

Рубрика «Учимся, играя»

Содержание

- 1 Упражнения на развитие мышления
- 2 Упражнения на развития воображения
- 3 Упражнения на развитие внимания
- 4 Упражнения на развитие памяти

Введение

Исключительно большую роль в жизни и деятельности человека играет его познавательная сфера, включающая в себя совокупность психических процессов: внимание, ощущение, восприятие, память, представление, мышление, речь, воображение. Эти процессы выступают своеобразными инструментами познавательной, а также и других видов деятельности, обслуживая их и обеспечивая их эффективность. Основная функция этих процессов - познавательно - аналитическая.

В этой работе представлены упражнения, направленные на развитие познавательных процессов: памяти, мышления, воображения, внимания.

Упражнения, направленные на развитие мышления

Загадки

Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность, способность находить оригинальные решения. Можно предложить детям и самостоятельно составить загадки о каких - либо известных предметах.

Гуляю по свету,

Жду ответа,

Найдёшь ответ-

Меня и нет. (Загадка)

Заворчал живой замок,

Лёг у двери поперёк. (Собака)

На ночь два оконца

Сами закрываются,

А с восходом солнца

Сами открываются. (Глаза)

Не море, не земля,

Корабли не плавают,

А ходить нельзя. (Болото)

Сидит на окошке кошка,

Хвост как у кошки,

Лапы как у кошки,

Усы как у кошки,

А не кошка. (Кот)

Два гуся - впереди одного гуся,

Два гуся - позади одного гуся,

И один гусь - посередине.

Сколько всего гусей? (Три)

У семерых братьев по одной сестрице.

Много ли всех? (Восемь)

Составление предложений

Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш», «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными ("Медведь опустил в озеро карандаш»),

сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

Исключение лишнего

Берутся любые три слова, например, «собака», «помидор», «солнце». Надо составить только те слова, которые обозначают в чём - то сходные предметы, а одно слово, «лишнее», не обладающее этим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное - больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключённому, лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашивающимися (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разрозненными явлениями, но легко переходить от одних связей к другим, не заикливаясь на них. Игра учит также одновременно удержанию в поле мышления сразу несколько предметов, и сравнивать их между собой. Немаловажно, что игра формирует установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним - единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

Поиск аналогов

Называется какой - либо предмет или явление, например, «вертолёт». Необходимо выписать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналогии по группам в зависимости от того, с учётом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы «птица», «бабочка», (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «шторпор (важные детали вращаются) и другое. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

Способы применения предмета

Называется какой - либо хорошо известный предмет, например, «книга». Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подготовку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д. Следует ввести запрет на называние безнравственных, варварских способов применения предмета. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета. Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

Упражнения, направленные на развитие воображения

Незаконченные фигуры Детям раздаются листы бумаги с нарисованными на них фигурками (кругами, квадратами, треугольниками, разными ломаными линиями и т. д.). У каждого ребёнка наборы фигурок должны быть одинаковыми. Дети должны за 5 - 10 минут пририсовать к фигуркам всё, что угодно так, чтобы получились предметные изображения. Когда ребёнок сдаёт листочек, экспериментатор обязательно спрашивает, как можно назвать каждый из восьми рисунков и подписывает под каждой картинкой её название.

Изучение географической карты Ребёнку даётся карта - туристская маршрутная схема, с изображением какой - либо реки. По берегам реки нанесены схематические изображения городов, деревень, железной дороги, мостов и т. д. Детям говорят: «Видишь, по реке плывёт теплоход. Представь себе, что ты стоишь на палубе, смотришь на берега. И вот обо всём, что ты видишь и чувствуешь, расскажи, пожалуйста, мне».

Возможны такие варианты рассказов:

Дети добросовестно перечисляют всё, что видят на карте, ничего не добавляя от себя, никаких образов у них не возникает.

Сюжетный рассказ отсутствует, но дети рассказывают много, иногда очень эмоционально, свободно представляют себя плывущим на теплоходе.

