



«Нейропсихологические игры и упражнения для  
развития связной речи детей старшего  
дошкольного возраста»

Подготовила: учитель-логопед МДОАУ №56 г.Орска  
Понякшина К.Н.

Нейропсихология позволяет глубже взглянуть на проблему и выстроить грамотную программу сопровождения, что ведет к становлению единой организационной системы мозга, реализует полноценное развитие детской личности, а также приносит стабильный результат.

**Нейропсихологические задачи заключаются в следующем:**

- Развитие межполушарного взаимодействия.
- Развивать умение координировать речь с движениями.
- Развивать тонкую и обую моторику.
- Развитие ВПФ (речь, память, внимание, мышление).



- ✓ **Игра «Четвертый лишний»** Цель: учить классифицировать предметы по существенным признакам. Находить лишнее. Развивать ловкость, быстроту переключений, координацию движений»

Материалы: мячи, мешочки, балансировочная доска, полусфера балансировочная массажная).

Ход игры: Педагог держит в руках мяч, называет три слова объединенных общим признаком, а четвертое лишнее. Пример: «Корова, лошадь, лось, коза), бросает мяч ребенку. Ребенок ловит мяч называет лишнее слово, подбрасывает мяч перед собой, делает хлопок и снова ловит. Объясняет свой выбор. (Лось не домашнее животное») Бросает мяч педагогу. Действия можно менять например: ребенок стоит на одной ноге, затем на другой; прыжок- хлопок и т.д.)





### Игровое упражнение « Цветные карточки»

Ход игры: У взрослого в руках двухсторонние карточки ( с одной стороны описание признака предмета, с другой цвет). Он показывает их в произвольном порядке и сопровождает инструкцией. Ребенок должен отгадать предмет и сделать шаги согласно инструкции: Желтый цвет- шаг вперед, зеленый - шаг назад, синий - влево, красный - вправо. Шаги выполняются одновременно с хлопками столько сколько изображено на карточке.

**Игра «Подбери по описанию»** Цель: формирование качественных, относительных и притяжательных прилагательных.

Ход игры: Взрослый читает определение, относящееся к тому предмету, который должен отгадать ребёнок. Ребенок по определению подбирает нужную картинку. Большое внимание уделяется произносимым окончаниям прилагательных.



ХОЛОДНОЕ

ВКУСНОЕ



**Игра «Слова- признаки»** Цель: развитие словаря; развитие мышления и воображения; мелкой моторики.

Педагог называет слова- признаки. Ребенок к каждому слову подбирает имя существительное. Одновременно выкладывает цветные камешки создавая задуманную композицию.

Пример слов: Серебристый, вкусный, усатый, ананасовый, сладкий, высокий и т.д.



**Игра «Составь загадку»** Цель: развитие мышления и словарного запаса.

Ход игры: На руках у ребёнка и взрослого по несколько картинок, которые они не показывают друг другу.

Попросите ребёнка описать одну из своих картинок так, чтобы можно было угадать, что на ней нарисовано. А потом взрослый также описывает одну из своих карточек.

Например: «Она пушистая, ласковая, хищная, домашняя, глазастая. Кто это? — Кошка!»



**Игра «Закончи предложение»**

Цель: подобрать ребенку нужные по смыслу слова; запоминать и выполнять действия по картинкам.

Ход игры: Педагог говорит незаконченные предложения.

Ребенок дополняет предложения словом и выполняет действия по картинкам.

Пример: «Родился рыженький...». «Он был очень...». «И был меньше остальных...». «Его назвали...».

Попросить ребенка придумать конец рассказа.

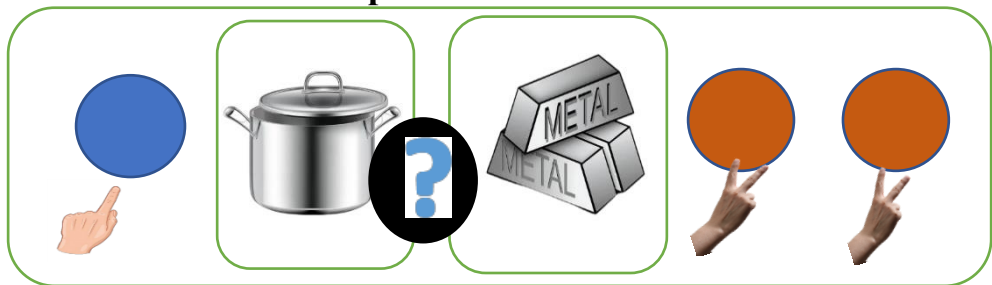


**Игра «Из чего сделано?»** Цель: учить от существительных образовывать прилагательные; развитие грамматически построенной фразовой речи; развитие пальцевого праксиса.

