно двоих сразу и посоревноваться, кто назовет больше изменений. То же самое можно проделать с предметами, выставив их на стол или повесить на доске картинки. Дети закрывают глаза, а учитель в это время меняет картинки или предметы местами.

«Полминутки для шутки»

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, учить логически мыслить.

Условия игры: учитель читает детям стихотворение, в котором допущены ошибки. Задача детей услышать их и попытаться исправить:

Закричал охотник: «Ой,
Двери гонятся за мной!»
Посмотрите-ка, ребятки,
Раки выросли на грядке.
Куклу выронив из рук,
Маша мчится к маме:
- Там ползет зеленый лук
С длинными ушами!
Говорят, один рыбак
Выловил в реке башмак.
Но зато ему потом
На крючок попался дом.
Мы собирали васильки,

На голове у нас щенки.

Повтори за мной

Цель: учить сравнению, развивать внимание и наблюдательность.

Оборудование: большой белый лист бумаги, несколько пар одинаковых предметов.

Условия игры: учитель проводит вертикальную черту посередине листа так, чтобы получилось две равные половинки. На одной половине играет учитель, на другой дети. Учитель берет пару одинаковых предметов, один – себе, другой отдает ребенку. Сначала учитель объясняет и показывает действия, которые должен повторить игрок с этим предметом. Например, учитель кладет карандаш острием вверх точно посередине своей половины листа. Ребенок повторяет. Затем учитель сдвигает карандаш в другую сторону и изменяет его положение на листе и т. д. Задача ребенка повторить без ошибок все действия, которые производит учитель.

Рисуем и наблюдаем

Цель: учить сравнивать и анализировать.

Оборудование: белые листы бумаги, карандаши.

Условия игры: игру можно проводить на этапе обучения грамоте в несколько этапов. Учитель рисует на бумаге прямую линию, затем волнистую, ломаную, круг, квадрат и т. д. Задача ребенка нарисовать точно такие же линии и фигуры. Затем можно переходить к написанию элементов букв, самих букв, слов, предложений... Задача ребенка – не только воспроизвести на своем листе изображения, но и предварительно описать его.

Волшебное зеркало

Цель: познакомить ребенка с понятием симметрии, учить сравнивать, анализировать.

Оборудование: белый лист бумаги, карандаши.

Условия игры: разделив лист на две равные половины, учитель рисует на одной стороне какую-нибудь фигуру и просит ребенка повторить рисунок на своей половине листа. Затем с помощью зеркала учитель показывает, как выглядит рисунок в зеркальном отражении. После этого можно попросить ребенка нарисовать рисунок в его зеркальном отображении.

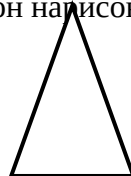
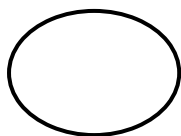
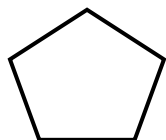
Игры на развитие воображения

Дорисуй

Цель: развитие воображения, сообразительности.

Оборудование: листы бумаги, карандаши.

Условия игры: дети получают листы с незаконченными фигурами и изображениями. Задача ребенка дорисовать что-нибудь интересное и забавное. После рисования желательно попросить ребенка рассказать о том, что он нарисовал.

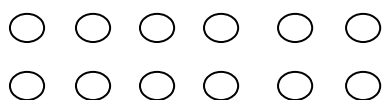


Точки

Цель: развивать пространственное воображение и сообразительность.

Оборудование: лист бумаги, карандаши.

Условия игры: ребенок получает лист с нарисованными на нем рядами точек. Учитель просит ребенка нарисовать какой-нибудь рисунок по точкам, соединяя их в любом направлении.



Пantomима

Цель: развивать воображение, пластику, творческие способности.

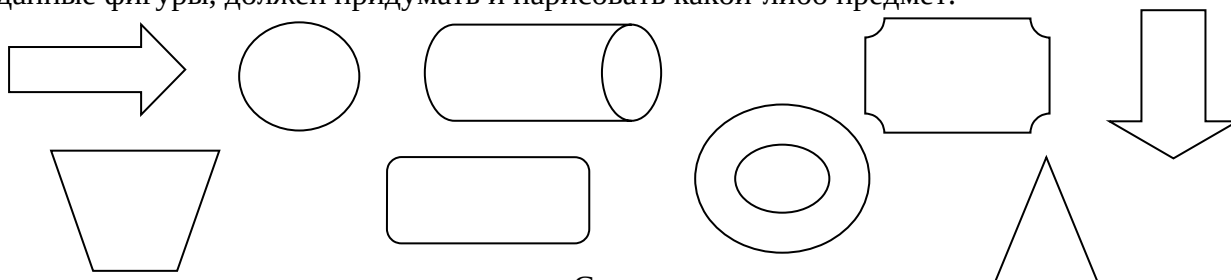
Условия игры: игра заключается в том, чтобы при помощи жестов и мимики показать какой-либо предмет или живое существо. Можно использовать эту игру на уроках окружающего мира и литературного чтения.

Комбинирование

Цель: развивать воображение, фантазию.

Оборудование: лист бумаги, карандаши.

Условия игры: учитель рисует несколько геометрических фигур. Ребенок, используя данные фигуры, должен придумать и нарисовать какой-либо предмет.



Сказка

Цель: развивать воображение, фантазию, учить последовательности действий.

Условия игры: учитель задает детям начало сказки, предлагая главных героев. Детям нужно развить сюжет, придумать продолжение и конец. Можно предложить детям изобразить эту сказку на бумаге в рисунках.

Скульптура

Цель: развитие воображения, творческой фантазии, мелкой моторики, усидчивости.

Оборудование: пластилин.

Условия игры: детям предлагается вылепить героев придуманной ими сказки. Можно попросить детей после лепки рассказать и показать в лицах свои сказки.

Иди сюда

Цель: развивать воображение и учить выразительности речи.

Условия игры: учитель вместе с детьми должен произнести фразу «Иди сюда!» с различными интонациями. После этого можно предложить детям самим придумать фразы, которые можно произнести с различной интонацией.

Игры на развитие мышления и сообразительности

Придумай предложение

Цель: развивать свободу речи, учить соединять слова в предложения.

Условия игры: учитель называет любое слово ребенку, а тот должен придумать предложение с этим словом. Затем каждый ученик по очереди предлагает следующему ученику слово, с которым тот должен придумать предложение.

Одинаковые слова

Цель: развивать навыки свободной речи, развивать понятийные связи.

Условия игры: учитель предлагает детям слово, например, «маленький». Задача детей придумать и назвать слова, близкие по значению (синонимы). Побеждает тот, кто назовет как можно больше «одинаковых» слов.

Хамелеон

Цель: учить быстроте реакции и логическому мышлению

Условия игры: вначале игры учитель рассказывает детям, кто такой хамелеон. Затем учитель называет слова, а дети должны назвать слово, противоположное по значению (антоним).

Слова потерялись

Цель: учить свободно и логически мыслить.

