

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Когалыма «Колокольчик»

## **КАРТОТЕКА**

Игр и упражнений для развития психических процессов:  
восприятия, внимания, памяти, мышления  
(старший дошкольный возраст)

Педагог-психолог  
Воробьева Г.Ф.,

## Игры и упражнения для развития восприятия

### «Пирамидка»

**Цель:** Улучшение качества деятельности зрительного анализатора; развитие цветоразличения.

**Дидактический материал:** пирамидка, состоящая из колец разного цвета

**Описание задания:** Ребенку предлагается назвать и показать на пирамидке все известные ему цвета.

### «Форма»

**Цель:** Развитие наблюдательности, ориентирование на форму.

**Дидактический материал:** предметы круглой и прямоугольной формы

**Описание задания:** Предварительно в разных местах комнаты выставляются три предмета круглой и прямоугольной формы. Ребенку предлагается за 1 мин. Принести все выставленные предметы.

### «Что забыл нарисовать художник?»

**Цель:** Развитие наблюдательности, умения использовать при восприятии свой прошлый опыт и знания.

**Дидактический материал:** набор карточек (4 шт.) Например: лиса - без хвоста, расческа- без зубчиков, машина – без колес, рыба – без плавников.

**Описание задания:** Ребенку предлагается поочередно каждая карточка, и педагог спрашивает: «Что забыл нарисовать художник?»

### «Точки»

**Цель:** Развитие ориентирования в пространстве

**Дидактический материал:** лист с заданием, на котором нарисован зайчик ( в нижнем левом углу листа) и домик ( в верхнем правом углу листа), между зайчиком и домиком нарисовано большое число точек.

**Описание задания:** Педагог говорит ребенку: «Зайчик заблудился и не может найти дорогу к своему дому. Ты хочешь ему помочь? Тогда, соединяя точки, нарисуй дорожку от зайчика к его дому.»

### «Что нарисовано?»

**Цель:** Развитие умения использовать при восприятии свой опыт и знания.

**Дидактический материал:** набор карточек (4-6 шт.) с пунктирным изображением знакомых ребенку предметов, животных и т.д.

**Описание задания:** Педагог поочередно показывает карточки и задает вопрос: «Что здесь нарисовано?». Если ребенок затрудняется с ответом, можно предложить ему соединить пунктирные линии карандашом.

### «Загадки»

**Цель:** Развитие способности по ряду признаков определять предмет

**Дидактический материал:** любые загадки, соответствующие данной возрастной группе детей.

**Описание задания:** Педагог загадывает загадки, ребенок должен отгадать загадку.

### «Сложи картинку»

**Цель:** Развитие восприятия

**Дидактический материал:** картинки, разрезанные на 2,3,4,5,6 частей

**Описание задания:** Составить из частей целую картинку

## Игры и упражнения для развития внимания

### «Хлопни в ладоши»

**Цель:** обучение способности к переключению внимания.

**Описание задания:** Педагог говорит ребенку: «Сейчас я буду называть разные слова. Когда я назову какое-нибудь животное – хлопни в ладоши»

Слова: стол, книга, **лошадь**, стул, дверь, виноград, **собака**, ножницы, книга, туфли, карандаш, мяч, окно, **кошка**, сапоги, **коза**, стекло, дом, дорога, яблоко, дерево, ковер, **лев**, стена, крыша, арбуз, санки, снег, **тигр**, кровать, тетрадь, вилка, лед, елка, **заяц**, **волк**, галстук, лимон, **медведь**, дыня, чайник, тарелка, полка, масло, пальто, **белка**.

### «Съедобное – не съедобное»

**Цель:** обучение способности к переключению внимания.

**Описание задания:** Педагог говорит ребенку: «Сейчас я буду называть разные слова. Когда я назову что-нибудь съедобное – хлопни в ладоши»

Слова: стол, книга, лошадь, стул, дверь, **виноград**, собака, ножницы, книга, туфли, карандаш, **пряник**, мяч, окно, кошка, сапоги, коза, **молоко**, стекло, дом, дорога, **яблоко**, дерево, ковер, лев, стена, крыша, **арбуз**, санки, снег, тигр, кровать, тетрадь, вилка, **хлеб**, лед, елка, заяц, волк, галстук, **лимон**, медведь, **дыня**, чайник, тарелка, полка, **масло**, пальто, белка.