Ход игры: Перед ребенком карточки с изображением предметов. Педагог задает наводящий вопрос «Какая? какой?». По краям картинок с правой и с левой стороны размещены круги. Если с правой стороны находится один круг, ребенок правой рукой указательным пальцем нажимает на круг. Если с левой стороны два круга, ребенок левой рукой указательным и средним пальцем нажимают на них. Отвечая на вопрос.

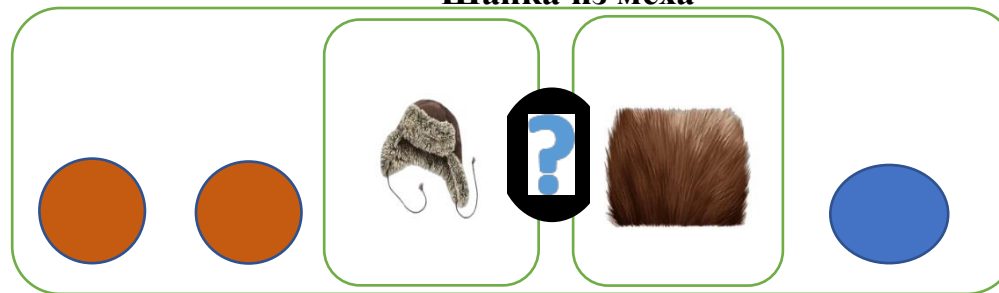
Например: «Кастрюля из металла какая?», «Кастрюля металлическая».

### Кастрюля из металла



Кастрюля металлическая

### Шапка из меха

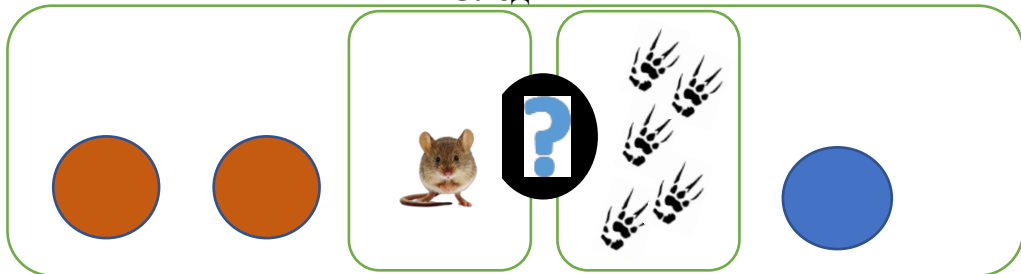


Шапка меховая

**Игра «Чей след?»** Цель: образование притяжательных прилагательных.

Ход игры: играют как в предыдущей игре. Взрослый показывает и задает вопрос «Чей это след?». Ребенок показывает пальцами согласно инструкции и говорит Пр: «Лисий след».