Условия игры: детям нужно закончить слова, которые «потерялись». Учитель предлагает детям первый слог слова, а дети должны его закончить. Например, зо..., до..., ку..., ми..., пры..., че... и т. д.

Найди «лишнее» слово

Цель: развивать логическое мышление, учить анализировать и сравнивать.

Условия игры: учитель предлагает детям группу слов, в которой есть «лишнее» слово. Дети должны догадаться, какое слово здесь «лишнее» и объяснить, почему. Например:

- ☺ Помидор, огурец, капуста, яблоко;
- ☺ Сосна, ель, тополь, малина;
- ☺ Печенье, хлеб, сухари, кефир;
- ☺ Рубашка, шарф, шуба, кепка.

Кто больше?

Цель: расширение кругозора и словарного запаса.

Условия игры: учитель называет детям слово, обозначающее какое-либо понятие. Детям нужно назвать как можно больше слов, которые входят в это понятие. Например, фрукты, овощи, ягоды, деревья, цветы, звери, птицы...

Игры на развитие памяти

Отгадай-ка!

Цель: развитие памяти, сообразительности, навыков разговорной речи.

Условия игры: начинает игру учитель. Он выбирает в классе любой предмет и, не глядя на него, описывает. Задача детей угадать, о каком предмете говорит учитель. Затем ведущими по очереди становятся дети.

По такому же принципу можно загадывать геометрические фигуры, буквы, цифры.

Игрушки-непоседы

Цель: развитие внимания и памяти, умения свободно мыслить и анализировать.

Условия игры: на столе учитель раскладывает игрушки и предлагает детям запомнить их расположение. Затем дети закрывают глаза, а учитель в это время меняет игрушки местами. Дети должны угадать, что изменилось.

Кроме игрушек модно использовать геометрические фигуры, картинки с буквами и цифрами.

Бабушка укладывает в свой чемодан...

Цель: развитие памяти, кругозора, словарного запаса.

Условия игры: учитель произносит предложение «Бабушка укладывает в свой чемодан...». Дети по очереди должны предлагать вещи, которые может взять бабушка. Сложность в том, что каждый ученик должен повторить все предложение целиком, называя все вещи, которые до него предложили другие дети. Игра продолжается до тех

пор, пока слов не станет слишком много и невозможно будет повторить все предложение целиком.

Пуговицы

Цель: развитие памяти, внимания, пространственной ориентации

Оборудование: лист, расчерченный на 8 клеток, пуговицы.

Условия игры: учитель на доске рисует квадрат, поделенный на 8 частей. У детей на партах лежат листы, расчерченные на 8 квадратов. Учитель прикрепляет в разные квадратики 4 магнита. Дети запоминают расположение магнитов, затем учитель закрывает доску. Дети должны у себя на листах положить пуговицы так же, как учитель на доске. Затем коллективная проверка.

Дверная скважина

Цель: развитие зрительной памяти, пространственного мышления.

Оборудование: картинки на любые темы, лист бумаги с вырезанным на ней отверстием в виде дверной скважины.

Условия игры: учитель берет картинку, накрывает ее листом с вырезанной дверной скважиной. Задача детей угадать, что нарисовано на картинке. Время угадывания – 1 минута.

Игры на развитие социальной и психологической адаптации

(можно использовать в качестве игр на перемене и в ГПД)

Сокол и лиса

Цель: тренировка внимательности и скорости реакции.

Условия игры: выбираются два игрока – сокол и лиса. Остальные дети – это соколята. Лиса сидит в уголке. В это время сокол вылетает со своими соколятами. Которые должны в точности повторять все движения, которые делает сокол. По сигналу учителя лиса выходит на охоту. соколята должны присесть, чтобы лиса их не заметила. Кто не успел присесть, того лиса забирает. После этого пойманные соколята должны выполнить любое задание лисы.

Сосед, подними руку!

Цель: тренировать внимательность, скорость реакции, умение различать правую и левую руку.

Условия игры: дети садятся в круг, а ведущий в это время ходит по кругу (внутри круга). Через какое-то время ведущий останавливается напротив одного из сидящих в кругу и говорит: «Сосед, подними руку!». Ребенок, напротив которого остановился ведущий, продолжает сидеть, а его соседи должны быстро поднять руки, сосед справа – левую руку, сосед слева – правую руку. Кто ошибается, становится ведущим.

Школа наоборот

Цель: учить ребенка находить выход из любой ситуации, принимать решения в нестандартных ситуациях.

Условия игры: учитель задает детям по очереди вопросы, на которые дети должны быстро дать неправильные ответы. Например,
- Какого цвета море?

- Желтого.
- Сколько тебе лет?
- 98...

Первоклассник

Цель: учить аккуратности, собранности, познакомить детей со школьными принадлежностями.

Оборудование: портфель, школьные принадлежности, много разных ненужных в школе вещей.

Условия игры: на столе учитель раскладывает вещи, которые нужны и не нужны ученику. Задача детей аккуратно собрать портфель, положив в него только те вещи, которые нужны в школе. Игру можно проводить как соревнование команд. Вещи должны быть собраны аккуратно, чтобы ничего не забыть и не помять.

Отгадай!

Цель: развитие сообразительности, гибкости ума.

Условия игры: выбирается ведущий. Он на какое-то время выходит из комнаты, а все остальные договариваются, что они будут показывать. Ведущий возвращается и спрашивает: «Что вы тут без меня делали?». Дети при помощи мимики и жестов должны показать ведущему, чем они без него занимались.

Пожалуйста!

Цель: развитие внимательности и быстроты реакции, формирование навыка вежливого обращения.

Условия игры: выбирается ведущий, остальные становятся вокруг него. Ведущий просит игроков выполнить какое-либо действие. Игроки выполняют просьбу ведущего только в том случае, если он произносит слово «Пожалуйста!». Если этого слова не прозвучало, то игроки стоят на месте.

Игры для установления контакта

Знакомство

Начните, пожалуйста, ходить по комнате и здороваться с каждым за руку. При этом вы говорите простые слова: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно простое правило: здороваясь с кем-то из участников, вы можете освободить руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы.

Улыбка

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую улыбку (каждому по очереди).

Комплименты

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

Замечание: некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.

Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

Паутина

Подготовка к этой игре не менее увлекательна, чем сама игра. Вам понадобятся разноцветные клубки шерсти или толстые мотки веревки, маленькие кусочки картона 4 х 6 см и небольшие подарки для каждого из игроков. Число участников — от четырех человек. Для каждого игрока отрежьте от мотка куски нитки или бечевки длиной примерно 6–8 метров. Если нити будут разноцветными, ваша «конструкция» получится веселой и красивой. Кроме того, это поможет самым маленьким игрокам распутать паутину. Для усложнения задачи можно использовать одноцветные нитки.

На один конец каждой нити прикрепите табличку с именем игрока, а на другой — подарок для него. Теперь вы должны «соткать паутину», протягивая нити через всю комнату.

