***Здравствуйте, Уважаемые родители! Так как мы все ещё на вынужденных каникулах, для Вас и ваших детей предлагаю ещё игры.***

* **Игра «Что изменилось?».**

Взрослый ставит перед детьми игрушки (7 штук) дает сигнал, чтобы ребенок закрыл глаза, и убирает одну игрушку. Открыв глаза, ребенок должен угадать, какая игрушка спрятана.

* **Игра «Волшебники».**

*Цель*: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

*Описание:* ребенку даются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

* **Игра «Логические концовки».**

*Цель:* развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

*Описание*: детям предлагается закончить предложения:

• Лимон кислый, а сахар... (сладкий).

• Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).

• Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

• Если два больше одного, то один... (меньше двух).

• Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).

• Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).

• Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

• Если правая рука справа, то левая... (слева).

• Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

* **Игра «Хорошо - плохо».**

*Цель:* развивать мышление, воображение, умение анализировать.

Например:

Взрослый – дождь идет, это хорошо, вода напоит растения.

Ребенок – это плохо, много воды растения сгниют.

Взрослый – хорошо, можно бегать по лужам.

Ребенок – плохо, можно заболеть. И.т.д.

Так можно рассматривать явления, предметы. И играть «между делом».

* **Игра «Вспомни быстрее».**

*Цель*: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

* **Игра «Из чего сделано».**

*Цели*: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

*Описание*: взрослый называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

* **Игра «Зоопарк».**

По очереди, сначала взрослый, затем ребенок задумывает животное или птицу, и не называя его описывает по плану:

1. Внешний вид.

2. Чем питается.

Для игры можно использовать «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

* **Игра «Телеграф».**

*Цель*: развивать умение делить слова на слоги.

*Описание*: взрослый говорит: «Сейчас мы поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а ты их по очереди будешь передавать по телеграфу в другой город». Первое слово взрослый произносит по слогам и сопровождает каждый слог хлопками. Затем он называет слово, а ребенок самостоятельно произносит его по слогам, сопровождая хлопками. Если ребенок неправильно выполнил задание, телеграф ломается: все начинают потихоньку хлопать в ладоши, испорченный телеграф можно починить, то есть произнести слово правильно по слогам и отхлопать.

* **Игра на развитие логического мышления.**

*Ребенку предлагается ответить на вопросы:*

- Учитель наказал мальчика. Кто провинился?

- Собаку укусила оса. Кто кусался?

- Мама зовет домой дочку. Кто дома? Кто на улице?

- Витю слушал учитель. Кто говорил?

- Петю ударил Ваня. Кто драчун?

- Володю ждет Лена. Кто задержался?

- Ваня шел впереди Пети. Кто шел позади?

- Лес позади дома. Что впереди?

- Автобус впереди грузовика. Что позади?

- Кошка больше собаки. Кто меньше?

- Мальчик ниже девочки. Кто выше?

- Дедушка старше бабушки. Кто моложе?

- Дуб выше березы. Что ниже?

* **Вспомните вместе с ребенком стихи Агнии Барто**, пусть ребенок попробует рассказать стихи очень сердито, грустно, удивленно.
* Пусть ребенок попробует нарисовать животных, которых он отгадал в игре «Зоопарк»

*Педагог-психолог Гроза О. И.*