Дети дают связный рассказ о воображаемом путешествии. Такие рассказы эмоциональны, красочны, большую роль в них играет воображение, но оно постоянно контролируется сознанием, которое направляет его в определенное русло.

«Волшебные кляксы»

До начала игры изготавливается несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, какие именно предметные изображения они видят в кляксе или в отдельных её частях.

Завершение рассказа Детям предлагается начало, какого - либо рассказа. Например: «Стоял ясный солнечный день. По улице шла девочка и вела на поводке смешного щенка. Вдруг откуда ни возьмись...».

Необходимо придумать продолжение и окончание рассказа. Время работы - 10 минут.

Рассказ можно оценить по следующим критериям:

- законченность рассказа;
- яркость и оригинальность образов;
- необычность поворота и сюжета;
- неожиданность концовки.

Составление рассказа с использованием отдельных слов

Детям предлагаются отдельные слова.

Например:

а) девочка, дерево, птица;

б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь.

Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

Упражнения, направленные на развитие внимания

Корректирующее задание

Выполнения корректирующего задания способствует развитию концентраций внимания и самоконтроля при выполнении школьниками письменных работ.

Для его проведения потребуются любые печатные тексты (старые ненужные книги, газеты и др.), карандаши или ручки. Для детей 6-11 лет тексты должны быть с крупным шрифтом.

Задание может выполняться с учащимися 6-17 лет

Время выполнения: 5 мин. Ежедневно (минимум 5 раз в неделю) в течение 2-4 месяцев.

Занятия может быть индивидуальным или групповым. Каждому ребёнку раздаются старая книга, карандаш или ручка. Для подростков- газеты и журналы.

Инструкция выглядит следующим образом: «В течение 5 мин. Нужно найти буквы «А» (можно указать любую букву): и маленькие, и заглавные. И в названии текста, и в фамилии автора».

По мере овладения игрой правила усложняются: меняются отыскиваемые буквы, по-разному зачёркиваются; одновременно отыскиваются две буквы, одна зачёркивается; одновременно отыскиваются две буквы, одна зачёркивается, вторая подчёркивается; на одной строке буквы обводятся кружочком, на второй отмечаются галочкой и т.п. Все вносимые изменения отражаются в инструкции, даваемой в начале занятия.

По итогам работы подсчитывается количество пропусков и неправильно зачёркнутых букв. Показатель нормальной концентраций внимания - четыре и меньше пропусков. Больше четырёх пропусков - слабая концентрация.

Эта задание рекомендуется проводить в форме игры, придерживаясь следующих правил:

Игра проводится в доброжелательной атмосфере. Младших детей можно заинтересовать дополнительно, предложив им тренировать внимание для того, чтобы стать хорошими шофёрами, лётчиками, врачами (предварительно выяснив, кем они хотят быть.)

Проигрыш не должен вызывать чувства неудовольствия, поэтому можно ввести весёлые «штрафы»: промякать столько раз, сколько сделал ошибок, прокукарекать, проскакать на одной ножке и т.п.

Для малышей норма разрешаемых пропусков на каждом занятии должна меняться и приблизительно равняется тому реальному количеству пропусков, которые делает ребёнок.

Время проведения занятия ни в коем случае не должно превышать 5 мин.

Объём просмотренного текста не имеет, значения может быть разным для разных детей: от 3-4 предложений до нескольких абзацев или страниц.

Проверка выполнения задания в групповых занятиях проводится самими учениками друг у друга, они же придумывают «штрафы».

Практика работы с этим заданием показывает, что после первых 3- 4 недель занятий наблюдается сокращение ошибок в письменных заданиях в 2- 3 раза. Для закрепления навыков самоконтроля необходимо продолжать занятия в течение 3- 4 месяцев. Если после 4 месяцев занятий улучшения не наступает. Занятия нужно прекратить и обратиться за помощью логопеду.