Игры для развития внимания, воображения, скорости мышления

Сантики, фантики, лимпомпо

Все становятся в круг и выбирают одного человека (добровольца), который выходит за дверь. Среди оставшихся в кругу выбирается водящий, который будет менять движения в группе. Всем участникам необходимо повторять то движение, которое начнет делать водящий. При этом нужно это делать незаметно (не смотреть на водящего в упор), чтобы не выдать его. Игра начинается стандартно — с хлопков в ладоши и присказки «САНТИКИ, ФАНТИКИ, ЛИМПОМПО». Услышав эту присказку, из-за двери выходит доброволец, обязательно становится в центр круга и начинает угадывать, кто же водящий. Дети в кругу продолжают приговаривать «САНТИКИ, ФАНТИКИ, ЛИМПОМПО» и вслед за водящим менять движения. Доброволец угадывает. Если есть желание усложнить игру, можно ограничить число попыток для добровольца. После того как водящий обнаружен, он выходит за дверь вместо добровольца, который становится в круг. (То же происходит и в случае неправильного ответа.)

Найди и коснись

В этой игре ведущий предлагает детям расхаживать по комнате и касаться руками разных вещей. Некоторые задания будут очень легкими, а некоторые, возможно, заставят детей задуматься.

Итак, найдите и коснитесь:

- ✓ чего-либо красного;
- ✓ холодного на ощупь;
- ✓ шершавого;
- ✓ того, что весит примерно полкилограмма;
- ✓ круглого;
- ✓ железного;
- ✓ голубого;
- ✓ прозрачного;
- ✓ зеленого;
- ✓ из золота;
- ✓ очень тяжелого;
- ✓ чего-нибудь, что легче воздуха;

- ✓ части одежды, показавшейся вам шикарной;
- ✓ руки, которую вы находите интересной;
- ✓ чего-нибудь, на ваш взгляд, безобразного;

Игры для развития коммуникабельности

Секрет

Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, снедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать свой «секрет».

Замечание: ведущий следит за процессом обмена «секретами», помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

Письмо на руке

Каждый выбирает себе партнера и становится напротив него. Тот, кто выше, должен закрыть глаза. Если дети одинакового роста, пусть закроет глаза тот, кто раньше родился. Он протягивает вперед свою руку ладонью вверх. Его «зрячий» партнер должен будет сейчас писать на ладони отдельные печатные буквы. «Слепой» игрок должен попытаться расшифровать эти буквы и сказать партнеру, что он прочитал. Прежде чем второй партнер напишет новую букву, он должен «стереть» с руки старую. Задачу можно усложнить, записывая на руке целое слово или целое предложение. Не забывайте, прежде чем написать новое слово, стереть старое.

На что похоже настроение?

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает, какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т.д. Интерпретируя ответы детей, помните, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

Строим цифры

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 4 и т.д.)», — дети выполняют задание.

Замечание: если дети справляются с заданием быстро, то можно считать быстрее, то есть сократить время построения.

Живая скульптура

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному ребенку выйти и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему в том месте, где много свободного пространства, затем к ним (уже в своей позе) присоединяется третий. Затем из скульптуры осторожно выходит первый и смотрит на общую композицию, а четвертый занимает любое пустое место в общей скульптуре. И так далее. Тот, кто давно стоит, отходит, его место занимает следующий.

Замечание: взрослый выполняет роль скульптора в течение всего упражнения, следит, чтобы участники не застаивались в общей скульптуре и, выходя, обязательно смотрели на общую композицию, отслеживая, на что она похожа.

Раскрась меня в фиолетовый цвет

Два участника становятся друг напротив друга и представляют, что они большие птицы с сильными и мягкими крыльями. Эти птицы двигаются мягко и плавно, красиво размахивая крыльями. И вот они решили покрасить друг друга в фиолетовый цвет. Они обмакивают крылья в фиолетовую краску и выкрашивают птицу-партнера, где смогут

достать. Задача птицы-партнера увернуться от прикосновений и самому раскрасить другую птицу. Красить может не ладонь, а все «крыло» — рука от кисти до плеча.

Песенка по кругу

Ведущий выбирает вместе с детьми знакомую всем детскую песню. Затем по кругу каждый поет свою строчку. Последний куплет поют все хором.

Поводыри

Играющие разбиваются на пары. Один становится впереди. Другой на расстоянии вытянутой руки, чуть касаясь спины впереди стоящего, встает с закрытыми глазами. «Поводырь» сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться, затем траектория и скорость движения увеличиваются. Упражнение выполняется в течение пяти минут, затем пары меняются ролями.

Сиамские близнецы

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом с ногой партнера. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Предложите им походить по помещению, присесть, что-то сделать, повернуться, лечь, встать, порисовать и т.д. Замечание: «третью» ногу можно скрепить веревочкой.

Игры и упражнения для снятия страхов и повышения уверенности в себе

Путешествие по ватману

Для игры вам понадобятся ватман и краски. Можно играть в группе детей или вдвоем со своим ребенком. Вы предлагаете: «Сегодня мы вместе отправимся в путешествие по... ватману. Каждый из нас внесет свой вклад в создание общей картины. Один за другим мы будем выходить к ватману и рисовать на нем какие-нибудь линии. При этом следует придерживаться одного правила: нельзя отрывать кисточку (маркер) от ватмана. Как только человек оторвал руку от ватмана — это сигнал того, что он закончил. Кроме того, каждому из нас дается ограниченное время, примерно 10 секунд. Дольше этого рисовать никто не может, но если кто-то сможет уложиться в меньшее время — то это хорошо. Лучше, если мы будем работать быстро, не оценивая свои результаты. И еще одно: нарисованные нами линии могут пересекаться, мы можем выбирать маркеры разных цветов, можем рисовать все, что хотим. Но помним при этом: как только кисточка (маркер) перестанет касаться ватмана, мы должны будем вернуться на свое место».

Шаг в правильном направлении

«Вы должны будете ответить на 30 моих вопросов, причем если вы дадите правильный ответ на вопрос, то я делаю шаг вперед, если же ответ не верен, то я делаю шаг назад. Я начинаю от двери. Я хотел бы пересечь всю комнату и вернуться обратно. Фактически я становлюсь пешкой, которую ваши ответы двигают туда или сюда. Посмотрим, куда в конце концов я приду. Я был бы очень рад, если бы в конце игры я снова стоял здесь, у двери».

Вопросы могут касаться учебного материала (изучение иностранного языка, математики) или межличностных отношений (что нравится, что нет, о чем мечтаешь и др).

Пастушок

Игра проводится на улице или в просторном помещении. Ведущий берет в руки какой-либо музыкальный инструмент (дудочку, барабан, бубен), он — «пастух», все остальные участники — «овечки». Им завязываются глаза. Музыкант, наигрывая, медленно перемещается по комнате и ждет, когда все его «овечки» соберутся вместе. Если

кто-нибудь заблудился, он начинает играть громче. Когда вся «отара» соберется, выбирается новый «пастух».

Мышь и мышеловка

Необходимое количество играющих — 5–6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, бедрами, плечами и обнимаются за пояс — это «мышеловка» (или сеть). Водящий — в кругу. Его задача — всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дырочку», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из создавшейся ситуации.