### След мыши



Мышиный след







### След лисы



Лисий след

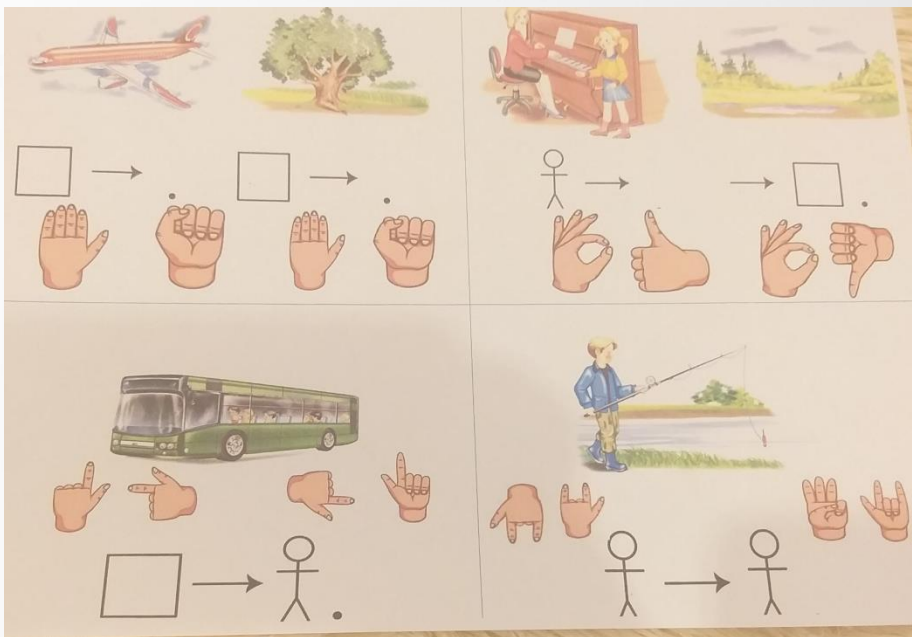
**Игра « Составь предложение»** Цель: составлять предложения по картинно-графическим планам, используя кинезио упражнения.

Ход игры: знакомим детей с схемами картинно-графических предложений.

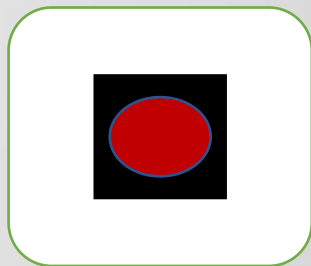
	Слова-предметы (живое)		Слова-предметы (неживое)
	Слова-действия (глагол)		Слова-признаки (имя прилагательное)
 желтого цвета	Предлог		Слова: очень, прекрасно, хорошо и т.п.



Предложить детям рассмотреть картинки и составить предложения по схемам выполняя движения руками как изображено под каждой схемой.



**Игра «Веселые вагончики»** Цель: разложить картинки по вагонам в правильной последовательности, составляя предложения с предлогами.  
Ход игры: Педагог расставляет картинки по вагонам в неправильной последовательности. Задача ребенка расставить картинки так, чтобы получилось предложение.







### **Игра «Цветные ладошки»**

Цель: составить рассказ по картинкам, выстроить картинки в логически-правильной последовательности используя к каждой картинке кинезиоупражнение по инструкции педагога.

Ход игры: на столе разложены сюжетные картинки. Ребенок рассматривает картинки, определяет последовательность сюжетных картин и составляет рассказ. С помощью дополнительных рук с цветными ладошками, можно сделать следующее: одновременно левой и правой рукой нажимать на цветные ладошки так, чтобы цвета на сюжетных картинках и на ладошках совпадали, дополнительно выполнив кинезиоупражнение которое изображено на картинке, при этом составлять рассказ.

