

Игры и упражнения	Доступ к информационным технологиям
<b>Развитие навыков звуко-слогового анализа и синтеза</b>	
Слоговой и звукобуквенный анализ	<p>Цель: развитие навыков звуко-слогового анализа и синтеза.</p> <p>Проведение игры: Ребенку предлагается выполнить все четыре задания. В первом задании ребенку необходимо выбрать цифру, которая соответствует количеству слогов. Во втором задании ребенку необходимо найти каждой схеме соответствующую картинку. В третьем задании ребенку необходимо подобрать схему к названию картинки. В четвертом задании ребенку необходимо расставить картинки в правильной последовательности.</p>
Определи место звука в слове	<p>Цель: развитие навыков звуко-слогового анализа и синтеза.</p> <p>Проведение игры:</p>
Распредели картинки. Звуки «Р» - «РЬ»	<p>Цель: развитие навыков звуко-слогового анализа и синтеза.</p> <p>Проведение игры: «Рассмотри картинку, назови что на ней изображено и определи место звука «Р» в слове.»</p>
Учимся читать по слогам: слова из двух слогов	<p>Цель: развитие навыков звуко-слогового анализа и синтеза.</p> <p>Проведение игры: «Назови слова-картинки и раздели их на слоги. Найди второй слог из каждого слова и перетяни на него картинку»</p>
Отгадай слово	<p>Цель: развитие навыков звуко-слогового анализа и синтеза.</p> <p>Проведение игры: «Отгадай загадку. Напиши отгадку»</p>
Составление слов из слогов по картинкам ( <a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a> )	<p>Логопед объясняет детям: "Чтобы увидеть изображение на экране, нужно определить первый звук в словах-названиях предметов, показанных на слайде 1. По этим звукам вы составите новое слово. Если слово будет составлено правильно, на экране появится соответствующий предмет.</p> <p>Например: матрешка, аист, кот - МАК. Картинка "мак" появляется на экране.</p> <p>Выделенный звук можно обозначить соответствующей буквой и прочесть.</p> <p>Аналогично игра проводится со слогами.</p>
«Пирамида» ( <a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a> )	<p>На экране представлен ряд картинок. Детям предлагается построить пирамиду, где в первом ряду будут слова, состоящие из одного слога, во втором - из двух слогов, в третьем - из трех, в четвертом - из четырех.</p> <p>Слова: вата, дом, снежиры, буратино, кот, муха, машина.</p>
«Наборщик» ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	<p>Логопед выставляет карточки - схемы слов (1,2,3 слога).</p> <p>Детям предлагается в группе выбрать картинки, на которых изображены предметы с таким количеством слогов.</p>

	Можно использовать онлайн игры из раздела «Слоги. Уроки по чтению слогов».
<b>Обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи</b>	
Определи род имени существительного	Цель: обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи. Проведение игры: «Определи род имени существительного»
Выбери правильное описание продукта на картинке	Цель: обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи. Проведение игры: «Выбери правильное описание продукта на картинке»
«Один-много»	Цель: обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи. Проведение игры: «Подбери картинки парами и назови их»
«Чьи малыши»	Цель: обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи. Проведение игры: «Послушай, подумай и выбери детеныша птицы»
Чей хвост	Цель: обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи. Проведение игры: «Помоги зверям найти свои хвосты. И ответь на вопрос – чей это хвост?»
Помощь на пожаре ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	<p><b>Цель:</b> моделирование игровой ситуации для развития слухового внимания, умение синтезировать слово из отдельных звуков.</p> <p><b>Подготовка к игре:</b> обсудите с ребёнком ситуации, приводящие к пожару. Чем они опасны и правила поведения при пожаре.</p> <p><b>Инструкция к игре:</b> на экране изображен горящий дом. Для спасения людей необходимо возвести пожарную лестницу. Для этого прослушайте внимательно произносимый диктором последовательный набор звуков (например, М-У-Х-А). Объедините звуки в слово (МУХА) и найдите соответствующее изображение слова среди расположенных вокруг дома картинок. Нажмите левой клавишей мышки на выбранную картинку. Если картинка соответствует произнесенному слову, на ее месте появляется часть лестницы. Наведите на неё курсор и, удерживая левую клавишу мышки, перетащите в выделенный цветом квадрат на доме. При неверном ответе на выделенной картинке появляется крестик и задание повторяется еще раз, пока не будет найдена правильная картинка.</p> <p>Лестница построена. Радостные жильцы спускаются по лестнице!</p> <p>Все жители дома спасены! На панели «Настройка» возможен выбор сложности игры: простая и нормальная.</p> <p>В данной игре наличие сюрпризного момента не предусмотрено. Рекомендуем поддерживать</p>

