

ЗАТВЕРДЖЕНО  
Завідувач ЦПП та СР  
управління освіти  
Московської районної ради  
\_\_\_\_\_ І.В. Говсієвич

УЗГОДЖЕНО  
Завідувач ЦПП і СР Харківського  
обласного науково-методичного  
інституту безперервної освіти  
\_\_\_\_\_ О.Є. Марінушкіна

***ПРОГРАМА РОЗВИВАЮЧОЇ ТА  
КОРЕКЦІЙНОЇ РОБОТИ З МАЙБУТНІМИ  
ПЕРШОКЛАСНИКАМИ***

практичний психолог дитячого закладу  
№ 85 Московського РОНО  
Дьякова В. Д.

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Проблема виховання – одна з найбільших, найважливіших і вічних соціальних проблем, остаточне вирішення якої у принципі неможливо. Але в сучасних умовах проблема заблищала новими гранями. Осмислення проблем виховання перестає вкладатися у русло лише педагогіки, психології та філософії. Підвищився інтерес до питань виховання в зв'язку з соціально-політичними і економічними змінами, які зараз відбуваються в Україні. Наукові дослідження суспільства і людини можливі лише тоді і там, де поважаються розум і воля інших, де соціально правомочні здоровий глузд, суспільна думка і суспільна масова поведінка.

Тому найперше завдання школи, сім'ї і взагалі суспільства виховати здорову особистість. Здорової особистості не може бути, якщо вона не адаптована до сучасності, до колективу, до суспільства в цілому. Формування особистості, обумовлене зовнішніми факторами навчання і виховання, пронизує процеси органічного дозрівання і психічного розвитку і зв'язує їх в єдиний процес розвитку особистості. Тому на останньому етапі формування особистості, ті зовнішні фактори, що його детермінують, визначають і напрямок процесу розвитку, вказують, яким чином, в якому напрямку будуть вирішені внутрішні протиріччя – джерело процесу розвитку, а значить і який характер прийме процес подальшого розвитку особистості.

З моменту народження дитина здобуває досвід в процесі діяльності, ситуації протікання якої дуже різноманітні, практично незлічимі в своїх нюансах. Багатоманітний досвід окремих взаємодій з різними сторонами дійсності не просто копіюється в процесі відбиття його дитиною, а перетворюється. Проходить селекція досвіду діяльності, його узагальнення. Придбання і узагальнення досвіду предметної діяльності в ранньому дитинстві іде в зв'язку з зіткненням і взаємодією предметно-продуктивної і предметної ігрової діяльності. Важливим для розвитку є вміння дитини користуватися знаннями. Для цього вона повинна навчитися відбирати необхідні знання з свого досвіду, думати, аналізувати, висловлювати судження. Для того, щоб навчити дитину думати, треба зробити розумову працю для неї цікавою. Цьому в значній мірі сприяє дидактична або словесна гра.

Одне з найважливіших питань сьогоднішньої системи освіти – поступового переходу від дошкільного дитинства, до шкільного життя. Особливу актуальність це питання дістало при прийнятті Закону України "Про загальну середню освіту" - мова йде про першокласників - шестирічок.

Дана програма розрахована на спеціалістів: практичних психологів (соціальних педагогів), для застосування її в роботі з майбутніми першокласниками. Дослідження показують, що наші першокласники шестирічного віку, прийшовши до першого класу мають багато психологічних проблем. Деякі соціально не підготовані до життя в колективі з ровесниками, не вміють спілкуватись і проявляти себе в буденному житті класу – це замкнені, некоммунікбельні, невпевнені в собі діти. Спостерігаються випадки коли діти, навіть володіючи матеріалом мають багато проблем з його подачею. Результат – в оцінках. На основі цієї проблеми і народилась ідея створення даної програми, на допомогу дошкільникам, які через рік підуть до 1 класу і потребують психологічної підтримки і соціальної адаптації. Таким дітям може, через систему певних ігор і навчальних програм, надати допомогу і підтримку тільки спеціаліст.

Запропонована програма розрахована на групу не більше 12 чоловік, причому треба мати на увазі, що багато ігор розраховано на парну кількість дітей. Тривалість програми розрахована на 9 місяців (1 навчальний рік) по 2 заняття на тиждень. Проводяться заняття в спеціально обладнаному приміщенні (це може бути група дитячого садка). Кожне заняття – 30 хвилин.

Заняття підібрані за 7 розділами:

- √ Формування адекватної самооцінки;
- √ Розвиток уваги;
- √ Розвиток волевих якостей і самостійності у дітей;
- √ Розвиток пам'яті;
- √ Розвиток комунікативних навичок;
- √ Розвиток мислення;
- √ Розвиток уяви.

*Структура занять з розвитку пам'яті:*

- 10 хв. – розвиток зорової пам'яті (візуальна);
- 10 хв. – розвиток слухової пам'яті (аудіальна);
- 10 хв. – розвиток сенсорної пам'яті (тактильні відчуття).

*Структура занять з розвитку мислення:*

- 10 хв. – логічне мислення;
- 10 хв. – образне мислення;
- 10 хв. – просторове мислення.

*Структура занять з розвитку уяви:*

- 5 хв. – домалювати малюнок (малюнки до гри в додатку);
- 5 хв. – на що схожий малюнок (малюнки до гри в додатку);
- 6 хв. – казка за стимульним матеріалом;
- 6 хв. – що буде, якщо...?
- 8 хв. – зобразити когось чи щось.

**Мета програми** спрямована на *розвиток комунікабельності і соціальної адаптації дітей в колективі ровесників, розвиток пізнавальних здібностей, мовлення, навичок навчання.*

**Завдання:**

1. Сформувати у дитини адекватну самооцінку, що спирається на реальні досягнення, знання і вміння дитини.
2. Сформувати вміння працювати за заданим зразком.
3. Скорегувати вміння адекватно реалізувати отриману інформацію ("бачу" + "чую" = "роблю").
4. Навчити дитину вольової регуляції своїх дій.
5. Розвивати культурну, зорову, слухову, сенсорну пам'ять дитини, навчити мнемічних прийомів.
6. Навчити дитину знаходити спільну мову з однолітками і дорослими, розуміти і сприймати комунікативні ситуації.
7. Розвивати аналіз, синтез, порівняння.
8. Розвивати фантазію, неформальне уявлення про світ.
9. Виявити обдарованих дітей, з метою допомоги реалізації себе в шкільних обставинах.
10. Розширювати знання про оточуючий світ.
11. Розвивати самостійність мислення.
12. Розвивати довільність мови.
13. Розширювати словесний запас, вчити встановлювати понятійні зв'язки.
14. Виховувати бажання вчитися, старанність, акуратність.

Після проведення програми очікується підвищення рівня розвитку пізнавальної діяльності, комунікативних навичок, розширення словесного запасу дитини. Зняття емоційної напруги і стабілізація психологічного стану дитини, щодо шкільного навчання.

**Методи**, які були використані у заняттях:

1. Психодіагностика.
2. Рухливі ігри.
3. Конкурсні ігри.
4. Дидактичні ігри.
5. Бесіди, обговорення.
6. Словесні ігри.
7. Ігри на розвиток дрібної моторики руки.
8. Малювання.
9. Вправи на концентрацію, переключення, розподіл уваги.
10. Слухання казок.
11. Спостереження.

## 1 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Хустинка на очі.*

*2. М'яка іграшка.*

*3. Стільчик.*

### 1. Гра "Ім'я"(міні презентація себе) (10 хв.)

Можна запропонувати дитині придумати собі ім'я, яке вона хотіла б мати або залишити своє. Спитайте дитину чому їй подобається чи не подобається її ім'я, чому вона хотіла б щоб її називали по іншому. Ця гра дає додаткову інформацію про самооцінку дитини.

### 2. Гра "Лідер" (аналог жмурки) (10 хв.)

Зав'язати дитині очі. Це лідер. Він стоїть в центрі кола. Дитину розкручують зі словами

Ось наш лідер головний(а),

Він розумний, і стрункий.

Разом будемо тікати,

Лідер буде нас шукати

Лідер намагається зловити дітей, що розбігаються, перший, кого спіймали стає лідером.

### 3. Гра "П'єдестал"(10 хв.)

Психолог кидає м'яку іграшку дітям, хто з дітей її спіймає – стає на п'єдестал (стілчик) і розповідає про себе тільки гарне.

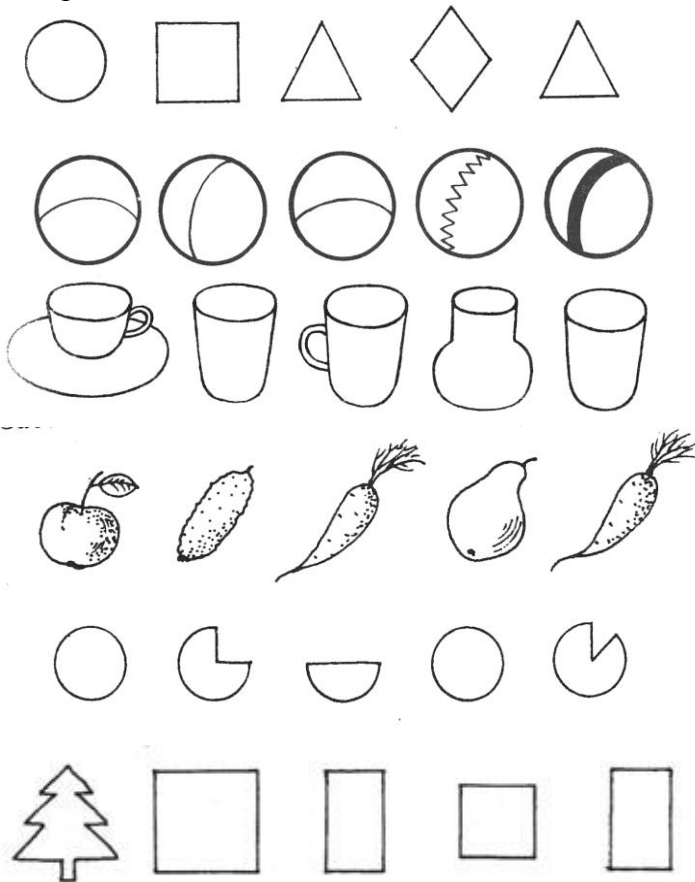
Гра продовжується доки всі діти не побувають на п'єдесталі.

## 2 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уваги.*

### 1. Знайти в ряду однакові малюнки і накрити їх рамкою (5 хв.)

Наприклад:

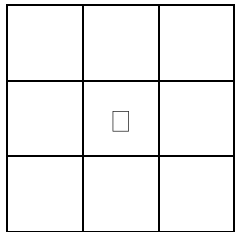


Кожного зразка  
по 2 шт. + 24 рамки  
(□□ на дитину)

### 2. Гра "Муха"(5 хв.)

Інструкція: Перед тобою поле, на полі живе чарівна муха. Вона рухається лише за командою.

Якщо я кажу: "Муха вгору" ти пересуваєш муху на клітинку вгору. Якщо я кажу "Вниз" – вона рухається на одну клітинку вниз. Завдання зрозуміле? А тепер я буду давати команду, а ви будете рухати своїми мухами в заданому напрямку.



Правило: муха не може виходити за рамки поля. Якщо дається неправильна команда (муха виходить за межі поля) діти повинні плеснути в долоні.

Після декількох команд, якщо всі діти засвоїли цю гру – командування мухами можна запропонувати дитині.

Матеріал: 1. 12 полів + 12 мух.

2. Демонстраційне поле і муха.

### **3. Коректурна проба (10 хв.)**

Інструкція: Перед вами аркуш з обличчями дівчат. Їх багато, але є і однакові обличчя. Вам потрібно знайти:

а) з чорним волоссям і чорним бантом,

б) з білим волоссям і білим бантом.

Матеріал: 1. Бланк з 3<sup>ма</sup> строчками облич на кожну дитину.

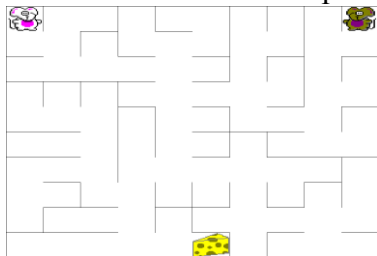
2. Фломастери для обведення.



### **4. Гра "Знайди дорогу" (5хв.)**

Матеріал: 1. Лабіринти на кожну дитину. (3 лабіринти, по 4 копії)

2. Фломастери на кожного.



### **5. Гра "Будь уважним" (5 хв.)**

Діти ідуть по колу. Ведучий з різними інтервалами дає команди: коні, зайчики, чаплі. Діти виконують команди.

Коні – б'ють ногою в підлогу.

Зайчики – стрибають.

Чаплі – стоять на одній нозі.

## **3 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки, текст питань.*

*2. Совочки, пісок, машинки.*

*3. Пазли з 9 дет. на кожну дитину.*

Казка, в якій позитивний герой переборює труднощі і досягає успіху, а негативний навпаки – кидає всі початі справи.

### **Казка (5 хв.)**

Жили-були два брати Саша і Паша. Вони були зовсім однакові на вигляд, бо були

близнюками, але їх завжди всі могли відрізнити. А як? Спитаєте ви. – Ось послухайте.

Одного разу до двору прийшли чужі хлопці і почали ламати містечко, яке побудували діти з піску. Паша одразу почав плакати і звати маму, а ось Саша – навпаки, не розгубився. Він зібрав всіх дітей у дворі, пояснив їм, що всі разом – це сила і діти разом прогнали чужих хлопчаків, захистивши будови, що залишилися.

Паша продовжував плакати і в той час, коли діти заново почали будувати містечко. Малюки забули про неприємності їм було разом цікаво і весело. Скоро з'явилося місто з піску ще краще колишнього. Тут у дворі з'явилася мама. Паша побіг до неї жалітися на чужих хлопчаків і розказувати, що трапилось. Саша в цей час закінчував з дітьми будівлю і теж помітив маму.

– Мамочка, подивися яке ми побудували місто!

Мама посміхнулася Саші, обняла і поцілувала Пашу і шепнула йому на вушко: "Вчись у свого братика!"

Продовження ви почуєте на наступному занятті.

#### Питання за казкою і відповіді дітей (10 хв.)

1. Вам сподобалась казка?
2. А про кого вона?
3. Хто вам більше всього сподобався Саша чи Паша? Чому?
4. З ким із брав ви б хотіли дружити?
5. Чому?
6. Як би ти себе повів коли така історія трапилась з тобою?

#### Рольова гра "В Сашу та Пашу" (10 хв.)

А тепер, діти, ми пограємо в цю казку. Ролі роздаються дітям, не відповідні до їхнього темпераменту (Хто хоче бути Пашею, дати роль Саші і т.д.).

#### Розрізні картинки з 9 деталей (пазли на кожну дитину) (5 хв.)

## 4 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. а) Робочі поля з 9<sup>ма</sup> і 16<sup>ма</sup> малюнками на кожного;*

*б) Рамка – 6 шт. для кожного;*

*в) Два демонстраційних плакати*

*з чотирма малюнками;*

*з шістьма малюнками;*

*2. Музичні інструменти або іграшки не менше 6 штук.*

*3. а) 2 однакових комплекти геометричних фігур (квадрат, коло, трикутник, прямокутник, ромб, овал)*

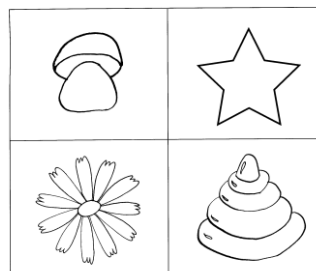
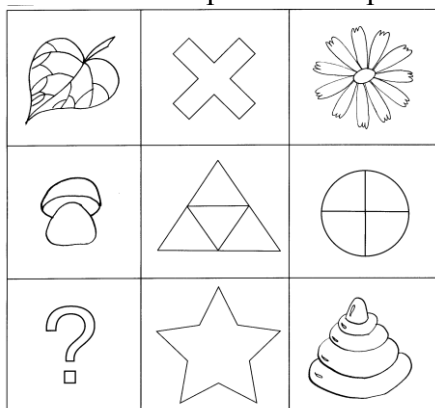
*б) Мішечок;*

*в) Багато призів на декілька ігор.*

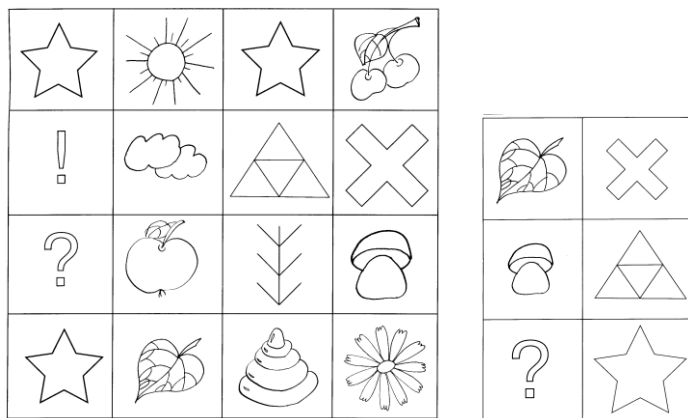
#### 1. Гра "Запам'ятай і знайди малюнки" (10 хв.)

Дитині дають поле з 9 мал., комплект рамок з 6 шт.

Психолог показує 4 малюнки, які діти повинні запам'ятати, знайти на своєму полі і закрити рамкою. Психолог закриває свій зразок.



Ускладнення: дитині дається поле з 16 малюнками, а психолог показує 6, які необхідно запам'ятати.



## **2. Гра "Взнай звук" (10 хв.)**

Психолог демонструє звучання музичних інструментів чи іграшок (резиновий пищик, брязкальце і та ін.). Визиває дитину, ставить її спиною до іграшок і демонструє звучання одного предмету. Дитина повертається обличчям і показує який предмет звучав (якщо знає, що звучало). Діти викликаються по черзі.

## **3. Гра "Взнай геометричну фігуру в мішечку" (10 хв.)**

Психолог вкладає в мішечок 1 геометричну фігуру (площинну). Мішечок з тонкої непрозорої матерії. Дитина обмацує форму обома руками і вказує на таку ж форму, з тих, що лежать на столі.

Для кожної дитини одна фігура, кожній дитині різна форма.

# **5 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Стільчики по кількості пар дітей.*

*2. Магнітофон.*

*3. Запис веселої музики.*

*4. Запис спокійної, ліричної музики.*

*5. Різнокольорові сердечка, розрізані на дві половинки різними розрізами.*

*6. Будинок намальований з пустими вікнами (конвертами) 1 на групу (кількість вікон – по кількості дітей в групі).*

*7. Аркуш паперу, олівці на кожну дитину.*

## **1. Гра "Один стільчик на двох" (10 хв.)**

Діти розбиваються на пари, і, взявшись за руки, бігають навколо стільчиків під музику. Кількість стільчиків по кількості пар дітей. Необхідно вдвох сісти на стільчик, коли замовкне музика.

Пари міняються партнерами. Гра продовжується до моменту, коли партнери повертаються до своїх перших пар.

## **2. Гра "Знайди свою половинку" (10 хв.)**

Дітям роздають половинки сердечок. Треба скласти ціле. На групу може бути два серця однакового кольору, але половинки повинні бути розрізані по-різному. Діти повинні орієнтуватися по кольору і по розрізу.

Після того, як пари відшукали один одного треба познайомитись і подружитись, потім представити свого друга групі (назвати ім'я).

## **3. Гра "Новосілля" (10 хв.)**

Дітям пропонується намалювати свої портрети і поселити їх в будиночок, малюнок якого (з пустими вікнами) висить на дошці.

## 6 ЗАНЯТТЯ

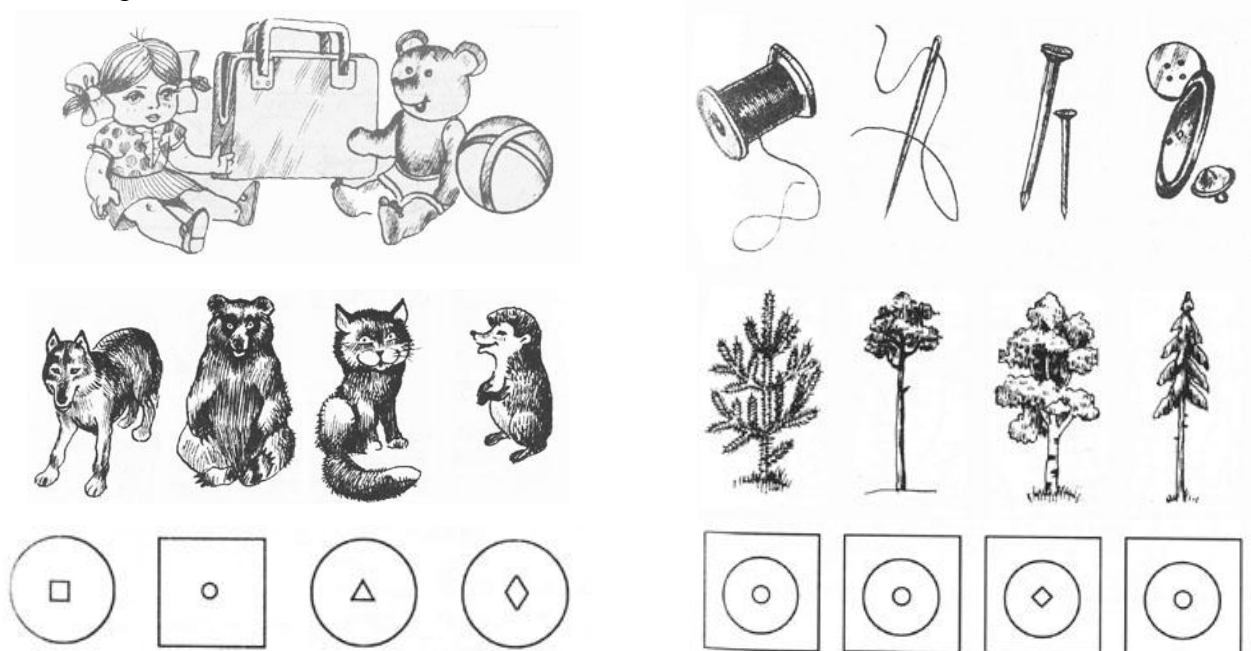
*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. 6 демонстраційних плакатів.*

*2. 3 види картинок по 4 екземпляри кожного виду (12 штук), розрізаних на 4 деталі неправильної форми.*

*3. Дошка (ватман), крейда (олівці).*

### 1. Гра "4<sup>ий</sup> зайвий" (10 хв.)



На малюнку 4 предмети, з яких 3 значною мірою подібні один до одного, і лише один відрізняється від інших. Який тут зайвий?

