**Игры на развитие воображения, мышления и логической памяти с детьми с ОВЗ**

**Игры на развитие воображения и мышления**

**Составление рассказа**
Составление рассказа с использованием определенных слов. Детям предлагают слова. Например:
а) девочка, дерево, птица;
б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь;

в) лес, шишка, норка, ёж;

г) ребята, школа, цветы, учитель;

д) машина, песок, дом;

е) зима, горка, дети, санки….
Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

**"Волшебные кляксы"**
Для начала игры изготавливают несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают, и можно начать игру. Играющие по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

Так же можно интерпретировать в самостоятельное изготовление детьми клякс, что проходит более креативно и увлекательно

**Поиск аналогов**

Называется какой-либо предмет или явление, например, "вертолет". Необходимо выписать (упрощенный вариант – назвать) как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам.

В данном случае, например, могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся); "автобус", "поезд" (транспортные средства); "штопор" (важные детали вращаются) и другие. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.
Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явление по их признакам.

Варианты:

Ножом режут хлеб, а пилой … (дерево), на куртке есть пуговица, а на ботинке… (шнурок), у рыбы есть чешуя, а у кошки…(шерсть), суп едят ложкой, а мясо…(вилкой), и т.д. Далее можно усложнить задачу и называть только первую пару слов и слово из второй пары, без пояснений. Например: ноги-носки, голова - …, ребенок без пояснений должен догадаться, что это шапка.

**Способы применения предмета**

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "книга". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Варианты:

Стол, бумага, песок, палка, машина……
Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

**Как вариацию игры можно предложить Игру в свойства предметов.**

поможет научиться различать свойства предметов и находить предмет по описанию.

Стол (деревянный, круглый…)

Подушка (квадратная, пуховая, мягкая…)

Лист (желтый, осенний, кленовый…)

Яйцо, елка, лампочка, бусы, дорога…

**"Ну-ка, отгадай!"**
Цель игры: развитие мышления и речи.
Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только "да" или "нет".
Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок из второй подгруппы: "Оно живое?" Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да". Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: "Я его видел?" Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: "Да".
После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.
Примечания:

* Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: "Оно живое (или мертвое)?"; "Оно находится в доме?"; "Оно находится на улице?"; "Это животное?"; "Это - человек?"
* Если в течение 8-10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучали.
* Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

**"Картинки-загадки"**
Цель игры: развитие мышления и речи.
Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Психолог имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).
Водящий подходит и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.
Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

**"Парные картинки"**
Цель игры: развитие мыслительных операций анализа и синтеза (сопоставления).
Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.
После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их. В целом происходят 4 смены ролей, соответственно четырем карточкам, имеющимся у каждого ребенка.

**"Угадай игрушку"**  - одна из вариаций – классическая игра «Волшебный мешочек»
Цель игры: развитие восприятия, наблюдательности и мышления.
Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т.д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят: "Правильно!" или "Неправильно!".
Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

**"Лишняя игрушка"**
Цель игры: развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.
Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2-3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть "из одного класса", а третья - из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.
Входит первая группа и, посовещавшись, берет "лишнюю игрушку" - ту, которая, по их мнению, "не подходит". Так, в данном примере "лишняя игрушка" - это мячик (кукла и зайка - живые, а мячик - нет).
Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4-5, но не более 7-ми. Игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться "Лишняя картинка").

**"Сочини предложение"**
Цель игры: развитие мышления и фантазии.
Предлагается 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.
Примечания:

* Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.
* Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

**"Противоположность"**  (игра на подбор антонимов, обычно они даются детям проще, чем синонимы)
Цель игры: развитие мышления и речи.
Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка". Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце -это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма).
Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Как вариацию можно предложить сразу пару антонимов, а дети подбирают слово, подходящее к ним обоим. Но это более сложный уровень.

**"Определения"**
Цель игры: развитие мыслительных ассоциативных связей.
Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.
Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево).

Смысловые ряды:

1. Дом - крыша, книга -... (обложка).

2. Птица - яйцо, растение -... (семя).

3. Квадрат - куб, круг -... (шар).

4. Хорошо - лучше, медленно -... (медленнее).

5. Электричество - выключатель, вода -... (кран).

6. Одежда - голый, обувь -... (босой).

7. Школа - обучение, больница -... (лечение).

8. Человек - ребенок, собака -... (щенок).

9. Птица - гнездо, человек -... (дом).

10. Пальто - пуговицы, ботинок -... (шнурок).

**"Придумай загадку"**
Цель игры: развитие речи и мышления.
Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку.
Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

**"Пословицы"**
Цель игры: развитие речи и мышления.
Учитель предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц. Спрашивать необходимо по очереди. Например, пословицу "Тише едешь - дальше будешь" дети интерпретируют так: "Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь", "Это значит - нельзя спешить".
А иногда объяснение одной пословицы представляет собой другую: "Семь раз отмерь, один отрежь".