	<p>эмоционально ребенка для создания ситуации успеха и формирования мотивации к учебной деятельности.</p> <p><b>Закрепление навыков:</b> в игре предполагается наличие печатного материала, который можно использовать для переключения ребёнка с компьютерной деятельности на работу с дополнительным печатным материалом.</p>
<p>«Как сказать по- другому?» (<a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a>)</p>	<p><i>Цель:</i> заменять многозначные слова в словосочетаниях.</p> <p>- Скажи по-другому! Часы идут... (ходят). Мальчик идет... (шагает). Снег идет... (падает). Поезд идет... (едет, мчится). Весна идет... (наступает). Пароход идет... (плывет).</p> <p>Закончи предложения. Мальчик пошел... Девочка ушла... Люди вышли... Я пришел... Саша идет медленно, а Вова идет... Можно сказать, что он не идет, а...</p>
<p>«Волшебный сундучок» (<a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a>)</p>	<p><i>Цель:</i> закрепление согласования прилагательного и существительного Дети должны отгадать загадку и описать предмет, появляющийся на экране: яйцо – какое? (овальное и т.д.).</p>
<b>Развитие связной речи</b>	
<p>Разложи сказку «Курочка ряба»</p>	<p><i>Цель:</i> развитие связной речи.</p> <p>Проведение игры: «Рассмотри картинки. Как ты думаешь, как называется эта сказка? Разложи картинки по порядку и расскажи сказку. Следи за произношением звука «Р».</p>
<p>Придумай конец истории</p>	<p><i>Цель:</i> развитие связной речи.</p> <p>Проведение игры: «Внимательной послушай начало рассказа. Рассмотр и иллюстрации и придумай конец»</p>
<p>«Что сначала, что потом»</p>	<p><i>Цель:</i> развитие связной речи.</p> <p>Проведение игры: Ребенку необходимо в правильной последовательности расположить картинки и составить по ним рассказ.</p>
<p>Мозаика. Незнайка в Солнечном городе.</p>	<p><i>Цель:</i> развитие связной речи.</p> <p>Проведение игры: «Подбери героям произведения подходящие характеристики»</p>
<p>Весёлая путаница</p>	<p><i>Цель:</i> развитие связной речи.</p> <p>Проведение игры: «Расставь всё по местам»</p>
<p>«Почемучкины вопросы» (<a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a>)</p>	<p>1. Почему птицы улетают на юг? 2. Почему наступает зима? 3. Почему ночью темно? 4. Почему зимой нельзя купаться в реке? 5. Почему летом жарко? 6. Почему медведь зимой спит? 7. Почему заяц зимой белый? 8. Почему дома нельзя играть с мячом? 9. Почему из трубы идет дым? 10. Почему в доме делают окна? 11. Почему листья на деревьях появляются весной?</p>
<p>«Исправь ошибки» (<a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a>)</p>	<p><i>Цель:</i> работа над пониманием распространенных предложений.</p> <p>Логопед: Незнайка придумал предложения по картинкам и все перепутал. Помогите Незнайке исправить ошибки: Коза принесла корм девочке. Чашка разбила Лену. Мяч играет с Сашей. Дорога едет по машине. Вова разбил стеклом мяч. Оля с картинкой рисуют папу. Мама несет сумку в капюсте.</p>