### 2. Гра "Розрізні картинки" (10 хв.)

Простий малюнок без фонові основи розрізається на 4 неправильні деталі. На одному занятті 3 види малюнків.

### 3. Гра "Орієнтування за планом" (10 хв.)

З дітьми креслиться план групи на дошці. Вводяться правила означення вікна, дверей, шафи. Закріплюється поняття і розташування предметів на кресленні. На кінець заняття дітям пропонується знайти в групі сховану іграшку. Місце, де вона схована вказується на кресленні.

## 7 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

### 1. Гра "Домалюй малюнок".

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За п'ять хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### 2. Гра "На що схожа картинка".

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### 3. Гра "Придумай слово".

Завдання: Я буду кидати кожному м'яч і називати букву. Той, хто спіймав м'яч каже на цю букву слово.

### 4. Гра "Що буде, якщо...?".

1) Собаки почнуть розмовляти...

2) Дощ буде іти не перестаючи...

Кожна дитина каже свою версію.

### 5. Гра "Невербальний показ".



Психолог зображує паровоз, діти повинні відгадати, що це таке. "Як ти здогадався?"  
Потім кожен зображує те, що психолог каже на вухо (собака, кішка, птах, ведмідь, змія, квітка).

## 8 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Іграшки.*

*2. М'яч.*

*3. Аркуш паперу.*

*4. Кольорові олівці.*

### **1. Програвання ситуацій (10 хв.)**

1. У тебе віднімає іграшку друг.

2. Тебе не приймають діти до спільної гри.

### **2. Гра "Веселий м'яч" (10 хв.)**

Діти стоять по колу. По руках передається м'яч з лічилкою.

"Ти біжи веселий м'ячик

Все скоріше по руках

У кого веселий м'ячик

В коло хай виходить к нам".

Дитина з м'ячем виходить в коло і проявляє себе (танок, пісня і т. ін.)

### **3. Проективна методика "Коли я гарний, коли я поганий" (10 хв.)**

Дитині дається аркуш паперу, поділений навпіл. На лівій стороні треба намалювати себе "коли мене можна хвалити", на правій – "коли мене можна лаяти".

Обговорення малюнків.

## 9 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уваги.*

### **1. Коректурна проба (5 хв.)**

Морди корівок. 4 строчки.

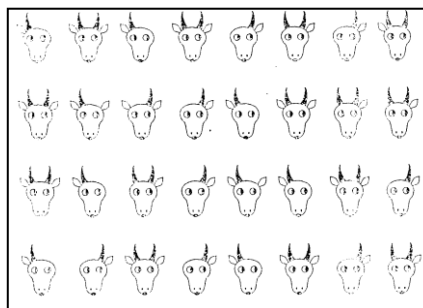
Знайти корівок

а) з 1 вухом і 1 рогом (перекреслити),

б) з 2 рогами і 2 вухами (взяти в кружечок),

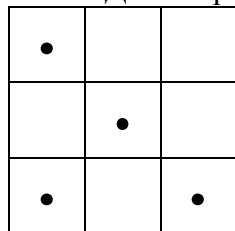
в) з 2 рогами і 1 вухом (підкреслити),

г) з 1 рогом і 2 вухами (поставити хрестик).

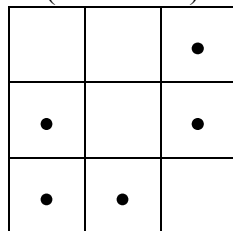


### **2. Гра "Розстав крапки за зразком" (5 хв.)**

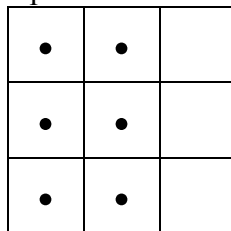
Даний зразок і поле (з 9 клітин) 4 варіанти зразків на кожну дитину.



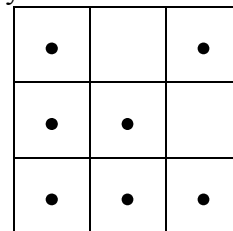
4 крапки



5 крапок



6 крапок

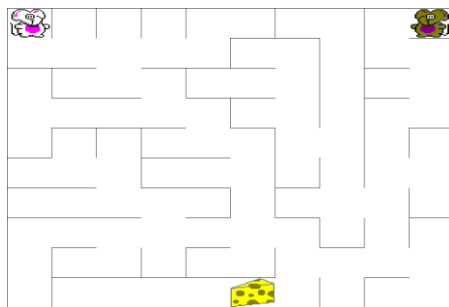
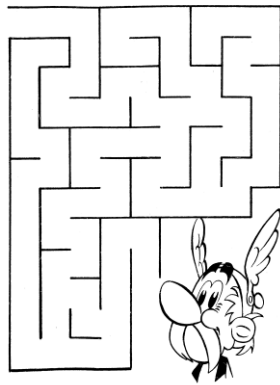
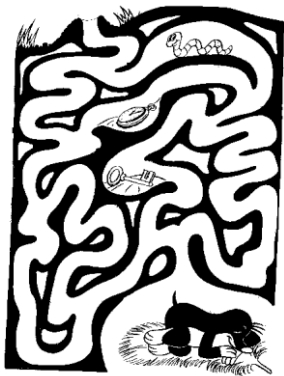


7 крапок

Дитина повторює малюнок на пустому полі (з клітинками) за зразком.

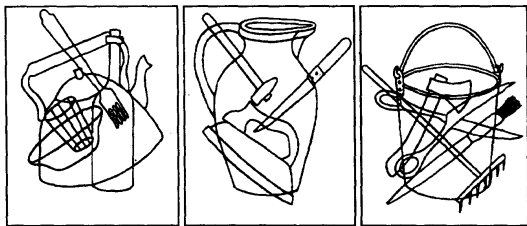
### **3. Гра "Знайди дорогу" (5 хв.)**

По 4 копії кожного малюнку.



#### **4. Гра "Інтегральні малюнки" (10 хв.)**

Відшукай заховані предмети. Кожен відшукує по предмету.



#### **5. Гра "Лови м'яч" (5 хв.)**

Інструкція: "Вам кидають м'яч, ви ловите коли називають меблі, відбиваєте - коли називають посуд". (Варіанти – імена хлопчиків чи дівчат).

## **10 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань*

*3. По 4 кубики Коса на кожному дитину*

*4. Комплект роздаткових малюнків на кожному дитину.*

*5. Комплект демонстраційного матеріалу (з кубиків) для загального показу.*

#### **Казка (5 хв.)**

Сьогодні я знова розкажу вам про двох братів близнеців, які були дуже схожі і дуже різні. Ви почуєте продовження цієї чудової історії про Сашу і Пашу.

Одного разу папа прийшов з роботи в прекрасному настрої. Він з порога покликав синів: "Саша, Паша, а йдіть подивіться, що я вам купив!" Діти побігли до батька і остолбеніли, перед ними стояли два велосипеди, про які хлопчики мріяли всю життя. Їх радість не було меж. Мальчишки одразу ж захотіли спробувати нову їзду. Вони кинулися до велосипедів і кожен одразу спробував сісти на свій, але нічого не вийшло, так як їздити на них вони ще не вміли. Брати розчужилися, але папа їх заспокоїв: "Нічого, навчись – і додав з усмішкою – Боже без праці не лови рибу з річки. За бажанням всьому можна навчитися".

І на цих вихідних ми одразу ж приступимо до тренування. Саша і Паша з нетерпінням чекали суботи, бо тепер вони теж будуть їздити на велосипеді, як дорослі мальчишки. Наступила довгоочікувана субота. Папа з синами поїхав на стадіон. По дорозі Саша і Паша мріяли, як вони залюбки будуть обганяти одне одного, але папа попередив синів, що спочатку потрібно навчитися їздити на велосипеді, а значить – будуть і падіння, і ссадини, і ушиби. Першим на велосипед сів Паша, а папа його ззаду підтримував. Хлопчик визгав від радості і їхав по дорозі. Але тут папа відпустив велосипед, і Паша, не утримавши рівноваги, впав на обочину. Рев рознесся по всьому стадіону. Пашу заспокоювали і папа і Саша, але він не заспокоювався. Він проклинав велосипед і папу. Громко плачучи, хлопчик говорив, що не хоче вчитися їздити на велосипеді, що краще буде ходити пішки і при цьому не падати. Саша вел себе абсолютно по-іншому. Осторожно забравшись на сидіння велосипеду, він з допомогою батька поїхав по дорозі. Все було б добре, якби переднє колесо не потрапило в камінець. Сашу чекала та ж доля, що і Пашу. Але, на відміну від свого

брата, он встал, вытирая слезы из глаз и снова сел на велосипед. Желание научиться хорошо ездить у Саши не пропало после первой неудачи, как у Паша, а наоборот – укрепилося.

Дни шли. Саша упорно учился кататься, не взирая на трудности. А Паша забросил свой велосипед. – "Не хочу учиться ездить – это тяжело". Через 2 недели Саша уже катался без папиной помощи, а Паша с завистью смотрел на брата и говорил: "Подумаешь, у меня тоже есть велосипед. Просто я не хочу на нем кататься. Как захочу, так сразу и научусь".

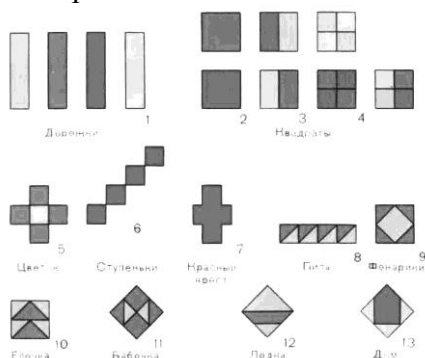
#### **Питання за казкою і відповіді дітей (10 хв.)**

1. Що подарував синам тато?
2. Як зустріли подарунок брати?
3. Про що мріяли Саша і Паша, коли отримали велосипеди?
4. Чому Саша навчився кататися на велосипеді, а Паша – ні?
5. Поведінка якого брата тобі сподобалась більше? Чому?
6. А у кого з вас є велосипед?
7. Як ти навчився на ньому їздити?

#### **Кубики Коса (За Нікітіним)(15 хв.)**

З 4 кубиків скласти 13 запропонованих варіантів малюнків.

На вирішення задачі 1 хв. Після чого психолог показує рішення.



(Кольорові картинки – див. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991, С. 44)

#### **Висновки з дітьми:**

1. Чому ми сьогодні навчилися?
2. Ми слухали казку, відповідали на питання, навчилися самостійно викладати малюнки за заданим зразком.

## **11 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. а) 9 малюнків в конверті на кожного;*

*б) 4 демонстраційних плакати (з 2, 3, 4 і 5 малюнками).*

*2. по 6 малюнків на кожного.*

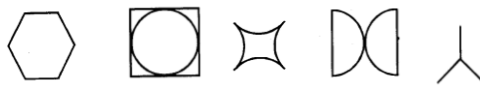
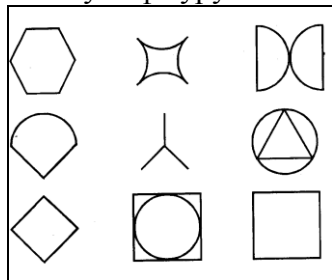
*3. а) 2 набори предметів, вирізаних з цупкого картону;*

*б) Мішечок*

#### **1. Гра "Запам'ятай геометричну фігуру і знайди її" (10 хв.)**

У дитини конверт з 9<sup>ма</sup> малюнками.

Психолог показує малюнок з 2<sup>ма</sup> картинками, які діти повинні запам'ятати. Треба знайти і показати таку ж фігуру з своїх 9. Кількість картинок, що пред'являються – до 5 картинок за 1 раз.



### **2. Гра "Запам'ятай слова" (10 хв.)**

Діти мають по 6 картинок. Психолог називає 3 з них. Дитина вибирає названі, викладає їх на столі. Після засвоєння гри кількість малюнків для запам'ятовування збільшується до 4.

### **3. Гра "Взнай заданий контур навіпамацки" (10 хв.)**

На столі лежать всі варіанти фігур. 2 варіант психолог по одній вкладає в мішечок, с тонкої непрозорої матерії, наприклад квітку (пірамідка, гриб, лист, будиночок, зірочка, човник, яблуко). Дитина обмацує форму обома руками і вказує на туку ж форму, з тих, що лежать на столі.

Для кожної дитини одна фігура, кожній дитині різна форма.

## **12 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Пояси по кількості пар.*

*2. Магнітофон, запис веселої музики.*

*3. Намальовані метелики з контурними крилами (по кількості пар дітей).*

*4. Крильця парні по кількості пар дітей.*

*5. Контур будинку з попереднього заняття.*

*6. Фарби, пензлики.*

### **1. Гра "Танок нерозлучних друзів" (5 хв.)**

Діти розбиваються на пари, кожна пара зв'язується одним поясом. Під музику діти повинні в парі танцювати танок, повторюючи рухи за дорослим.

### **2. Гра "Знайди свою половинку" (8 хв.)**

**Інструкція:** На столі лежать метелики без крил. Ви повинні знайти дитину у якої є крильце з таким же малюнком як у вас, домовитись з нею і разом повернути крильця метелику.

### **3. Гра "Новосілля" (12 хв.)**

Прикрасити спільний будинок, в якому ми всі разом живемо, розфарбувати його.

Див. заняття 5, гра № 3 (продовження теми).

### **4. Гра "Дружні долоньки" (5 хв.)**

**Інструкція:** Сидячи за столом, поверніться один до одного обличчям. Всі підняли праву ручку – молодці, ліву – молодці. А тепер плеснули в долоньки разом зі мною на "1", на "2" – правими долоньками один одного, на "3" – плеск, на "4" – дві долоньки на дві долоньки один одного.

Тепер долоньки на стіл. Твоя права рука накриває ліву руку твого друга - на "1", на "2" – повертається на місце, на "3" – твоя ліва рука накриває праву руку друга, на "4" – повертається назад. (Повторити потрібну кількість раз, щоб діти домоглися синхронності рухів).

Дружно, всі разом поплескали собі і своїм друзям.

## **13 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. По 12 картинок (4 риби, 4 птаха, 4 тварини) на кожну дитину*

*2. Площинні геометричні фігури – різного розміру і кольору на кожну дитину.*

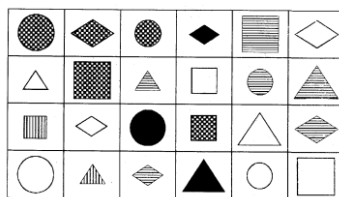
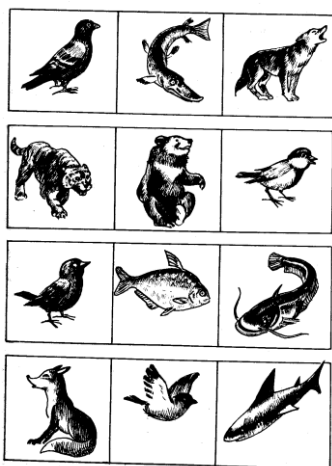
*3. Рамки Монтесорі на кожну дитину (9 рамок) (див. Розвиток пам'яті, заняття 8, гра № 3)*

*4. Іграшки з "Чарівного мішечку".*

*5. Кубики.*

### **1. Гра "Класифікація картинок" (10 хв.)**

Розподілити предмети на картинках на групи. Дати назву кожній групі. Психолог перевіряє правильність виконання на місцях.



а)

### 2. а) Гра "Рамки Монтесорі" (5 хв.)

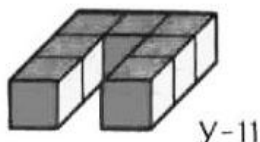
Дітям роздаються рамки і фігури до них. Необхідно знайти відповідність рамки і фігури (вставити одну в другу).

б)

### б) Гра "Знайди предмет за описом" (5 хв.)

Іграшки з чарівного мішечку виставляються на стіл для їх вивчення. Можна використовувати загадки для впізнання предмету. Психолог описує предмет, діти його впізнають. Кожна дитина визивається окремо.

### 3. Гра "Унікуб" (10 хв.)



У-11 (Кольорові картинки – див. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991, С. 72)

Діти працюють парами. Скласти букву П.

## 14 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

### 1. Гра "Домалюй малюнок".

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### 2. Гра "На що схожа картинка".

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### 3. Гра "Придумай слово".

Завдання: Ведучий називає слово, перша дитина придумує слово на останню букву названого. Кожна наступна дитина продовжує цю умову.

### 4. Гра "Що буде, якщо...?".

- 1) Корови почнуть літати.
- 2) Люди перестануть спати.

### 5. Гра "Невербальний показ".

1. Учень іде додому з важким портфелем.
2. Як іде старий.
3. Як іде дитина (тільки-но навчилась ходити).
4. Як іде людина у якій болить нога (з палкою).

Завдання показує кожна дитина.

## 15 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Конверти з малюнками будь-якої фізичної дії на кожну дитину.*

### **1. Програвання ситуацій (10 хв.)**

1. На дитячому святі треба познайомитися з гостями.

2. Хтось сів на твій стілець.

### **2. Гра "Відішли лист" (20 хв.)**

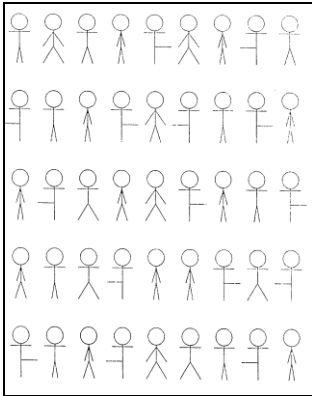
Діти, що грають стоять в колі. Ведучий-психолог передає "лист" (малюнок з завданням: танок, пісня) в витягнуту долоньку одного з дітей, який передає по ланцюжку лист адресату (його називає психолог). Адресат після отримання "листа" виходить в центр кола, виконує завдання з нього.

## 16 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уваги.*

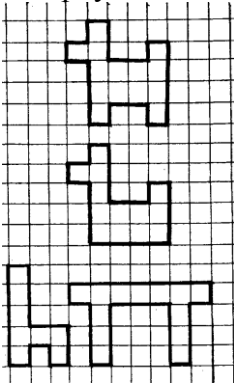
### **1. Коректурна проба (5 хв.)**

Завдання: знайти чоловічків за заданою ознакою.



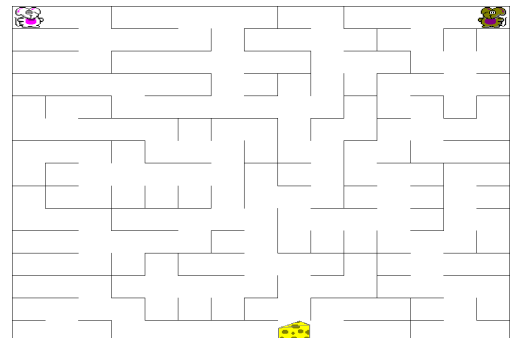
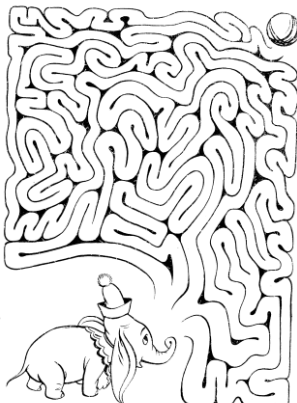
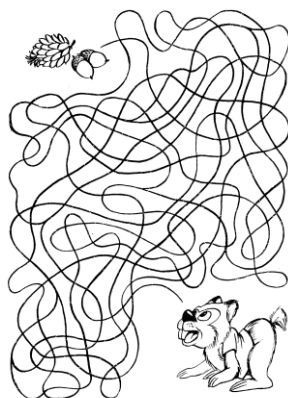
### **2. Гра "Малюнок під диктовку" (5 хв.)**

На аркуші в клітинку під диктовку малюють малюнок:

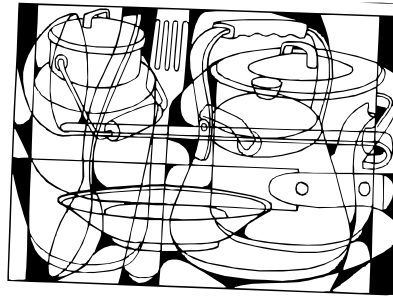
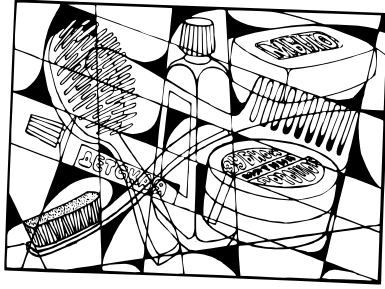


### **3. Гра "Знайди дорогу" (5 хв.)**

По 4 копії кожного малюнку.



#### 4. Гра "Інтегральні малюнки" (10 хв.)



Діти відшукують заховані предмети, виходячи до дошки.

#### 5. Рухлива гра "Будь уважним" (5 хв.)

Діти ідуть по колу. Ведучий з різними інтервалами дає команди: коні, зайчики, чаплі, жабки, раки. Діти виконують команди.

Коні – б'ють ногою в підлогу.

Зайчики – стрибають.

Чаплі – стоять на одній нозі.

Жабки – стрибають навприсядки.

Раки – задкують.