При работе с детьми 6 - 8 лет очень важно соблюдать ещё одно условие: каждое занятие начинать с нового договора о возможном количестве ошибок. Необходимо исходить из реально допущенного количества ошибок, с тем, чтобы у ребёнка не возникало чувства безнадежности, невозможности достичь нужного результата. Это условие легко соблюсти на индивидуальных занятиях. В групповых занятиях общую норму установить бывает трудно, поэтому здесь можно обратить внимание на разнообразие штрафов, назначаемых детьми друг другу, и индивидуальную поддержку ребёнка.

Для того, чтобы развивающий эффект этой игры был более заметен, при выполнении ребёнком письменных учебных заданий необходимо, вводя игру, изменить установку ребенка на чтения учебника по русскому языку. Это может быть достигнуто сравнительным пояснением того, как слова читаются и как они пишутся. Необходимо объяснить детям, что в учебнике русского языка все слова в упражнениях надо читать вслух так. Как будто это написал «другой мальчик (девочка), и ты знаешь, о чём здесь написано. Поэтому произнести каждую букву так, как она пишется». Нужно обратить специальное внимание на то, что упражнение нужно воспринимать так, как будто оно писалось кем-то другим- « другой девочкой», «плохо обученным щенком», так как дети, проверяя свой текст. Отталкиваются от смысла (он уже известен), и никакие призывы читать внимательно дела не улучшают: дети не видят пропущенных и неправильно написанных букв. Приписывание выполненного задания другому отчуждает собственное творение и позволяет отнестись к нему критически. Для детей, испытывающих трудности с концентрацией внимания, необходим более детализированный этап внешних действий.

Игра «Муха» Эта игра также направлена на развитие концентрации внимания. Для её проведения потребуются листы бумаги с расчерченным девятиклеточным игровым полем 3 x 3, фишки (фишками могут быть пуговицы, монетки, камешки и т.д.).

Игра проводится в течение 5- 10 мин. 2- 3 раза в неделю в течение 1- 2 месяцев.

Играть могут дети 7- 17 лет.

Задания выполняются в парах. Каждой паре играющих даётся по листу с расчерченным игровым полем и по одной фишке

Инструкция к заданию звучит следующим образом: «Посмотрите на лист бумаги с расчерченными клетками. Это игровое поле. А вот эта фишка- «муха». «Муха» села на середину листа в среднюю клетку. Отсюда она может двинуться в любую сторону. Но двигаться она может только тогда, когда ей дадут команды «вверх», «вниз», «влево», «вправо», отвернувшись от игрового поля. Один из вас, тот, кто сидит слева, отвернётся и, не глядя на поле. Будет подавать команды, другой- передвигать «муху». Нужно постараться продержаться «муху» на поле в течение 5 мин. И не дать ей улететь. Затем партнёры меняются ролями. Если «муха улетит» раньше, значит, обмен ролями произойдёт раньше. Всё понятно?»

Усложнение игры идёт за счёт того, что играющие объединяются по трое. Двое по очереди подают команды, стараясь удержать «муху» на поле. Третий контролирует «полёт». Тот, кто раньше договоренного времени упустит «муху», уступает своё место контролёру. Если все укладываются в отведенное время, то ролями меняются по очереди.

Игра втроем занимает не больше 10 мин., т.е. по три минуты на каждого. Выигрывает тот, кто продержится в своей роли всё отведенное время.

«Перепутанные линии» Это задание также ориентировано на развитие концентрации внимания у детей.

Для его проведения необходимы карточки размером 12 x 7, на которых нарисованы перепутанные линии одного цвета.

Игра проводится с детьми 6- 17 лет.

Время выполнения 3- 5 мин. Ежедневно в течение 3- 4 недель.

Занятие может быть организовано как индивидуальное или как групповое. Каждый ребёнок получает карточку.