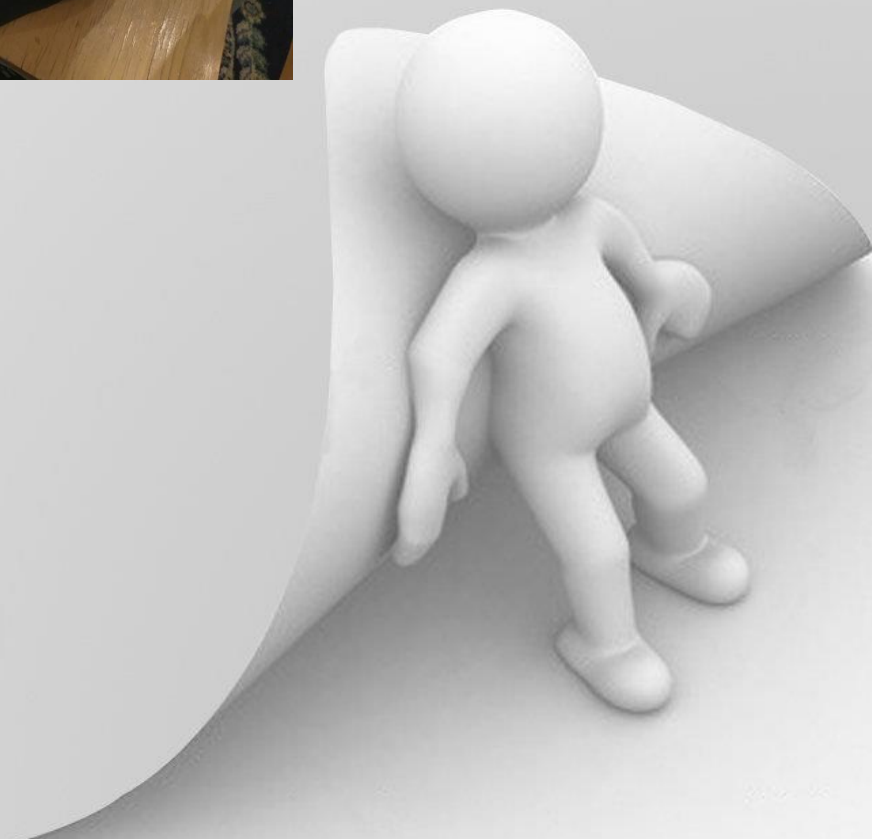


### **Игра «Сочинялки»**

Развивает связную речь, воображение, умение соблюдать программу, следуя сюжету.