Замечание: взрослый следит, чтобы «мышеловка» не пиналась ногами, не делала больно «мышке»; если взрослый замечает, что «мышонок» загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все вместе поможем мышонку выбраться, пожалеем его».

Нарисуй свой страх

Ребенку предлагают нарисовать свой страх. Обычно это происходит после какого-то сна или испугавшего ребенка случая. После того как ребенок нарисует свой страх, задайте ему вопросы по поводу того, где страх живет, насколько он страшен, какой у него характер, что в нем хорошего, что плохого, боится ли сам страх чего-нибудь, почему он боится. Обычный вывод бывает таков, что страх сам чего-то боится и он одинок потому, что с ним никто не дружит. Предложите ребенку нейтрализовать страх на рисунке. Может быть, нарисовать ему друзей, или раскрасить яркими красками, или дорисовать яркие крылья, как у бабочки. Обсудите с ребенком, какие преимущества теперь есть у страха. Договоритесь с ребенком, что нужно делать или говорить, если страх опять появится.

Художники-натуралисты

Для игры вам понадобятся большие листы ватмана и краски. Предлагается нарисовать картину сначала пальчиками рук, затем пальчиками ног или всей стопой. Затем можно рисовать любой частью тела. Главное ограничение — это страх самих родителей.

Игры и упражнения для снижения агрессии

Черепашьи бега

Это необычная гонка, цель которой заключается в том, чтобы прийти к финишу не первым, а последним. Игра требует от детей хорошей моторики, ловкости, расчета, координации движений и умения анализировать действия соперников. Игроки встают у стены в одну линию и по сигналу ведущего начинают двигаться к противоположной стене так медленно, как только могут. Запрещается просто стоять на месте. Все должны двигаться постоянно, но очень медленно. Победителем объявляется «черепашка», пришедшая последней. Ей достается приз из коробки.

Принц-на-цыпочках

В эту игру могут играть даже четырехлетние дети. Главный персонаж — принц, который совершенно не выносит шума, поэтому все усилия будут направлены на то, чтобы сохранить у принца хорошее настроение и не шуметь. Принца зовут Принц-На-Цыпочках, потому что походка у него легкая и совершенно бесшумная. Эту роль играет один из детей.

Ведущий говорит следующее: «Все, кроме принца, расходятся по комнате и встают в любом месте, где им понравится. Принц-На-Цыпочках прижимает указательный палец к

губам и шепчет: «Ш-ш-ш, идет Принц-На-Цыпочках». Все должны замереть, а принц начинает медленно, на носочках, проходить между вами. Он тихо подходит к кому-нибудь из вас и прикладывает палец к кончику вашего носа. После этого вы должны пойти за принцем, тоже абсолютно тихо и на цыпочках. Затем принц подходит ко второму игроку, прикладывает палец к его носу, и второй игрок встает вслед за первым, теперь они ходят по комнате уже втроем. Так шаг за шагом они обходят всех игроков в комнате и каждый пристраивается в конец ряда, идущего на цыпочках.

Когда все игроки образовали длинную колонну, принц ускоряет шаг, и все следуют за ним в новом темпе. Затем он останавливается, поворачивается к стоящему следом за ним и тихо шепчет: «Ш-ш-ш!». Игрок, который получил этот сигнал, должен на цыпочках вернуться на то место, где он стоял, и сесть там. Затем принц смотрит на следующего игрока, говорит ему: «Ш-ш-ш!» и тот тоже возвращается на свое место в комнате. Так продолжается, пока все вы не окажетесь на своих прежних местах. Тогда принц сам садится. На этом игра заканчивается».

Ругаемся овощами

Это своеобразная словесная дуэль, когда вместо грубых слов используются названия овощей. Предлагается ребенку использовать эту игру, когда он расстроен или злится на кого-нибудь.

Подвижные игры дошкольников и младших школьников

Рыбачек и рыбки

На полу или на площадке чертится большой круг. Один из играющих - рыбачек - находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят: «Рыбачек, рыбачек, поймай нас на крючок».

На последнем слове рыбачек вскакивает, выбегает, из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманный становится рыбачком и идет в центр круга.

Совушка

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит в середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные - Жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: «День наступает - все оживает!» - малыши бегают по кругу. Совушка в это время «спит», т. е. стоит в середине круга, закрыв глаза, подогнув под себя одну ногу. Когда же ведущий скамандует: «Ночь наступает - всё замирает!», играющие останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в круг. Они становятся совушками, и при повторении игры все вместе «вылетают» на охоту.

Охотники

Играющие разбегаются по площадке. Три охотника стоят в разных местах, имея по маленькому мячу. По сигналу руководителя: «Стойте!» - все играющие останавливаются, и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них. «Убитые» заменяют охотников. Играющие имеют право увертываться от мяча, но не должны. Сходить с места. Если игрок после команды «Стойте!» сошел с места, он заменяет охотника.

Невод

Все игроки - рыбки, кроме двух рыбаков. Рыбаки, взявшись за руки, бегут за рыбкой. Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг рыбки руки. Постепенно из пойманных рыбок составляется целая цепочка - «невод». Теперь рыбки ловятся «неводом». Последние двое не пойманных игроков являются победителями, при повторении игры они - рыбаки.

Колобок

Дети, присев на корточки, размешаются по кругу. В центре круга находится водящий - «лиса». Играющие перекачивают мяч - «колобок» друг другу так, чтобы он уходил от «лисы». Водящего сменяет тот игрок, который прикатит колобок так, что «лиса» сможет его поймать.

Берегись, Буратино!

У одного из играющих на голове колпачок. Он - Буратино. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с колпачком. Однако сделать это не так просто: играющие на бегу передают колпачок друг другу. Когда водящий запятнает Буратино, они. Меняются ролями.

Воробьи-попрыгунчики

На полу или площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих - «кот», он помещается в центре круга, остальные играющие - «воробышки» - становятся за кругом у самой черты.

По сигналу руководителя «воробышки» начинают, прыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «кот» старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится «котом», а «кот» - «воробышком». Игра повторяется вновь.

Горелки

Участники игры становятся парами в затылок друг Другу. Впереди всех пар встает водящий, он громко говорит:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят.

Раз, два, три, Последняя пара, беги!

После последнего слова «беги» играющие последней пары бегут вперед (каждый со своей стороны) до условного места, а водящий старается задержать одного из бегущих прикосновением руки до момента, когда игроки встретятся. Тот, кого задержали, встает рядом с водящим впереди первой пары, а второй становится водящим. Игра продолжается.

Петушки

Играющие (по одному от каждой команды) входят в круг диаметром 3 метра и принимают исходное для боя положение, присев на двух ногах или стоя на одной (правая рука держит левую ногу, а левая рука согнута впереди и прижата к туловищу или наоборот). Задача: вытолкнуть противника из круга.

Самый ловкий - это ты!