## 17 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань*

*3. Кольорові олівці.*

*4. Бланк для розфарбовування на кожну дитину.*

*5. Розрізні картинки з 15 деталей на кожну дитину.*

#### Казка (5 хв.)

Сегодня вы услышите продолжение рассказа о двух братьях-близнецах Саше и Паше. Я расскажу вам о том, как они учились плавать.

Наступило лето. К Саше и Паше приехал двоюродный брат Сережа. Он был веселый мальчик. Каждый день братья вместе с папой ходили на речку, купаться. Там они играли в мяч, строили из песка постройки.

Однажды, когда мальчики стояли по пояс в воде и играли в мяч, Сережа очень сильно закинул его на середину реки. Саша замер от неожиданности – такого поворота событий он не предвидел, а Паша, как всегда, стал сразу плакать. Только Сережа, не задумываясь, быстро поплыл за мячом. Ребята открыли от удивления рты – ведь они совсем не умели держаться на воде, а Сережа так хорошо плавал и не боялся глубины. После этого случая Саша и Паша очень захотели научиться хорошо плавать. Они рассказали папе о своем желании, и тот записал сыновей на занятия в бассейн. На первую тренировку Саша и Паша пришли воодушевленные с прекрасным настроением. Братья представляли, как они научатся плавать и будут бросать на воду мяч и плыть за ним наперегонки.

**Як ви думаєте, діти, навчаться брати плавати, чи ні? Як їм це вдасться?**

А вот послушайте, как все было. Тренер в бассейне попался очень строгий. Он нагружал детей физическими упражнениями, привлекал к различным играм на воде и никому не давал поблажки. Все ребята уставали, но им очень нравилось в бассейне. Саша и Паша нашли себе новых друзей и с огромным желанием ходили на тренировки. Они уже научились держаться на воде и отлично выполняли упражнение "поплавок", могли нырнуть в обруч, задерживая при этом дыхание. Так незаметно прошло лето, наступила осень. Погода на улице испортилась.

Мальчики простудились и перестали посещать бассейн. Саша с нетерпением ждал выздоровления. Ему очень хотелось поскорее вернуться в бассейн. Паша немного остыл. Он увлекся мультфильмами и все две недели болезни не отходил от телевизора. Наконец ребята выздоровели и доктор разрешил им посещать бассейн.

Саша приготовил вещи и ждал прихода папы, чтобы поскорее идти в бассейн. Паша же сказал,

что сегодня не пойдет, т.к. хочет посмотреть мультик, а пойдет в другой раз. В другой раз тоже был интересный мультик, и Саша стал посещать бассейн один. Он уже научился плавать "торпедой", опуская лицо в воду, нырять за ракушками и доставать их со дна бассейна. А Паша все собирался придти со следующего раза. "Еще успею – говорил он – до лета далеко". Так быстро и незаметно прошло время и наступило лето.

Опять к ребятам приехал двоюродный брат Сережа, и они все вместе стали ходить на речку. Они строили замки из песка, играли в мяч, и – если он попадал на воду – его доставал не только Сережа, но и Саша, т.к. он отлично научился плавать за этот год. Паша с завистью смотрел на плавающих братьев и говорил: "Подумаешь, я если захочу, то сразу научусь плавать. Не хочу и не плаваю".

#### **Питання за казкою і відповіді дітей (10 хв.)**

1. Чому хлопчикам захотілося навчитися плавати?
2. Чому Саша навчився плавати, а Паша – ні?
3. Хто з братів тобі подобається? Чому?
4. Що треба було зробити Паші, щоб навчитись плавати? (від чого відмовитись?)
5. А хто з вас вміє плавати?
6. Розкажіть мені, де навчились плавати ви?

#### **Розфарбовування картинок (10 хв.)**

Розрізні картинки з 15 деталей (пазли на кожну дитину).

## **18 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. а) 6 плакатів парних картинок (демонстраційні);*

*б) бланк для кожної дитини;*

*в) 6 картинок на кожного.*

*2. а) Набір з 10 малюнків на кожну дитину;*

*б) Пакувальний матеріал.*

*3. а) 2 комплекти з конструктора;*

*б) Мішечок;*

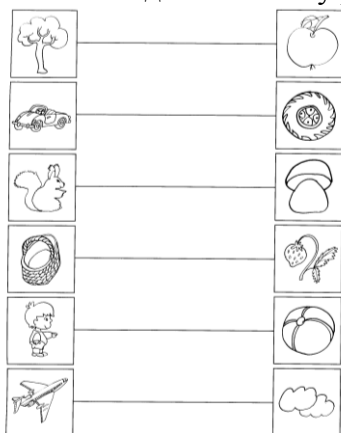
*в) Призи.*

#### **1. Гра "Асоціативні малюнки" парами (10 хв.)**

У психолога 6 пар картинок для демонстрації. (хлопчик-м'яч; літак-туча; дерево-яблуко; машина-колесо; корзина-ягода; білка-гриб).

Дитині демонструються 6 пар картинок з функціональними зв'язками.

Після показу дають робочий бланк, де намальовані перші картинки пар. Другу картинку з пари дитина знаходить в своєму роздатковому матеріалі і вкладає її в пусту клітинку.



демонстраційний матеріал



бланк

#### **2. Гра "Запам'ятай слова" (10 хв.)**

Дітям дається 10 картинок. Психолог називає слова від 5 до 6. Дитина вибирає названі, викладає їх на столі. Після засвоєння гри кількість малюнків для запам'ятовування збільшується до



**3. Гра "Взнай об'ємну фігуру з конструктора навпомацки" (10 хв.)**

Дитина повинна 2 руками обмацати об'ємну фігуру, що в мішечку. Аналогічний комплект фігур лежить на столі. Коли дитина взнає фігуру, вона показує її на столі.

**19 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Малюнки тварин, розрізані на три частини.*

*2. Нерозрізані малюнки тварин.*

*3. Стрічки.*

*4. Розмальовки (малюнок на двох).*

*5. 1 приз.*

*6. Магнітофон*

*7. Запис веселої музики.*

**1. Гра "Збери малюнок тварини разом з друзями" (10 хв.)**

Картинки тварин діляться на три частини. Кожна дитина отримує 1 частину будь-якої картинки. Задача кожного – знайти дві недостатні деталі і скласти малюнок.

**2. Гра "Сіамські близнюки" (10 хв.)**

Діти діляться на пари. Праві руки зв'язуються стрічкою. Вони повинні розфарбувати разом одну картинку. Перша пара отримує приз (картинка).

**3. Гра "Сороконіжка" (10 хв.)**

Діти вистроюються в колону. Кожна дитина пропускає свою ліву руку між ногами, кожен задній бере ліву руку переднього своєю правою рукою. В результаті отримуємо спільну зчіпку – "сороконіжку". Під музику діти, починаючи з правої ноги, на рахунок повинні всі разом добитися синхронного шагу, при цьому не можна допускати розриву "сороконіжки".

**20 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. 12 картинок – по функціональним зв'язкам.*

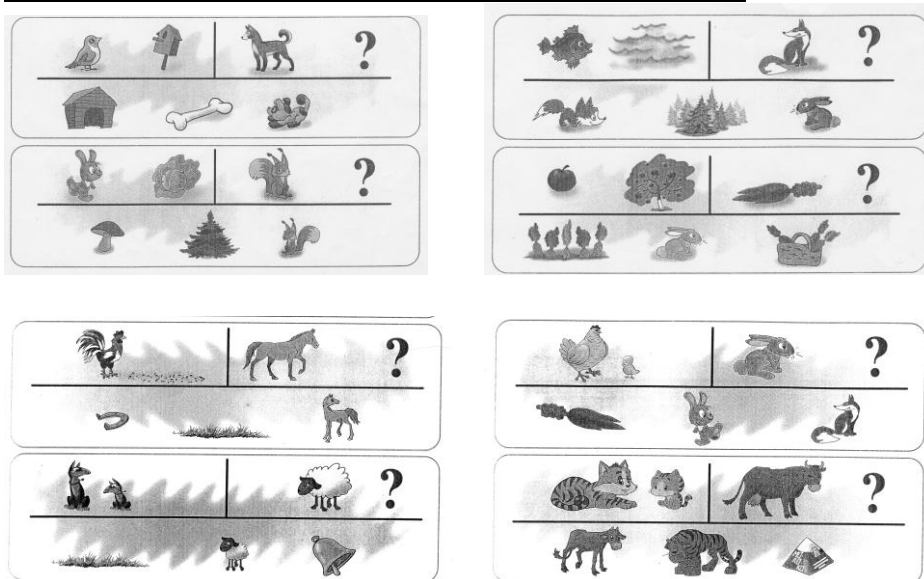
*2. 12 рамок.*

*3. 6 варіантів логічних квадратів по 2 екземпляри*

*4. 3 варіанти картинок послідовності по 4 екземпляри кожної (12 шт.)*

*5. Демонстраційний плакат з 4 кубиками.*

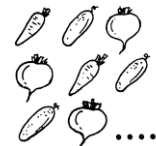
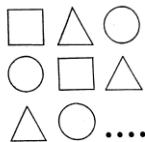
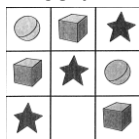
*6. 12 заготовок для кубиків.*

**1. Гра "Логічні ряди" – функціональні зв'язки (5 хв.)**

Розглянь верхню ліву картинку. Між шпаком і шпаківнею існує тісний зв'язок, адже пташка живе в гнізді. Праворуч намальований собака. Знайди внизу предмет, що пов'язаний так же.

## 2. Гра "Логічні квадрати" (5 хв.)

Розглянь малюнок. Визнач, чого не вистачає.



## 3. Гра "Послідовність подій" (10 хв.)

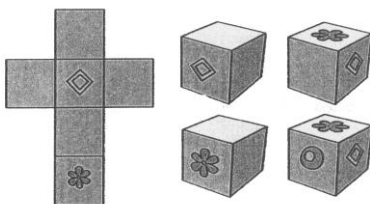
Розглянути картинки і викласти їх послідовно.



## 4. Гра "Кубики з заготовок" (10 хв.)

Один великий демонстраційний плакат для пояснення.

Дітям роздаються заготовки. Дитина вивчає її, потім показує на великому плакаті, що вийшло. Наприклад:



# 21 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

## 1. Гра "Домалюй малюнок".

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

## 2. Гра "На що схожа картинка".

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

## 3. Гра "Придумай речення".

Завдання: Ведучий називає кожній дитині різні слова, а діти придумують з цим словом 1 речення.

#### 4. Гра "Що буде, якщо...?".

1. Сонце не буде заходити
2. Машини будуть їздити задом наперед.

#### 5. Гра "Невербальний показ".

1. Покажи, чим займається тато після роботи.
2. Що мама робить ввечері.
3. Як ти прокидаєшся і що робиш потім.
4. Як ти збираєш іграшки.

Перед показом необхідно обговорити всі теми. Можна показати, як зразок "Я чищу зуби".

## 22 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Конверти по кількості дітей з малюнками тварин.*

#### 1. Програвання ситуацій (10 хв.)

1. Твій друг плаче – заспокой його.
2. Діти посварились – помири їх.

#### 2. Гра "Відішли лист"(10 хв.)

Діти, що грають, стоять у колі. Ведучий-психолог передає "лист" (малюнок з твариною) в витягнуту долоньку одного з дітей, який передає по ланцюжку лист адресату (його називає психолог). Адресат після отримання "листа" виходить в центр кола, зображує тварину з малюнка.

#### 3. Контактна гра "Обійми" (5 хв.)

Діти стоять парами навпроти один одного на відстані витягнутих рук. За командою психолога діти в парах з'єднуються один з одним долоньками (гра пальчиками разом, не роз'єднуючи їх). Складання рук в парах до ліктів (гра руками). Руки в сторони з'єднати і зблизити при цьому тіла упритул (гра з'єднаними тілами – нахили). Обійми в парах. Спочатку легкі, потім міцніші. При цьому треба закрити очі і прислухатись до своїх відчуттів. Обійми розжати, руки опустити, відійти один від одного на крок і посміхнутись.

Обговорення з дітьми їх стану в момент обіймів.

#### 4. Контактна гра "Подружися спиною" (5 хв.)

Діти стоять парами навпроти один одного на невеликій відстані. "Подружись долоньками" – доторкування (гра пальчиками). Дотик до ліктів (гра передпліччями). Спини на відстані. "Подружись попами" (дотик сидницями). Гра тілами, рухи, дотик спинками (різні нахили, плавні рухи). Зробити зчіпку ліктями і покласти назад голову на плече другу. Закрити очі і прислухатись до свого стану. Опустити руки, відійти від партнера, повернутись до нього обличчям і посміхнутись.

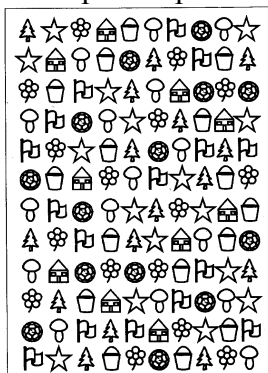
Обговорення з дітьми їх стану в момент обіймів спинами.

## 23 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уваги.*

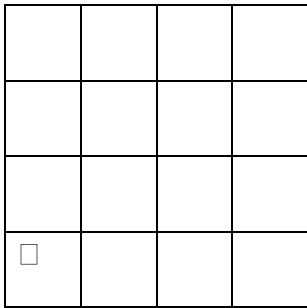
#### 1. Коректурна проба "Знайти і викреслити" (8 хв.)

По черзі викреслити 2 предмети, використовуючи весь бланк (хатки, м'ячі).



## 2. Гра "Муха"(5 хв.)

Інструкція: Перед тобою поле, на полі живе чарівна муха. Вона рухається лише за командою. Якщо я кажу: "Муха вгору" ти пересуваєш муху на клітинку вгору. Якщо я кажу "Вниз" – вона рухається на одну клітинку вниз. Завдання зрозуміле? А тепер я буду давати команду, а ви будете рухати своїми мухами в заданому напрямку.



Правило: муха не може виходити за рамки поля. Якщо дається неправильна команда (муха виходить за межі поля) діти повинні плеснути в долоні.

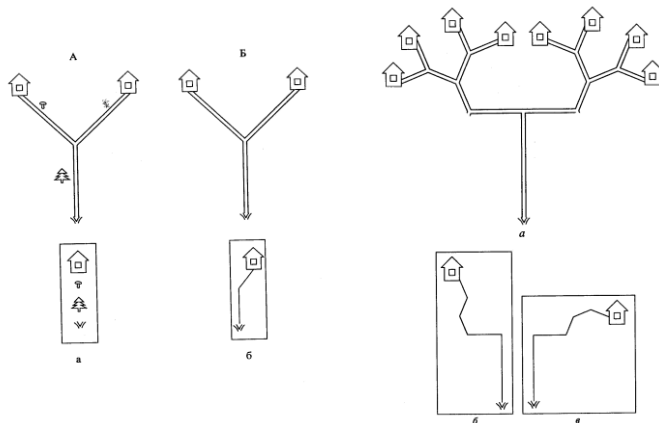
Після декількох команд, якщо всі діти засвоїли цю гру – командування мухами можна запропонувати дитині.

Матеріал: 1. 12 полів + 12 мух.

2. Демонстраційне поле і муха.

## 3. Гра "Знайди дорогу" (7хв.)

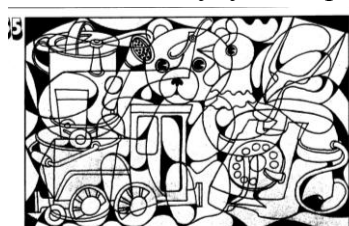
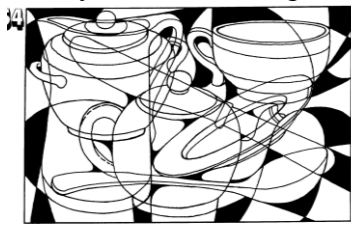
Матеріал:



По першому плакату пояснюється хід гри. Другий – у кожної дитини.

## 4. Гра "Інтегральні малюнки" (5 хв.)

Відшукай заховані предмети. Кожен відшукує по предмету.



## 5. Гра "Лови м'яч" (5 хв.)

Інструкція: «Вам кидають м'яч, ви ловите коли називають тварин, відбиваєте – коли називають птахів.»

# 24 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань.*

*3. Конструктори на кожну дитину (розрізні малюнки або кіндери).*

*4. Вирізані квіти і корзинки.*

*5. Магнітофон, касета з аудіо записом.*

## Казка (5 хв.)

На сьогоднішньому занятті ми з вами опять поговорим о близнецах. Кто мне напомним, как их

звали? Ну, конечно, Саша и Паша. А чем братья были похожи друг на друга? (Внешностью). А кто помнит чем они отличались? (Беседа с наводящими вопросами).

Так вот, сегодня вы услышите новую историю про этих одинаковых и совершенно разных братьев, и вы поймете насколько Саша обладает силой воли и самостоятельностью и насколько Паша не имеет вообще этих качеств.

Итак: когда у мальчиков был день рождения и им исполнилось по 6 лет, к ним пришли гости и конечно принесли подарки. Бабушка и дедушка подарили внукам шикарный конструктор. Он весь состоял из металлических деталей, гаечек, болтиков, планочек и перегородочек. С первого взгляда ничего нельзя было понять: деталей много, а что из них можно сделать – неизвестно. Мальчики вначале заинтересовались конструктором, но потом перебрали свое внимание на игрушки, которые им тоже подарили. Паша увлекся экскаватором, с пультом управления, а Саша стал из "Лего" собирать мотоциклиста. В своих новых желтеньких костюмчиках мальчики выглядели, как цыплята. Все их поздравляли и дарили разные подарки. Когда мама занесла праздничный пирог со свечами Саша и Паша дружно их задули. Гости сели за стол. Говорили много разных пожеланий, а бабушка сказала, что теперь ее внуки выросли и стали большими и они самостоятельно будут делать себе много разных игрушек из того конструктора, который они с дедом им сегодня подарили. Саша и Паша от удивления открыли рты, они не знали, что из конструктора можно делать разные игрушки. Папа рассказал сыновьям, как надо соединять металлические детали конструктора, чтобы сделать образцы игрушек, которые нарисованы в книжечке. В этот же вечер мальчики засели за конструктор. Им казалось, что они сделают много, но оказалось, что все не так то просто. Паша сразу расстроился – "Это плохой конструктор! Он для совсем взрослых." Он бросил игру и пошел смотреть мультики. У Саши тоже ничего не получалось, но его это не пугало. Он позвал папу и они вместе сделали "тачку". Дальше, как по волшебству, у Саши стало все получаться. Он через несколько дней научился делать все игрушки из книжечки. И даже стал придумывать свои. Паше нравилось играть с сашиними игрушками, но делать их он не любил. Он говорил – "Если захочу, я еще и лучше сделаю, но мне неохота копошиться в этих детальках. У меня нет времени заниматься всякой ерундой".

Саша усмехался и в ответ не говорил ничего, но он понимал, что Паша ему завидует.

#### **Питання за казкою і відповіді дітей (5 хв.)**

1. Що братам подарували на день народження?
2. Який подарунок сподобався хлопчикам?
3. Чого Саша навчився конструювати, а Паша – ні?
4. А в тебе дома є конструктор?
5. А що робив з свого конструктора ти?
6. На кого ти більше схожий на Сашу чи Пашу?

#### **Конструювання іграшки за зразком (10 хв.)**

Використати "Лего" або металеві конструктори.

#### **Рухлива гра "Збери букет" (10 хв.)**

Діти розбиваються на пари. Під музику пари по черзі виходять на центр кімнати і збирають квіти, розкладені на підлозі.

## **25 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. Бланки з 10 парами і 10 малюнками.*

*2. 10 малюнків на кожну дитину.*

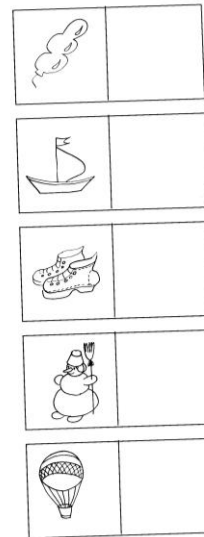
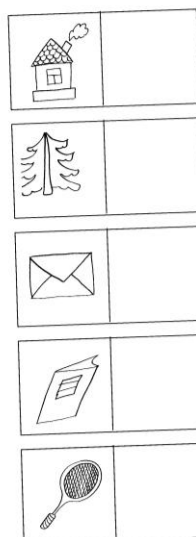
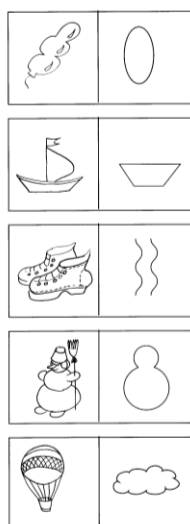
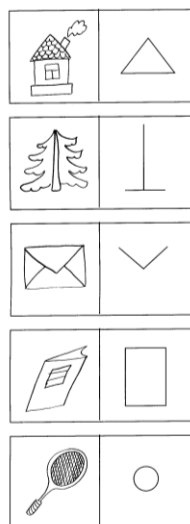
*3. а) 2 комплекти (12 шт.) площинних фігур неправильної форми;*

*б) Мішечок;*

*в) Призи.*

#### **1. Гра "Асоціативні малюнки" з ускладненням (10 хв.)**

У психолога 10 пар картинок з функціональними зв'язками, для демонстрації. Після показу (3 хв.) дають робочий бланк, де намальовані перші картинки пар. Другу картинку з пари дитина знаходить в своєму роздатковому матеріалі і вкладає її в пусту клітинку.



Демонстраційний матеріал

бланк

### **2. Гра "Запам'ятай слова" 2 рази прочитати (10 хв.)**

Дітям роздається по 10 картинок, називають 7-8 слів 2 рази. Дитина викладає картки після того, як психолог 2 рази прочитає.

