

**РАЗВИВАЕМ ПАМЯТЬ, ВНИМАНИЕ,
МЫШЛЕНИЕ, ВООБРАЖЕНИЕ, ВОСПРИЯТИЕ.
СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ.**

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

«Разложи по порядку и запомни»

Цель: Способствовать самостоятельной группировке материала. Стимулировать использование обобщенных названий в качестве опорных пунктов при запоминании и последующем воспроизведении.

Ход игры: Картинки шести групп: мебель; транспорт; фрукты; дикие животные; ягоды; бытовая техника (по 5 картинок в группе).

Взрослый размещает на столе вперемешку шесть групп картинок.

Высказывает предположение, что запомнить столько картинок трудно. Подводит детей к выводу, что легче запомнить картинки, если мысленно объединить их в группы и запомнить, что входит в каждую группу. Предлагает детям запомнить картинки этим способом. Через десять минут спрашивает, какие картинки запомнили дети. Выигрывает тот, кто запомнит больше слов.

«Гуляем по лесу»

Цель: Развитие произвольной зрительной памяти.

Ход игры: Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.

Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь?

Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

«Вместительный чемодан»

Цель: Развитие слуховой памяти.

Ход игры: В эту игру можно играть и вдвоём, но лучше – компанией из 3-5 человек. Взрослый начинает игру вот такой фразой: «Бабушка укладывает в свой чемодан... расчёску», следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: «Бабушка укладывает в свой чемодан расчёску и... тапочки» и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока ряд предметов, укладываемых в бабушкин чемодан, не становится таким длинным, что его уже нельзя воспроизвести. У детей это может быть 18-20 предметов. Если кто-то в процессе игры забывает один из предметов, ему вручается фант и даётся задание (нарисовать бабушку, посчитать все расчёски и тапочки в доме и т.д.).

«Видеоскоп»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

Ход игры: Дети сидят в кругу. По кругу передается одна за другой 1 – 2 (позже более) открыток. Примерно через каждые 10 секунд, педагог дает сигнал (хлопок) и дети передают своему соседу справа открытку и получают другую. Когда открытки прошли по кругу 2 -3 раза их откладывают в сторону. Попросите детей вспомнить и рассказать, что изображено на 1-ой открытки и так далее. Остальные добавляют, то что кто-то забыл.

«10 цифр»

Цель: развитие слуховой памяти.

Ход игры: Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались.

Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

«Зачеркни кружок с точкой»

Цель: Развитие распределения внимания.

Ход игры: На листе бумаги нарисовать 25 кругов диаметром с пятирублевую монету. Внутри некоторых поставить точку. Пока пересыпается песок в песочных часах, зачеркнуть точку внутри кругов.

«Суша и вода»

Цель: развитие регуляции деятельности, внимания.

Ход игры: Ведущим может быть, как родитель, так и ребёнок. Когда ведущий произносит слово «суша», игроки прыгают вперёд, когда говорит слово «вода» делают шаг назад. По желанию задания можно менять. Например, не прыгать, а поднимать руки, приседать. Слова ведущего так же могут изменяться: «берег - река», «море – земля» и т.д.

«Гуси летят»

Цель: развитие внимания, мышления, регуляции деятельности.

Ход игры: в этой игре взрослый выступает в роли водящего. Он называет различных птиц, которые летают: «утки летят», «лебеди летят» и т.д. После этих слов дети должны поднять руки и помахать «крыльями», если названная птица действительно летает. Но когда водящий говорит, например «кошки летят», игроки стоят, не поднимая рук. Тот, кто ошибается, выбывает из игры. Самым внимательным все аплодируют. Взрослому нужно называть только тех животных и птиц, которые известны детям.

«Фотоаппарат»

Цель: развитие внимания

Ход игры: Ребёнок должен встать в какую-нибудь позу и запомнить её. Когда начинает звучать музыка, игроки разбегаются, свободно двигаясь по комнате. С окончанием музыки они должны вернуться на свои места и встать в ту же позу.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

«Отгадай предмет»

Цель: развитие мышления, внимания, воображения, речи.

Ход игры: Водящий загадывает какой-либо предмет, находящийся в комнате. Он описывает предмет по цвету, форме, размеру, величине, при этом, не называя сам предмет. Дети в группе должны догадаться, что это за предмет.

«Снежный ком»

Цель: развитие памяти, внимания, мышления.

Ход игры: Играющие по очереди говорят названия предметов или животных (существительные). Когда первый игрок говорит, например, слово «дом», второй должен сначала повторить это слово, потом назвать своё. Следующий игрок повторяет все предыдущие слова и предлагает своё. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не собьётся. Тогда можно начать игру сначала.

«Мышка, кошка, собака»

Цель: развитие внимания, мышления.

Ход игры: 3 массажных колючих мячика разной величины, 2-3 игрока. Ведущий начинает рассказывать историю: «В старой ветхой избушке жили-были дед и баба, и завелась в их домике мышка». Передаёт самый маленький мяч по кругу. «Стала мышка везде бегать, шуршать и деду с бабой мешать. Тогда решили они завести кошку», вслед за маленьким мячиком передаёт по кругу – средний. Одновременно дети передают по кругу 2 мячика. «Стала мышка убегать, кошка догонять. Решили тогда дед с бабой завести собаку». Передаёт третий мячик вслед за двумя первыми. В кругу игроки передают 3 мячика друг за другом. «Мышка убегает от кошки, кошка убегает от собаки». Передача всех мячей происходит 2-3 круга, затем родитель останавливает все мячи в своих руках. «Бегали они бегали, никто никого не догнал, устали и легли отдыхать». В игре нужно следить, чтобы мячики передавались из рук в руки, и игроки старались мячики не уронить.