Начертите на земле два круга диаметром до метра. Круги расположены рядом. В центр круга положите шайбу, кубик, мячик, городок. Играть могут двое или две команды из трех-четырех человек. По сигналу ведущего дети должны игрушечной шпагой, саблей,

гимнастической палкой этот предмет (предметы) выбить из круга «противника», защитив свои. Ребята как бы сражаются на шпагах и саблях. Побеждает тот или те, кто, выбив предмет «противника» не допустил (и) его к своим.

Брось в кольцо

В комнате или на школьном дворе подвешивают кольцо на высоте примерно 1,5 метра. А в руки каждому участнику дают палочку длиной до 50 сантиметров. Надо с расстояния 10-15 шагов пробежать к кольцу, бросьте палочку так, чтобы она проскочила через него, и вновь поймать ее. Если игрок выполнит задание, он выигрывает два очка; если не успеет поймать палочку и она упадет на пол - одно очко, ну а если бросит так, что промахнется, бросок просто-напросто не зачитывается. Игра продолжается пять минут. Кто набрал больше очков, тот и победил.

Не попадись на удочку

Для игры нужна веревка длиной 2-3 метра с привязанным на конце грузиком - мешочком с песком. Играющие образуют круг, в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать ее так, чтобы она вращалась над самой землей. Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто-нибудь из участников не «попадет» на удочку», т. е. не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. Попавшийся водит. Игра продолжается.

Картотека игр на классификацию предметов для детей 5-6 лет

Оглавление

«Где спрятался зайчик!».....	1
«Где растет?».....	2
«Наши друзья».....	2
«Цветочный магазин».....	2
«Почтальон принес посылку».....	3
«Съедобное – не съедобное».....	3
«Чудесный мешочек».....	3
«Что сначала, что потом?».....	3
«Какое насекомое, назови?».....	4
«Вершки – корешки».....	4
«Угадай, что в руке».....	4
«Угадай, что съел».....	4
«Найди, о чем расскажу».....	5
«Опиши, я отгадаю».....	5
«Чего не стало!».....	5
«Найди листок, какой покажу».....	6
«Когда это бывает?».....	6
«Звери, птицы, рыбы».....	6
«Сложи животное».....	7
Четвертый лишний».....	7

Данные игры можно применять и в группе и индивидуально. Проявите творческий подход и интегрируйте игры в повседневную жизнь ребенка. Едете ли вы в машине или общественном транспорте, гуляете в парке или сидите в очереди к врачу – везде найдется пара минут, чтобы не только весело, но и интересно провести время.

«Где спрятался зайчик!»

Цель: описать, назвать, растения по характерным признакам и из связи с окружающей средой. Составлять описательные загадки и отгадывать загадки о растениях.

Правила игры: назвать растение можно только после описания какого-либо признака поочередно.

Ход игры:

Из группы детей выбирают водящего, остальные делятся на две подгруппы. Водящий прячет зайчика под какое-либо растение (Дерево, кустарник) так, чтобы остальные дети не видели, куда спрятана игрушка. Затем водящий описывает растение (если затрудняется, то воспитатель помогает). Какая группа догадается быстрее, под каким растением зайчик, та идет его искать. Например, игрушка спрятана под сосной. Ведущий задает 1-й подгруппе загадку: «Это дерево, у него крепкий, могучий ствол» (Ответы детей 1-й подгруппы), 2-й

подгруппе: «Листья у этого дерева осенью становятся коричневыми» (Отвечают дети 2-й подгруппы).

«Где растёт?»

Цель: учить детей группировать овощи и фрукты, воспитывать быстроту реакции на слово воспитателя, выдержку, дисциплинированность.

Правила игры: разобрать овощи и фрукты, и разложить одни в огород другие в сад (имитация – картинки сада и огорода). Выигрывает та команда, которая быстро разберет все предметы по местам.

Ход игры:

Среди детей делятся на две команды-бригады: овощеводы и садоводы. Овощи и фрукты (можно муляжи) раскладываются на столе. По сигналу воспитателя дети разбирают овощи и фрукты к соответствующим с картинками. Та бригада, которая первой закончила работу, выигрывает. Дети не участвующие в бригадах проверяют правильность отбора.

После этого объявляется команда-победительница. Игра продолжается с другими командами.

«Наши друзья»

Цель: расширять представления детей об образе жизни животных, которые живут в доме (рыбы, птицы, животные), об уходе за ними, об их жилищах, воспитывать заботливое отношение, интерес и любовь к ним.

Материал: карточки-лото с изображением животных: попугай, рыбки аквариумной, попугайчиков, хомячка, черепахи и т.д. Маленькие карточки с изображением их жилищ (клетка, террариум, аквариум, ящичек и т.д.), корма.

Ход игры:

Карточки-лото раздаются участникам игры, у ведущего маленькие карточки, перевернутые вниз изображением. Ведущий берет любую карточку и показывает участникам. Участник, которому нужна эта карточка, поднимает руку и объясняет, почему эта карточка нужна именно для его животного.

Для усложнения можно добавить карточки, не относящиеся к этим животным.

«Цветочный магазин»

Цель: закреплять знания детей о растениях (луга, комнатных, садовых), закреплять умение находить нужный цветок по описанию. Научить группировать растения по виду.

Материал: можно использовать карточки от ботанического лото, комнатные растения можно брать настоящие, но не очень крупные.

Ход игры:

Выбирается ведущий, он продавец (вначале ведущий – взрослый. А за тем можно по считалке), остальные дети покупатели. Покупатель должен так описать растение, чтобы продавец сразу догадался о каком растении идет речь.

«Почтальон принес посылку»

Цель: формировать и расширять представления детей об овощах, фруктах, грибах и т.д., учить описывать и узнавать предметы по описанию.

Материал: предметы (муляжи). Каждый отдельно упакован в бумажный пакетик. Можно использовать загадки.

Ход игры:

Посылку приносят в группу. Ведущий (воспитатель) раздает посылки каждому ребенку. Дети заглядывают в них и по очереди рассказывают, что они получили по почте. Детям предлагается описать, что находится в их пакетике по описанию или с помощью загадки.

«Съедобное – не съедобное»

Цель: формировать и закреплять знания детей об овощах и фруктах и ягодах. Развивать память, координацию.

Материал: Мяч.

Ход игры:

Ведущий называет овощ, фрукт, ягоду или любой предмет, бросает мяч одному из участников, если предмет относится к заданным, то он ловит.

Можно играть со всей группой сразу с помощью хлопков (хлопать, в случае если предмет не относится к заданным)

«Чудесный мешочек»

Цель: формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т.д.). Развивать мелкую моторику пальцев, тактильные ощущения, речь детей.

Материал: красиво оформленный мешочек, разные игрушки, имитирующие животных, настоящие или муляжи овощей и фруктов.

Ход игры:

Ведущий держит мешочек с предметами, предлагает детям по одному подойти и определить на ощупь предмет, не вытаскивая его, и назовет характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока не видят. После этого, ребенок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем ребятам.

«Что сначала, что потом?»

Цель: формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, живых существ (рыб, птиц, земноводных).

