Игры для развития психических процессов детей дошкольного возраста

ИГРЫ НА ПАМЯТЬ

Игра «Рассказываем сказку»

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.
Возраст: 5 лет и старше
1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.
2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

Упражнение на развитие двигательной памяти

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.
Возраст: 4 лет и старше
Вспомни, как прыгает щенок за косточкой? Покажи.
Как ходит корова? Покажи.
Как бодается бык? Покажи.
Как кошка лежит на солнышке?
Как бегает по рельсам трамвай?
Как ты поднимаешься по лестнице?
Как тормозит машина, что на у светофора?
Как милиционер своей палочкой останавливает машину?
Как бабушка поправляет очки?

Упражнение "Запоминаем слова"

Цель: развитие слуховой механической памяти
Возраст: с 4 лет и старше
Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд. 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.
Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

Упражнение "10 цифр"

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

Игра «Гуляем по лесу».
Цель: развитие зрительной памяти;
Возраст: с 5 лет.
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.
Игра «Запахи и звуки»
Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.
Возраст: с 5 лет.
Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?
Игра «Вкус и запах»
Цель: развитие обонятельной памяти.
Возраст: с 5 лет.
Задание № 1: Представь лимон.
Каков он на вкус?
Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи об этом.
Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?
Задание № 2: нарисуй лимон.
Задание № 3: представь апельсин.
Каков он на вкус?
Вспомни, как пахнет апельсин.
Какого цвета апельсин?
Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?
Задание № 4: нарисуй апельсин
Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.
Игра «Загадки»
Цель: развитие слуховой памяти
Возраст: с 5 лет.
Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.
Внимание! Что за зверь лесной

Встал, как столбик под сосной
И стоит среди травы,
Уши больше головы (заяц)
Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца.
Задание №2: Вспомни и повтори загадку?

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

Игра «Раз, два, три - говори!»
Задача игры:
Научить детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности, а другие – волевых усилий.
Описание игры:
В качестве игрового материала используются картинки, отражающие предметное окружение ребенка (вещи, животные, одежда, деревья и т. п.) .
Взрослый предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы называть. Только называть нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори! » Кто первый назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем». Перед последним словом (говори) выдерживается небольшая пауза. Тот, кто первый называет картинку, получает ее. Необходимо иметь дубликаты картинок на тот случай, если сразу несколько детей дадут правильный ответ.
Затем игра меняется. Отгадывать предлагается не всем детям одновременно, а двум-трем. Группы формируются в порядке очередности.
Правила игры:
1. Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображенный предмет.
2. Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори! »
Игра »Поставь пальчик»
Задача игры:
Развитие целенаправленного внимания.
Описание игры:
Ребенок должен выбрать из большого количества знакомых ему предметов, изображённых на картинках, тот, который назвал взрослый, и быстро указать на него пальцем. Трудность состоит в том, что ребенок должен преодолеть внешнюю

привлекательность других картинок и сосредоточить внимание только на той, которую назовет воспитатель. Найденную картинку ребенок получает в качестве приза. Основное требование игры – искать картинку глазами, а не руками, и лишь в последний момент поставить на нее пальчик. Можно помочь ребенку сдержать себя, предложив ему держать палец у края стола, пока не будет названа картинка.

В начале игры детям предлагается посмотреть все картинки, назвать изображённые на них предметы. После этого приглашается пара детей, перед которыми раскладываются все картинки. Объясняют правила игры. Затем произносят слова: «Кто из вас раньше найдёт и укажет пальчиком, где находится яблоко? » Дети показывают картинку, а воспитатель обращается к остальным: Кто раньше поставил свой пальчик на яблоко? Дети отвечают, и победитель получает картинку. Второму ребенку дается возможность «отыграться», но если он и на этот раз не найдёт картинку, вызывается следующая пара детей. Отданные детям картинки заменяются новыми.

Правила игры:

1. Держать палец правой руки у края стола, пока взрослый не назовёт предмет. Запрещается снимать палец со стола раньше времени.
2. Картинку получает тот, кто раньше поставит на нее свой палец.
3. Победителя называют все участники игры.

Игра «Прятки с игрушками»

Задача игры:

Развитие у детей устойчивости внимания.