### «Летает – не летает»

**Цель:** обучение способности к переключению внимания.

**Описание задания:** Педагог говорит ребенку: «Сейчас я буду называть разные слова. Когда я назову летающий предмет – хлопни в ладоши, не летающий топни ногой»

Слова: самолет, книга, лошадь, ворона, дверь, виноград, собака, синица, вертолет, туфли, карандаш, пряник, дятел, окно, снегирь, сапоги, коза, молоко, стекло, дом, ястреб.

### «Запретное слово»

**Цель:** обучение способности к переключению внимания.

Дети встают полукругом. Педагог называет «запретное слово», которое нельзя использовать при ответах, и поочередно бросая мяч детям, задает вопросы.

**«Да» и «нет» не говорить, черное и белое не носить».**

**Цель:** развитие произвольного внимания и самоконтроля.

Взрослый предлагает ребенку поиграть в вопросы и ответы. Ребенок может по-разному отвечать на вопросы, но должен выполнять одно правило: нельзя произносить запретные слова «да - нет», «черное - белое». Взрослые задает такие вопросы, которые предполагают использование запретного слова. Например: «Какого цвета у доктора халат?». В случае ошибки играющие меняются местами.

## Игры и упражнения для развития памяти

### «Запомни картинку»

**ЦЕЛЬ:** Развить зрительную память.

Вариант 1:

Предложить ребёнку внимательно посмотреть в течение 50 сек. на картинку и постараться запомнить детали картинки, затем посмотреть на вторую картинку и ответить, что изменилось?

#### **«Запомни слова»**

ЦЕЛЬ: Развивать слуховую память.

Вариант 1:

Предложить ребёнку внимательно прослушать несколько слов (овал, треугольник, круг, ромб, прямоугольник, квадрат, пятиугольник) постараться их запомнить.

Вариант 2:

На какие две группы можно разделить эти слова.

#### **«Какой игрушки не хватает? »**

ЦЕЛЬ: Развивать зрительную память.

Ход игры: Поставить перед ребёнком на 15-20 сек. 6 игрушек. Предложить закрыть глаза. Убрать одну игрушку. Какой игрушки не хватает?

Игру можно усложнить:

Увеличив количество игрушек.

Ничего не убирать, только менять игрушки местами.

#### **«Рисуем на память узоры»**

ЦЕЛЬ: Развивать зрительную память.

На листе бумаги нарисован узор. Предложить детям в течение 1 минуты посмотреть на этот узор и запомнить его. После этого узор убрать. Предложить детям воспроизвести его по памяти. Во время этой игры развивается не только память, а также мелкая моторика рук.

#### **«Бусы»**

ЦЕЛЬ: Развивать зрительную память.

Задание: Попросите ребёнка внимательно посмотреть из каких геометрических фигур сделаны бусы, в какой последовательности они расположены, а затем нарисовать такие же бусы на листе бумаги.

#### **«Внимание»**

ЦЕЛЬ: развивать зрительную память.

Задание: Нарисовать на листе бумаги картинку, которую в течение 10 сек. вам показывал взрослый.

#### **«Где спрятана игрушка»**

Для организации и проведения этой игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка. В один из ящиков на глазах ребёнка следует положить какую-нибудь маленькую игрушку: «Запомни куда я положила». Затем шкафчик на некоторое время убирают. После этого ребёнка просят достать спрятанную игрушку.

Игру можно усложнить:

Убрать ящики на более длительное время.

Спрятать 2, а потом три игрушки.

Заменить игрушки.

#### **«Запоминаем вместе»**

Один ребёнок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет его и добавляет своё слово. Третий ребёнок повторяет первые два слова и добавляет своё третье слово и т. д.

Например: 1-й ребёнок говорит: «круг»

2-й – «круг, ромб»

3-й – «круг, ромб, квадрат»

Эту игру целесообразно повторять неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, т. е. будет увеличиваться объём памяти.