<b>Развитие речеслуховой памяти</b>	
Найди пару «Кто как говорит»	Цель: развитие речеслуховой памяти. Проведение игры: «Подумай, кто как говорит, и соедини картинки парами»
«Соедини отрывок сказки с иллюстрацией»	Цель: развитие речеслуховой памяти. Проведение игры: «Внимательно прочитай сказку. Соотнеси каждый отрывок «Сказки о рыбаке и рыбке» с иллюстрацией»
Ребусы	Цель: развитие речеслуховой памяти. Проведение игры: ребенку необходимо разгадать ребусы.
Назови второй слог	Цель: развитие речеслуховой памяти. Проведение игры: «Назови слова-картинки и раздели их на слоги. Найди второй слог из каждого слова и перетяни на него картинку.»
Из какого слова слог?	Цель: развитие речеслуховой памяти. Проведение игры: «Назови картинки и определи первый слог. Найди, где написан этот слог, и передвинь туда картинку»
Хочу ням-ням! ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	<p><b>Цель:</b> моделирование учебной ситуации, способствующей развитию фонематического слуха и формированию навыка слогового чтения.</p> <p><b>Подготовка к игре:</b> поиграйте в настольную игру «Кочка за кочкой 1» («Мерсибо»). На середину стола выложите 1 «призовую» карточку «вопросом» вверх так, чтобы ребенок не видел, что нарисовано на обратной стороне. От края стола к «призовой» карточке выложите дорожку из карточек-«кочек». Прыгайте «по кочкам» игрушкой, прочитывая обратные и прямые слоги. В конце пути ребенка ожидает сюрприз - перевернув карточку с вопросом, он узнает, какой веселый герой его ожидал на последней кочке.</p> <p><b>Инструкция к игре:</b> на поляне стоят две коляски с голодными Малышами. Над колясками располагаются детские бутылочки с надписями. Прочитайте слоги на бутылочках, подведите курсор к любой коляске и нажмите на нее левой клавишей мышки. Из коляски слышатся звуки. Повторите произнесенный слог. При необходимости повторного прослушивания, нажмите на коляску еще раз. Выберите бутылочку со слогом, соответствующим услышанным звукам. Захватите бутылочку левой клавишей мышки и переносите в коляску. Внимание! Для того, чтобы Малыш попил молоко, поднесите бутылочку так, чтобы соска оказалась в центре коляски. При неверном выборе слога, бутылочка разбивается. Количество накормленных Малышей отражается в верхней части экрана раскрашенными колясками.</p> <p>Игра позволяет отработать чтение прямых и обратных слогов, умение соотносить услышанный слог с его написанием.</p> <p>В конце игры ребенка ждет сюрпризный момент –</p>

довольный, сытый Малыш в коляске.

На панели «Настройка» предусмотрен выбор цвета букв: согласные - синие, гласные - красные, или без выбора цвета: все буквы черные.

Также предусмотрен выбор слогов, написанных на бутылочках: прямые и обратные слоги.

**Закрепление навыков:** в игре предполагается наличие печатного материала, который можно использовать для переключения ребёнка с компьютерной деятельности на работу с



дополнительным печатным материалом.

Хитрые половинки  
(<https://mersibo.ru/>)

**Цель:** моделирование игровой ситуации, направленной на развитие целостного восприятия предмета и слова по его части.

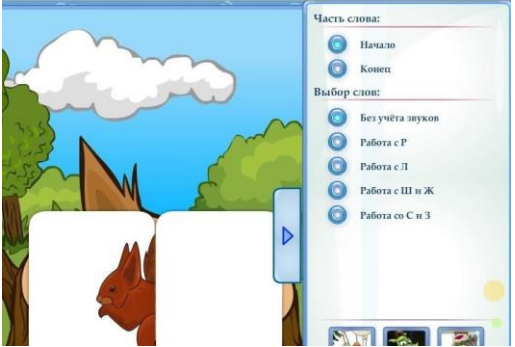
**Подготовка к игре:** рассмотрите с ребенком картинку на экране, уточните время года и приметы лета. Расскажите, что такое пень. Спросите ребёнка, как он появляется в лесу.

**Инструкция к игре:** на лесной поляне стоит пень. На нем появляются две карточки одна пустая, вторая с половиной изображенного предмета. По половине предмета догадайтесь, что нарисовано. Произнесите слово, разделяя его на слоги. Уточните, какой слог необходимо добавить в пустую карточку, чтобы получилось целое слово. Прочитайте все слоги, расположенные рядом с пнем, выберите подходящий. Наведите на него курсор и нажмите левую клавишу мышки.