Инструкция к заданию такова: «Посмотри на карточку. По краям карточки проведены вертикальные линии с нанесенными на них шкалами. Около каждой черточки стоит цифра. Эти цифры соединены перепутанными линиями (дорожками). В течение нескольких минут нужно только глазами без помощи рук найти дорожку («пройти» по ней), ведущую от одной цифры к другой: от единицы к единице, от двойки к двойке т.д. Всё понятно?»

По мере овладения игрой предлагаются новые карточки с более запутанными линиями и соединяющими разные цифры: единицу с тройкой, двойку с семёркой т.д. На обратной стороне карточки записывают ответы: пары соединяющихся цифр.

Норма выполнения за 3 мин. Нужно определить все 10 пар разных цифр, соединенных линиями.

Общими правилами проведения игры являются:

Доброжелательная атмосфера занятия. После окончания времени, отведенного на проведение игры, можно поговорить о том, кто сколько раз «сбил с дороги», «перешёл не на ту тропинку».

Детям 6 - 7 лет предлагается пройти только по 3 любым дорожкам в течение 5 мин. Если дети справляются с заданием, то можно предложить «пробежаться» по такому количеству дорожек, по каждому успеется за 5 мин. Ребятам 8- 10 лет предлагается «пройти» за 5 мин. 5- 7 дорожек или сколько успеется; 11- 17 лет- все 10 дорожек за 5 мин.

Карточки с более сложными линиями предлагаются после того, как все 10 пар цифр устанавливаются за 3 мин.

Обычно через 1,5 - 2 недели ежедневных занятий дети сами замечают, что им легче включаться в какую-либо интеллектуальную деятельность. Наступившее улучшение означает, что упражнение надо прекратить, а концентрация внимания стала устойчивой. Занятия необходимо ежедневно повторять ещё такой же период: 1, 5- 2 недели. Затем в течение ещё 3 недель проводить 2 занятия в неделю.

«Найди отличия» Ребёнку даются две очень похожие картинки, различающихся определённым числом мелких деталей. Необходимо обнаружить имеющиеся различия - не менее двадцати).

«Путаница» Ребёнку предлагаются рисунки, содержащие несколько наложенных одно на другое контурных изображений разных предметов, животных и др. . Необходимо как можно быстрее отыскать все замаскированные изображения.

Упражнения, направленные на развитие памяти

Смысловая память основана на понимании, т.е. на деятельности мышления, и связана с развитием языка. В процессе смыслового запоминания в первую очередь создаются пригодные для запоминания связи - крупные структурные единицы припоминания, так называемых мнемических опоры, что и позволяет преодолевать ограничения кратковременного запоминания. Связи, используемые для запоминания, носят не самостоятельный, а вспомогательный характер, они служат средством, помогающим что-либо вспомнить. Наиболее эффективными будут мнемические опоры, отражающие главные мысли какого-либо материала. Они и представляют собой укрупненные смысловые единицы. Для детей со слаборазвитой памятью основные пути её компенсации лежат в развитии смысловой памяти: умении обобщать материал, выделять в нём главные мысли.

Эффективная обучающая методика по созданию мнемических опор разработана К. П. Мальцевой(1958). Эта методика, получившая название «Смысловые единицы», может быть использована для школьников всех возрастов, испытывающих трудности в мнемической деятельности, начиная со второго класса. Удобнее всего использовать эту обучающую методику в начальной школе.

Методика заключается в том, что перед учеником ставится задача выделить главное в тексте (создать мнемические опоры) и указывается путь анализа текста. Чтобы вычленить главное, ученик должен последовательно отвечать на два вопроса: « О ком (или о чём) говорится в этой части?» и « Что говорится(сообщается) об этом?»

Ответ на первый вопрос позволяет выделить главное в той части, к которой он относится, а второй вопрос подтверждает правильность этого выделения. Обучающая методика имеет две части. Первая часть- выделение смысловых опор, вторая - составление и использование плана как смысловой опоры мнемической деятельности школьника.