### **«Сосед, подними руку»**

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора, образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает посреди круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку (сосед справа – левую, а сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, который между ними. Если кто-то из ребят ошибся, то он меняется с водящим ролями.

Играют в установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был ведущим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается.

### **«Сокол и лиса»**

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какие-нибудь более сложные движения руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. Неожиданно выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит тех детей, кто не присел.

### **«Выполни движения»**

Цель: Развивать двигательную и зрительную память, внимание, координацию движений.

Ход игры

Детям, стоящим в шеренге, показывают комплекс двигательных действий и просят повторить движения в той последовательности, в которой они были показаны. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.

Комплекс 1

(И. п. - основная стойка)

1) руки вверх;

- 2) хлопок над головой;
- 3) руки в стороны;
- 4) руки к плечам;
- 5) руки вниз.

#### Комплекс 2

- 1) руки на пояс;
- 2) наклон влево;
- 3) исходное положение;
- 4) наклон вправо;
- 5) исходное положение.

#### Комплекс 3

- 1) голову повернуть налево;
- 2) голову повернуть направо;
- 3) голову держать прямо;
- 4) голову опустить вниз.

#### Комплекс 4

- 1) руки вперед;
- 2) присесть;
- 3) исходное положение;
- 4) голову повернуть направо;
- 5) голову повернуть налево;
- 6) голова прямо.

#### Варианты:

1. Показ упражнений можно сочетать с названием движения. В этом случае развивается еще и слуховая память.
2. Движения не показываются, а только называются. Ребенок должен вспомнить, как они выполняются.

### **«Запомни порядок»**

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок.

#### **Кто ушел?**

Цель: развивает память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает.

Вариант.

Когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего.

### **«У ребят порядок строгий»**

Цели: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

Ход игры

Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становитесь! ». Дети должны быстро построиться на свои места, в направлении, указанном педагогом.

Варианты:

1. После каждого построения порядок расположения игроков меняется.
2. Если педагог вытягивает руку вперед, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.

### **«Заколдованный шарик»**

Цель: развивать долговременную память на слова, координацию движений.

Материал: два воздушных шарика.

Ход игры

Надуйте два воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре - раз, два и три!

Шар заколдован – иди посмотри!

«Прилепите» шарики к стене на таком расстоянии, чтобы дети могли их достать, поиграть с ними. Повторите заклинание, позвольте детям самим приклеить шарики. Пусть дети сами повторят заклинание и прилепят шары.

### **«Волшебная цифра»**

Цели: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности.

Материал: карточки с цифрами, коврик или мат.

Ход игры

Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний.

Для каждого он сообщает его волшебную цифру.

На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к коврику и ищут свою цифру, затем обегают коврик справа и возвращаются к месту старта.

Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету.

### **«Вот так позы»**

Цель: развивать моторную и зрительную память, произвольный самоконтроль, устойчивость внимания.

Ход игры

Участники игры принимают позы, соответствующие определенному виду спорта (определенной профессии, движению животного и т. п.) . Водящий, посмотрев на них должен запомнить, воспроизвести их и прокомментировать после того, как все дети вернуться в исходное положение.

Игра может усложняться: водящий повторяет позы увеличивающегося числа детей.

Отмечаются лучшие водящие.

#### **«Вызови по имени»**

Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры

Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз.

#### **«Тайное движение»**

Цель: развивать зрительную и моторную память и соотношение между ними.

Ход игры

Ведущий показывает различные гимнастические упражнения. Участники игры повторяют за ведущим все упражнения, кроме тайного – заранее оговоренного. Вместо этого упражнения дети должны выполнять другое, тоже, заранее оговоренное. К примеру, вместо тайного упражнения присесть они должны поднять руки вверх.

Отмечаются дети, без ошибок выполнявшие упражнения.

#### **«Ловишки с мячом»**

Цели: развивать память, ловкость, скоростные способности; закреплять счет.

Материал: мяч.

Ход игры

Дети, стоя в кругу, передают друг другу мяч со словами:

Раз, два, три –

Мяч скорей бери.