На пне появляется написанное слово и целый предмет - картинка. При переносе неверного слога, складывается слово без картинки.

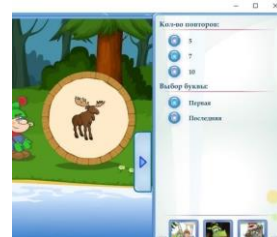
Появляется возможность исправить ошибку. Во время выполнения задания прочитывайте все получившиеся сочетания букв и слова, что является тренировкой навыка чтения.

На панели «Настройка» предусмотрен выбор части слова: начало или конец, а также выбираются слова для игры с буквами: «Р»; «Л»; «Ж» и «Ш»; «З» и «С», а также с различными буквами.

	 <p>В данной игре наличие сюрпризного момента не предусмотрено. Рекомендуем поддерживать эмоционально ребенка для создания ситуации успеха и формирования мотивации к учебной деятельности.</p> <p><b>Закрепление навыков:</b> в игре предполагается наличие печатного материала, который можно использовать для переключения ребёнка с компьютерной деятельности на работу с дополнительным печатным материалом.</p>
<b>Развитие зрительно-пространственных представлений</b>	
Соедини времена года и их месяцы	<p>Цель: развитие зрительно-пространственных представлений.</p> <p>Проведение игры: «Соедини времена года месяцы так, чтобы в каждом времени года было по 3 месяца»</p>
Четвертый лишний	<p>Цель: развитие зрительно-пространственных представлений.</p> <p>Проведение игры: «Найди лишний предмет»</p>
«Профессия-предмет»	<p>Цель: развитие зрительно-пространственных представлений.</p> <p>Проведение игры: «Найди пару – к какой профессии относится предмет»</p>
«Из отдельных частей собери предмет скорей!» Работа с изографами ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	<p>Распознавание слова, из букв которого составлен рисунок. Для записислова нужно указать по порядку все его найденные буквы.</p>
Тачкины задачи ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	<p><b>Цель:</b> моделирование игровой ситуации, позволяющей отработать понятия: начало и конец слова.</p> <p><b>Подготовка к игре:</b> объясните ребенку понятия: начало и конец слова. Рекомендуем перед этой игрой познакомить ребенка с компьютерной игрой «Находчивая буква» («Мерсибо» диск «Звуковой калейдоскоп») наотработку положения звука в слове.</p> <p><b>Инструкция к игре:</b> на поляну сказочного леса Гном выкатывает колесо с картинкой. Назовите нарисованный предмет, интонационно выделяя голосом первый звук слова и запомните его. На поляну выходят четыре Гнома с тачками. При нажатии на тачку левой клавишей мышки, над ней появляются буквы. Выберите одну из четырех букв, которая соответствует первому звуку слова, обозначающему картинку на колесе. Для</p>

этого на выбранную букву наведете курсор и нажмете левую клавишу мышки. Буква переносится на колесо. Под картинкой складывается слово. При появлении слова наглядно видно положение буквы в слове. Буква найдена. Гномы с тачками уходят с поляны. Игра повторяется с новым словом. Также проводится игра с буквой в конце слова.

На панели «Настройка» выбирается первая или последняя буква слова и количество повторов игры: 5, 7, 10.



В конце игры ребенка ожидает сюрприз - зажигательная музыка в исполнении оркестра Гномов.

**Закрепление навыков:** предлагаем поиграть в игру- «Цепочки слов». Последний звук слова, является началом следующего слова. Выигрывает тот игрок, кто быстрее подбирает правильное слово.

В игре предполагается наличие печатного материала, который можно использовать для переключения ребёнка с компьютерной деятельности на работу с дополнительным печатным материалом

Спасение Принцессы  
(<https://mersibo.ru/>)

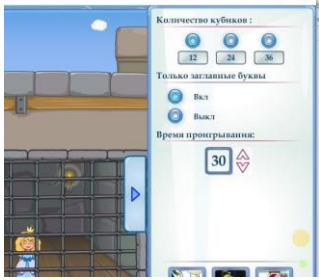
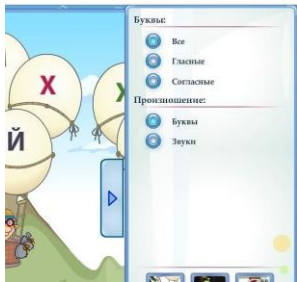
**Цель:** моделирование игровой ситуации, позволяющей улучшить технику чтения, за счет развития периферического зрительного восприятия.