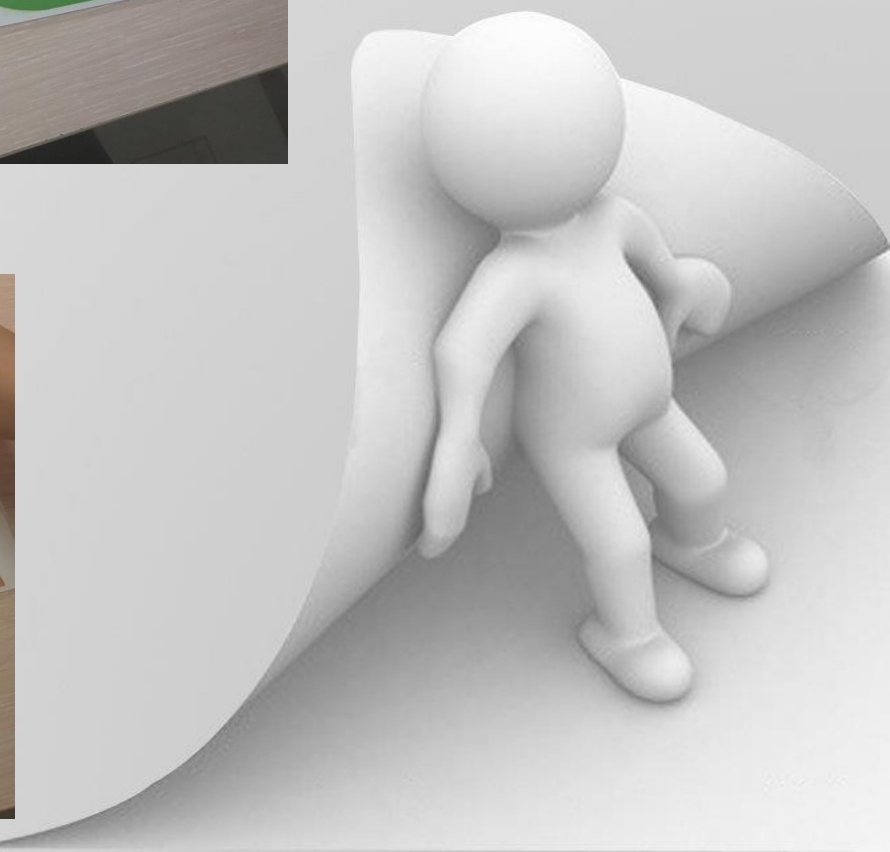
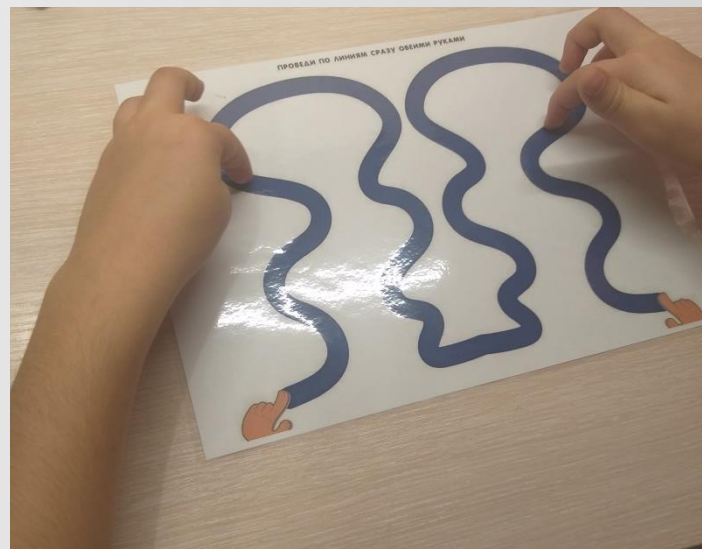
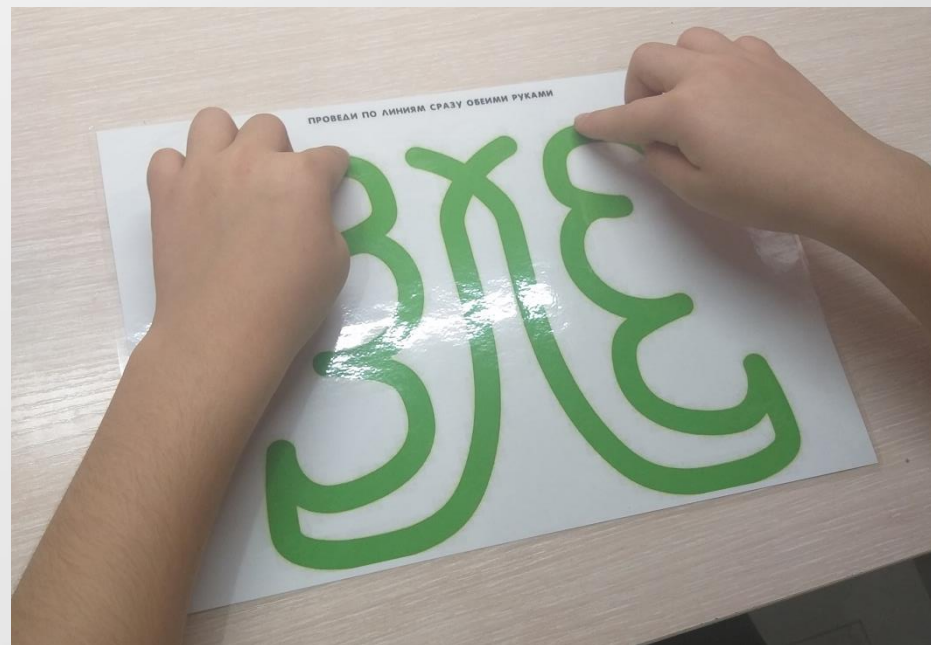
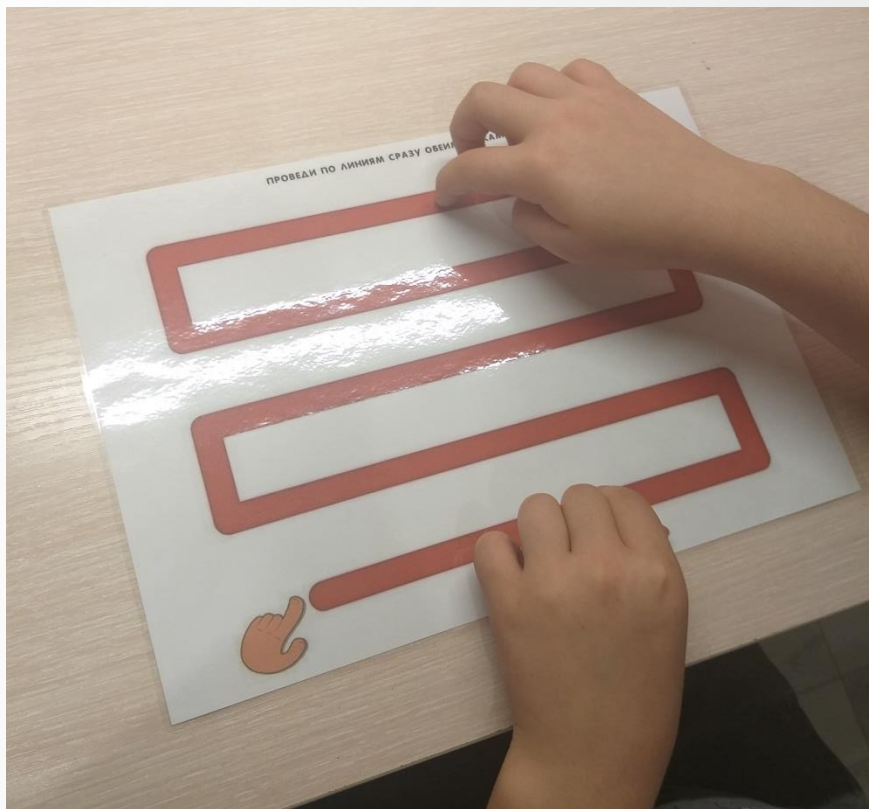
Взрослый в произвольном порядке выдаёт себе и ребёнку по пять карточек (в игре со старшими детьми можно использовать до десяти карточек). Цель — придумать историю.