### **3. Гра "Взнай чарівну фігуру" навпомацки (10 хв.)**

Психолог вкладає в мішечок фігури неправильних форм (асиметричні). Мішечок з тонкою не прозорою матерією. 12 форм – по 1 на кожного. Дитина обмацує форму рукою і вказує на таку ж форму, з тих, що лежать на столі.

## **26 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Сюжетні картинки розрізані на 4 частини.*

*2. Цілі сюжетні картинки, приз.*

*3. Іграшка з кіндер-сюрпризу на кожну пару дітей.*

*4. Нитка і стрічка на пару дітей*

*5. Баклажка з відрізаним горлечком на пару дітей.*

*6. Деталі будівельного матеріалу по кількості дітей (всі різні).*

*7. Демонстраційний малюнок 2 веж (з 6 деталей).*

*8. Демонстраційний малюнок 1 вежі (з 12 деталей).*

*9. Приз на бригаду (можна солодкий).*

*10. Магнітофон, запис веселої музики.*

### **1. Гра "Збери картинку з друзями" (10 хв.)**

Сюжетні (цупкі) картинки розрізаються на 4 деталі. Кожна деталь лежить в окремому конверті. Діти вибирають конверти. Потрібно зібрати малюнок, знайшовши відсутні деталі. Перша четвірка отримує приз.

### **2. Гра "Сховай кіндера в печеру" (6 хв.)**

Діти діляться на пари. До тварини "кіндер-сюрпризу" прив'язується нитка. Нитка кріпиться до середини стрічки, яку тримає пара. Діти повинні опустити кіндера в печеру (печера - відрізана баклажка)

### **3. Гра "Дружні будівельники" (14 хв.)**

Кожна дитина отримує деталь від конструктора. Деталі не повторюються.

Інструкція: Ви зараз будівельники. Перед вами на малюнку дві вежі, які вам треба побудувати. Уважно роздивіться 2 малюнки і знайдіть свою деталь на одному з них. Без вашої деталі інші діти не зможуть побудувати вежу. Підійдіть до своєї вежі (малюнку), подружіться з будівельниками своєї бригади. Перевірте, чи всі деталі на місці. Може, хтось попав не в свою бригаду.

Чия бригада правильно побудувала вежу отримує приз.

Після виконання завдання 2 бригади об'єднуються і разом будують спільну будівлю за

загальним малюнком.

Перед будівництвом кожна дитина повинна знайти місцезнаходження своєї деталі на картинці будівлі.

## 27 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. М'яч.*

*2. Мозайка для кожного чи 9 кубиків Коса.*

*3. 1 комплект кубиків для всіх (демонстраційний).*

*4. 3 демонстраційних плакати.*

### 1. Гра "Гра з м'ячем" (10 хв.)

а) Психолог кидає дитині м'яч і називає родові поняття. Дитина ловить м'яч і придумує видові слово і називає його, повертаючи м'яч. (5 хв.).

Наприклад: Меблі - стіл, стілець, шафа. Посуд – тарілка, каструля, чашка.

б) Психолог кидає дитині м'яч і називає видові поняття. Дитина ловить м'яч і називає родову назву. (5 хв.)

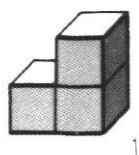
(Плаття – одяг, картопля – овоч.)

### 2. Гра "Склади мозайку" (10 хв.)

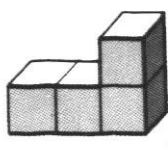
Робота з мозайкою за зразком.

### 3. Гра "Кубики для всіх" (10 хв.)

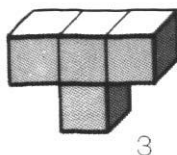
а) Дитині дається об'ємна фігура кубика, яку треба взнати на плакаті.



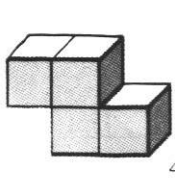
1



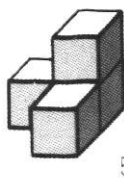
2



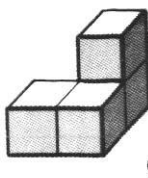
3



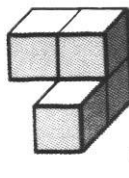
4



5

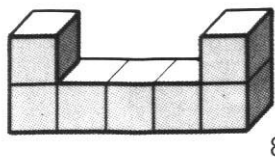


6

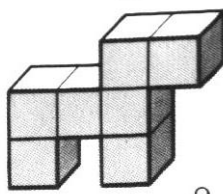


7

б) Скласти № 8 і № 9 з 2 кубиків.



8



9

## 28 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

### 1. Гра "Домалюй малюнок".

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### 2. Гра "На що схожа картинка".

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### 3. Гра "Придумай речення за картинкою".

Завдання: Зараз кожен отримає свою картинку. Треба її розглянути і придумати 1-2 речення.

Потім обмінятися картинками з сусідом. придумати 2-3 речення за наступною картинкою.

**4. Гра "Що буде, якщо...?"**

1. Всі іграшки вашої групи оживуть.
2. Якщо не буде дитячого садка.

**5. Гра "Невербальний показ".**

1. Як сходить сонце.
2. Як сонце заходить.
3. Як падає листя.
4. Як розкривається квітка.
5. Як бушує море і штормить.

## 29 ЗАНЯТТЯ

*Мета:* формування адекватної самооцінки.

*Матеріал:* 1. Магнітофон, аудіозапис спокійної музики.

2. Конверти по кількості дітей з малюнками емоцій.

3. Аркуші і фломастери на кожному дитину.

**1. Гра "Дзеркало" (8 хв.)**

Грає музика. Діти сідають один проти одного. Одна дитина дзеркало, інша – відображення в ньому. Дитина дивиться в дзеркало, яке повторює всі її рухи і жести.

**2. Гра "Відішли лист" (8 хв.)**

Діти, що грають, стоять у колі. Ведучий-психолог передає "лист" (малюнок з піктограмою емоції людини) в витягнуту долоньку одного з дітей, який передає по ланцюжку лист адресату (його називає психолог). Адресат після отримання "листа" виходить в центр кола, зображує емоцію з малюнка.

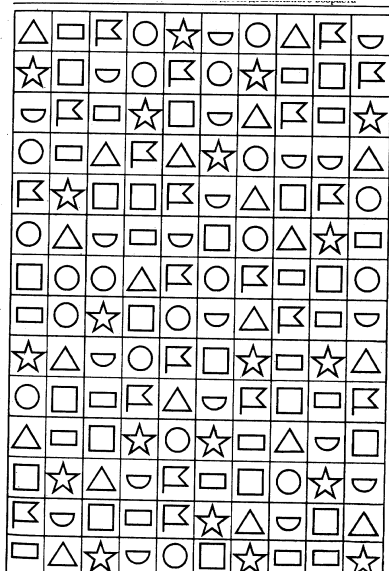
**3. Проективна методика "Намалюй свій настрій" (14 хв.)**

## 30 ЗАНЯТТЯ

*Мета:* розвиток уваги.

**1. Коректурна проба (5 хв.)**

По черзі викреслити 3 предмети, використовуючи весь бланк (трикутник, зірочка, кружечок). Все закреслюється однією лінією.

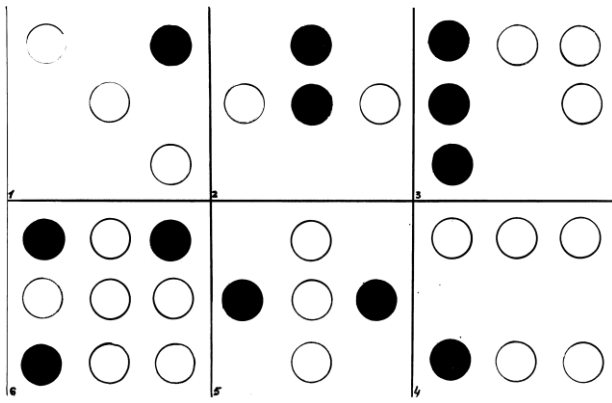


**2. Гра "Розстав крапки за зразком" (8 хв.)**

Дитина повторює малюнок на пустому полі (без клітин) за зразком.

З ускладненням (без промальовки клітин).

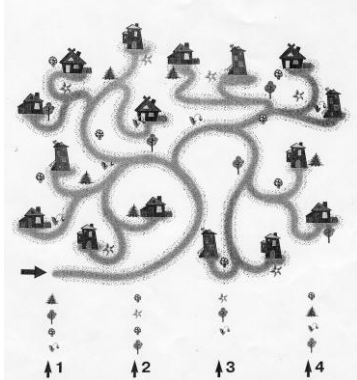




Матеріал: 1. 6 полів без клітин для кожної дитини.  
2. 36 крапок на кожну дитину.  
3. Зразки малюнків на кожну дитину.

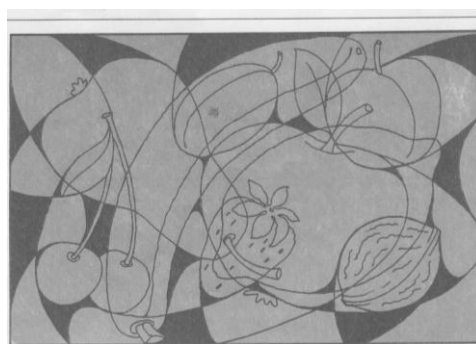
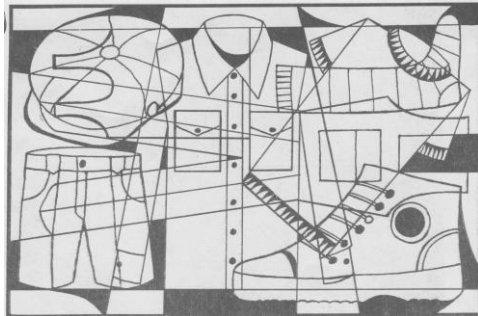
### **3. Гра "Знайди дорогу за схемою" (5 хв.)**

Матеріал: великий плакат, копія кожній дитині.



Знайди хатку за схемою і накрий її "рамкою" або "будиночком".

### **4. Гра "Інтегральні малюнки" (5 хв.)**



### **5. Рухлива гра "Слухай команду" (7 хв.)**

Психолог показує рухи і супроводжує їх командами. Потім рухи і команди не співпадають. Діти повинні повторити почуту команду, не зважаючи на показ.

Після засвоєння гри ведучим можна поставити дитину.

## **31 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань.*

*3. Комплект (по 4) кубиків на кожну дитину.*

*4. Комплект роздаткових малюнків на кожну дитину.*

*5. Комплект демонстраційного матеріалу (з кубиків) для загального показу.*

**Казка (10 хв.)**

Сегодня мы продолжаем слушать рассказ о Саше и Паше.

Однажды, когда была хорошая погода, папа предложил сыновьям поехать на рыбалку.

– А я не умею ловить рыбу – сказал Паша.

– И я тоже ни разу не ловил – отозвался Саша.

– Это не беда. Я вас научу, – пообещал им папа. И они все вместе стали собираться. Мальчики мечтали сколько рыбы они наловят и как они будут сушить тараньку и угощать ею ребят во дворе.

Папа выделил мальчикам маленькие удочки, а себе взял большую с длинным удилищем, и сказал, что этой удочкой пользоваться нелегко.

– Подумаешь, легко, нелегко, забросил в воду крючок и смотри на поплавок пока клюнет – обиделся Паша. – Что здесь тяжелого?

– Ты что! – Остановил Саша брата. – Разве ты не помнишь, как долго папа сидит с удочкой на берегу и не всегда рыба ловится. Значит ловить ее нелегко.

Папа засмеялся – не спорьте, друзья, – сами сегодня проверите, легко или не легко.

Когда все вещи были уложены в рюкзаки, папа предложил сыновьям пойти накопать с ним червяков.

– Фу! – сразу возразил Паша, – они гадкие, не хочу.

– Но если ты хочешь научиться ловить рыбу, то обязательно надо научиться и червяков копать – объяснил папа. Саша уже стоял возле двери и держал в руках баночку для червяков. За домом, под кустом, папа разрыл землю, и мальчики сразу увидели красненькие живые ниточки, которые папа смело брал палочкой и складывал в банку.

– Вот так это делается – с улыбкой сказал он.

– И совсем не страшно – поддержал его Саша.

– Фу! – скривился Паша, доставая червяка из земли.

Но несмотря ни на что наживка для рыбы была заготовлена. Рыбаки отправились в дорогу. Приехав на речку, мальчики разбегались, расшумелись, но папа их остановил. "Когда приходишь на рыбалку надо соблюдать тишину. Рыба не любит шума". Все втроем они взяли удочки, и пошли занимать места на берегу. Паше не мог успокоиться, он кидал в воду камешки и покрикивал. Саша же – наоборот – удобно устроился на песке и стал наблюдать за поплавком, как учил папа. Вскоре к нему подбежал Паша: "Ну что, поймал?"

– Тише, не кричи. Еще не поймал – ответил Саша.

– Так это мы будем целый день сидеть и ничего не поймаем. Пошли поиграем на берегу, а за удочками будем наблюдать. – Предложил Паша. В разговор вмешался папа.

– Нет, дорогие мои, терпение и труд все перетрут. Если желаете ловить рыбу, то надо воспитывать в себе силу воли. Только терпеливому дано дожидаться, когда рыба клюнет.

– Но это же скучно сидеть тихо и смотреть в одну точку – возразил Паша, а в это время Саша подсек свою первую рыбу. Он заметил утонувший поплавок. В воздухе появилась трепещущая на крючке рыбешка. Радостям не было конца. Саша показывал рыбку и папе и Паше, ведь это была его первая удача. Но Паша не радовался.

– Захочу, словлю еще больше, – сказал он и пошел к своей удочке. Папа тоже поймал рыбу и принес сыновьям показать.

– Ну и что? Подумаешь! – огорчился Паша. Периодически до Саши и папы доносились с папиной стороны только всплески камешков. А папа и Саша потихонечку, но уверенно складывали ловившуюся рыбку в ведро.

Когда рыбаки ехали домой Паша молчал. Ему нечем было похвалиться. Зато Саша и папа без умолку обсуждали рыбалку. Саше жалко стало брата и он пообещал с ним поделиться уловом.

– Не грусти, мы вдвоем засолим мою рыбу и будем ею угощать мальчишек во дворе и конечно же маму. Паша улыбнулся и сказал:

– Сегодня у меня не было настроения ловить рыбу, но на следующий раз я обязательно поймаю.

#### **Питання за казкою і відповіді дітей (8 хв.)**

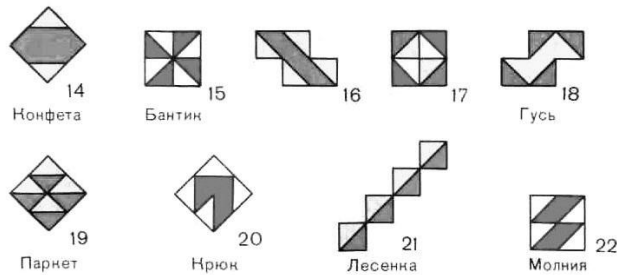
1. Куди їздили брати з татом?
2. Чому Саші вдалося спіймати рибу, а Паша – ні?
3. Які треба знати правила, коли ловиш рибу?
4. А ти ловив рибу на річці?

5. Як ти себе поводиш в цей час?
6. Яку наживку приготували тато і брати?
7. Хто віднісся до рибалки серйозно, а хто – ні?

#### **Кубики Коса (За Нікітіним)(12 хв.)**

З 4 кубиків скласти 9 запропонованих варіантів малюнків.

На вирішення задачі 1 хв., після чого психолог показує варіант рішення.



(Кольорові картинки – див. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991, С. 44)

## **32 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. а) 5 демонстраційних малюнків;*

*б) по 5 аркушів паперу на кожну дитину;*

*в) олівці.*

*2. Конверти з різними геометричними фігурами (5) двох кольорів (всього 10) – по кількості дітей.*

*3. а) Пластилін і дощечка для кожної дитини;*

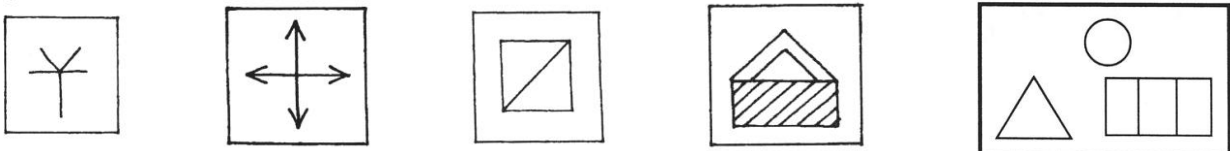
*б) Мішечок;*

*в) Геометричні об'ємні фігури (м'яч, куб, конус);*

*г) Призи.*

#### **1. Гра "Повтори малюнок" (10 хв.)**

Дітям показують по 1 картинці і убирають їх. Діти по пам'яті повинні намалювати її. Хвилину дивляться, після чого ховаються картинки. Всього на занятті 5 картинок.



#### **2. Гра "Запам'ятай геометричні фігури" (10 хв.)**

Дітям в конвертах роздаються геометричні фігури різного кольору і форми. (Необхідно синтезувати форму і назву).

Дітям дається 10 фігур (коло, трикутник, квадрат, прямокутник, овал – всі різного кольору) – кожної форми по 2 кольори.

I етап гри – Психолог називає і показує фігуру, діти теж її показують.

II етап – Психолог тільки називає, але не показує названу фігуру.

III етап – Психолог називає 2 фігури (їх форму і колір). Діти показують за описом задані фігури.

#### **3. Гра "Взнай об'ємну фігуру і виліпи її з пластиліну" (10 хв.)**

В мішечку об'ємна геометрична фігура. Всі діти по черзі обмацують фігуру, потім ліплять з пластиліну форму, що взнали. По закінченні роботи звіряються зі зразком з мішечка.

## 33 ЗАНЯТТЯ

*Мета:* розвиток комунікативних навичок.

*Матеріал:* 1. Розрізні картинки.

2. Аналогічні картинки цілі.

3. Гвіздок, пляшка, нитка, стрічка на кожну пару.

4. Маски і костюми до казки.

5. Магнітофон.

### **1. Гра "Розрізні картинки" (10 хв.)**

Картинки розрізняються на 6 деталей і збирають її 6 чоловік.

Див. заняття 4, гра № 1.

### **2. Гра "Сховай гвіздок в пляшку" (5 хв.)**

Діти діляться на пари. До гвіздочка прив'язується нитка. Нитка кріпиться до середини стрічки, яку тримають діти з обох кінців. Діти повинні відладити свої рухи так, щоб опустити гвіздок в пляшку (печеру), яка стоїть на підлозі.

### **3. Гра "Драматизація казки Ріпка" (15 хв.)**

В драматизації беруть участь всі діти групи (ролі: будинок, дерево, вітер і т. ін.).

## 34 ЗАНЯТТЯ

*Мета:* розвиток мислення.

*Матеріал:* 1. 6 демонстраційних плакатів.

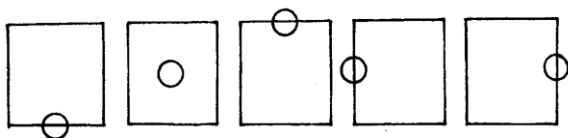
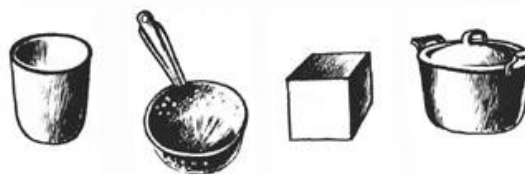
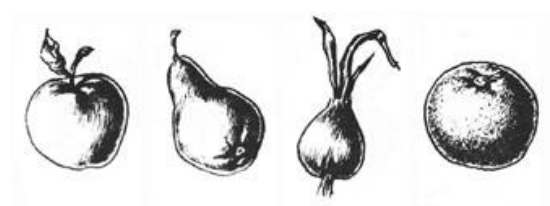
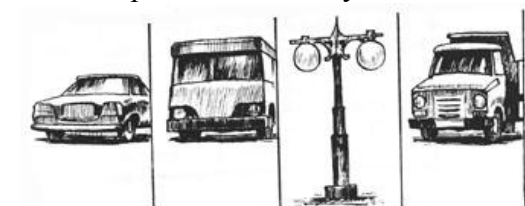
2. 4 види картинок по 3 шт. (всього 12).

3. Дошка (ватман) з планом групи, крейда.

4. Пупсик.

### **1. Гра "Зайвий" (10 хв.)**

На малюнку предмети, з яких деякі подібні один до одного, і лише один відрізняється від інших за напрямком. Який тут зайвий?



### **2. Гра "Розрізні картинки" (10 хв.)**

Простий малюнок без фоновієї основи розрізається на 6 неправильних деталей. На одному занятті 3 види малюнків.

### **3. Гра "Орієнтування в просторі за планом" (10 хв.)**

Вивішується план групи. Психолог пропонує дітям обіграти цей план. Нагадує, як шукали іграшку на минулому занятті. На план ставить пупсика, визиває дитину, пропонує їй бути пупсиком. Куди пересуватись, психолог показує на плані, а дитина рухається по групі. (Наприклад, пупсик пішов вправо, повернувся спиною до дверей і пішов у напрямку до шафи, зупинився, зробив три кроки вперед і т.д.) Діти групи спостерігають за правильністю виконання пересувань по групі. Якщо помічена помилка – всі плескають.

## 35 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

### 1. Гра "Домалюй малюнок".

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### 2. Гра "На що схожа картинка".

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### 3. Гра "Казка по колу".

Завдання: Зараз я почну придумувати казку, а потім кожен з вас по порядку її продовжить, придумавши 1 речення. Придумувати можна казкові речі, необов'язково тільки те, що буває в житті.

### 4. Гра "Що буде, якщо...?"

1. В магазині все буде безплатно.

2. Ти навчишся літати.

3. Ти зустрінеш чаклуна.

### 5. Гра "Чарівний замок".

Намалюй чарівний замок, де живуть чаклуни і чаклунки, але пам'ятай, що цей замок повинен бути найнезвичайнішим в чарівній країні.