* Пословицы:
* "Дело мастера боится".
* "Всякий мастер на свой лад".
* "На все руки мастер".
* "Портной испортит - утюг загладит".
* "Картошка поспела - берись за дело".
* "Без труда и в саду нет плода".
* "Каков уход, таков и плод".
* "Больше дела - меньше слов".
* "Всякий человек у дела познается".
* "Горе есть - горюй, дело есть - работай".
* "Без дисциплины жить - добру не быть".
* "Заработанный хлеб сладок".
* "У кого сноровка, тот и действует ловко".
* "Без начала нет конца".
* "Без порядка толка нет".
* "Без работы пряников не купишь".
* "Глаза боятся - руки делают".
* "Чтоб не ошибиться, не надо торопиться".
* "Без труда нет добра".
* "Труд - лучшее лекарство".
* "Терпение и труд все перетрут".
* "Будешь книги читать - будешь все знать".
* "Дом без книги, что без окон".
* "Хлеб питает тело, а книга питает разум".
* "Где ученье - там уменье".
* "Ученье и труд вместе живут".
* "Ученье - свет, а неученье - тьма".
* "Почитай учителя, как родителя".

**ПОСЛОВИЦЫ И ПОГОВОРКИ О ЯЗЫКЕ И РЕЧИ**

Если хорошую речь повторить три раза - даже у собак появится отвращение. Китайская пословица

Острое словечко колет сердечко. Русская пословица

Слово не воробей, вылетит - не поймаешь. Русская пословица

Язык мой - враг мой. Русская пословица

Слово толковое стоит целкового. Русская пословица

Если боишься - не говори, если сказал - не бойся. арабская пословица

Правду говорят двое: тот, кто рассказывает, и тот, кто слушает. восточная пословица

Где слова привета, там улыбка для ответа. Русская пословица

Ласковое слово рубля дороже. Русская пословица

На чужой роток не накинешь платок. Русская пословица

Язык до Киева доведет. Русская пословица

**"Сказочный чайнворд"**
Чайнворд - это игра, в которой нужно придумывать слова, начинающиеся на ту букву, какой окончилось предыдущее слово. В предложенной игре нужно воспользоваться этим правилом и составлять фразы-чайнворды про героев сказок, но с одним условием: предложение должно состоять из пяти слов и начинаться с имени героя. Например, "Колобок":
ЛисА, АккуратнО, ОбошлА, Арык.

Самый просто вариант данной игры – это просто игра в слова по цепочке, сначала без определенной тематики, потом следует усложнять, группируя слова по одной тему, определенному признаку – города, предметы мебели, одежда, марки машин, деревья…

**"Ягодные сказки"**
Можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области. Например:
Почему вишни растут парами?
Почему ежевика колючая?
Откуда у земляники крапинки?

Почему солнцу горячее?

Откуда в лесу грибы растут?...

**"Буриме"**
В этой игре нужно сочинить стихотворение по заданным рифмам. Например, по таким:
- конь-гармонь-огонь-ладонь;
- бег-снег-век-человек;
- стакан-карман-обман-пан.
Победитель тот, кто первым придумал интересное стихотворение.

Начинать играть следует с простых рифмовок. Дети просто рифмуют слова.

**"Спрячь ноты"**
Судья оглашает задание и засекает время. Нужно составить как можно больше слов, в которых были бы "спрятаны" загаданные судьей ноты:
- ля, ре;
- до, фа;
- соль, ми.

**"Конец и начало"**
Выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без серединки два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:
- Снег пошёл хлопьями... На кровати лежал отбойный молоток.
- Костёр разгорался сильнее... Паук поймал муху.
- Дятел выглянул из дупла... Балкон покрасили в синий цвет.

**"История одной буквы"**
Многим известная игра. Составьте самый длинный связный рассказ из слов, начинающихся на одну букву. например:
"Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус апельсинов, а артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом аборигенов."

**"Мемуары"**
Мемуары обычно пишут люди, прожившие яркую и интересную жизнь.
Участникам игры предлагается написать мемуары от лица:
- старого прикроватного столика,
- старой платьевой вешалки,
- старой чайной чашки.
Мемуары должны быть небольшими и интересными, хорошо представленными.

Данную игру можно проводить только после качественно предварительной работы, при условии владением детьми техникой составления рассказов.

**"Расшифруй слова"**
Представьте, что простые слова - аббревиатуры. Кто придумает самые смешные расшифровки:
- ГАЗ, ВОДА, ЗЕМЛЯ;
- НЕТ, ДА, УРА;
- ЗАТО, ПОТОМ, ЧТО.

**"Анонимка"**
Это неподписанное письмо, обычно жалоба на кого-либо или что-либо. А представьте, что страсть к анонимкам охватила неодушевлённые предметы. Каждый участник составляет анонимку от лица какой-нибудь вещи, остальные участники должны отгадать, от чьего лица составлена жалоба.