Первый игрок кладёт на стол одну из своих картинок и начинает по ней рассказ, например: «Жила-была корова» (у первого игрока карточка с изображением коровы). Второй должен выбрать одну из своих карточек, также положить её на стол и продолжить: «Она дружила с щенком» (у второго игрока карточка с изображением щенка). Каждый из игроков по очереди кладёт по одной карточке, дополняя и придумывая историю дальше. История может быть невероятной, но главное, чтобы она была логически связной.



## Игровое упражнение «Проводилки двумя руками»

Цель: развитие межполушарного взаимодействия.



«Кинезиоскороговорки» Одновременное переключение позы рук и проговаривание рифмованных четверостиший. Взрослый показывает первым сопряжённое чтение скороговорки и соответствующее кинезиопозирование. Затем, совместное чтение с ребёнком. Наивысшая ступень – ребёнок самостоятельно, без помощи взрослого, демонстрирует свой навык.


## «Кинезиопесенки с мнемосопровождением»

### «Кинезиоскороговорки»



Мы едим кисель черничный.  
 Appetit у нас отличный.  
 А усы черничные  
 Очень симпатичные.

@logopedgalinaby




По опушке шла старушка,  
 А навстречу ей - лягушка.  
 По опушке шла лягушка,  
 А навстречу ей - старушка.

@logopedgalinaby



Прокололи шилом шину.  
 Во дворе шипит машина.  
 Ты, машина, не тужи,  
 Скоро будут гаражи!



Чёрной ночью чёрный кот,  
 Прыгнул в чёрный дымоход.  
 В дымоходе чернота.  
 Отыщи-ка там кота!

### КИНЕЗИОПЕСЕНКА с мнемосопровождением

1. Вот мы в автобусе сидим, и сидим, и сидим

2. И из окошечка глядим – всё глядим

3. Глядим назад, глядим вперёд -

4. Вот так вот, вот так вот

5. Ну что ж автобус не везёт -

6. не везёт ?

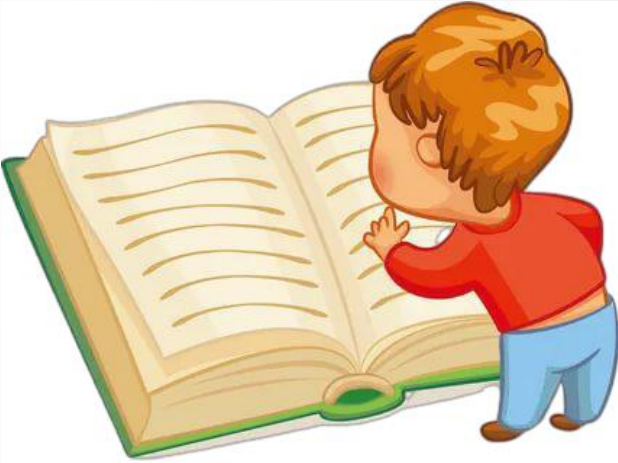
7. Колёса закружились -

8. Вот так вот, вот так вот

9. Вперёд мы покатались -

10. Вот так вот !

# Игра «Тише- громче»



B





М

К

П

В



## «Храбрая курица»

Пересказ рассказа по опорным картинка.

Текст: Курица Хохлатка вывела цыплят во двор. Цыплята бегают по травке, весело пицат, червяков ищут. Вдруг прилетела ворона, хочет цыпленка украсть. А Хохлатка завохтала, крылья растопырила, цыплята быстро под ними спрятались. Долго ворона сидела на заборе, но осталось ни с чем, так и улетела голодная.