Материал: Карточки с разным порядком степени зрелости 3 – 4 – 5 карточек на каждый предмет (например: зеленый, маленький помидор, бурый и красный), порядком роста (семечко, росток, росток более высокий, взрослое растение).

Ход игры:

Детям раздают карточки с разными порядками. По сигналу ведущего они должны быстро найти и построиться по порядку с нужными картинками по порядку.

«Какое насекомое, назови?»

Цель: формировать у детей понятие «насекомое». Узнавать и называть представителей насекомых: муха, бабочка, стрекоза, божья коровка, пчела, жучок, кузнечик...

Дидактический материал: Разрезанные картинки насекомых.

Методика проведения: Дети должны на скорость собрать картинку, назвать насекомое. Если кто-то затрудняется, можно использовать загадки.

«Вершки – корешки»

Цель: учить детей составлять целое из частей.

Дидактический материал: два обруча, картинки овощей.

Методика проведения:

Вариант 1. Берется два обруча: красный, синий. Кладут их так, чтобы обручи пересеклись. В обруч красный надо положить овощи, у которых в пищу идут корешки, а в обруч синего цвета – те, у которых используются вершки.

Ребенок подходит к столу, выбирает овощ, показывает его детям и кладет его в нужный круг, объясняя, почему он положил овощ именно сюда. (в области пересечения обручей должны находиться овощи, у которых используются и вершки, и корешки: лук, петрушка и т.д.

Вариант 2. На столе лежат вершки и корешки растений – овощей. Дети делятся на две группы: вершки и корешки. Дети первой группы берут вершки, вторая – корешки. По сигналу все бегает в рассыпную. На сигнал «Раз, два, три – свою пару найди!»

«Угадай, что в руке»

Дидактическая задача. Узнать названный предмет с помощью одного из анализаторов.

Игровое действие. Бег к воспитателю с предметом, узнанным на ощупь.

Правило. Смотреть на то, что лежит в руке, нельзя. Нужно узнать на ощупь.

Ход игры. Дети стоят, образуя круг. В руки, отведенные за спину, воспитатель раскладывает овощи и фрукты. Затем показывает всем любой из овощей. Дети, у которых в руках такой же, по команде подбегают к воспитателю.

Примечание. Игра рекомендуется для детей 3—4 лет

«Угадай, что съел»

Дидактическая задача. Узнать предмет при помощи одного из анализаторов.

Игровое действие. Угадывание на вкус.

Правила. Нельзя смотреть на то, что кладут в рот. Надо жевать с закрытыми глазами, а потом сказать, что это.

Оборудование. Подобрать овощи и фрукты, различные по вкусу.

Помыть их, очистить, затем разрезать на мелкие кусочки. На столе в комнате, где сидят дети, раскладывают такие же предметы для контроля и сравнения.

Ход игры. Приготовив фрукты и овощи (разрезав на кусочки), воспитатель вносит их в групповую комнату и угощает одного из детей, предварительно попросив его закрыть глаза. Затем говорит: «Хорошо жуй, теперь скажи, что съел. Найди такой же на столе».

После того как все дети выполняют задание, педагог угощает фруктами и овощами всех детей.

Примечание. В дальнейшем можно предлагать детям назвать словом вкусовые ощущения. Вопрос нужно задавать так, чтобы в случаях затруднения дети могли выбрать подходящее название для определения вкуса: «Как во рту стало?» (Горько, сладко, кисло.)

«Найди, о чем расскажу»

Дидактическая задача. Найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие. Угадывание растения по описанию признаков.

Правило. Называть известные овощи или фрукты можно только по просьбе воспитателя.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям отличительные признаки предметов.

Ход игры. Воспитатель подробно описывает один из лежащих на столе предметов, то есть называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус.

Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: «Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказала». Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

«Опиши, я отгадаю»

Дидактическая задача. Выделить и назвать характерные признаки предмета в ответ на вопросы взрослого.

Правила. Нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы воспитателя четко и правильно.

Оборудование. Овощи и фрукты раскладывают на столе. Стул воспитателя ставят так, чтобы растения ему не были видны.

Ход игры. Педагог говорит детям: «Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Затем воспитатель начинает задавать вопросы в определенной последовательности:

«Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» И т. д.

Дети подробно отвечают на вопросы. После того как ребята расскажут о характерных признаках предмета, воспитатель отгадывает загадки.

«Чего не стало!»

Дидактическая задача. Назвать растение по памяти (без зрительного контроля).

Игровое действие. Отгадать, какого растения не стало.

Правило. Смотреть, какое растение убирают, нельзя.

Оборудование. На стол ставят 2—3 хорошо знакомых детям по прежним играм растения.

Ход игры. Воспитатель предлагает малышам посмотреть, какие растения стоят на столе, а потом закрыть глаза. В это время педагог одно растение убирает. Когда дети откроют глаза, педагог спрашивает: «Какого растения не стало?» Если получен правильный ответ, растение ставят на место, и игра повторяется с другим предметом.

Примечание. Приведенные выше игры рекомендуются для детей 3—4 лет.

«Найди листок, какой покажу»

Дидактическая задача. Найти предметы по сходству.

Игровое действие. Бег детей с определенными листочками.

Правило. Бежать («лететь») по команде можно только тем, у кого в руках такой же листок, какой показал воспитатель.

Ход игры. Во время прогулки воспитатель показывает детям какой-либо лист и предлагает найти такой же. Отобранные листья сравнивают по форме, отмечают, чем они похожи и чем отличаются. Воспитатель оставляет каждому по листу с разных деревьев (клен, дуб, ясень и др.). Затем педагог поднимает, например, кленовый листок и говорит: «Подул ветер. Полетели вот такие листочки. Покажите, как они полетели». Дети, в руках у которых листья клена, кружатся, а по команде воспитателя останавливаются.

Игра повторяется с разными листьями.

«Когда это бывает?»

Цель: учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.

Дидактический материал: на каждого ребенка картинки с пейзажами весны, лета, осени и зимы, стихотворения временах года.

Методика проведения: Воспитатель читает стихотворение, а дети показывают картинку с изображением того сезона, о котором говорится в стихотворении.

«Звери, птицы, рыбы»

Цель: закреплять умение, классифицировать животных, птиц, рыб.

Дидактический материал: Мяч.

Методика проведения:

Вариант 1: Дети становятся в круг. Один из играющих берет в руки какой-нибудь предмет и передает его соседу справа, говоря: «Вот птица. Что за птица?»

Сосед принимает предмет и быстро отвечает (название любой птицы).

Затем он передает вещь другому ребенку, с таким же вопросом. Предмет передается по кругу до тех пор, пока запас знаний участников игры не будет исчерпан.

Так же играют, называя рыб, зверей. (называть одну и ту же птицу, рыбу, зверя нельзя).

Вариант 2: Воспитатель бросает мяч ребёнку и произносит слово «птица». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

«Сложи животное»

Цель: закрепить знания детей о домашних животных. Учить описывать по наиболее типичным признакам.

Дидактический материал: картинки с изображением разных животных (каждое в двух экземплярах).