Обучающая методика «смысловые единицы»

Часть I. Обучение созданию мнемических опор

Инструкции: «Сейчас мы с тобой будем учиться запоминать текст. Сначала нужно прочитать рассказ, а потом выделить главные мысли этого рассказа. Для этого тебе нужно несколько раз задать два вопроса к тексту: о ком (или о чём) говорится в начале текста и что об этом говорится? После того как ответишь на эти вопросы, надо задать следующие: о ком (или о чём) говорится дальше и что об этом говорится? И так будем работать до конца текста. Всё ли тебе ясно?»

Для чтения и последующей работы даётся, например, рассказ К. Паустовского «Заячьи лапы»*.

Заячьи лапы Летом дед пошёл на охоту в лес. Ему попался зайчонок с рваным левым ухом. Дед выстрелил в него из ружья, но промахнулся. Заяц удрал.

Дед пошёл дальше. Но вдруг испугался: с одной стороны сильно тянуло дымом. Поднялся ветер. Дым густел. Его уже несло по лесу. Дым покрывал кусты. Стало трудно дышать. Дед понял, что начался лесной пожар, и огонь быстро идёт прямо на него. По словам деда, и поезд не мог бы уйти от такого огня.

Дед побежал по кочкам, дым выедал ему глаза. Огонь почти хватал его за плечи.

Вдруг из под ног деда выскочил заяц. Он бежал медленно и волочил задние лапы. Потом только дед заметил, что они у зайца обгорели.

Дед обрадовался зайцу, как родному. Дед знал, что звери лучше человека чувствуют, откуда идёт огонь, и всегда спасаются. Они гибнут тогда, когда огонь их окружает.

Дед побежал за зайцем. Он бежал, плакал от страха и кричал: «Погоди, милый, не беги так шибко!» Заяц вывел деда из огня.

Заяц и дед выбежали из леса к озеру. Оба упали от усталости. Дед подобрал зайца и принёс домой. У зайца обгорели задние ноги и живот. Заяц страдал. Дед вылечил его и оставил у себя.

Это был тот самый зайчонок с рваным левым ухом. В которого стрелял дед на охоте.

После прочтения рассказа задаются вопросы. На первом занятии, если ребёнок испытывает какие-либо затруднения, вопросы могут задаваться экспериментатором или же сразу самим учеником.

Э.: О ком говорится в начале текста?

У.: О дедушке.

Э.: Что говорится о дедушке?

У.: Что он пошёл на охоту (и не попал в зайчонка).

Э.: О ком говорится дальше?

У.: О дедушке.

Э.: Что о нём говорится?

У.: Дедушка попал в лесной пожар.

Э.: Потом о ком говорится?

У.: О дедушке.

Э.: Что о нём говорится?

У.: Дедушку спас от пожара зайчонок.

Э.: О ком говорится в конце рассказа?

У.: О дедушке.

Э.: Что о нём говорится?

У.: Дедушка вылечил обгоревшего зайца.

Общие правила выделения мнемических опор

Текст не разбивается предварительно на части.

Главные мысли выделяются по ходу чтения материала.

Части формируются сами собой вокруг главных мыслей.

Главные мысли текста должны иметь единую смысловую связь - вытекать одна из другой, как «ручеек».

Правильно выделенные основные мысли должны составить короткий рассказ.

Если какое-то записанное предложение не соответствует остальным, значит, выделена не главная мысль и нужно вернуться к этому месту в тексте.

Мнемические опорные пункты (главные мысли) должны представлять собой развёрнутые, самостоятельно составленные или взятые из текста, предложения.

Через 3 -4 занятия оба вопроса « О ком (или о чём) говорится?» и « Что про это говорится?» - сливаются в один, пропадает потребность задавать их вслух.

Обучающая методика по созданию мнемических опор занимает 5- 7 занятий с частотой 2-3 занятия в неделю по 20- 30 мин. Запомнить и пересказать короткий рассказ (выделив основную мысль) не составит труда для любого ребёнка с нормальным интеллектом.