## 36 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Дві повітряні кульки.*

*2. Магнітофон, касета з аудіозаписом музики (голоси природи)*

*3. Папір, фломастери, олівці.*

*4. Пов'язка на очі.*

### 1. Контактна гра "Впізнай друга" (10 хв.)

Діти стоять по колу. Той, хто водить, стоїть в колі з зав'язаними очима. До нього психолог виводить по черзі дітей, яких треба впізнати навпомацки. Якщо впізнати вдалося, діти міняються місцями.

### 2. Гра з повітряною кулькою (10 хв.)

Грає пара в центрі кола. У кожного кулька.

Завдання: Хто більше позитивного і гарного розповість про себе набиваючи кульку (одне слово на удар кульки). Пари міняються доки всі діти не пройдуть гру.

Хто краще і більше знає про себе.

### 3. Проективна методика "Намалюй себе квіткою" (10 хв.)

Грає мелодія. Діти стоять за столами. "Уявіть, що ми зараз на галявині квітів, якою квіткою ви себе уявляєте? Намалюйте себе квіткою".

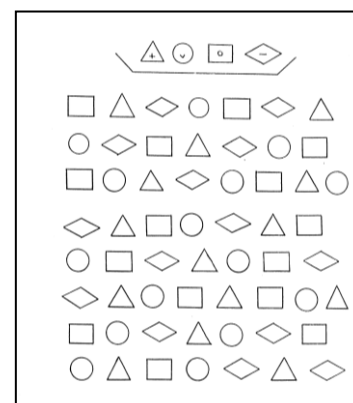
Всі малюнки з'єднати, виложити на підлозі і зробити галявину квітів.

## 37 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уваги.*

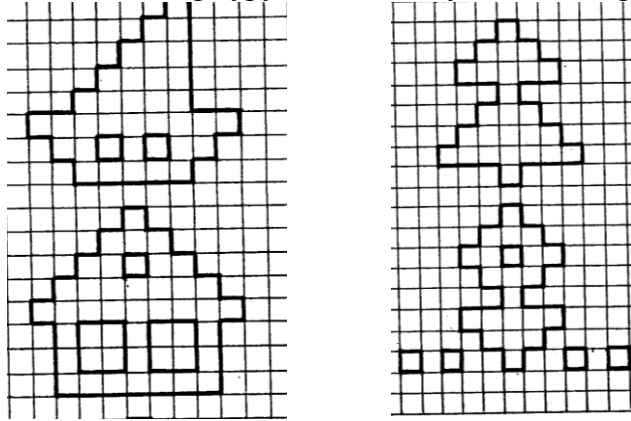
### 1. Коректурна проба "Розстав знаки за зразком"(10 хв.)

Бланк на кожную дитину.



## 2. Гра "Малюнок під диктовку" (10 хв.)

Намалювати фігуру під диктовку, взнати її і розфарбувати.



## 3. Гра "Лабіринт на підлозі" (10 хв.)

З іграшок і кубиків на підлозі викласти лабіринт.

Завдання: не можна зрушувати іграшки з місця. Пройти повз задану іграшку і після виходу з лабіринту взяти задану пірамідку.

# 38 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань.*

*3. 12 кубиків на кожну дитину.*

*4. Демонстраційна картинка "У-13".*

## Казка (8 хв.)

Сьогодні ми вспомним о братях Саше и Паше.

Наступила зима. На улице пошел снег и ударил мороз. Саше и Паше не хотелось идти гулять и они засели за просмотр телепередач. По телевизору демонстрировали фигурное катание.

— Как замечательно прыгает вот этот фигурист — закричал Паша. — А как он перекручивается в воздухе! Классно!

— Чтобы так уметь, надо долго учиться — ответил Саша.

— Подумаешь. Обул коньки, стал на лед и ездил себе. А потом научишься всему.

— Нет, Паша, кататься на коньках не просто. Ведь учились ходить мы долго. А это коньки — на острой палочке стоять надо. Да не просто стоять, а ездить и прыгать по-разному. Нет... Наверное, научиться на коньках кататься не так то просто — заключил Саша.

Недолго думая Паша произнес: "Да если я захочу, я научусь за два дня. Жалко только, что коньков у нас нет". Разговор сыновей слышал папа.

— А что здесь за сожаление? — раздался его голос. — Если очень хочется, то все всегда исполнится — произнес папа свою любимую фразу и вышел из квартиры. Мальчишки переглянулись.

— Он куда? — спросил Паша.

— Не знаю, наверное за коньками — ответил Саша и рассмеялся.

— Да он же без пальто и в тапочках, а у нас в подъезде магазина нет.

И в это время дверь открылась и на пороге появился папа.

— По шучьему велению, по моему хотению! — сказал он — коньки, явитесь не запылитеесь!

Папа выставил из-за спины руку и мальчики увидели в ней висящие на длинных шнурах коньки. Неважно, что они были старенькие. Они были самые настоящие.

— Коля, сын нашего соседа, давно уже вырос. Я подумал, не попросить ли у них его коньки? И вот... Они перед вами, — объяснил папа сыновьям.

— Но как же мы будем на них кататься? — возмутился Паша — ведь они же одни.

Эту проблему мы тоже решим легко — сказал папа. Он взял 2 спички. Одну из них надломил пополам, зажал между пальцами и сравнял их верхнюю часть. Папа предложил Паше вытащить одну из спичек с условием, что если он вытащит целую спичку — сегодня катается Саша, а если

надломленную – тогда он сам. И Паша вытащил целую. Сколько здесь было слез и крика.

– Как всегда, везет только Сане! – орал Паша, но Саша, подойдя к брату стал его успокаивать – Паша, не плачь, я тебе уступаю свою очередь. Я и завтра успею поучиться, а сегодня помогу тебе кататься. Я буду тебя возить за руку и поддерживать, чтоб ты не упал.

– Спасибо, но поддерживать меня не надо. Если я захочу, я вообще падать не буду – сказал Паша.

И вот мальчики направились вместе с родителями на каток. По дороге Пашка разглагольствовал о том, как он будет сегодня кататься, а Саша шел тихо, как будто бы чего-то побаивался. Мама глянула на сыновей. "Не говори гоп пока не перепрыгнешь" – со вздохом сказала она и погладила Сашу по голове.

Придя на каток, Паша ринулся на лед и первое, что услышали все – это его крик. Паша лежал распластавшись на льду и не мог подняться на ноги. Все расхохотались, а Пашка не унимался.

– Я коленки себе забил, а вы все смеетесь! – плакал он.

– Паша, так ты же обещал, что будешь кататься! – сквозь смех говорил папа, поднимая сына. Паша плакал:

– Не хочу кататься на коньках. Мне это не нужно! Пускай Саша катается! Сегодня его очередь. А я завтра буду кататься.

Саша несмело одел коньки.

– Папа, а ты будешь меня поддерживать – тихо спросил он.

– Ну конечно, я всегда буду рядом с тобой – отозвался отец и помог Саше выйти на лед. Медленные и несмелые движения Саши теперь рассмешили Пашу. Он уже не плакал, а со смехом наблюдал за братом. А тот, в свою очередь, терпеливо и усердно учился стоять на коньках. Когда он падал, он не плакал, а, наоборот, громко хохотал над собой вместе со всеми. И так день за днем Саша преодолевал это нелегкое дело, так как Паша отказался от коньков вообще.

– Делать мне больше нечего, как кататься на коньках. Я лучше на санках с горки буду кататься – говорил Паша.

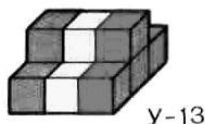
А Саша благодаря своему упорству научился хорошо кататься на коньках. На катке он нашел себе новых друзей, с которыми каждый вечер там катался.

#### **Питання за казкою і відповіді дітей (10 хв.)**

1. Про що ви прослухали розповідь?
2. В яку пору року це відбувалося?
3. Чому хотіли навчитися брати?
4. Кому з них вдалося навчитися кататися на ковзанах? Чому?
5. Дякувати чому, братам спало на думку навчитись кататися?
6. Хто допоміг це здійснити? Як?
7. Хто з вас вміє кататися на ковзанах?
8. Як ви навчилися?
9. Хто вам допомагав?
10. Хто тобі більше сподобався Саша, чи Паша? Чому?

#### **Гра "Унікуб" (За Нікітіним) (12 хв.)**

Виконати "У-13" – кольорова лава для електрички.



(Кольорові картинки – див. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991, С. 72)

Кожній дитині по 12 кубиків.

## **39 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток пам'яті.*

Матеріал: 1. а) 5 демонстраційних малюнків;

б) по 5 аркушів паперу на кожну дитину;

в) олівці.

2. Конверти з різними геометричними фігурами (5) двох кольорів (всього 10) – по кількості дітей.

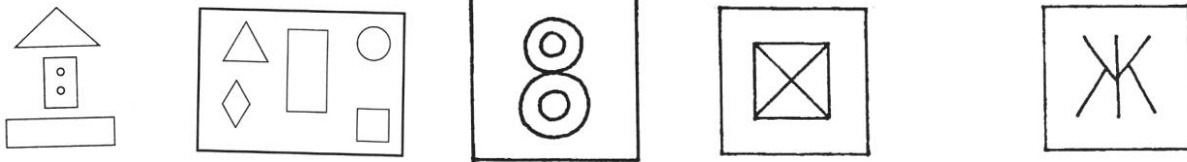
3. а) 6 пар об'ємних геометричних фігур; або 6 об'ємних фігур і 6 намальованих на плакаті.

б) Мішечок;

в) Призи.

### **1. Гра "Повтори малюнок" з ускладненням (10 хв.)**

У кожної дитини по 5 аркушів. Психолог показує по одній картинці (всього 5). Діти по пам'яті повинні намалювати її. Хвилину дивляться, після чого ховаються картинки.



### **2. Гра "Запам'ятай геометричні фігури" (10 хв.)**

Дітям в конвертах роздаються геометричні фігури різного кольору і форми. (необхідно синтезувати форму і назву).

Дітям дається 10 фігур (коло, трикутник, квадрат, прямокутник, овал – всі різного кольору) – кожної форми по 2 кольори.

I етап гри – психолог називає і показує фігуру, діти теж її показують.

II етап – психолог тільки називає, але не показує названу фігуру. Діти показують.

III етап – психолог називає 3 фігури (їх форму і колір). Діти показують за описом задані фігури.

### **3. Гра "Взнай об'ємну фігуру" (10 хв.)**

В мішечку 5 геометричних форм складної форми (циліндр, паралелепіпед, призма, конус, шар)

1 комплект – об'ємні форми, 2 комплект – намальований.

Впізнану фігуру, шукають на малюнку.

## **40 ЗАНЯТТЯ**

Мета: розвиток комунікативних навичок.

Матеріал: 1. Магнітофон.

2. Записи пісень (мінус – мелодія, без слів).

3. Одежа для іміджу.

4. Аркуш, фломастери на кожного.

### **1. Гра "Артист" (10 хв.)**

Кожна дитина співає пісню під фонограму (мінус). На бажання діти можуть створювати собі імідж (нарядитись). Глядачі хлопають. На закінчення всі разом співають знайому пісню.

### **2. Гра "Скло" (10 хв.)**

Діти діляться на пари і сідають напроти один одного. Треба уявити, що між ними товсте скло. Один одному не вербально (мімікою, жестами, без слів) передають інформацію.

1. На вулиці холодно, ти забув одягти шапку.

2. Іди додому – вже пізно.

3. Скоро дуже цікаві мультфільми.

4. Скоро обід. Іди їсти. Мама кличе.

5. Вернись. Ти забув свою іграшку.

6. Виходь. Разом підемо гуляти.

7. Винеси мені склянку води.

8. Поклич маму.

9. Я не можу відкрити двері.



10. Мене кривдять великі хлопчаки.

### **3. Гра "Малюємо свою групу" (10 хв.)**

Діти повинні вийти в центр групи для зображення спільної фотографії. Можна взяти іграшку, сісти на стілець, стати чи лягти, але обов'язково всі разом, поряд. Всі подивились і запам'ятали один одного.

Треба намалювати спільний малюнок всіх присутніх.

## **41 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. 16 предметних картинок на кожного.*

*2. 16 геометричних фігур на кожного.*

*3. 1 демонстраційний плакат з бма дірками неправильної форми*

*4. 6 пар фігур Монтесорі до плакату.*

*5. Кульок.*

*6. Предмети для опису.*

*7. Демонстраційний плакат з 4<sup>ма</sup> кубиками.*

*8. Заготовки кубиків для кожної дитини.*

### **1. Гра "Класифікація картинок" (10 хв.)**

Розподілити предмети на картинках на групи. Дати назву кожній групі. Психолог перевіряє якість виконання на місцях.

а) Меблі, посуд, одяг, взуття (предметні картинки).

б) Овали, прямокутники, ромби різного кольору і розміру.

### **2. Гра "Рамки Монтесорі" неправильних форм (5 хв.)**

Дітям роздаються рамки і фігури до них. Необхідно знайти відповідність рамки і фігури (вставити одне в одне).

### **3. Гра "Знайди предмет за описом" (10 хв.)**

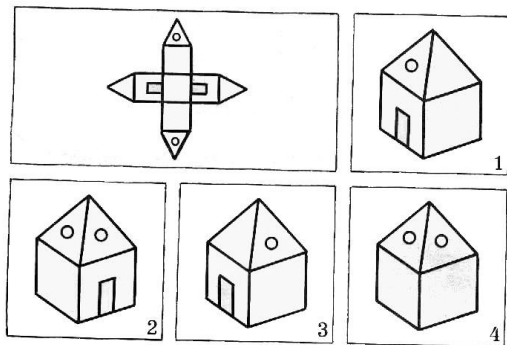
Дитина бере предмет з пропонованих і кладе в кульок, так, щоб інші не бачили. Описує свій предмет групі. Діти відгадують за описом. Можна задавати навідні питання. Ті, хто відгадав отримують приз.

### **4. Гра "Кубики з заготовок" (10 хв.)**

Один великий демонстраційний плакат для пояснення.

Дітям роздаються заготовки. Дитина вивчає її, потім показує на великому плакаті що вийшло.

Наприклад:



## **42 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток уяви.*

### **1. Гра "Домалюй малюнок".**

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### **2. Гра "На що схожа картинка".**

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### **3. Гра "Казка за кіндер-сюрпризом".**

Завдання: Кожен з вас отримає кіндер. Уважно роздивіться його: у що він одягнений, що в нього в руках. Придумайте про нього розповідь.

### **4. Гра "Що буде, якщо...?"**

1. В д/с дітям почнуть платити зарплату, за те що вони до нього ходять.

2. Кішки почнуть квакати, а собаки нявкати.

### **5. Малюнок сім'ї через образи тварин.**

Уяви, що до вікна твоєї квартири залетіла незвичайна бджола. Вона покружляла навколо тебе і твоєї родини і всі перетворилися на тварин. Кожен перетворився на ту тваринку, на яку він схожий за поведінкою в житті. Намалюй свою сім'ю, як ти її уявляєш.

## **43 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Багато одягу.*

*2. Біжутерія.*

*3. Стрічечки.*

*4. Іграшковий фотоапарат.*

### **1. Гра "Плутанка" (10 хв.)**

Гра для групи дітей. Ведучий виходить з кімнати, а інші діти беруться за руки і стають в коло. Не відпускаючи рук, вони починають заплутуватись, хто як може. Коли плутанка утворилася, ведучий заходить в кімнату і намагається розплутати те, що утворилося. Ведучі змінюються.

### **2. Гра "Перетворення на короля чи королеву" (20 хв.)**

Двом дітям треба нарядитися в різну одягу, прикрасити себе прикрасами або допоміжним матеріалом і зобразити позою і жестами, мімікою короля або королеву. А інші діти грають придворних і вихваляють королів. Той, хто краще похвалив, сам стає королівською парою. Короля і королеву "фотографують".

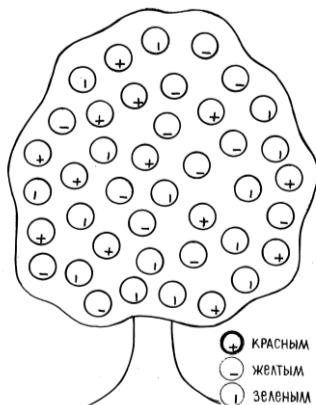
## **44 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток уваги.*

### **1. Коректурна проба "Яблуня і яблука" (8 хв.)**

Розфарбуй яблука в потрібний колір (за зразком).

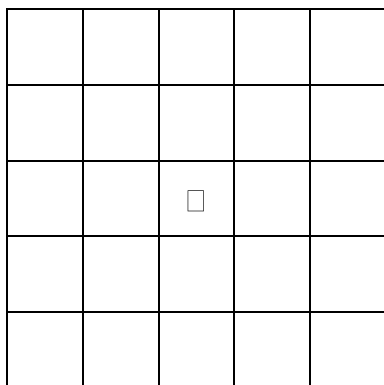
Матеріал: Демонстраційний плакат, бланк на кожного, кольорові олівці.



### **2. Гра "Муха" (7 хв.)**

Інструкція: Перед тобою поле, на полі живе чарівна муха. Вона рухається лише за командою. Якщо я кажу: "Муха вгору" ти пересуваєш муху на клітинку вгору. Якщо я кажу "Вниз" – вона рухається на одну клітинку вниз. Завдання зрозуміле? А тепер я буду давати команду, а ви будете рухати своїми мухами в заданому напрямку.

Правило: муха не може виходити за рамки поля. Якщо дається



неправильна команда (муха виходить за межі поля) діти повинні плеснути в долоні.

Після декількох команд, якщо всі діти засвоїли цю гру – командування мухами можна запропонувати дитині.

Матеріал: 1. 12 полів + 12 мух.  
2. Демонстраційне поле і муха.

### 3. Гра "Пройди лабіринт" (5 хв.)

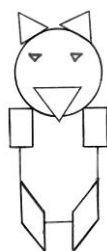
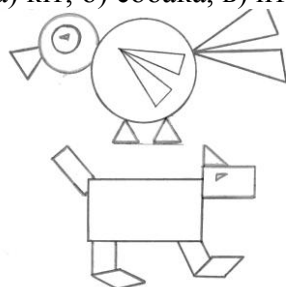


Матеріал: Бланк на кожну дитину, фломастери.

### 4. Гра "Склади малюнок з геометричних фігур" (10 хв.)

На заданий зразок

а) кіт, б) собака, в) пташка



накласти геометричні фігури.

Матеріал: 1. Комплект геометричних фігур на кожну дитину.

2. 3 зразки малюнків по 4 копії кожного для обміну між собою (всього 12 картинок).

## 45 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань.*

*3. 12 кубиків на кожну дитину.*

*4. Демонстраційна картинка "У-14".*

### Казка (10 хв.)

Итак, наступал новый год. Все люди с нетерпением ждали новогодний праздник – братья

Саша и Паша не были исключением. Вы догадались о ком вы услышите сказку? Ну конечно, о двух братьях – Саше и Паше.

Они сидели и мечтали о том, как к ним придет дед Мороз и принесет подарки. Братья рассказывали друг другу какие подарки они закажут деду Морозу, в какие костюмы они хотели бы нарядиться на праздник. Какая у них будет прекрасная елка. Через два дня после этого, папа принес елку. Она была зеленая и пушистая, благоухала на всю комнату. Папа предложил ее сразу установить. До праздника оставался целый день, но ребята сразу согласились ее наряжать. Папа занялся установкой. А мальчики пошли помогать маме доставать елочные игрушки. Их было очень много – целых два коробка. Здесь были шары с белыми серебристыми узорчиками, различные фигурки из стекла, герои сказок. Саше очень понравился Чипполино, а Паше – большой красный шар. Мама пообещала помочь украшать елку, но братья отказались от помощи.

– Что ты, мамочка, мы сами! – запротестовали мальчишки. Они помчались рассматривать установленную папой елку. Папа повесил на елку гирлянду а братья стали вытаскивать из коробка игрушки. Поначалу казалось, что все очень легко и интересно, что работа быстро завершится. Но, не тут-то было! Елка все время кололась, и скоро пальцы стали болеть. Ноги тоже устали, потому что надо было каждый раз становиться на табуретку, чтобы достать до веток. Когда Паша попытался повесить свой большой красный шар, он выскользнул из рук и разбился. Саша расстроился, заплакал и ушел смотреть мультики. Заканчивали наряжать елку мама и Саша.

Потом мама сказала, что дед Мороз дает подарки только тем детям, которые покажут ему какой-нибудь номер (расскажут стих или споют песню). Саша предложил брату выучить стих про елку. Но Паша сразу возразил:

– Я не хочу, мне некогда, я буду смотреть мультики.

Но Саша не унимался. Он рассказывал брату, что за выступление дед Мороз дает подарки.

– А мне не нужны подарки от деда Мороза, мне подарки подарят папа и мама. – Саша был обижен и удивлен отказом брата, но несмотря ни на что пошел учить стих.

Когда наступил Новый год и пришел дед Мороз, Саша, конечно же, рассказал ему замечательный стих про елку. Он рассказывал его с выражением и ничего не забыл. Дед Морозу выступление очень понравилось. Он вытащил из своего мешка большой сверток, завязанный блестящей голубой ленточкой. Саша завизжал от радости, схватил свой подарок и подпрыгнув от удовольствия побежал разворачивать сверток.

– Ну теперь, дружок, пришла твоя очередь порадовать меня, – обратился дед Мороз к Паше. Тот готов был провалиться под землю, так как он не выучил ничего, а дед Мороз смотрел на него и ждал выступления.

– Что ты, Пашенька, не стесняйся, начинай – упрашивал его дед Мороз.

– Ну что будем делать? – укоризненно спросила сына мама. И он, запинаясь, пропуская слова и фразы, попытался рассказать Сашин стих. Это был позор. Дед Мороз смотрел на Пашу широко раскрытыми глазами и ничего не говорил. Паша не выдержал такого стыда и убежал в свою комнату.