Методика проведения: один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, но без образца.

Четвертый лишний»

Цель: закреплять знания детей о насекомых.

Дидактический материал: Нет.

Методика проведения: Воспитатель называет четыре слова, дети должны назвать лишнее слово:

- 1) заяц, еж, лиса, шмель;
- 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 5) пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) кузнечик, божья коровка, воробей, комар;
- 7) таракан, муха, пчела, майский жук;
- 8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) стрекоза, мотылек, шмель, воробей.

Картотека игр, направленных на развитие памяти у детей 5-7 лет

Оглавление

Игра «Рассказываем сказку».....	2
Упражнение "Запоминаем слова".....	2
Игра «Запахи и звуки».....	2
Игра «Вкус и запах».....	2
Игра «Снежки».....	3
Игра «Загадки».....	3
Игра «Экран».....	3
Игра «Опиши предмет».....	3
Игра «Запомни картинки».....	4
Игра, «Какой игрушки не хватает?».....	4
Игра «Пересказ по кругу».....	4
Игра «Обезьянка».....	4
Игра в слова.....	4
Игра «Запоминаем вместе».....	5
Игра «Вспомни пару».....	5
Игра «Пары картинок».....	5
Варианты рассказов для запоминания.....	5
Игра «Слушай и исполняй».....	6
Игра «День рождение куклы».....	6
Игра «Пара слов».....	6
.....	6
Упражнение «Осень».....	6
Игра «Магазин».....	7

Память — это процесс, выполняющий функции запоминания, сохранения и воспроизведения прошлого опыта. Память не дана ребенку в готовом виде. Она складывается и изменяется по мере развития, под влиянием условий жизни, воспитания и обучения. В дошкольном возрасте память от непроизвольной формы переходит к произвольной, сознательно регулируемой. Ребенок принимает цель запомнить, осознает ее, начинает самостоятельно выделять. Осознание этой цели происходит в игре. Следует отметить еще одно достижение в развитии памяти дошкольников это поиск приемов, с помощью которых можно повысить эффективность запоминания. Память является условием успешного обучения, приобретения знаний и умений.

Предлагаю вашему вниманию игры и упражнения на развитие разных видов памяти детей дошкольного возраста:

Игра «Рассказываем сказку».

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

Возраст: 5 лет и старше

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.

Упражнение "Запоминаем слова"

Цель: развитие слуховой механической памяти

Возраст: с 5 лет и старше

Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

Слова:

- тарелка, щетка, автобус, сапог, иглолка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка
- дом, конь, гриб. мед, брат, лес, стул, хлеб, дуб, труд;
- гора, игла, роза, кошка, часы, вино, пальто, книга, окно, пила.

Игра «Запахи и звуки»

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

Возраст: с 5 лет.

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?

Игра «Вкус и запах»

Цель: развитие обонятельной памяти.

Возраст: с 5 лет.

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: нарисуй апельсин

Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

Игра «Снежки»

Цель: развитие эмоциональной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Мысленно поиграем в снежки.

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.

Задание №2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека.

Задание №3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?

Игра «Загадки»

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 5 лет.

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?

Игра «Экран».

Цель: развитие зрительной памяти.

Возраст: с 4 лет.

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.

Игра «Опиши предмет»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

Возраст: с 5 лет.

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)

Игра «Запомни картинки»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Возраст: с 4 лет.

Для этой игры надо заранее заготовить 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

Игра, «Какой игрушки не хватает?»

Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.

Возраст: с 3 лет

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.

Игра «Пересказ по кругу»

Цель: развитие слухового запоминания

Возраст: с 5 лет.

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

Игра «Обезьянка»

Цель: развитие зрительной памяти

Возраст: с 3 лет.

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.

Игра в слова

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 5 лет.

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

Игра «Запоминаем вместе».

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

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.

Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.

Игра «Вспомни пару».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

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.

Игра «Пары картинок».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

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.

Варианты рассказов для запоминания.

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

№ 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.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 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.

Игра «Слушай и исполняй»

Цель: развитие двигательной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

Игра «День рождение куклы».

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Возраст: с 3 лет.

Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

Игра «Пара слов».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

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.

Упражнение «Осень».

Цель: развитие смыслового запоминания

Возраст: с 5 лет.

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.

Игра «Магазин»

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 4 лет.

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.

Картотека игр и упражнений на развитие фонематического восприятия

Оглавление

ПОЙМАЙ ЗВУК.....	2
ОХОТНИКИ.....	2
КАКОЙ ЗВУК ЕСТЬ ВО ВСЕХ СЛОВАХ?.....	2
АЛФАВИТ.....	2
ИГРЫ СО ЗВУКАМИ.....	2
НАЙДИ КАРТИНКИ.....	3
ВОЛШЕБНИКИ.....	3
ОПРЕДЕЛИ НА СЛУХ САМОЕ КОРОТКОЕ СЛОВО.....	3
ГУСЕНИЦА.....	3
ПОДБЕРИ ПОХОЖИЕ СЛОВА.....	3
ИСПРАВЬ ОШИБКИ.....	3

К моменту перехода в школу дети могут произносить практически все звуки (их артикуляционный аппарат уже готов к произношению даже самых трудных звуков). Но родители и педагоги по-прежнему должны уделять серьезное внимание развитию фонематического слуха и артикуляционного аппарата детей. Необходимо научить их различать звуки на слух и правильно произносить их (с - з, с - ц, ш - ж, ч - щ, с - ш, з - ж, ц - ч, с - щ, л - р).

Что такое фонематический слух и фонематическое восприятие?

Фонематический слух — это способность выделять, воспроизводить, различать звуки речи. Фонематический слух является основой для понимания смысла сказанного. Ведь, заменив даже один звук в слове, мы можем получить совершенно иное слово: "коза-коса", "дом-том", "бочка-почка". Если ребёнок искажает звуки, заменяет другими звуками, пропускает звуки – это значит, у него не до конца сформирован фонематический слух.

Фонематическое восприятие – это способность различать звуки речи и определять звуковой состав слова. Например: «Сколько слогов в слове МАК? Сколько в нём звуков? Какой согласный звук стоит в конце слова? Какой гласный звук в середине слова?»

Шестилетние дети способны определить на слух наличие или отсутствие того или иного звука в слове, могут самостоятельно подбирать слова на заданные звуки, если, конечно с ними велась предварительная работа. Но не все дети достаточно четко различают на слух определенные группы звуков, они нередко смешивают их. Это относится в основном к определенным звукам, например не дифференцируют на слух звуки с и ц, с и ш, ш и ж и другие.

Для развития фонематического восприятия, умения вслушиваться в звучание слов, устанавливать наличие или отсутствие того или иного звука в слове, дифференцировать определенные пары звуков предлагаются детям этого возраста игры, направленные на подбор слов с заданными звуками, или упражнения, в которых нужно выделить слова с заданными звуками из фраз, небольших стихотворений. Цель приведенных ниже игр и

упражнений - развивать слуховое внимание и фонематическое восприятие: учить детей слышать в словах звуки, дифференцировать на слух и в произношении некоторые пары звуков (с - з, с - ц, ш - ж, ч - щ, с - ш, з - ж, ц - ч, с - щ, л - р), правильно выделять во фразах нужные слова.