**Подготовка к игре:** повторите с ребенком буквы русского алфавита.

**Инструкция к игре:** Принц прискакал освободить Принцессу. Окно комнаты, в которой спрятана красавица, заложено камнями с написанными буквами. Камни исчезнут, если найти одинаковые буквы и нажать на них левой клавишей мышки. **Внимание!** Одинаковые буквы могут быть разного цвета. Когда все камни упадут, и решетка поднимется, Принц увезет Принцессу на быстром коне. Поторопитесь, время игры ограничено. По истечении времени на таймере в левом углу экрана, появляется спящий Рыцарь. Принцесса остается в заточении. Игра начинается сначала.

В данной игре наличие сюрпризного момента не предусмотрено. Рекомендуем поддерживать эмоционально ребенка для создания ситуации успеха и формирования мотивации к учебной деятельности.

Перед началом игры на панели «Настройка» выберите количество камней с буквами: 12, 24, 36; вид букв; время игры: от 15 до 90 секунд.

	 <p>На начальном этапе игры предлагаем настроить игру с наименьшим количеством букв и наибольшим временем проигрывания. В дальнейшем время сокращайте, и увеличивайте количество камней с буквами.</p> <p><b>Закрепление навыков:</b> в игре предполагается наличие печатного материала, который можно использовать для переключения ребёнка с компьютерной деятельности на работу с дополнительным печатным материалом.</p> <p>Поиграйте с ребёнком в подвижную игру с мячом: (по аналогии «Съедобное и несъедобное») Взрослый называет поочередно гласные и согласные звуки, бросая ребёнку мяч. Ловить мяч необходимо, только услышав согласный звук.</p>
<b>Развитие зрительно-пространственной памяти</b>	
<p>Найди противоположные слова с противоположным значением</p>	<p><b>Цель:</b> развитие зрительно-пространственной памяти.  <b>Проведение игры:</b> ребёнку необходимо найти слова с противоположным значением.</p>
<p>Воздушные шары  <a href="https://mersibo.ru/">(https://mersibo.ru/)</a></p>	<p><b>Цель:</b> моделирование игровой ситуации, позволяющей отработать навык перевода звука в графическое изображение буквы.</p> <p><b>Инструкция к игре:</b> Путешественники прилетели в жаркую Африку на воздушных шарах. Они хотят спуститься на землю. Для этого надуть шары. Диктор произносит звук. Необходимо найти шар с соответствующей буквой, навести на него курсор и нажать левой клавишей мышки. Если игра приостанавливается, это сигнал ребёнку: будь внимательней, не все шары с заданной буквой сдуты! Когда корзины опустились на землю, Путешественники благодарят ребёнка за помощь. Удачная игра, позволяющая ребёнку легко выучить буквы.</p> <p>На панели «Настройка» выбираются гласные, согласные или все буквы, а также выбирается произношение букв: как звуки или алфавитно-название букв.</p> 