**"Скороговорки"**
Очень трудно быстро произносить скороговорки, ещё сложнее самому придумать трудно произносимую фразу. Есть много скороговорок с именем Саша: "Шишкой Саша шапку сшиб", "Шла Саша по шоссе и сосала сушку", "Маляр Шурик мешал сурик". Участникам игры предлагается составить смешные скороговорки со своими или другими именами. Побеждает тот, кто составит самое труднопроизносимое предложение, или кто составит больше скороговорок.

**"Правила хорошего тона"**
С древности повелось, что в разных местах нужно вести себя по-разному. В связи с этим существуют правила поведения, которые объясняют, что можно, а что нельзя делать в том или ином месте.
Участникам игры предлагается написать свод правил поведения в неожиданных местах, например:
- под кроватью,
- на вершине Эльбруса,
- в холодильнике,
- в избушке Бабы-Яги.
Можно предложить по написанным правилам угадать место.

**"10 коротких советов"**
В любом модном журнале есть страничка, где даются короткие советы, что делать в тех или иных ситуациях. Участникам игры предлагается придумать и записать советы, способные помочь людям в нестандартных ситуациях:
- ребёнок моет уши зубной пастой;
- мама каждый день моет квартиру, передвигая мебель;
- папа плачет над аргентинскими сериалами и т.д.

На данном этапе будет уместно знакомство с «Вредными советами» Г. Остера

**"Эврика!"**
Участникам игры предлагается попробовать открыть новый закон или вывести формулу, которая будет несколько необычной, но очень пригодится в жизни. Правила можно придумывать самые различные, например:
- как определить возраст соседской собаки;
- как измерить вес грозовой тучи;
- как рассчитать количество пчёл в улье.

**"Инструкция"**
Эта игра похожа на игру Эврика. Но в ней предлагается составить подробную инструкцию для выполнения нелёгкого задания, например:
- как вынуть изюм из кекса;
- сделать маникюр кошке;
- выиграть в лотерею.

**"Простые рисунки"**
Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?".
Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки.
Мы предлагаем вам для игры 40 простых рисунков.
Приводите столько вариантов решений, сколько сможете. Если кончились мысли по поводу одного рисунка, перейдите ко второму, а через некоторое время вернитесь к первому рисунку.
Вы можете сами придумать сколько угодно простых рисунков и разгадывать их. Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладывайте в него заранее никакого смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.



**Игры на развитие логической памяти**

Для развития памяти младших школьников можно использовать упражнения, направленные на развитие способности к воссозданию мыслительных образов, осознанное восприятие, способность устанавливать связи между элементами материала, использование визуального кода.

**"Запомни фразы"**
Цель: развитие способности к воссозданию мыслительных образов.
Ребенку предлагается закрыть глаза и прослушать ряд фраз, представив себе соответствующую картинку:
- Лев, нападающий на антилопу.
- Собака, виляющая хвостом.
- Муха в супе.
- Миндальное печенье в коробочке в форме ромба.
- Молния в темноте.
- Пятно на любимой рубашке.
- Капли дождя, сверкающие на солнце.
- Крик ужаса в ночи.
- Друг, ворующий любимую игрушку.
После этого ребенок должен взять листок бумаги и попробовать вспомнить и записать фразы.

**"Игра в волшебника"**
Цель: развитие осознанного восприятия.
Ребенок становится волшебником, способным оживить при помощи волшебной палочки все, что угодно. Он касается своей палочкой любого предмета, предмет оживает (в воображении, конечно), затем волшебник рассказывает о том, что получилось, как начал вести себя оживший предмет.

**"Придумай историю со словами"**
Цель: развитие способности устанавливать связи между элементами материала (логических ассоциаций).
Ребенку предлагаются слова. Их необходимо перегруппировать, объединив по какому-нибудь признаку, чтобы было легче запомнить. Потом из всех этих слов надо придумать историю:
Медведь. Тележка. Пчела. Колокольчик. Ромашка. Воздух. Ваза. Кот. Солнце. Вода.

**"Визуальный код"**
Чтобы запомнить число предметов, нужно использовать визуальный код. Например, чтобы запомнить "одна корова", надо представить себе одну корову, привязанную к колышку. Попробуйте вместе с ребенком запомнить таким образом следующий материал:

- Одна корова.
- Две автомашины.
- Три рубашки.
- Четыре зеркала.
- Пять солдат.
- Шесть карандашей.
- Семь шариков.
- Восемь стульев.
- Девять колец.
- Десять стаканов.

**"Игрушечная очередь"**
"Игрушки стояли в очереди, они хотели прокатиться на пароходе. Первым стоял мишка, потом кукла Катя, за ней розовый поросенок, за поросенком еще один медведь, последний - котенок". Вы выстраиваете 5-6 игрушек в очередь друг за другом. "Потом зазвонил колокольчик - это пришел мороженщик, и все звери побежали к нему. А когда они вернулись на причал, не смогли вспомнить, кто за кем стоял. Помоги игрушкам, ведь капитан парохода катает за один раз только по два пассажира".

Играть следует начинать с построения просты цепочек, постепенно удлиняя и усложняя ряды.