«Я знаю пять названий»

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти.

Ход игры: ведущий берёт в руки большой мяч, начинает стучать им по полу и говорит: «Я знаю пять имён мальчиков: Миша – раз, Саша – два, Серёжа – три, Коля - четыре, Саша – пять». Затем передаёт мяч ребёнку. Тот стучит мячом об пол и говорит «Я знаю пять названий городов... (цветов, деревьев, домашних животных, транспорта, обуви, посуды, овощей и т.д.).

В последствие игру можно усложнить: «Я знаю 6 названий, семь названий...»

«На что это похоже?»

Цель: развитие мышления, внимания.

Ход игры: Плоскостные геометрические фигуры, предметные картинки соответствующих форм.

Ребёнок выбирает в качестве образца какую-нибудь геометрическую фигуру и выбирает изображения предметов, имеющих сходную форму. Например: круг (пуговица, тарелка, таблетка, мяч и т.д.), квадрат (коробка, монитор, ковёр, платок и т.д.). Усложнить упражнение можно убрав картинки, и предложив детям вспомнить, какие предметы данной формы они знают.

«Подбери пару»

Цель: развитие логического мышления.

Ход игры: ведущий прикрепляет к магнитной доске картинки. Расположение картинок: верхний ряд – фасоль, яблоко, чайник, петух, аист, кузнечик, лопата, ель, тюльпан, коза, воробей, волк; нижний ряд – пила, чашка, мандарин, индюк, горох, лебедь, лиственница, муравей, медведь, овца, синица, гвоздика.

Ребенку предлагается составить пары, подбирая для каждой картинки из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего. Ребенок поочерёдно составляют пары и объясняют своё решение.

Визуальные «да-нет-ки»

Цель: учить анализировать; развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями предметов (животных) или небольшие игрушки.

Ход игры: разложить на столе игрушки или картинки (не более 10), дать ребенку немного времени их рассмотреть. Затем спросить: «Какой предмет я загадала?» Ребенок с помощью наводящих вопросов (Он лежит в правой половине стола? Снизу? Он желтого цвета? Он тяжелый? Он круглый?) определяет загаданный предмет (картинку). Для начала в роли задающего вопросы лучше выступить воспитателю. Так ребенок быстрее поймет сценарий игры.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ

«Сундук с сокровищами»

Цель: развивать воображение, навыки анализа.

Игровой материал и наглядные пособия: коробка (сумка); любая съедобная (несъедобная) вещь, которая помещается в коробку (сумку).

Ход игры: предложить ребенку с помощью десяти вопросов отгадать, что внутри.

«Клякса»

Цель: развивать творческого воображение.

Оборудование: листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

Ход игры: Детям необходимо придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

«Кто кем был?»

Цель: развивать внимание, воображение.

Ход игры: ребенок должен назвать состояние, предшествовавшее тому, что называет ему воспитатель.

Например:

- Кем был старичок? (Мальчиком.)
- Чем было дерево? (Ростком.)
- Чем был Буратино? (Поленом.)

«Вооброжалка»

Цель: развитие воображения.

Ход игры: Предложите ребенку нарисовать:

- флаг страны, в которой жил Буратино;
- коляску для младшего брата или сестренки;
- какой-либо предмет с изображением сердечка, который можно было бы кому-нибудь подарить, например маме или бабушке.

«Назови как можно больше способов применения предмета»

Цель: развитие мышления и воображения.

Ход игры: назвать как можно больше способов применения, например, стакана, ведра. Учитывается оригинальность предложенных способов использования предметов.

«Отгадай, что я задумал и дорисуй»

Цель: развитие воображения.

Ход игры: один из детей задумывает свое изображение (но не говорит о нем). Первый ребенок рисует только один элемент, следующий должен представить, что бы это могло быть, и продолжает рисунок еще одним элементом. По ходу работы часто приходится перестраивать первоначально задуманный образ. Это задание не только развивает воображение, но и учит детей работать вместе, искать компромиссы и договариваться.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ

«Кто наблюдательнее»

Цель: развивать восприятие формы.

Описание: Просим ребенка за 1 минуту назвать 5 предметов определенной формы (круглые, прямоугольные, квадратные, овальные). Повторять предметы не разрешается.

Можно организовать игру с группой ребят. Каждый ребенок должен по очереди называть предметы названной формы, поэтому будет перечислено много предметов той или иной формы, что способствует развитию каждого ребенка.

Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов нужной формы, выходит из игры. Победителю предоставляется право предложить название формы предмета для дальнейшей игры.

«Двигательный диктант»

Цель: развитие слухового и пространственного восприятия.

Ход игры: ребенку даются команды, например: один шаг вперед, два шага направо, один шаг назад. Ребенок должен четко их выполнить. Выигрывает тот, ребенок, который ни разу не ошибется.

«Путаница»

Цель: развитие зрительного и цветового восприятия сложных форм.

Ход игры: дети получают карточки с разным количеством контурных изображений предметов. Первоначально, детей просят определить, какие предметы, изображенные на карточке, «перепутались». Далее дети называют «найденные» предметы и считают их. На завершающем этапе освоения игры, дети должны не только назвать и запомнить изображенные на карточке предметы, но и разделить их на группы.