**Игры для развития внимания и мышления у детей среднего дошкольного возраста**

**Упражнение «Найди ошибку»**

Взрослый показывает ребенку игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Ребенок должен ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Ребенок отвечает: «Нет». А что может делать собака? Ребенок перечисляет: «Лаять, бегать, прыгать и т.д.». Затем называются другие животные.

**Упражнение «Карандаш»**

Выполнять действия вместе со словами. Карандаш зажать между большим и указательным пальцем. Затем качать карандаш влево и вправо. Потом сменить руку.

*Между пальцами зажат,*

*Карандаш ужасно рад,*

*Вы его качайте, братцы,*

*Очень любит он качаться.*

**Игра «Бывает — не бывает»**

Взрослый называет явления природы в определенное время года или дня, например «Снег зимой» или «Ночью солнышко вышло», а ребенок должен быстро решить бывает такое или нет. Если бывает, то ребенок хлопает в ладоши, если нет – топает ногами.

**Игра «Замри»**

Ребенок прыгает в такт музыки (ноги вместе – в стороны, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бёдрам). Когда музыка внезапно обрывается, ребенок должен лечь на пол и закрыть глаза. Повторить 5 раз. Закончить упражнение лучше на стадии покоя.

**Упражнение «Золушка/помощник»**

Насыпьте в миску макароны (ракушки, спиральки, трубочки) или крупы разного сорта и предложите ребенку их рассортировать в различные емкости. Если ребенок затрудняется, покажите куда какой вид класть.

**Игра «Зеркало»**

Предложите ребенку представить, что вы вместе пришли в магазин зеркал. По очереди вы будете изображать то «зеркала», то разных «зверюшек». «Зверюшки», ходят мимо «зеркал», прыгают, строят рожицы, а «зеркала» должны точно отражать движения и эмоциональное состояние «зверюшек».

В процессе игры меняйтесь ролями. После игры взрослый обсуждает с ребенком, какие настроения приходилось отображать зеркалу, когда было сложно, а когда нет.