Предложенные ниже игры можно использовать как индивидуально, так и в небольшой группе. Проявите творческий подход и превратите занятия в увлекательную игру. Не надо выделять для занятий какое-то определенное время, старайтесь включать подобные игры в повседневную жизнь ребенка при любой возможности.

ПОЙМАЙ ЗВУК.

Игра на выделение звука на фоне слова. Проводится в качестве физминутки, зарядки.

Задание: дети должны подпрыгнув хлопнуть в ладоши, если в названном слове слышится заданный звук (например [с] - “сова”, “зонт”, “лиса”, “лес”, “коза”, “слон”, “жук”, “коса”, “ёжик”, “нос”, “стакан”).

ОХОТНИКИ.

Цель: развитие фонематического восприятия.

Описание игры: взрослый предлагает детям научиться ловить звуки. Просит детей сделать вид, что они спят (чтобы «не вспугнуть звук»): положить голову на руки, закрыть глаза. «Проснуться» (сесть прямо), услышав нужный звук в ряду других звуков.

КАКОЙ ЗВУК ЕСТЬ ВО ВСЕХ СЛОВАХ?

Взрослый произносит три-четыре слова, в каждом из которых есть один из отрабатываемых звуков: шуба, кошка, мышь - и спрашивает у детей, какой звук есть во всех этих словах. Дети называют звук "ш". Затем предлагает определить, какой звук есть во всех ниже приведенных словах: жук, жаба, лыжи - "ж"; чайник, ключ, очки - "ч"; щетка, ящик, щавель - "щ"; коса, усы, нос - «с»; селедка, Сима, лось - "сь"; коза, замок, зуб - "з"; зима, зеркало, вазелин - "зь"; цветок, яйцо, курица - "ц"; лодка, стул, лампа - "л"; липа, лес, соль - "ль"; рыба, ковер, крыло - "р"; рис, крепость, букварь - "рь". Взрослый следит, чтобы дети четко произносили звуки, правильно называли твердые и мягкие согласные.

АЛФАВИТ.

Задание: играет группа детей, каждому присваивается какая - либо буква алфавита. Ведущий перечисляет вперемешку буквы. Услышав свою букву алфавита, ребенок должен встать. Игру можно провести, выделяя первый или последний звук в слове.

ИГРЫ СО ЗВУКАМИ.

1) Назови как можно больше слов, которые начинаются на звук А (Е, О, Л, В и т. д.). Назови слова, которые заканчиваются на звук А (К, Н, Г). Назови слова, в которых звук А (Д, В, И) в середине слова.

2) Подбери слово, которое начинается на последний звук слова стол. Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова сыр. (Воробей, грач...) Подбери слово, чтобы первый звук был бы к, а последний - ш. (Карандаш, камыш...). Какое получится слово, если к "но" - прибавить один звук? (Нож, нос...). Составь такое предложение, в

котором все слова начинались бы со звука "м". (Мама моет Машу мочалкой.) Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук "у". (Бумага, дудочка, Буратино...).

НАЙДИ КАРТИНКИ.

1) Ребенок отбирает из набора картинки на заданный звук или несколько звуков. Звук может стоять в начале слова, в конце, в середине.

2) Нахождение звука в названиях предметов по сюжетной картине. Выигрывает тот, кто больше найдет предметов. Сюжетные картины могут подбираться в соответствии с лексической темой.

3) Игра проводится в виде эстафеты. Дети делятся на 2 команды. Одна команда собирает картинки, например, со звуком Л, другая со звуком Р. Один игрок может взять одну картинку. Когда все дети возьмут по картинке, они поворачиваются друг к другу и называют картинки, выделяя голосом свой звук. Выигрывает та команда, которая правильно и быстрее соберет картинки.

ВОЛШЕБНИКИ.

Задание: "Сейчас мы будем превращать одно слово в другое. Я назову тебе слово, а ты попробуй изменить в нем второй звук так, чтобы получилось новое слово. Вот, например: кит - кот.»

Слова для изменения: дом, сон, сок, пил, мел.

Слова для изменения первого звука: точка, лук, лак, день, педаль, макет.

Слова для изменения последнего звука: сыр, сон, сук, мак, стоп.

ОПРЕДЕЛИ НА СЛУХ САМОЕ КОРОТКОЕ СЛОВО.

Слова подбираются в соответствии с темой урока, также можно дать задание на определение самого длинного слова. Строитель, каменщик, дом, стекольщик.

ГУСЕНИЦА.

Ребенок выкладывает из деталей гусеницу. Количество деталей берет столько, сколько звуков в заданном слове. Затем он вытаскивает из двух карточек (на одной изображена голова гусеницы, на другой хвост) одну и называет первый звук в слове или последний в зависимости от картинки.

ПОДБЕРИ ПОХОЖИЕ СЛОВА.

Взрослый произносит слова, близкие по звучанию: кошка - ложка, ушки - пушки. Затем он произносит слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие слова, близкие по звучанию. Воспитатель следит за тем, чтобы дети правильно подбирали слова, произносили их внятно, чисто, громко.

ИСПРАВЬ ОШИБКИ.

Задание: ведущий читает стихотворение, намеренно делая ошибки в словах. Назвать правильно слова.

Куклу, выронив из рук,

Маша мчится к маме:

- Там ползет зеленый лук
С длинными усами (жук).

Закричал охотник: «Ой!
Двери гонятся за мной!» (звери).

- Эй, не стойте слишком близко.
Я тигренок, а не миска (киска).

Тает снег, течет ручей,
На ветвях полно врачей (грачей).
Ехал дядя без жилета,
Заплатил он штраф за это (билета).

Сели в ложку и айда!
Покатили вдоль пруда (лодку).

Мама с бочками пошла
По дороге вдоль села (дочками).

На поляне весной
Вырос зуб молодой (дуб).

На пожелтевшую траву
Роняет лев свою листву (лес).

На глазах у детворы
Крысу красят маляры (крышу).

Я рубашку сшила шишке,
Я сошью ему штанишки (мишке).

Встало солнце, уходит прочь
Темная длинная дочь (ночь).

Фруктов в корзине не счесть:
Яблоки, груши, бараны есть (бананы).

В реке живет мак,
Его не поймаю никак (рак).

Чтоб пообедать, взял Алешка
В правую руку левую ножку (ложку).
На пароходе повар – док
Приготовил вкусный сок (кок).

Очень ласковый был
Он хозяйку лизнул в лоб (кот).

Рогатый дол
По дороге шел (вол).

Школьник кончил строчку
И поставил бочку (точку).

Тащил мышонок в норку
Огромную хлебную горку (корку).

У печки с удочкой сажу
От рыбы глаз я не свожу (речки).

Русская красавица
Своей козою славится (косой).

Усатый кит сидит на печке,
Выбрав теплое местечко (кот).