Следом за ним вошла мама. Она положила возле сына такой же красивый сверток, как у Саши. И тихо сказала: "Дед Мороз попросил меня передать тебе этот подарок. Он надеется, что на следующий новый год ты обязательно расскажешь ему стих". Паша всхлипывая прислонился к маминому плечу, утвердительно кивая головой. Ему было очень стыдно.

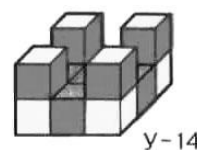
#### Питання за казкою і відповіді дітей (5 хв.)

1. Чого Паші було соромно?
2. Хто з братів заслужив подарунок, а хто ні? Чому?
3. А з тобою траплялась така історія? Ким би ти був у ній Сашею чи Пашею?
4. Що завадило Паші приготуватися до зустрічі діда Мороза?
5. А тобі Дід Мороз приносив на Новий рік подарунки?

#### Гра "Унікуб" (За Нікітіним) (15 хв.)

Виконати У-14 – Вежа.

(Кольорова картинка – див. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991, С. 72)



## 46 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. а) 6 різних деталей конструктора на кожну дитину;*

*б) Велика коробка.*

*2. а) 15 різних іграшок.*

*3. а) 5 пар різних іграшок (дрібних).*

*б) Мішечок;*

*в) Призи.*

### **1. Гра "Побудуй конструкцію по пам'яті" (10 хв.)**

Психолог будує з 6 деталей конструктора будинок. Діти протягом 2 хв. дивляться і запам'ятовують. Психолог накриває конструкцію коробкою і пропонує дітям з точно таких деталей конструктора скласти такий же будинок по пам'яті.

### **2. Гра "Магазин" (10 хв.)**

Психолог визиває дитину і дає їй завдання сходити до магазину і купити там 5 - 8 предметів. Дитина іде до столу-магазину на якому викладені різні предмети (10 штук). Вона по пам'яті вибирає, кладе в валізу і несе покупку до психолога. Група дітей перевіряє виконання завдання.

### **3. Гра "Пізнай іграшку" (10 хв.)**

В мішку 5 різних іграшок. На стіл виставляються аналогічні. Дитина однією рукою залазить в мішок і вибравши 1 іграшку обмацує її двома руками (з внутрішньої і зовнішньої сторони мішечка). Вільною рукою дитина бере іграшку, яку взяла, зі столу. Для перевірки витягає іграшку, що пізнавала із мішка.

Діти по черзі виконують завдання.

## 47 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Магнітофон.*

*2. Паперова квітка з пелюстками по кількості дітей в групі.*

### **1. Гра "Казка по колу" (10 хв.)**

Ключовий зміст (3-4 речення). Психолог придумує початок казки. Кожна дитина по колу продовжує придумувати, називаючи лише 1 фразу. Усе це записують на магнітофон. Коли казка придумана, стрічку прослуховують і діти по голосу визнають своїх друзів, себе не називаючи.

### **2. Рольова гімнастика (5 хв.)**

Направлена на зняття напруги. Емоційне поживлення дитини сприяє розширенню поведінкового репертуару.

а) Розказати відомий вірш таким чином:

шепотом; зі швидкістю равлика; зі швидкістю кулемета; як робот; як іноземець.

б) Походити як:

немовля; дідусь; лев.

в) Посміхнутись, як:

кіт на сонечку; само сонечко.

г) Посидіти, як:

бджола на квітці; наїзник на коні; Карабас-Барабас.

д) Пострибати, як:

коник; козлик: кенгуру.

е) Нахмуритись, як:

осіння туча; розгнівана мама; роз'ярений лев.

### **3. Гра "Цвєтик-семицвєтик" (15 хв.)**

Сприяє розвитку вміння робити правильний вибір, співробітництву з ровесниками. Для гри потрібна квітка з відірваними пелюстками по кількості дітей.

Кожен, зірвавши пелюстку, загадує заповітне бажання і каже його вголос, після того як покружиться навкруг себе зі словами:

"Лети-лети лепесток, через запад на восток, через север, через юг, возвращайся, сделав круг".

(Російська мова).

За суспільні бажання діти отримують червоні фішки, за особисті – жовті. Пояснювати це дітям не слід.

Після гри обговорення з дітьми, які бажання їм сподобались більш за все і чому.

## 48 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. 4 варіанти логічних рядів по 3 екземпляри на кожного.*

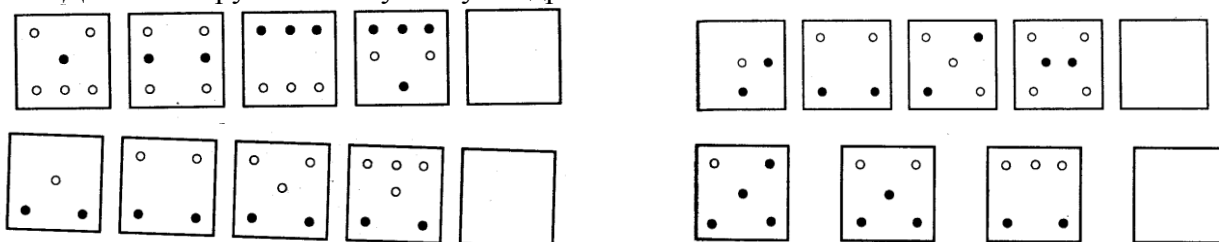
*2. 3 варіанти послідовності по 4 екземпляри на кожного.*

*3. 4 демонстраційні картинки "Кубики для всіх".*

### 1. Гра "Логічні ряди" (10 хв.)

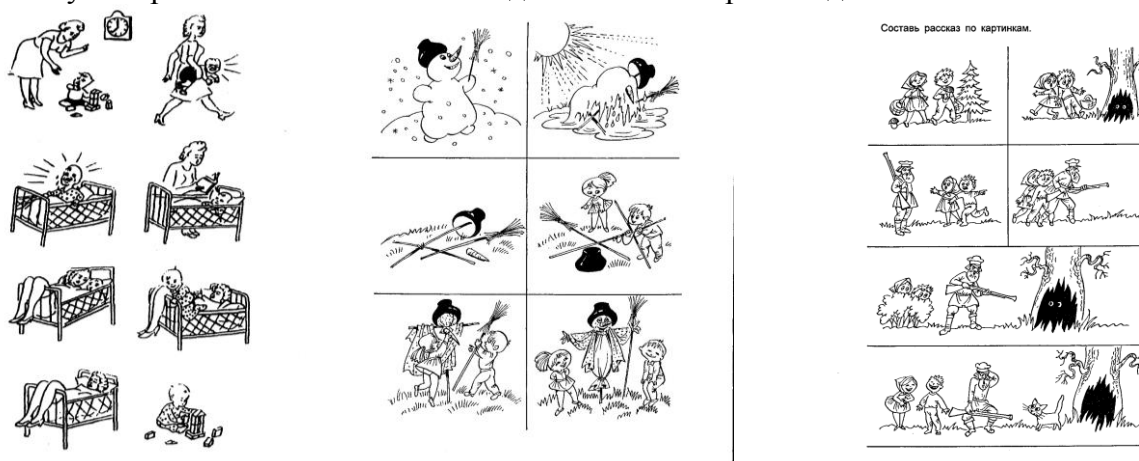
Теоретичне пояснення з показом утворення логічного ряду на збільшення і зменшення (пояснити можна на матеріалі для рахування).

Домалюй кружечки в пустому квадраті.



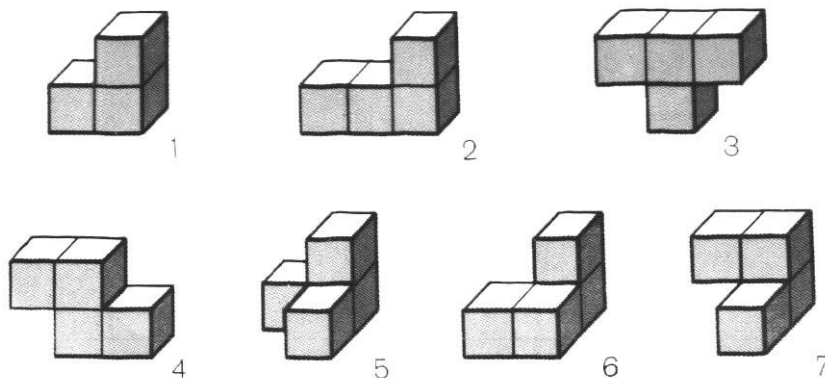
### 2. Гра "Послідовність подій" з 6 частин (10 хв.)

Розглянути картинки і викласти їх послідовно. Скласти розповідь.

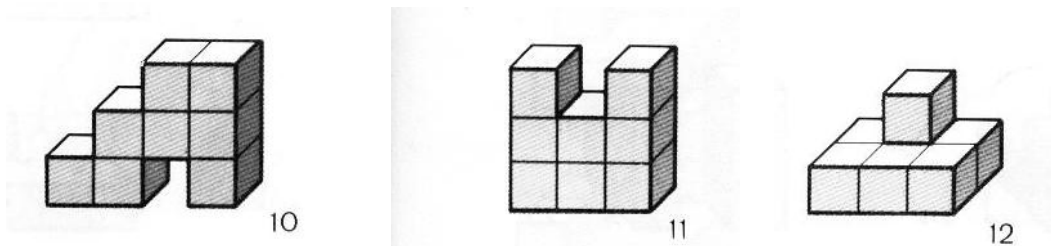


### 3. Гра "Кубики для всіх" (10 хв.)

а) Дитині дається об'ємна фігура кубика, яку треба впізнати на плакаті.



б) Скласти № 10, 11, 12.



## 49 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

### **1. Гра "Домалюй малюнок".**

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### **2. Гра "На що схожа картинка".**

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### **3. Гра "Казка за кіндер-сюрпризом".**

Кожна дитина отримує по 2 кіндера. Їх треба задіяти в своїй казці.

### **4. Гра "Що буде, якщо...?".**

1. Оживуть всі казкові герої
2. З крана поллється апельсиновий сік.

### **5. Намалюй добро.**

Намалюй казкового героя з добрим, ласкавим серцем.

## 50 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Пов'язка на очі.*

*2. Папір, фломастери.*

*3. Магнітофон, аудіозапис спокійної музики.*

### **1. Гра "Равлик" (10 хв.)**

Ведучий - "Равлик" – в центрі кола з зав'язаними очима. Кожен учасник, змінюючи голос, питає: "Равлик, равлик, висунь ріжки дам тобі я цукру і крихту пирога, вгадай, хто я?". Той, чий голос вгадали, стає равликом.

### **2. Контактна гра "Дотик" (5 хв.)**

Грає спокійна музика. Діти розбиваються на пари, стають один до одного обличчям і закривають очі. Одночасно долоньками обмацують один одного, коментують всі частини тіла до яких торкаються, застосовуючи при цьому зменшено-ласкаві слова. В кінці гри дякують один одному.

Обговорення стану кожного.

### **3. Гра "Влови шепіт" (5 хв.)**

Гравці сидять у колі. Психолог голосним шепотом дає всім дітям команди і тихо каже слово "всі", тобто хто виконує команду. Потім дається команда голосним шепотом, але називається ім'я якоїсь однієї дитини, яка повинна виконати команду. (Наприклад: підняли руки, всі, сіли, Наташа, покружились, Ваня). Той, хто виконує команду сам стає ведучим, дає команди і називає наступну дитину. Так, всі діти стають по черзі ведучими.

### **4. Проективна методика "Намалюй себе королем, королевою" (10 хв.)**

## 51 ЗАНЯТТЯ

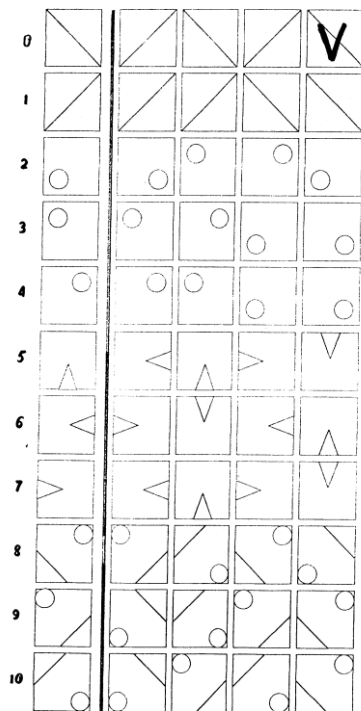
*Мета: розвиток уваги.*

### 1. Коректурна проба "Узнай фігури"(10 хв.)

Матеріал: 1. Бланк з малюнком на кожну дитину.

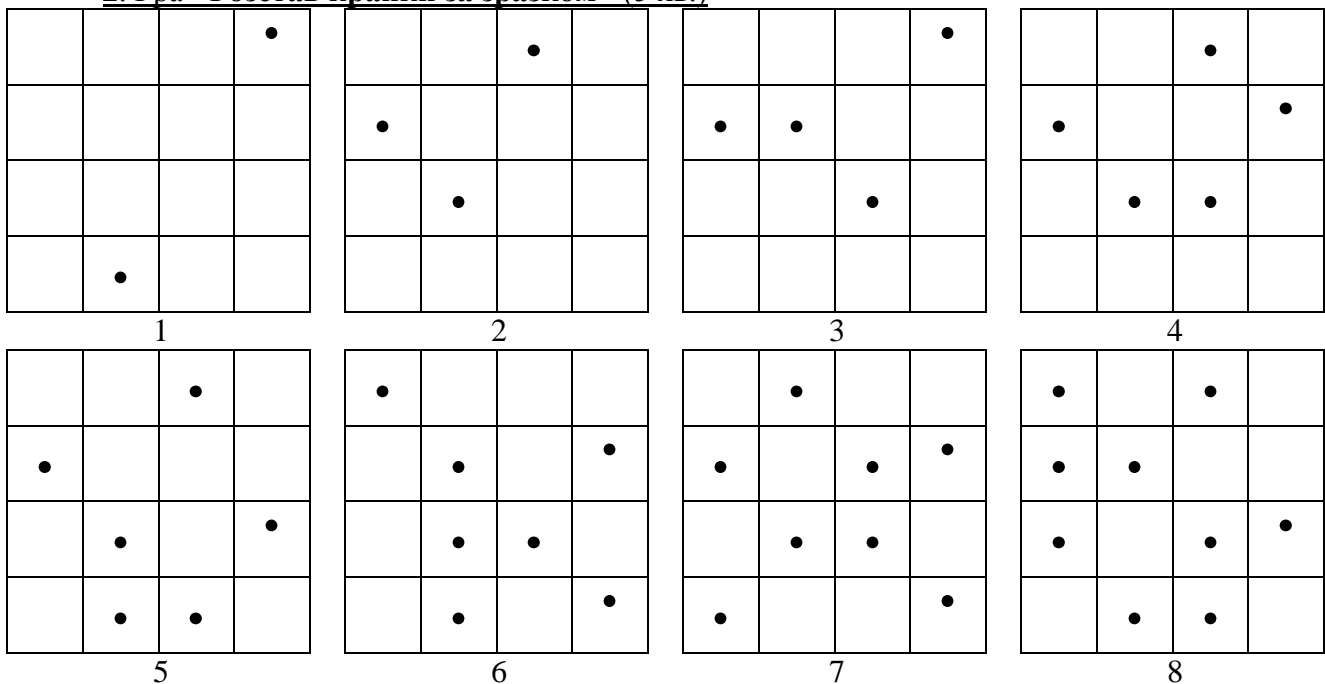
2. "Рамка" ( 10 штук на кожного).

3. Демонстраційний матеріал ( 1 строчка в збільшеному розмірі)



Подивись на зразок перед смугою і знайди у строчці такий же малюнок. Потім накрій його рамкою (або квадратином з прозорого паперу).

### 2. Гра "Розстав крапки за зразком" (5 хв.)



3 16 клітин (4 на 4). На дитину 3 варіанти.

### 3. Гра "Знайди фрагменти на малюнку" (5 хв.)

Матеріал: 2 однакові сюжетні картинки, одна з них розрізається на 12 частин.

Кожна дитина отримує 1 частину і на прохання ведучого підходить до великої картинки і відшукує свою частину на ній.

### 4. Рухлива гра "Виконай команду" (10 хв.)

Стільці по кількості дітей розставлені по колу з невеликим проміжком. На стільчиках круги, квадрати, трикутники.



1. Під музику діти бігають навколо стільчиків, коли музика закінчується стають кожен біля свого.

2. Діти дивляться яка геометрична фігура їм дісталася. Потім кожна фігура виконує своє завдання. Круги – плескають в долоні, квадрати – тупають ногами, трикутники – стрибають на місці. Отже, (повторюється команда) приступаємо.

## 52 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань.*

*3. Розрізні картинки з 25 деталей на кожну дитину.*

*4. 12 нерозрізаних картинок (для зразка).*

### **Казка (10 хв.)**

Наступила весна. На небі появилось весеннее солнышко. Потихоньку стал таять снежок. Приближалось 8 марта. Папа и братья с нетерпением ждали этот день, ведь 8 марта – праздник всех мам. В этот день все мальчики и мужчины поздравляют женщин. Папа сказал, что лучший подарок – это подарок, сделанный своими руками. Он купил мальчикам альбом, краски, фломастеры и кисточки.

– У меня подарок будет лучше, чем у Саши – предвкушал Паша. Братья приступили к работе. Каждому хотелось нарисовать для мамы что-то особенное, что-то необычайно красивое – сказочное. Саша решил нарисовать, восход солнца и красивую маму на лугу среди цветов. Но не так-то легко нарисовать то, что задумано. Долго трудился Саша над подарком, был испорчен не один лист. В такие моменты хотелось плакать и все бросить, но он не забросил свою идею. Мальчик терпеливо рисовал, пока солнышко не стало, как настоящее. Правда, деревья и цветы он вырезал из открыток и наклеил. Рисунок ожил, как в сказке. Маму Саша нарисовал посередине.

Паша задумал нарисовать большой букет прекрасных цветов. Однако, через 5 минут он разочаровался в своем рисунке, ему все надоело. Цветы расплывались и выглядели совсем не так, как он задумывал. Паша все забросил и пошел смотреть телевизор. Саша, увидев это, спросил: "Ты уже все сделал?".

– У меня ничего не получается – папа купил плохие краски. Вместо цветов возникают одни кляксы.

Приближалось 8 марта. На Сашин рисунок папа сделал красивую рамку. Пашу мучила зависть. Как же так, Саша подарит такой красивый подарок, мама наверняка будет в восторге.

Что же он подарит маме?

Вдруг у него мелькнула мысль, еще давно папа купил Саше и Паше красивую книгу с удивительными картинками. Паша, выждав момент, когда в комнате никого не было, вырезал из книги, понравившуюся ему картинку. На минутку он усомнился в правильности своего решения, ему показалось, что книга загрустила. Красивую картинку он наклеил на листочек, а книгу спрятал.

И вот наступил долгожданный праздник. Рано утром папа принес маме огромный букет цветов. Саша торжественно вручил свой рисунок маме. "Какая красота! Я здесь как королева в сказке". Мама обняла Сашу и поцеловала его.

Паша долго мялся, не решаясь подойти, наконец-то он решился и протянул маме свой подарок. – Мама, это тебе! Я сам нарисовал.

Папа удивленно посмотрел на сына. Он сразу понял в чем дело. Мама улыбнулась, поцеловала Пашу и сказала: "Я рада, что ты подарил мне подарок, но мне было бы гораздо приятнее, если б ты его сделал своими руками. Ведь мы с тобой знаем откуда взялся этот рисунок". Паша не знал куда спрятать глаза, ему было очень стыдно за свой обман и, в первую очередь, за свою лень.

### **Питання за казкою і відповіді дітей (10 хв.)**

1. Вам сподобалась розповідь? Чому?

2. Як ви вважаєте Паша правильно вчинив? Чому?

3. Чому Саша зміг зробити подарунок своїми руками, а Паша – ні?

4. Чи сподобався мамі Сашин подарунок?

5. Який настрій був і мами після того, як подарунок вручив Паша?
6. Чи правильно вчинив Паша, коли порізав книгу? Чому?
7. А ви так робили?
8. А які ви готували подарунки своїм мамам?
9. Як на них реагувала ваша мама?

**Розрізні картинки з 25 деталей (пазли на кожную дитину) (10 хв.)**

## 53 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 2. а) Лялька-іменинниця;*

*б) 11 гостей (іграшки, маски);*

*в) торт-муляж на 12 частин.*

*3. Рамки Монтесорі (12 шт).*

### **1. Гра "Скульптор" (10 хв.)**

1 дитину вибирають скульптором і 5<sup>ох</sup> глиною. Скульптор з "глини" повинен виліпити скульптуру з 5 чоловік. Після того, як все готово, дитина виходить за двері – ведучий вносить зміни в скульптуру (від 4 до 8). Скульптор заходить і розглядає свій твір. Йому потрібно знайти зміни. "Скульптор" і "глина" замінюються дітьми, що залишилися.

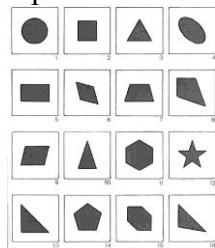
### **2. Гра "Іменини" (10 хв.)**

Одній дитині з групи дається лялька-іменинниця – всім іншим гості – іграшки, які прийдуть на іменини. Кожному гостю дається своє ім'я. Кожна дитина з іграшкою називає її ім'я вголос (як повтор). Іменинниця повинна пригостити гостя, ім'я якого називає психолог. Дитина-іменинник змінюється доки всі діти не побувають в цій ролі.

### **3. Гра "Підбери потрібний вкладиш" (10 хв.)**

На стіл викладається зовнішня частина 1-го вкладиша Монтесорі. В мішечку – внутрішні частини (1 від вкладиша на столі, одна – зайва).

Дитина обмацує спочатку виріз, потім однією рукою обмацує в мішечку 2 варіанти вкладишів і вибирає потрібний. Витягає з мішечку його і закриває їм виріз на столі, збираючи пару "вкладиша Монтесорі".