	<p>В данной игре наличие сюрпризного момента не предусмотрено. Рекомендуем поддерживать эмоционально ребенка для создания ситуации успеха и формирования мотивации к учебной деятельности.</p> <p><b>Закрепление навыков:</b> в игре предполагается наличие печатного материала, который можно использовать для переключения ребёнка с компьютерной деятельности на работу с дополнительным печатным материалом.</p>
<p>«Продолжи узор» (<a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a>)</p>	<p>Развитие внимания и зрительной памяти. Чтобы продолжать узор, нужно повторять набор из 1-4 картинок, расположенный в верхней части.</p>
<p>Бедный Дракончик (<a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a>)</p>	<p><b>Цель:</b> моделирование игровой ситуации, направленной на развитие фонематического восприятия. Знакомство с обозначением гласного звука буквой.</p> <p><b>Подготовка к игре:</b> перед началом игры необходимо повторить с ребенком буквы, обозначающие гласные звуки. Если ребенок ещё не знает буквы, начните знакомство с гласных звуков: [А], [О], [У], [Ы], [Э], [И] их графическим обозначением - буквами. Предложите ребенку послушать гласные звуки, повторить за взрослым, поиграть с карточками, на которых написаны буквы: взрослый называет звук, а ребенок находит соответствующую ему букву. Предлагаем знакомить ребенка с буквами постепенно, добавляя новые буквы после уверенного запоминания предыдущей.</p> <p><b>Инструкция к игре:</b> рассмотрите подземелье Дракончика. Посчитайте сундуки и назовите буквы, написанные на них. Обратите внимание, на одном сундуке изображено ведро, в этот сундук необходимо переносить облако с неречевыми звуками.</p> <div data-bbox="967 1319 1264 1594" data-label="Image"> </div> <p>В панели «Настройка» можно добавлять звучание неречевых звуков для формирования представления между речевыми и неречевыми звуками. Например, звук капель дождя.</p> <p>Дракончик хочет вылететь из подземелья через круглое окно, которое открывается при опускании корзины, находящейся в левом верхнем углу. Для того, чтобы корзина опустилась, необходимо перенести облако со звуком в соответствующий сундук. Наведите курсор на облако и послушайте звук. Затем, захватив облако левой клавишей мышки, перенесите его в нужный сундук с соответствующей буквой. При</p>

необходимости звучание можно повторить: наведите курсор на облако еще раз. При каждом правильном ответе, как вознаграждение, в корзину падает монета. Все звуки по сундукам разложены, окошко открывается, и Дракончик вылетает погулять.







**Закрепление навыков:** В игре предполагается наличие печатного материала, который можно использовать для переключения ребёнка с компьютерной деятельности на работу с дополнительным печатным материалом.

Поиграйте с ребенком в подвижную игру с мячом: (по аналогии «Съедобное и несъедобное») Взрослый называет поочередно гласные и согласные звуки, бросая ребенку мяч. Ловить мяч необходимо, только услышав гласный звук.

Игры и упражнения	Доступ к информационным технологиям
<b>Развитие навыков звуко-слогового анализа и синтеза</b>	
Слоговой и звукобуквенный анализ	
Определи место звука в слове	
Распредели картинки. Звуки «Р» - «РЬ»	
Учимся читать по слогам: слова из двух слогов	
Отгадай слово	
Составление слов из слогов по картинкам ( <a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a> )	
«Пирамида» ( <a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a> )	
«Наборщик» ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	

<b>Обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи</b>	
Определи род имени существительного	
Выбери правильное описание продукта на картинке	
«Один-много»	
«Чьи малыши»	
Чей хвост	
Помощь на пожаре ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	
«Как сказать по- другому?» ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	
«Волшебный сундучок» ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	


<b>Развитие связной речи</b>	
Разложи сказку «Курочка ряба»	
Придумай конец истории	
«Что сначала, что потом»	
Мозаика. Незнайка в Солнечном городе.	
Весёлая путаница	
Составление рассказа по серии сюжетных картинок( <a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a> )	
«Почемучкины вопросы» ( <a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a> )	
«Исправь ошибки» ( <a href="http://games-for-kids.ru/">http://games-for-kids.ru/</a> )	
<b>Развитие рече-слуховой памяти</b>	

Найди пару «Кто как говорит»	
«Соедини отрывок сказки с иллюстрацией»	
Ребусы	
Назови второй слог	
Из какого слова слог?	
«Буква заблудилась» ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	
Хочу ням-ням! ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	
Хитрые половинки ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	

**Развитие зрительно-пространственных представлений**

Соедини времена года и их месяцы	
Четвертый лишний	
«Слушай и соединяй»	
«Профессия-предмет»	
Что нарисовано на картинке?	
«Из отдельных частей собери предмет скорей!» Работа с изографами ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	
Тачкины задачи ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	
Спасение Принцессы ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	

**Развитие зрительно-пространственной памяти**

Найди противоположные слова с противоположным значением	
«Винни-Пух»	
«Что из чего сделано»	
Чего не стало?	
Матрицы Равена	
Воздушные шары ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	
«Продолжи узор» ( <a href="http://www.logozavr.ru/">http://www.logozavr.ru/</a> )	
Бедный Дракончик ( <a href="https://mersibo.ru/">https://mersibo.ru/</a> )	