**7. Развитие словарного запаса.**

«Кто больше придумает» - называем по очереди слова, одновременно продавливая кружок (названия диких животных, деревья, транспорт…)

**8. Развитие памяти**

Предлагаем ребенку запомнить выполненный взрослым узор, выдавить такой же на своей панели. Или даём инструкцию, которую нужно запомнить и выполнить. (Два красных, три жёлтых, один зелёный).​​​​​​​

**9. Развитие фонематического слуха**

Предлагаем ребенку повторить ряд слогов, одновременно продавливая цветные кружки. Например, па-па-пя (синий, синий, зеленый).

Можно выполнять звуковой анализ предложенных слов, последовательно нажимая на соответствующие кружки. Например, кот – синий, красный, синий.

**10. Развитие моторики**

**«Чередование предметов». «Продолжи ряд»**

Понадобится пинцет и мелкие предметы, которые поместятся в углубления: пуговицы, бусины, камешки, фасолины, горошины и т.п.

Пусть ребенок раскладывает в углубления предметы пинцетом. Усложнив, можно просить, чтобы раскладывал в определенной последовательности.

Либо раскладывает взрослый, а ребёнок определяет закономерность и продолжает ряд.

**«Нажимай по очереди» (пальчиковая гимнастика)**

О дним пальцем. Двумя, тремя, большим и указательным, большим и средним, большим и безымянным, большим и мизинцем и так же по *аналогии с другими пальцам*

***ИГРАЕМ С POP IT***

**1. Сенсорное развитие.**

Для самых маленьких – изучение цветов с опорой на картинки: «Соотнеси цвет с картинкой». (Какой цвет у помидора, тучки, травки…?), - ребенку нужно посмотреть на картинку и нажать пальчиком на нужный цвет поля. «Подбери только зелёные», - сначала малыш нажимает на нужный кружок, затем подбирает картинку. В данном случае происходит развитие мыслительных операций, умения согласовывать имена существительные с прилагательными (синее платье, синий шар, синяя лента).

**«Кто первый?»**

Первый игрок нажимает столько «пузырей», сколько хочет, но в пределах одного ряда. Следующий игрок делает то же самое. Любое количество среди оставшихся пузырей, но в пределах одной линии (всегда).

Цель игры состоит в том, чтобы не быть последним игроком, лопающим пузырь. Игрок, лопнувший последний пузырь, проигрывает раунд. Переверните доску и начните все сначала. Первый игрок, выигравший оговоренное число раундов (например, три), становится победителем.

**«Ищем клад»**

Нужно подложить под Поп Ит маленькие «клады» (шарик, ракушку, камешек). Игроки по очереди нажимают на пупырышки. Кто первым наткнётся на клад, забирает его себе. У кого больше кладов, тот и выигрывает

**2. Оптико-пространственное восприятие.**

Для игры понадобится две панели. На одной взрослый даёт образец узора, задача ребенка – выполнить у себя такой же. Задачу можно усложнить, предложив продавить рисунок в зеркальном варианте.

**«Бродилка»**

Игра проводится по принципу графического диктанта. Переверните Поп Ит и положите в углубления на разных концах два небольших предмета.  Взрослый объясняет, как перемещать первый предмет, чтобы довести его до второго, используя простые команды: «Вперед, вправо, назад, влево». А ребенок, выполняя команды, перекладывает предмет, перемещая его.

**«Две руки»**

Детям предлагают двумя руками одновременно нажимать «пузырьки-пупырки» в определенной последовательности. В процессе игры развиваются межполушарные связи.

**«Выложи узор»**

Ребенку предлагается выкладывать шарики небольшого размера в углубления таким образом, чтобы получился определенный рисунок или узор. Дети старшего дошкольного возраста могут выложить букву или цифру, тем самым, закрепив ее зрительный образ.

**3. Изучение букв и цифр.**

Закрепить образ буквы или цифры можно с помощью их продавливания на панели. Покажите ребенку образец, и непременно дайте возможность выложить букву самостоятельно.

**4. Автоматизация звуков.**

Пожалуй, самое длительное и неинтересное занятие – тренировать произношение нового правильного звука, отработанного вместе с логопедом. Но такой необходимый этап для формирования правильного произношения пройдет интереснее, соединив проговаривание с нажатием кружков. Начиная с изолированного произношения звука, постепенно переходим на слоги и слова, одновременно продавливая кружок. Например, автоматизация звука Р в словах: один красный помидор, два красных помидора…

**5. Формирование слоговой структуры слов.**

Деление слов на слоги – важное умение для развития речи детей. Логопеды обычно используют «прохлопывание» слогов во время произношения слов. Разнообразить это задание можно с помощью продавливания кружков в зависимости от количества слогов в слове. Так, наглядно показываем длинные и короткие слова, ищем ударный слог, даём задание на поиск нужного слога.

**«Сколько слогов (частей)»**

Детям предлагается нажимать на пузырек на каждом слоге, тем самым определяя количества слогов в слове (не более четырех слогов)

**«Изучаем звуки»**

Изучая звуки вместе с ребенком с помощью Поп Ит, предложите выдавливать красный пузырек, если ребенок услышит гласный звук. А если ребенок слышит согласный твердый звук, то синий. И зеленый пузырек, если слышит согласный мягкий. *Цель игры:* сформировать и закрепить знания о гласных и согласных звуках русского языка, их цветовом обозначении.

 **«Разбери слово»**

*Цель игры:* развитие навыка звукового анализа слова.

Выполняя звуковой анализ слова, ребенок по очереди выдавливает или «лопает» пузырьки, в соответствии с цветом, обозначающим звук.

**6. Формирование математических представлений.**

**Математика** с использованием Поп Ит из абстрактной становится наглядной. Ребенку легче понять и освоить арифметические действия. А, используя свойство тактильности игрушки, результат закрепляется быстрее.

**«Распознавание чисел»**

Говорите число или бросаете игральный кубик, а ребенок нажимает нужное количество пузырьков.

**«Сложение»**

Пишете или говорите пример. Ребенок набирает результат. Можно набрать сначала слагаемые, а потом сумму.

Аналогичную игру можно применить и на выполнение операции ***вычитания***.

**«Повторение чисел»**

Необходимы игральный кубик или карточки. Ребенок бросает кубик и нажимает столько пузырьков, какое количество выпало на грани кубика. Второй вариант - показывайте ребенку числа, а он нажимает на такое же количество пузырьков-пупырок. В данном упражнении-игре закрепляются знания соответствия количественного и зрительного образа цифры.