## 54 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Іграшки по кількості пар дітей.*

*2. Ватман 1/2 аркуша.*

*3. Фломастери.*

*4. Куби (3 шт.) – перешкоди.*

*5. Магнітофон, запис веселої музики.*

### **1. Гра "Розігрування ситуацій" (15 хв.)**

Група ділиться на пари і кожна пара програє ситуацію:

а) Ти і твій друг хочуть пускати одні й ті ж мильні пузири.

б) Ти і твій друг хочуть гратися однією повітряною кулькою.

Для кожної пари своя ситуація.

### **2. Гра "Спільний малюнок" (8 хв.)**

Психолог починає малюнок, діти по черзі продовжують його, пояснюючи свій задум.

Малюнок поповнюється новими елементами від кожної дитини.

### **3. Гра "Сороконіжка" (7 хв.)**

Діти стають у колону. Кожна дитина пропускає свою ліву руку між своїми ногами. Кожен задній бере ліву руку переднього своєю правою рукою. В результаті отримуємо спільну зчіпку – «сороконіжку». Під музику діти, починають з правої ноги, на рахунок повинні всі разом добитися синхронного шагу, при цьому не можна допускати розриву «сороконіжки». Ускладнення – подолання перешкод.

## **55 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. М'яч.*

*2. Пазли з 15 деталей на кожну дитину.*

*3. Демонстраційний плакат, варіанти планів на кожну дитину.*

### **1. Гра "Гра в м'яч" узагальнення і конкретизація (10 хв.)**

а) Психолог називає видове поняття і кидає м'яч. Дитина називає видове поняття тієї ж групи.

Наприклад:

Ведмідь(тварина) – вовк (тварина). Стіл (меблі) – стілець (меблі).

б) Підбери пару до слова за закономірністю.

Птах – пір'я. Риба –...

Червоний – стояти. Зелений – ...

Огірок – овоч. Ромашка – ...

Осінь – дощ. Зима – ...

Вчитель – школа. Лікар – ...

Книга – читати. Зошит – ...

Стіл – скатертина. Підлога – ...

Вогонь – жарко. Лід – ...

Ранок – сніданок. Вечір – ...

Олівець – писати. Гумка – ...

Людина – рука. Кішка – ...

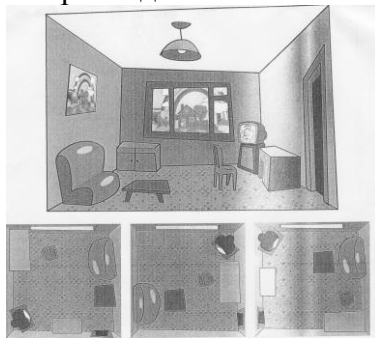
Риба – вода. Птах – ...

### **2. Гра "Склади мозаїку" пазли з 15 деталей (10 хв.)**

### **3. Гра "Знайди план кімнати, що відповідає малюнку" (10 хв.)**

Психолог показує план кімнати на малюнку і три різних плани до нього. Діти розглядають і знаходять потрібний. Пояснюють чому.

Наприклад:



## **56 ЗАНЯТТЯ**

*Мета: розвиток уяви.*

### **1. Гра "Домалюй малюнок".**

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### **2. Гра "На що схожа картинка".**

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### **3. Гра "Казка за кіндер-сюрпризом".**

Дитина вибирає з багатьох кіндерів три, і складає з ними казку.

### **4. Гра "Придумай узор для рукавички".**

Завдання: Намалюй узор для рукавички і розфарбуй його.

Бланк з завданням на кожну дитину.

**5. Гра "Невербальний показ".**

1. Перукар, який робить зачіску.
2. Стоматолог, який вириває (лікує) зуб.
3. Хлопчик ловить метелика сачком.
4. Маленький риболов.
5. Столяр, що ремонтує стілець.
6. Двірник, що прибирає д/с.
7. Мама лає неслухняного сина.
8. Дресирувальник навчає собаку.

## 57 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Пов'язки на очі.*

**1. Гра "Оплески" (3 хв.)**

Дитина виходить в коло, називає своє ім'я, прізвище. Всі діти їй аплодують.

**2. Гра "Малюнок на спині" (5 хв.)**

А. Психолог кожній дитині на спині пальцями малює букву. Кожна дитина повинна назвати яку букву їй намалювали.

Б. Психолог одній дитині малює на спині букву або цифру, та, в свою чергу, малює таку ж букву чи цифру своєму сусіду і т.д. Остання дитина повинна назвати вголос те, що їй намалювали.

**3. Гра "Знайди собі подібного" (12 хв.)**

Психолог кожній дитині говорить на вушко 1 з 3<sup>х</sup> заздалегідь вибраних тварин (кішка, пташка, змія). Діти, не називаючи свою тварину вголос повинні зобразити її, а потім знайти собі подібного друга.

**4. Гра "Поводир" (10 хв.)**

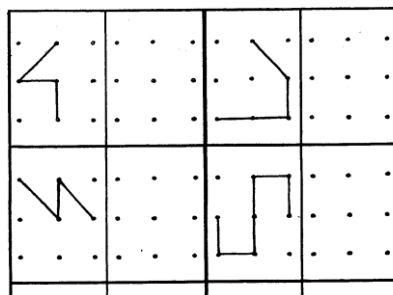
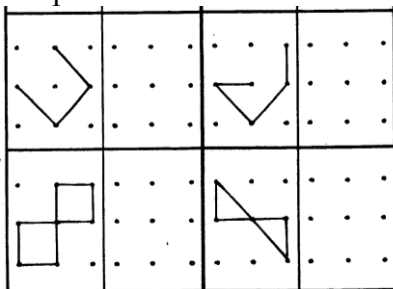
Діти розбиваються на пари. Одній дитині в парі зав'язують очі, друга її водить – розказує про речі повз які проходять, дає змогу торкнутися їх.

## 58 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уваги.*

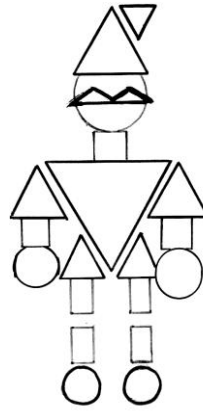
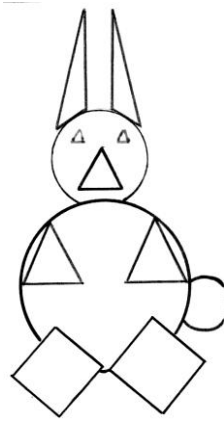
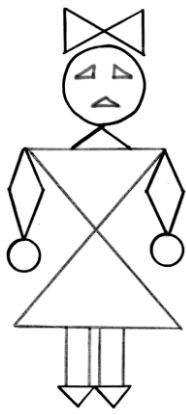
**1. Гра "Намалюй фігуру по крапкам" (8 хв.)**

8 варіантів малюнків.



**2. Гра "Склади малюнок з геометричних фігур" ускладнення (10 хв.)**

а) хлопчик, б) дівчинка, в) зайчик.

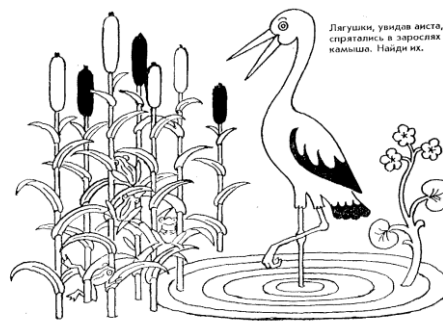


Матеріал: 1. Комплект геометричних фігур в кількості складу  $3^x$  малюнків (на кожного).  
2. Зразки картинок. 4 шт. кожної картинки (всього 12).

### 3. Гра "Знайди тварину" (6 хв.)

На плакаті сюжетна картинка з тваринами. Кожній дитині дається завдання відшукати певну тварину.

Матеріал: Плакат з тваринами для кожної дитини (вставити в файли).



### 4. Рухлива гра "Слухай команду" (6 хв.)

Діти виконують почуті команди, не звертаючи уваги на рухи, які показує ведучий.

## 59 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань.*

*3. Комплект (по 9) кубиків Коса на кожну дитину.*

*4. Комплект роздаткових малюнків (від 1 до 5) на кожну дитину.*

*5. Демонстраційні малюнки.*

### Казка (10 хв.)

Сегодня я расскажу вам сказку о наших братьях-близнецах. Если вы помните, внешне они совершенно одинаковы, как две капли воды, но в то же время, они абсолютно разные. Кто мне может подсказать, чем они отличаются друг от друга? Как зовут наших близнецов? Молодцы!

Итак, на улице весна. Быстро потеплело, солнце стало греть сильнее и ребята начали

уговаривать родителей поехать в поход на природу. Мама начала возражать. "Еще слишком холодно" – говорила она, но ее уговорили.

Папа принес рюкзаки. Дети наперебой обещали делать все, все, все. Носить дрова, готовить еду, не скулить при длительных переходах, самостоятельно нести свои рюкзаки и т. д.

Наконец-то день похода наступил! Семья отправилась к месту отдыха. По дороге мальчики обсуждали предстоящую ночевку, как будут разжигать костер и устанавливать палатку – все было так интересно и заманчиво.

Но по дороге мальчики стали снижать скорость. Папа спросил:

– Ну, что, туристы, уже устали? Может вернемся назад, пока не поздно? – Паша молчал. Он помнил папины слова о том, что мужчины познаются в походах.

– Немножко, – сказал Саша и при этом улыбался.

– Я думаю, что рано еще говорить о возвращении, – сказала мама, – ведь трудностей еще не было совсем. Все еще впереди.

Паша засопел, но не проронил при этом ни слова. До привала они дошли за два часа. Придя на место, папа стал готовиться к установлению палатки.

– Паша, подай мне колышки – попросил он.

– А чего сразу я?

– Паша, но мы же договаривались!

А в это время Саша уже нес папе колышки.

– Молодец, сын – услышал он от папы похвалу.

– Ну я же не отказывался, я только хотел пойти взять, а Сашка опередил. Тебя же не просили, – чего ты лезешь? – возмутился Паша.

В походе все надо делать быстро, времени на разговоры здесь не бывает – вставила мама.

Палатку быстро установили. Папа сказал, что пришло время собирать дрова.

– Ну давайте немножечко отдохнем, – заныл Паша, – мы долго шли, потом палатку ставили, а теперь сразу дрова. Вот дома можно было бы сейчас телевизор посмотреть. Там сейчас, наверное, мультки идут.

Пока Паша ныл, Саша уже побежал догонять уходящего в заросли папу. Мама подошла к сыну: "Паша, ну что же ты остался?! Ведь в походе один за всех и все за одного. Вот они первые трудности, о которых рассказывал папа. А настоящий друг познается в трудностях. Ну, беги, догоняй их!" "Их уже не видно. Я их не найду в зарослях. В другой раз я с ними пойду, когда отдохну" – запротестовал Паша.

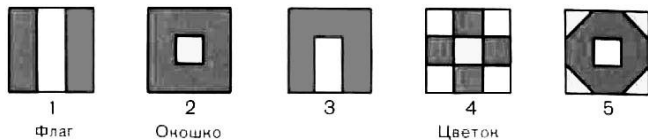
В это время из рощи вышли папа и Саша с полными охапками дров. Папа нес большие ветки, а Саша маленькие прутики: "Это Санька нашел такой валежник!" – похвастался папа, подойдя к стоянке. Дальше все было в таком же духе: Саша без лишних слов делал все, что говорил папа, а Паша пререкался и пытался оправдать свое ничегонеделанье. Но несмотря ни на что первый туристический поход прошел великолепно. Ребята долго оставались под впечатлением, вспоминая о разных мелочах. Но однажды папа сказал: "Саша у нас молодец, он прошел первую ступеньку возмужания. Он отлично проявил себя в походе. Но у Паши еще все впереди. Он всему научится. Если захочет".

#### **Питання за казкою і відповіді дітей (10 хв.)**

1. Що вам запам'яталося з сьогоднішньої розповіді?
2. В яку пору року це відбувалося?
3. Хто зацікавив дітей туризмом? Як?
4. Чому хлопчикам хотілося іти в похід?
5. Як себе вів в поході Саша? Що він робив?
6. Паша вів себе так же? Що він робив?
7. Хто з вас ходив у такі походи з батьками?
8. Як ви себе поводити на місці хлопчиків?
9. Вам сподобалась розповідь про Сашу і Пашу? Чим?

#### **Кубики Коса (За Нікітіним)(12 хв.)**

З 9 кубиків скласти 5 запропонованих картинок. Дітям роздається комплект кубиків (9) і 5 картинок пред'являються по черзі.



(Кольорові картинки – див. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. – М.: Просвещение, 1991, С. 45)

## 60 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. а) 3 демонстраційні малюнки;*

*б) Набір з геометричних фігур.*

*3. 15 різних іграшок.*

*4. а) 12 пар букв.*

### **1. Гра "Малюнок з геометричних фігур по пам'яті" (10 хв.)**

Дітям показують 1 демонстраційний малюнок. Разом з дітьми досліджується зміст його форм. Дається 1 хвилина на запам'ятовування малюнку, після чого він убирається і діти з роздаткового матеріалу (такі ж геометричні фігури) викладають по пам'яті той же малюнок у себе на аркуші.

### **2. Гра "Пара слів" (2 хв.)**

Психолог називає 2 рази 10 пар слів, пов'язаних за змістом. (Стіл – чашка; кішка – молоко; собака – кістка; дівчинка – лялька; хлопчик – машинка; тарілка – суп; дерево – гілка; птах – гніздо; курка – яйце; двері – замок; будинок – дах; кофта – гудзик). Після цього психолог називає перше слово з пари, а діти кажуть друге.

### **3. Гра "Магазин" (8 хв.)**

Психолог визиває дитину і дає їй завдання сходити до магазину і купити там 8 – 10 предметів. Дитина іде до столу-магазину на якому викладені різні предмети (виставляється – 15). Вона по пам'яті вибирає, кладе в валізу і несе покупку до психолога. Група дітей перевіряє виконання завдання.

### **4. Гра "Взнай букву" (10 хв.)**

В мішечку пластмасова буква. Дитина навіпацки визнає її, називає, або показує на плакаті.

## 61 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Демонстраційні картини.*

*2. Папір, олівці.*

*3. Сюжетні картинки конфліктного змісту (4 шт.)*

*4. Багато дрібних іграшок.*

*5. Магнітофон, запис енергійної музики.*

### **1. Гра "Як вчинити" (10 хв.)**

Потрібні сюжетні картинки конфліктного змісту (великого формату), наприклад:

а) всі саджають квіти, а один сидить без діла;

б) діти збирають урожай. Одна дитина набрала так багато фруктів, що не може втримати в руках;

в) 2 дитини їдять щось смачне, а третя – дивиться на них;

г) діти грають, у однієї дитини іграшок нема;

д) дитина плаче.

Ці картини висять на дошці зображенням вниз. Показ кожної можна охарактеризувати прислів'ям:

– Одному не під силу, клич товаришів.

– Всі сили віддай, а друга в біді виручай.

Діти беруть картинку і знаходять свій вихід з ситуації. (Можна розіграти).

## 2. Гра "Який я є і яким хотів би бути" (10 хв.)

Дитина малює себе теперішнього на одному аркуші, і себе в майбутньому – на іншому.

## 3. Гра "Збирачі" (10 хв.)

Різноманітні іграшки розкидані на підлозі. Учасники розбиваються по 2-3 дитини і беруться за руки. За сигналом ведучого двома вільними руками кожна трійка повинна зібрати якомога більше іграшок. На кінець гри (після сигналу) кожна група підраховує кількість зібраних предметів. Все під веселу музику. Під час гри можуть виникнути конфліктні ситуації в окремих групах. Їх можна потім розіграти.

## 62 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток мислення.*

*Матеріал: 1. 6 демонстраційних плакатів*

*2. 4 сюжетні розрізні картинки (на 12 частин), або пазли на 54 деталі.*

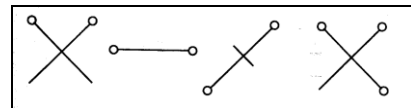
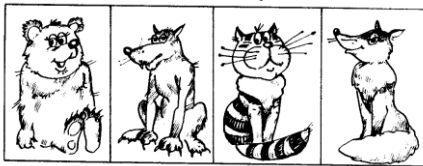
*3. Макет яблуні для показу (повороту видимості).*

*4. Велика демонстраційна картинка.*

*5. Бланк такої ж картинки на кожену дитину.*

### 1. Гра "4<sup>ий</sup> зайвий" (10 хв.)

На малюнку 4 предмета, з яких 3 значною мірою подібні один до одного, і лише один відрізняється від інших. Який тут зайвий?

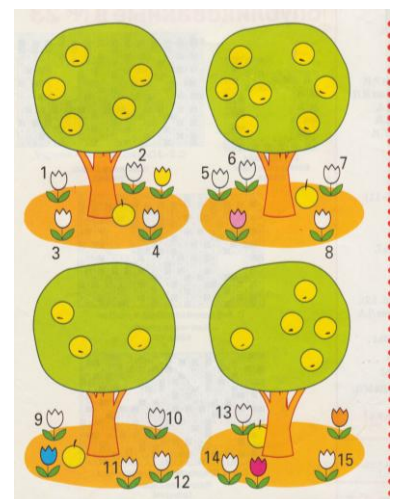


### 2. Гра "Розрізні картинки" (10 хв.)

Простий малюнок без фоновної основи розрізається на 6 неправильних деталей. На одному занятті 3 види малюнків.

### 3. Гра "Яблунька" (10 хв.)

Розфарбуй квіти під яблунею. Яблуня одна й та ж, але з різних сторін.





## 63 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

### **1. Гра "Домалюй малюнок".**

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### **2. Гра "На що схожа картинка".**

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### **3. Гра "Казка по колу за малюнком".**

Завдання: Я почну казку, а ви, по черзі, її продовжите. Психолог може задавати навідні питання.

### **4. Гра "Намалюй неіснуючу тварину".**

Завдання: Та тварина, яку ти придумаєш і намалюєш не повинна існувати в природі, але в казці вона може жити.

### **5. Гра "Невербальний показ".**

Уяви і покажи

1. Як ти задуваєш свічки на іменинному торті.
2. Як вдіваєш нитку в голку і зашиваєш речі.
3. Як надувають повітряну кульку.
4. Мотоцикл.
5. Киплячий чайник.

## 64 ЗАНЯТТЯ

*Мета: формування адекватної самооцінки.*

*Матеріал: 1. Аудіозапис 10 мелодій по 1 куплету.*

*2. Магнітофон.*

### **1. Гра "Мій кращий друг" (8 хв.)**

Дитина виходить в коло, її кожен характеризує з кращої сторони, тобто називають те, що подобається в другові. Дитина з кола вибирає наступного.

### **2. Контактна гра "Обійми" (5 хв.)**

Діти стоять парами навпроти один одного на відстані витягнутих рук. За командою психолога діти в парах з'єднуються один з одними долоньками (гра пальчиками разом, не роз'єднуючи їх). Складання рук в парах до ліктів (гра руками). Руки в сторони з'єднати і зблизити при цьому тіла у притул (гра з'єднаними тілами – нахили). Обійми в парах. Спочатку легкі, потім міцніші. При цьому треба закрити очі і прислухатись до своїх відчуттів. Обійми розжати, руки опустити, відійти один від одного на крок і посміхнутись.

Обговорення з дітьми їх стану в момент обіймів.

### **3. Контактна гра "Дотик" (5 хв.)**

Грає спокійна музика. Діти розбиваються на пари, стають один до одного обличчям і закривають очі. Одночасно долоньками обмацують один одного, коментують всі частини тіла. До яких торкаються, застосовуючи при цьому зменшено-ласкаві слова. В кінці гри дякують один одному.

Обговорення стану кожного.

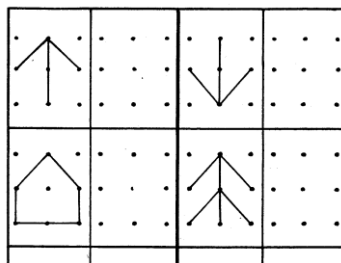
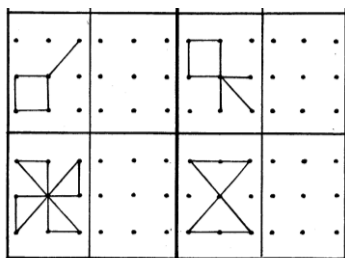
### **4. Гра "Вгадай танок" (12 хв.)**

Треба вгадати мелодію таночка і всім танцювати в спільному колі, але кожен як уміє (циганочка, ламбада, лезгинка, український гопак, сучасний танок і та ін).

## 65 ЗАНЯТТЯ

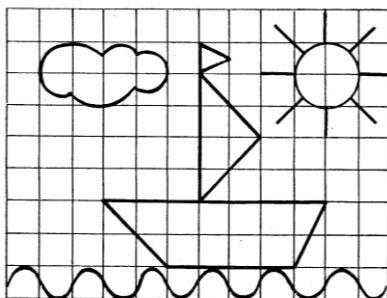
*Мета: розвиток уваги.*

### **1. Гра "Намалюй фігуру по крапкам" (8 хв.)**



8 варіантів.

Якщо дитина легко справляється з завданням на занятті 9, дати йому завдання 10 заняття, а сюди, як заміна – малюнок по клітинкам.

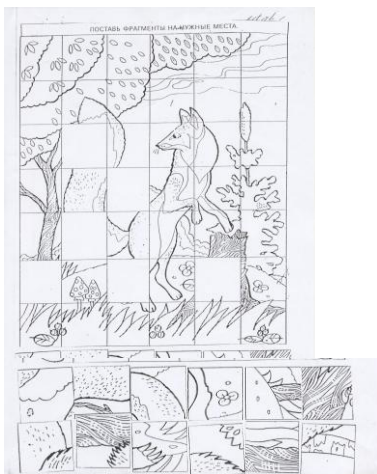


## **2. Гра "Встав пропущені фрагменти в малюнок" (7 хв.)**

Матеріал: 1. Картинка Лисиці – 6 шт.