Мнемическую деятельность можно сделать более эффективной, используя вторую часть методики.

Часть II. Составление плана

Эта часть методики направлена на обучение составлению плана как смысловой опоры запоминания.

Выделенные главные мысли представляют собой не просто коротенький рассказ, а план текста. На это этапе, когда опорные пункты начинают выступать в качестве пунктов плана, к ним предъявляются требования, с которыми сразу знакомится учащийся:

А) в пунктах плана должны быть выражены главные мысли, чтобы было понятно, о ком (или о чём) и что говорится в каждой части рассказа.

Б) Они должны быть связаны между собой по смыслу;

В) Пункты плана должны быть чётко выражены.

Чёткость пунктов плана в рамках данной обучающей методике означает, что они должны быть сформулированы в виде предложений, в которых есть подлежащее, сказуемое и другие члены предложения. Такое развернутое предложение действительно выражает главную мысль. И, кроме того, план это только инструмент, и каждый может выбрать такой инструмент, который ему больше нравится и позволяет достигнуть цели: запомнить.

После того как план составлен, нужно прочитать текст и отметить, что говорится по первому пункту, по второму и т.д. Затем закрыть учебник и попробовать пересказать вслух все, что запомнил, заглядывая в план (но не в учебник). Далее прочитать ещё раз текст, отмечая, что забылось при пересказе, а что помнится, и ещё раз пересказать вслух.

Довольно часто бывает, что после работы с текстом по предложенной схеме запоминаются не только главные мысли, но и другой материал.

Игра «Заметь и запомни» Эта игра помогает развивать зрительную память, наблюдательность. Красочный ее пример род названием «игра Драгоценностей» описан в романе Р. Киплинга «Ким».

«Мальчик... кинулся в глубину лавки, откуда вернулся с медным подносом...

-Потише... потише,- ответил Ларган и, вынув из ящика стола полгорсти звякающих камешков, бросил их на поднос.

-Ну,- сказал мальчик, размахивая старой газетой, - смотри на них, сколько хочешь, незнакомец. Считай, а если нужно, так и пощупай. С меня хватит и одного взгляда, - он гордо повернулся спиной.

-Но в чём состоит игра?

-Когда ты пересчитаешь их, пощупаешь и убедишься в том, что запомнил все, я накрою их этой бумагой, а ты должен будешь описать их Ларгону - сахибу. Своё описание я сделаю письменно.

-О - а! - В груди Кима пробудился инстинкт соревнования. Он нагнулся над подносом. На нем было только пятнадцать камней. - Это легко, - промолвил он через минуту.

Мальчик закрыл бумагой мерцающие драгоценные камни и начал что-то царапать в туземной счетной книге.

-Под бумагой пять синих камней... один большой, один поменьше и три маленьких, - торопливо говорил Ким. - Четыре зелёных камня, один с дырочкой; один жёлтый камень, прозрачный, и один похож на трубочный чубук. Два красных камня и... и... я насчитал пятнадцать, но два позабыл. Нет! Подождите. Один был из слоновой кости, маленький и коричневый; и...и...сейчас...

-Раз... два...- Ларган - Сахиб сосчитал до десяти. Ким покачал головой.

-Слушай теперь, что я разглядел! - воскликнул мальчик, трясаясь от смеха. - В - первых, там два сапфира с изъяном, один в две рати (единица веса) и один в четыре, насколько я могу судить. Сапфир в две рати обколот с краю. Одна туркестанская бирюза, простая, с чёрными жилками, и две с надписями. - на одной имя бога золотом, а другая треснула поперёк, потому что она вынута из старого перстня и надпись на ней прочесть не могу. Значит, всего у нас пять синих камней. Четыре повреждённых изумруда, причём один просверлён в двух местах, а один слегка покрыт резьбой...

-Их вес? - бесстрастно спросил Ларган - сахиб.