Четыре, пять, шесть –

Вон он, вон он здесь.

Семь, восемь, девять –

Бросай, кто умеет.

Тот игрок, у которого на последнем слове окажется мяч, говорит: «Я» и бросает его в разбегающихся детей. Осалив мячом первого игрока, «ловишка» берет мяч в руки. Играющие вновь строятся в круг. Игра продолжается.

Игры для развития различных видов памяти

#### **«Чего не стало»**



Для ребят дошкольного возраста существует игра «Чего не стало?» («Чего не хватает»). На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек). Ответные действия детей могут быть разными. В зависимости от готовности, ребенок может найти игрушку на другом столе, в комнате, на более удаленном расстоянии, выбрать табличку с названием игрушки и т. д. Эта игра имеет и другой вариант. Ребенку надо запомнить место расположения игрушки среди других, а после того, как взрослый за ширмой нарушит этот порядок, вернуть ее на прежнее место. Возможна и обратная версия – игра «Кто к нам пришел?», когда взрослый не убирает, а добавляет предмет или несколько предметов за ширмой.

#### **«Ящик»**

Есть и еще одна игра на запоминание – «Ящик». В нее могут играть малыши от 2 до 6 лет. Ящик составляется из небольших коробочек, которые ставятся попарно, и склеиваются между собой. Их количество постепенно увеличивается (к старшему дошкольному возрасту до 12 штук). В одну из них на глазах у ребенка прячут предмет, после чего ящик на некоторое время закрывается экраном. Затем ему предлагают найти предмет.

#### **«Найди сам»**

Зрительную память детей хорошо развивает игра (похожая на «Ящик») под названием "Найди сам". Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки кроха может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти) или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти)

#### **«Узнай предмет»**

Упражнением для тренировки тактильной памяти может стать игра «Узнай предмет». Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.

#### **«Чудесные слова»**

Слуховую память старших дошкольников развивает игра «Чудесные слова». Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

Нарисуй фигуру

Ребенку показывают 4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант – попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.

Кто знает больше

Игра "Кто знает больше" также предназначена для старшего дошкольного возраста. Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считают.

# Игры и упражнения для развития мышления

## 1. Развитие анализа, синтеза и классификации.

Положите перед ребёнком 3-4 картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки детского лото). Ребёнок должен определить, какая из картинок лишняя. Например, если на картинках изображены девочка, медвежонок и мяч, то лишним является мяч, так как девочка и медвежонок живые, а мяч - нет.

## 2. Развитие анализа и синтеза.

По очереди берите картинки из детского лото и описывайте предмет, нарисованный на картинке, не называя его. Партнер по игре должен угадать по описанию, что это за предмет.

## 3. Развитие анализа и сравнения.

Скажи, что тебе нравится в этом предмете или явлении, а что - нет. Например: почему тебе нравится зима, а почему - нет? Нравится, потому что зимой можно кататься на санках, играть в снежки, встречать Новый год. Не нравится зима, потому что холодно, надо тепло одеваться, дни короткие, а ночи длинные.

Дай оценку таким понятиям, как дождь, укол, авторучка, будильник, бант.

## 4. Развитие анализа и обобщения.

Назови одним обобщающим словом или словосочетанием следующие предметы:

- чашка, ложка, тарелка, вилка; (посуда)
- яблоко, груша, лимон, банан; (фрукты)
- голубь, павлин, утка, цапля; (птицы)
- собака, корова, свинья, баран; (домашние животные)
- ромашка, кукуруза, крапива, ландыш; (цветы)
- зима, весна, лето, осень (времена года).

### «Запомни картинки».

Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки».

На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (летняя, зимняя), транспорт (грузовой, пассажирский).

Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки». Надо запомнить 10 картинок. Как это лучше сделать? Предлагается алгоритм запоминания:

1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
  2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.
- А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)

Вопросы: «Какой группы не стало?»

Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинке в группе не стало?»

В) Картинки переворачиваются.

Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

### **«Выложи по памяти».**

Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).

### **Занимательные вопросы, игры-шутки.**

Направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память.