2. Картинка ведмедя – 6 шт.

Діти вставляють пропущені фрагменти на одному малюнку, потім міняються з сусідом малюнками.



Пропущені фрагменти.

## **3. Гра "Знайди числа по порядку" (8 хв.)**



На великому плакаті намальовані цифри від 1 до 20 (різного кольору, розміру і шрифту). Діти сидять за столами, їм по-порядку роздаються цифри (по кількості дітей).

Завдання: Діти, подивіться як красиво ви сидите по-порядку, а ваші цифри розбіглися по аркушу. Їх треба відшукати по-порядку. А тепер закріпимо, хто з вас яка цифра. Хто цифра ... (діти піднімають роздатковий матеріал).

Психолог починає рахунок по-порядку, а діти виходять до плакату і відшукують свою цифру.

## **4. Гра "Лови м'яч" (7 хв.)**

1) Ведучий називає овочі і фрукти, діти ловлять лише овочі.

2) Букви, цифри, діти ловлять лише букви.

## 66 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток вольових якостей і самостійності у дітей.*

*Матеріал: 1. Текст казки.*

*2. Текст питань.*

*3. Розмальовка на кожну дитину.*

*4. Комплект фломастерів на кожну дитину.*

### **Казка (10 хв.)**

Сьогодні ми завершаємо цикл розказов о двох братах Саше і Паше. Розкази об их жизни многому вас научили.

Как всегда, Саша и Паша в хорошую и теплую погоду гуляли во дворе. А неподалеку от них, дядя Юра, с 5 этажа, выгуливал свою собаку. Это была огромная, дрессированная овчарка. Она выполняла все команды хозяина, и ребята залюбовались ею.

– Вот бы нам такую, – сказал Паша.

– Мы бы дрессировали ее и гуляли бы с ней во дворе. – Поддержал его Саша.

Придя домой, братья наперебой стали рассказывать родителям об увиденном. Они поделились своими мечтами с мамой и стали уговаривать родителей купить им щенка. Мама сказала твердое нет. "Нет, нет и еще раз нет. Мне только этого не хватало". Мальчики обещали кормить, гулять, ухаживать за собакой, дрессировать ее, помогать по дому, делать уроки, не баловаться и многое другое. Но мама оставалась непреклонной. "За щенком еще надо бегать с тряпкой и убирать его лужицы".

Ни на какие обещания мама не реагировала. Мальчики приуныли и ушли в свою комнату. Но тут вступился папа. "Если ребята не справятся, я обещаю выгул и дрессуру щенка взять на себя" – сказал он маме на ушко. Это решило спор.

Скоро в доме появился щенок. Пудель. Саша и Паша были на 10 небе от счастья. И так, будни со щенком начались. Саша лужицы убирал без возмущения, а Паша кидал тряпку на лужицу, растирал ее ногой, брезгливо уносил ее двумя пальцами, фукая на всю квартиру.

Выгуливали щенка все по очереди, но у Паши периодически возникали очень веские причины этого не делать. Дрессировал Дружка папа, и Саша был его первым помощником в этом. Паша любил указывать на недостатки в дрессировке.

– Почему Дружок нюхает бумагу на улице, этого воспитанная собака делать не должна. – Говорил он как великий знаток. Время шло. Щенок рос.

Папу и Сашу Дружок слушался всегда, а Пашу недолюбливал, и когда мальчик выводил его гулять, часто не слушался.

– Глупый пес! – возмутился однажды Паша, заводя Дружка с прогулки домой. – Бегаешь по двору и даже не слышишь команд. Не буду больше с ним гулять, Он меня совсем не слушается.

– Что посеял, то и пожинай, дорогой сынок, – сказал папа. – Собака хорошо чувствует отношение к ней и может отличить ответственного человека от бездельника. И хозяином она выбирает того, кто отдает ей все свое свободное время, любовь и нежность. Тебе есть над чем задуматься.

### **Питання за казкою і відповіді дітей (10 хв.)**

1. Що вам сподобалось в цій розповіді найбільше? Чому?

2. Правильно поводить себе Паша щодо цуценяти?

3. Чим віддячило йому цуценя?

4. Чому Сашу цуценя слухалося?

5. Чи важко виховувати собаку, як ви вважаєте?

6. А у вас є собака?

7. Розкажи, як ти себе з ним поводиш?

8. А ти хочеш мати собаку?

### **Розфарбовування картинки (10 хв.)**

## 67 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток пам'яті.*

*Матеріал: 1. По 10 паличок кожній дитині, коробка.*

*2. а) Багато іграшок;*

*б) 3 стільчики.*

*3. а) 2 комплекти цифр;*

*б) Мішечок;*

*в) Призи.*

### **1. Гра "Повтори малюнок з паличок" (10 хв.)**

Діти сидять по колу. В центрі психолог викладає з рахувальних паличок 4сторонній симетричний малюнок. Після того, як діти на нього подивилися, малюнок закривають коробкою. Діти самостійно викладають такий же малюнок з своїх паличок.

### **2. Гра "Розвідники" (10 хв.)**

В групі ставиться 3 стільчики на відстані один від одного, на стільчиках – іграшки. Від стільчиків до 1 спільної точки прокладається маршрут різними іграшками (предметами, картинками). Дитина визивається до спільної точки, стає спиною до стільчиків, а психолог диктує їй маршрут, який треба відшукати. (Пройди повз кубика, ягідки, машинки, м'ячика, тапка і знайди заховану там іграшку). Маршрут повторюється 2<sup>ий</sup> раз. Дитина повертається обличчям до стільчиків і знаходить вказаний маршрут. Знаходить іграшку. Всі діти програють по черзі свій маршрут.

### **3. Гра "Взнай цифру" (10 хв.)**

В мішечку пластмасова цифра. Дитина навпомацки визнає її, називає, або показує на плакаті, який висить перед групою.

## 68 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток комунікативних навичок.*

*Матеріал: 1. Магнітофон.*

*2. Пластлін.*

*3. Дощечка для спільної композиції.*

### **1. Гра "Паровозик" (10 хв.)**

Діти розбігаються по різним куткам кімнати, і вибирають собі місце – це їх "станція". Один з учасників - "паровозик". Його задача - зібрати всіх в один "потяг". Під веселу музику. Коли паровозик зібрав усіх, можна спитати, кого взяв першим і чому.

### **2. Гра "Маленький скульптор" (20 хв.)**

Виконується в парах. Дається завдання кожній дитині почати ліпити якусь фігуру з пластиліну (за задумом). Через певний час діти міняються фігурами і тепер кожен ліпить фігуру партнера. Після виконання завдання діти обмінюються зауваженнями – правильно чи неправильно зрозуміли їх задум. На кінець складають спільну композицію.

Гра розвиває навички розуміння задуму іншої людини.

## 69 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток мислення.*

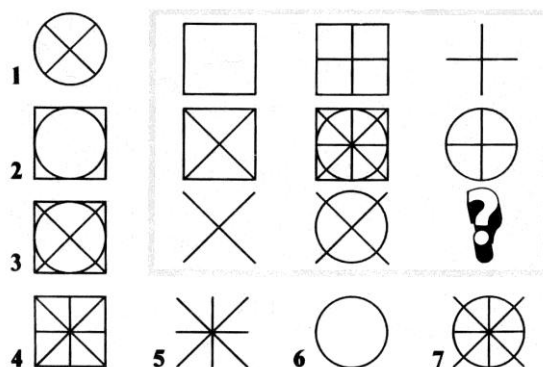
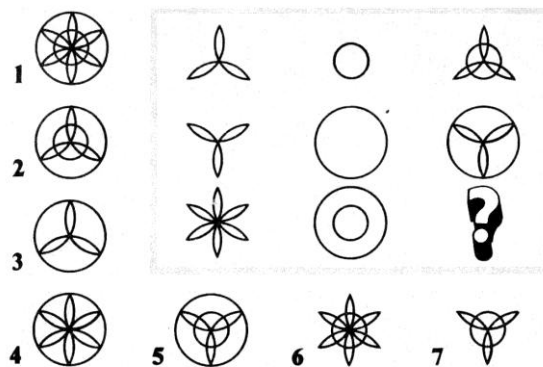
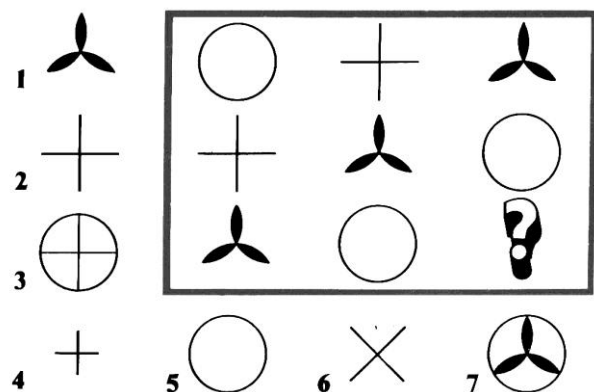
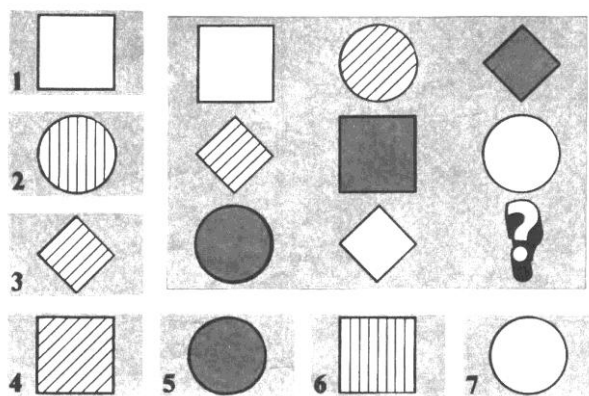
*Матеріал: 1. 4 види логічних квадратів по 3 шт.*

*2. 2 види картинок послідовних подій.*

*3. Демонстраційні плакати, серветка для зразка.*

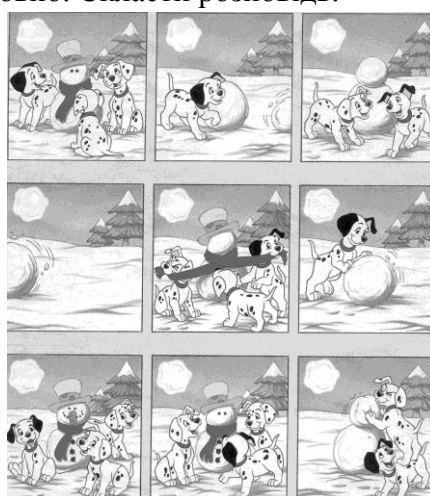
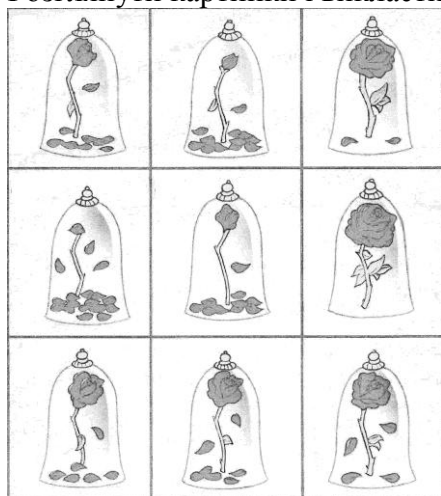
### **1. Гра "Логічні квадрати" (10 хв.)**

Розглянь малюнок. Визнач, чого не вистачає. Добери з роздаткового матеріалу.



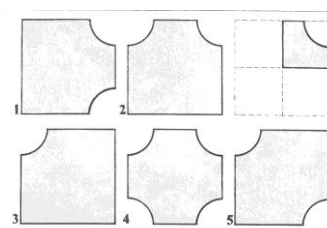
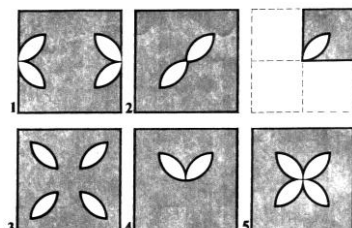
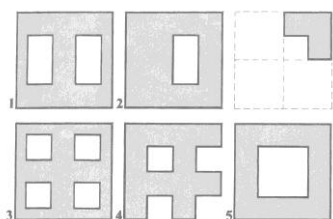
## 2. Гра "Послідовність подій" (10 хв.)

Розглянути картинки і викласти їх послідовно. Скласти розповідь.



## 3. Гра "Розрізні серветки" (10 хв.)

В кожному правому куту картки намальована серветка, згорнута вчетверо. Після того, як серветку згорнули в ній зробили фігурний виріз. Знайди, серветку, після того, як її розгорнуть. Потрібну накрити рамкою.



## 70 ЗАНЯТТЯ

*Мета: розвиток уяви.*

### **1. Гра "Домалюй малюнок".**

Кожна дитина отримує окремий бланк малюнку (див. Додатки). За 5 хвилин діти повинні намалювати декілька малюнків. Недомальовані залишаються на наступне заняття. Бланки підписуються.

### **2. Гра "На що схожа картинка".**

Розглянути картинку (див. Додатки), придумати, на що вона схожа.

### **3. Гра "Привітай ляльку з днем народження".**

Завдання: У ляльки Маші сьогодні день народження і до неї запрошені гості. Зараз кожен з вас отримає іграшку-гостя, яка повинна поздоровити ляльку з днем народження і подарувати подарунок.

### **4. Гра "Намалюй за завданням".**

Для дівчат: намалювати найкрасивіше плаття для Попелюшки.

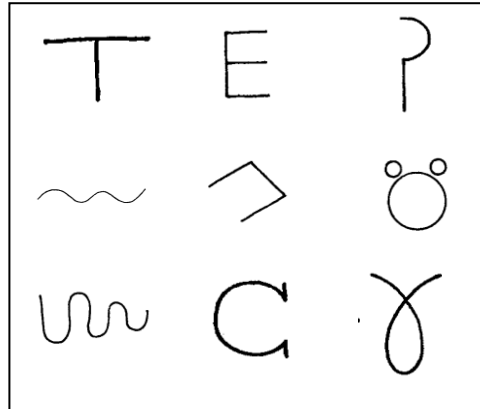
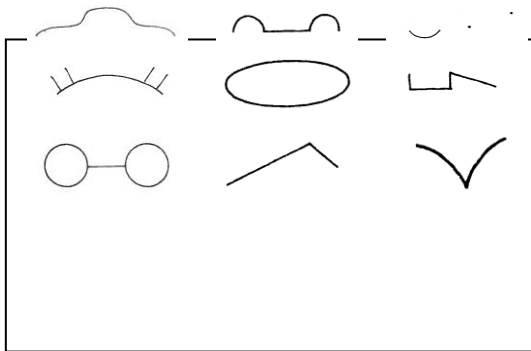
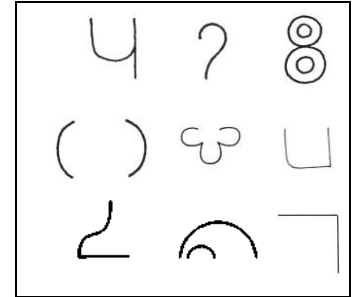
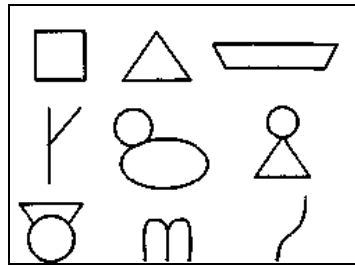
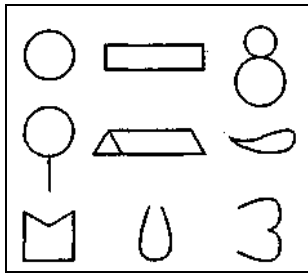
Для хлопчиків: намалювати найнезвичайнішу машинку, на якій ти хотів би їздити сам.

### **5. Гра "Невербальний показ".**

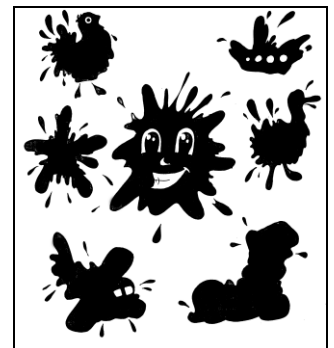
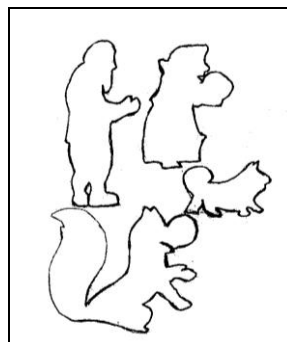
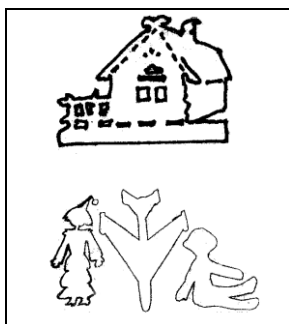
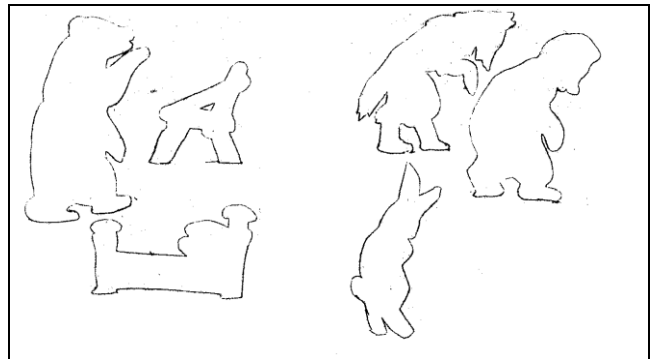
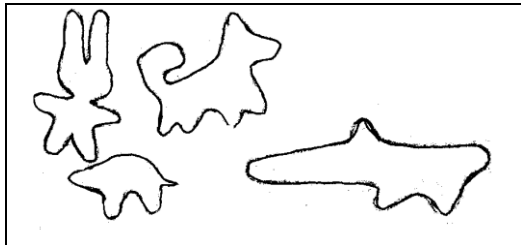
1. Як танцює Баба Яга.
2. Як танцює Попелюшка.
3. Як танцює царівна Лягушка.
4. Як танцює Велетень.

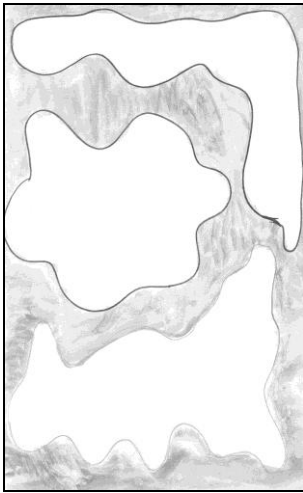
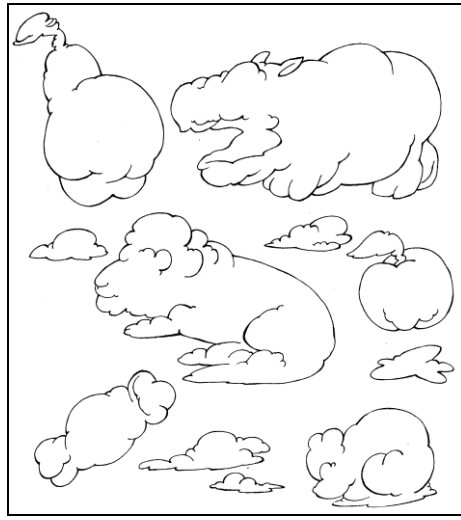
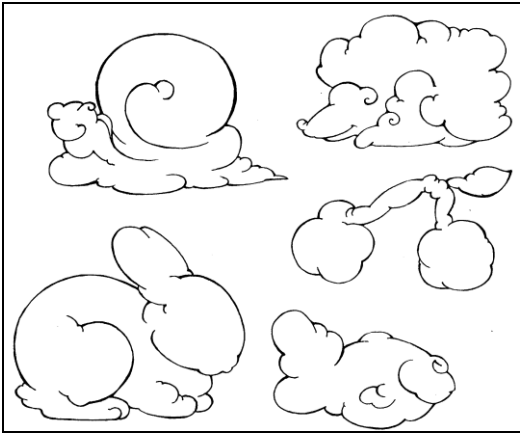
## Додатки

Завдання до гри "Домалюй малюнок".



Завдання до гри "На що схожа картинка".







## ЛІТЕРАТУРА

1. Барташнікова І.А., Барташніков О.О. Як визначати рівень розумового розвитку дитини. Тести для дітей 5-7 років. – Тернопіль: БОГДАН, 1998р. – 84с.
2. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л. и др. "Готов ли ваш ребенок к школе" Книга тестов. – М.: РОСМЭН – 2000. – 80с.
3. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л. и др. Развиваем внимание. / Рабочая тетрадь. – М.: РОСМЭН, - 2000, - 24с.
4. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л. и др. Развиваем мышление. / Рабочая тетрадь. – М.: РОСМЭН, - 2000, - 24с.
5. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л. и др. Развиваем память. / Рабочая тетрадь. – М.: РОСМЭН, - 2000, - 24с.
6. Лаврентьева Г.П., Титаренко Т.М. Практична психологія для вихователя. – К.: ВІПОЛ, 1993. – Вип.1. – 40с.
7. Немов Р.С. Психология: Учеб. для студентов высш. пед. учеб. заведений: В 3 кн.: Кн. 3: Экспериментальная педагогическая психология и психодиагностика. – М.: Просвещение: ВЛАДОС, 1995. – 512с.
8. Психолог в детском дошкольном учреждении: Методические рекомендации к практической деятельности / Под ред. Т.В.Лаврентьевой. – М.: Новая школа, 1996. – 144с.
9. Шептифрац А.А., Титченко М.Д. В мире игры и фантазии. Практикум по детской психологии (методические рекомендации для работы практического психолога). – Тирасполь.: МНО ПМР, - 1997, - 78с.