-Три, пять, пять и четыре рати, насколько я могу судить. Кусок старого зеленоватого янтаря для трубок и граненый топаз из Европы. Бирманский рубин в две рати без порока и бледный рубин с пороком в две рати. Кусок слоновой кости, выточенный в виде крысы, сосущей яйцо, китайской работы и, наконец,...а - ха! Хрустальный шарик величиной с боб, прикреплённый к золотому листику.

Он закончил и захлопал в ладоши.

-Ха! Он знал, как называются камни,- сказал Ким краснея. - Попробуем снова! На обыкновенных вещах, которые мы оба знаем.

Они опять завалили поднос всякой всячиной. Собранной в лавке и даже в кухне, и мальчик всякий раз выигрывал к немалому удивлению Кима».

Таким образом, игра состоит в следующем: на столе выкладывают 7- 10 различных предметов и прикрывают их, например, газетой. Затем, приоткрыв примерно на 10 сек., снова закрывают и предлагают ребёнку их перечислить.

Эта игра может иметь множество вариантов (*Е. И. Кикоин*, 1993, с. 36):

Приоткрыть те же предметы на 8- 10 сек., спросить, в какой последовательности они лежат.

Поменяв местами, 2 каких-либо предмета, показать, снова все предметы на 10 сек. предложить ребёнку определить какие два предмета переложены.

Попросить ребёнка, не глядя больше на предметы, сказать какого цвета каждый из них.

Положив один на другой 8 предметов, предложить ребёнку перечислить их подряд снизу вверх, а затем сверху вниз (рассматривать 20 сек).

Разместить 5- 6 предметов в разных положениях- перевернуть, поставив на бок, положить друг к другу, один на другой и т.д. Ребёнок должен сказать, в каком положении находится каждый предмет (показывать 20 сек).

**Поменять буквы в словах так, как подсказывают цифры.
Прочитать получившиеся слова.**

4 3 1 2	3 2 1	3 4 5 1 2
к у с т	к о т	т к а н и

3 2 1	3 2 1 4 5	3 2 4 5 1
н о с	п а л к а	к у л а к

4 2 3 1	3 2 1 4	3 4 5 1 2
п а р к	л и с а	м ы ш к а

3 2 5 1 4
б а н к а

Игра «Вставь буквы»

Между парами слов имеется один или два пропуска (они указаны в скобках), в которых должны стоять одна или две буквы. Этими буквами заканчивается первое слово

и начинается второе. Нужно догадаться, какие это должны быть буквы, и вписать их вместо пропусков.

Если в паре «СО (. . .) ОТ» вместо скобок поставить букву «К», то получится два слова «СОК» и «КОТ».

ДО (...) АК (М)

СЫ (...) АК (P)

ЛУ (...) ОТ (K)

TA (...) УБ (3)

CO (...) OЖ (H)

ЧИ (...) УК (Ж)

ME (...) УБ (Д)

ПА (...) ОТ (P)

«Вставить слог»

MO (...) KA (PE)

СТ (...) ЕЙ (УЛ)

МУ (...) ША (КА)

ЩУ (...) РП (КА)

РЫ (...) ЯН (БА)

МЯ (...) НК (ТА)

ПИ (...) ПА (ЛА)

ЧА (...) ПЬ (СЫ)

KO (...) HA (PA)

BA (...) ЯЦ (3A)

CO (...) 3A (BA)

PE (...) PK (ΠΑ)

Поменять буквы в словах так, как подсказывают цифры.
Прочитать получившиеся слова.

4 3 1 2

к у с т

3 2 1

K O T

3 4 5 1 2

Т К а н и

Кроссворд

1						Ц			
			2			Ц			
	3					Ц			
						4Ц			
5						Ц			

1. В нём много водицы, все хотят напиться.
2. Крыльями махала, по небу летала.
3. Без окон, без дверей, полна горница гостей.
4. Из железа я завязана, самой крепкой быть обязана.
5. Крылья сами крутятся, у нас мука получится.