#### ***Разминка на быстроту реакции.***

Из чего видна улица?

Дед, который раздает подарки?

Съедобный персонаж?

Часть одежды, куда кладут деньги?

Какой день будет завтра?

#### ***Дополни фразу.***

Если песок мокрый, то...

Мальчик моет руки, потому что...

Если переходить улицу на красный свет, то...

Автобус остановился, потому что...

#### ***Закончи предложение.***

Музыку пишет... (композитор).

Стихи пишет... (поэт).

Белье стирает... (прачка).

Горные вершины покоряют... (альпинист).

Обед варит... (повар).

#### ***Загадки – шутки***

- В садике гулял павлин. Подошел еще один. Два павлина за кустами. Сколько их? Считайте сами.
- Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди. Сколько было гусей?
- Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели, числами. (Сегодня, завтра, послезавтра или вчера, сегодня, завтра).
- Вышла курочка гулять, Забрала своих цыплят. 7 бежали впереди, 3 осталось позади. Беспокоится их мать и не может сосчитать. Сосчитайте-ка, ребята, Сколько было всех цыплят.
- На большом диване в ряд куклы Танины стоят: 2 матрешки, Буратино, и весёлый Чиполлино. Сколько всех игрушек?

- Сколько глаз у светофора?
- Сколько хвостов у четырех котов?
- Сколько ног у воробья?
- Сколько лап у двух медвежат?
- Сколько в комнате углов?
- Сколько ушей у двух мышей?
- Сколько лап в двух ежат?
- Сколько хвостов у двух коров?
- 

### “Что лишнее”.

Выбрать из нескольких карточек с картинками изображение с лишним предметом.

### “Нравится - не нравится”.

Можно играть с карточками, а можно словесно. Выбираем предмет, или явление и рассказываем, что именно нравится, а что нет, то есть, оцениваем предмет. Например, **картинка кошки**: нравится - мягкая, приятная на ощупь, игривая, ловит мышей...; не нравится - царапается, убегает и т.д.

### “Бывает - не бывает”.

Вариант игры “съедобное - несъедобное”. Бросаем мяч и говорим правду либо небылицы. При правильной фразе ребенок мяч ловит, при обнаружении ошибки - нужно мяч отбросить.

**Примерные небылицы:** самолет плывет по морю, квадратный мячик, соленый сахар.

### “Отвечаем быстро”.

Тоже игра с мячом. Взрослый бросает мяч ребенку с названием предметов (существительным), а ребенок должен быстро назвать прилагательное. Можно договориться, что малыш будет называть только цвета предметов. Например: **огурец - зеленый, солнце - желтое, потолок – белый** и т. п. Как вариант, можно игру усложнить: взрослый будет говорить то существительные, то прилагательные по очереди. Если игрок сказал ответ невольно, и он не соответствует действительности - взрослый и ребенок меняются местами.

### «Угадай по описанию».

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

### Отгадывание небылиц

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

**Пример:** Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за

*угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?*

*Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.*

*Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.*

### **Игра "Кто кем (чем) будет?"**

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

**Кем будет яйцо?** (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком - бумага - книгой
- снег - водой
- вода - льдом
- семечко - цветком
- мука – блинчиками и т. д.

### **Игра - наоборот: "Кто кем был?"**

- лошадь - жеребенком
- цветок – семенем и т.д.

### **Игра "Жили-были..."**

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

**Приведем примеры.**

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос:

"Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

### **Игра "Какое что бывает?"**

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает

взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

**Примеры:**

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (коротким)

- Что бывает широким (узким)?

- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

**Упражнение "Кто без чего не обойдётся".**

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, **сад**... какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

**Примерные задания:**

*Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)*

*Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)*

*Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)*

*Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)*

*Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)*

*Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)*

*Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)*

**Второй вариант.** Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?

Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

**«Живое – неживое».**

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный". Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

*Что растет? Кто растет?*

*Кто летает? Что летает?*

*Кто плавает? Что плавает?*

*Кто самый большой? Что самое большое? И т.д.*

### «Что снаружи, что внутри»?

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри.

*Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек - деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.*

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

### "Кто это?" знакомимся с профессиями.

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

**1 вариант:** Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

**2 вариант:** Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

**3 вариант:** Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

**4 вариант:** "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

### «Отгадай предмет по его частям».

В эту игру можно играть в двух вариантах.

**Первый вариант** - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

**Второй вариант** - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

#### **Примеры:**

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.



На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

### **«Отгадай предмет по описанию».**

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.

*Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.*

*Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.*

*Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.*

*Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.*

*Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.*

*Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.*

### **"Я луна, а ты звезда".**

#### **Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции.**

Вариант для игры вдвоём:

Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой:

В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: « Я - пожарная команда!». Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - "пожарная команда" должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...

### **«Сравнение предметов».**

Сравнивать - значит указать сходства и различия.

Например: *сравним огурец и помидор.*

*Сходства: и то и другое овощ, растут на грядках.*

*Различия: цвет, форма, вкус.*

Сравнение лежит в основе всех великих изобретений. Известно, что "парашютики" растений типа одуванчика натолкнули на мысль о создании парашюта. Идея конструкции висячего моста пришла в голову изобретателю,

когда он наблюдал паутину. Создать форму крыла самолета помогло сравнение с крылом птицы.

Сравнивая, ребенок не только познает мир, но и развивается умственно: он учится выяснять причины сходства и различия предметов и явлений.

Сначала надо хвалить ребенка даже за попытку сравнить один предмет с другим.

Еще лучше, если ребенок сможет подобрать действительно удачное сравнение.

Задавайте ребенку вопросы, побуждающие объяснять различие и сходство.

Предлагайте ему самостоятельно искать объекты для сравнения.

Прочтите стихи, которые знакомят с неожиданными сравнениями.

#### **«Где мы были, вам не скажем, а что делали – покажем».**

Оригинальность игры заключается в том, что взрослый предлагает ребенку поиграть в нее без слов. Папа или мама (педагог) загадывают простое предметное действие (например "чтение книги") и с помощью мимики и жестов показывают его ребенку. Тот должен отгадать, что делают родители. В случае правильного ответа играющие меняются местами. Если малыш успешно справляется с заданием, предложите ему угадать или показать самому цепочку последовательных событий (например "проснулся — встал — умылся — позавтракал" и т.д.).

В другом варианте игры можно рассказать известные ребенку короткое стихотворение, сказку или спеть песенку. Все это развивает воображение, фантазию, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

#### **«Найди тайник».**

Нарисуйте на бумаге план комнаты, где будет проходить игра, спрячьте в ней игрушку и покажите на плане место ее расположения. Ребенок должен найти вещь, опираясь на схему. Это можно делать и на детской площадке, что значительно усложнит задание.

Игра поможет развитию логического мышления, пространственной ориентации и умения действовать по определенной схеме.

#### **«Отвечай быстро».**

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. *Назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты. Назови слова, относящиеся к спорту. Назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.*

### **«Говори наоборот».**

Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов: *веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный, умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, сильный - слабый, тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий, шершавый - гладкий и т.д.*

### **«Скорость мышления».**

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!" Всего предлагается 10 слогов: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, ЗО.

Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

### **«Сравнение предметов».**

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

**Пары слов для сравнения:** *муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.*

### **«Разложи по порядку».**

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

### **«Четвертый лишний»**

**Цель:** развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам и обобщать.

**Дидактический материал:** пять карточек, на каждой карточке изображены четыре предмета; три предмета связаны каким-либо общим признаком, а четвертый – лишний.

**Варианты карточек:**

1. сапог, тарелка, тапок, ботинок

2. вилка, тарелка, яблоко, кастрюля
3. яблоко, груша, виноград, огурец
4. помидор, морковь, машина, картофель
5. шапка. Машина, самолет, поезд

6. **Описание задания:** Ребенку поочередно показывают карточки.. Педагог говорит: «Посмотри на эти предметы: их четыре, три предмета как-то связаны между собой, а четвертый – лишний, его нужно убрать. Покажи и назови этот предмет. ( Например: сапог, сапог, тапок, ботинок - это обувь, а тарелка – посуда)