

## ***Уважаемые родители, предлагаю Вам игры и упражнения, направленные на формирование и коррекцию гностических функций у детей дошкольного возраста***

Исследования Л.С. Выготского показали, что на первых этапах развития сложные психические процессы, формируясь, опираются и зависят от более элементарных функций, лежащих в основе и составляющих как бы базу для развития более сложных психических функций. Он придавал решающее значение процессу восприятия для развития речи, считая, что у ребенка не может развиваться речь без развития восприятия, что ребенок может говорить и мыслить, только воспринимая. Формировать и корректировать акустический, зрительный, тактильный, зрительно-пространственный, сомато-пространственный и цветовой гнозис помогают специальные упражнения.

### **Ухо-нос**

**Цель:** формирование и коррекция сомато-пространственного гнозиса

**Ход игры:**

Взрослый стоит напротив ребенка, показывая свой нос или ухо, и называя то, что показывает. Ребенок повторяет движения. Через некоторое время взрослый начинает путать, показывая, например, на ухо, а называя нос. Ребенок должен показывать на то, что взрослый называет.

### **Точный поворот**

**Цель:** формирование и коррекция зрительно-пространственного гнозиса

**Ход игры.**

Все члены семьи садятся на стулья, стоящие в ряд на расстоянии 1-1,5 метров друг от друга, по очереди закрывают глаза и выполняют задания педагога.

**Задания:**

1. Игрок должен встать со стула, сделать 5 шагов вперед, повернуться направо, снова направо, пройти 5 шагов. Повернуться налево, еще раз налево и сесть на стул.
2. Игрок должен встать со стула, сделать 3 шага вперед, повернуться налево, еще раз налево. Снова пройти 3 шага вперед, повернуться направо, еще раз направо и открыть глаза.
3. Игрок выполняет 4 приставных шага вперед с правой ноги, поднимает вперед левую, затем правую руку, опускает их, выполняет 2 приставных шага назад с левой ноги, поворот направо, налево и открывает глаза.
4. И.П. - руки на поясе. Игрок выполняет 5 приставных шагов вперед с левой ноги, поднимает по очереди вверх руки, опускает их, выполняет 2

приставных шага назад с правой ноги, поворачивается налево, направо, открывает глаза.

5. И.П. - руки на поясе. Игрок выполняет 2 приставных шага вперед с правой ноги, 2 приставных шага вперед с левой ноги, один приставной шаг влево, поворот налево, 1 приставной шаг вправо, поворот налево и 3 шага вперед, открывает глаза.

### **Рисунки на спине**

**Цель:** формирование и коррекция сомато-пространственного гнозиса

**Ход игры:**

По очереди рисуем друг у друга на спине что-нибудь несложное: круг, солнышко, букву, елочку.

### **Чудесная муфта**

**Цель:** формирование и коррекция тактильного гнозиса

**Ход игры:**

Ход игры: Ребенок должен двумя руками ощупать предмет, спрятанный в муфте( мешочке) и назвать его.

### **Передай сообщение**

**Цель:** формирование и коррекция слухо-моторной координации

**Ход игры:**

участники ( мама, папа, бабушка, дедушка, брат, сестра) стоят в кругу . Ведущий передает сообщение (один или несколько хлопков в ладоши перед собой, над головой, справа, слева, за спиной, по кругу над головой, по коленкам, по бедрам, указательными пальчиками ; с разным ритмическим рисунком, с разной силой стоящему слева него, а тот, в свою очередь, следующему.

### **Коровы, собаки, кошки**

**Цель:** формирование и коррекция акустического гнозиса

**Ход игры:**

Взрослый подходит к каждому члену семьи и шепчет на ухо: "Ты будешь коровой", или: "Ты будешь собакой", или: "Ты будешь кошкой".

После этого все закрывают глаза, встают и подражают голосам тех животных, которых они превратились. Не открывая глаз, все должны объединиться в группы со всеми теми животными, которые "говорят" так же, как они. Можно ходить по комнате и, услышав свое животное, двигаться ему навстречу. Дальше, взявшись за руки, нужно идти уже вдвоем и вместе издавать звук этого животного, чтобы найти других, "говорящих" на их языке.

### **Бомба**

**Цель:** формирование и коррекция акустического гнозиса

Оборудование: будильник или таймер

**Ход игры:** в комнате заранее спрятан будильник, все бесшумно передвигаются по комнате, ищут источник звука, стараясь найти его раньше, чем он зазвонит (2-3 мин).

### **Корабль среди скал**

**Цель:** формирование и коррекция сомато-пространственного гнозиса

Оборудование:

Повязка на глаза.

**Ход игры:**

Один из членов семьи становится кораблем, а другой — капитаном корабля, третий — гаванью.

Все остальные сидят на стульях, они — скалы посреди моря. Кораблю завязывают глаза, и капитан управляет им с помощью одних только слов так, чтобы тот не налетел ни на один утес и приплыл к гавани. Когда "корабль" подойдет к конечной точке своего маршрута, "гавань" должна сказать "кораблю": "Ты достиг цели", и радостно заключить "корабль" в объятия.

*Педагог - психолог Наталья Юрьевна*