**Розвиток пізнавальної діяльності**

**Вправа «Відтворення образів за поданим зразком»**

Матеріал: Геометричні фігури – зразки: кружечок, квадрат, трикутник, овал. Дітям пропонують намалювати предмети, які були б чимось схожі на зразки (наприклад: коло – місяць, сонце, вишню, кульку). Діти малюють, потім розповідають, що вони уявили й намалювали за поданими зразками.

**Гра «Сова»**

Із гравців вибирають «сову». Вона сидить окремо в гнізді. Гравці рухаються по кімнаті вільно. Ведучий каже: «День настає – усе оживає». Діти починають бігати, стрибати. Ведучий знову дає сигнал: «Ніч настає, усе завмирає – сова вилітає» - гравці завмирають в позі , у якій їх застав сигнал. Сова летить на полювання і ловить тих, хто поворухнувся.

**Вправа «Перевтілення»**

Гравці зручно вмощуються на стільцях. Дітям дають завдання перетворитись на певну річ. Кожен має уявити себе цією річчю, зануритись в її світ, відчути її характер. Від імені цієї речі він починає розповідати, як живе річ, що її непокоїть, що вона відчуває, про що мріє, що згадує. Можна загадати дітям тему: «Шкільні речі».

**Розвивальна гра «Тему вибирає ведучий»**

Гравці стають у коло. Ведучий стоїть усередині кола, у нього в руках м’яч. Він називає тему, на яку потрібно підбирати слова, і кидає будь – кому м’яч, бажано по порядку, щоб діти могли трохи подумати. Оголошують тему, наприклад: «Квіти». Той, хто ловить м’яч, повинен швидко повернути його ведучому і назвати квітку, наприклад: тюльпан. Наступний гравець називає іншу квітку, але повторювати вже названі заборонено. Тему змінюють через кілька хвилин або тоді, коли всі гравці візьмуть участь. Відповіді треба давати швидко, поки ведучий рахує до п’яти.

**Вправа «Скорочене оповідання»**

Дітям зачитують невеличке оповідання, повідомлення або казку. Зміст треба передати максимально стисло, використовуючи 2 – 3 речення так, щоб у них не було зайвого слова. При цьому основний зміст має зберегтися. Найбільше балів заробляє той, у кого розповідь найкоротша і хто передав зміст.

**Розвивальна гра «Ланцюжок слів»**

Усі діти сідають у коло. Перший називає якесь слово, яке починається з останньої літери попереднього слова. Рухлива гра з м’ячем. М’яч по черзі кидають одне одному по колу: спочатку м’яч перекочують по колу, потім перекидають на рівні колін, на рівні талії, а тоді на рівні плечей.

**Розвиток аналітико – синтетичної діяльності**

**Розвивальна гра «Хто летить?»**

Гравці сидять за столом і кладуть руки на стіл. Керівник каже: «Голуб летить, - і підносить руку. Усі теж підносять руки. Якщо ведучий називай такий предмет, що не літає, дітям не можна підносити руки, ведучий завжди підносить руки. Перемагають найуважніші.

**Вправа «Важливий документ»**

Керівник повідомляє, що прийшов лист, але хтось його відкрив і порвав на дрібні шматки, а можливо там був важливий документ. Дітям пропонують прочитати лист. Діти складають лист із шматочків: «Дорогі діти! Я казочка з Країни Знань. Я дуже люблю, коли діти читають і складають казки. А ви любите казки? Чи вмієте їх складати? Давайте спробуємо. Нехай на наступні заняття до вас у гості прийдуть Олівець, Ручка, Класний Журнал, Парта, Мудра Книжка й Зошит. А ви складете з цими героями казку чи оповідання? Можете спробувати скласти це вдома. До зустрічі!

**Вправа «Помилка»**

Ведучий читає речення і навмисне робить у ньому помилки: неправильно ставить наголос на словах, міняє в словах літери. Група перебуває у постійній готовності, фіксує помилки та виправляє їх, обґрунтовуючи свої відповіді.

**Вправа «Пошук предметів за заданими ознаками»**

Перед дітьми ставлять завдання: «Назвіть предмети, які об’єднають у собі виконання двох протилежних функцій, наприклад: двері – вони зачиняють і відчиняють кімнату, вимикач – вмикає і вимикає світло.

**Розвивальна гра «Не зіб’юся»**

Після сигналу діти починають рахувати до 30. Правило: числа, в яких є цифра 3, не називаються, в цей час учасник плескає в долоні, тоді наступний гравець продовжує гру.

**Вправа «Подібність і відмінність»**

Учням пропонують порівняти різні предмети й поняття: молоко – вода, корова – кінь, літак – поїзд. При цьому демонструють картки. Виграє той, хто правильно вкаже на подібні та відмінні риси предметів. «Муха і бджола» - подібні, муха і бджола – відмінні» тощо.

**Гра «Назви число поряд»**

Гравці стають у коло. Ведучий з м’ячем усередині кола. Він кидає м’яч учасникам гри, називаючи якесь число, наприклад 7. Правило: учасник гри ловить м’яч, сказати відповідь ведучому, які числа стоять поряд. «8» і «9».