Описание игры:

Взрослый ставит на стол несколько новых игрушек, подзывает к себе троих детей и предлагает им по очереди выбрать игрушку, которая больше всего нравится. Дети должны внимательно рассмотреть свои игрушки. Затем дети встают лицом к стене и закрывают глаза. Пока дети стоят с закрытыми глазами, взрослый прячет каждую из игрушек в какое-нибудь заметное место. Игрушка должна находиться среди других знакомых детям предметов (кукла среди кукол, машина среди машинок). Остальным детям сообщается, что они не должны раскрывать секрета, где прячутся игрушки. Каждый водящий должен сам найти свою игрушку. «Пора», — говорят хором взрослый и дети, и водящие начинают искать. Когда они возвратятся с игрушками, взрослый спрашивает остальных детей: «Кто первый нашел игрушку? Он свою игрушку нашел? ». Победителю даётся какой-нибудь приз. Игра повторяется сначала, причем теперь игрушки прячут сами дети.

Правила игры:

1. Искать только ту игрушку, которую выбрал, не отвлекаясь на другие.
2. Не подсказывать водящим. Нарушителя не выберут искать игрушки.
3. Когда прячут игрушки, нельзя открывать глаза.

Игра «Найди ошибку»

Задача игры:

Развитие слухового внимания и памяти.

Описание игры:

1 вариант. Взрослый просит слушать внимательно и медленно читает стихотворение, потом предлагает детям сказать, что повар положил и куда.

Повар готовил обед,
А тут отключили свет.
Повар леща берёт
И опускает в компот.
Бросает в котёл поленья,
В печку кладёт варенье,
Мешает суп кочерёжкой,
Угли бьет поварёшкой,
Сахар сыплет в бульон,
И очень доволен он.
То-то был винегрет,
Когда починили свет (О. Григорьев)

2 вариант. Прослушать стихотворение-путаницу и сказать, что в нем неправильно.

Тёплая весна сейчас –
Виноград созрел у нас.
Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей
«Га-га-га» - пел соловей.
Быстро дайте мне ответ –
Это правда или нет? (Л. Станичев)

Правила игры:

1. Не выкрикивать ответ, пока стихотворение не будет прочитано до конца

Игра «Слушаем и хлопаем»
Задача игры: развитие избирательности внимания, мышления.
Описание игры:
Детям предлагается слушать внимательно и хлопнуть в ладоши, когда услышат среди называемых слов название животного. Набор слов может быть таким:
Ёлка, ландыш, слон, ромашка.
Кукла, заяц, гриб, машина.
Виноград, река, лес, белка.
Лыжи, жираф, самолет, ваза.
По аналогии можно использовать названия растений, игрушек и т. д.
Игра «Вспомни и нарисуй»
На листе бумаги нарисовать восемь кругов разного диаметра и цвета. Дети смотрят на картинку в течение 1 мин. Потом взрослый собирает листы с нарисованными кругами и даёт детям чистые листы. Дети должны вспомнить, нарисовать и раскрасить круги.
Игра «Вещи вокруг нас»
Взрослый предлагает детям внимательно осмотреть кабинет в течение 3 мин. Потом дети закрывают глаза и отвечают на вопросы: «Что лежит на столе? Что стоит в шкафу? Что висит на стене? » и т. д. Предметы следует периодически менять местами, убирать и добавлять новые.

ИГРЫ НА МЫШЛЕНИЕ

Игра «Составление предложений»
Цель. Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.
Игровое задание. Составить как можно больше предложений, обязательно используя названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.
Ответы могут быть стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»); сложными с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял rарандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»);и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

Игра«Поиск общего»
Цель. Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.
Игровое задание. Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка).
Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Игра«Исключение лишнего слова»
Цель. Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.
Игровое задание. Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.
Задача педагога — стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.

Игра « Поиск аналогов»
Цель. Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам.
Игровое задание. Назвать как можно больше аналогов, т. е. предметов, сходных с указанным педагогом (например, с вертолетом) по различным существенным признакам, и систематизировать их по группам на основании того, какой сходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка — все они летают; вертолет, автобус, поезд — это транспортные средства).

Игра « Поиск «противоположных» предметов»
Цель. Формировать способность находить в предмете как можно больше другом, выделяя в них общее и различное.
Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному педагогом (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например,

дом — сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом — поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого — в другом и т. д.).

Игра «Закончи слово»

Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок – его заканчивать.

Игра «Найди лишнее слово»

Прочитайте ребенку серию слов. Каждая серия состоит из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите определить слово, которое является «лишним».

1. Яблоко, слива, *огурец*, груша.
2. Ложка, тарелка, кастрюля*, сумка*.
3. Платье, свитер, рубашка*, шапка.*
4. Береза, дуб, *земляника*, сосна.
5. Мыло, зубная паста, *метла*, шампунь.
6. *Хлеб*, молоко, творог, сметана.
7. Час, минута, *лето*, секунда.
8. Ласточка, ворона, *курица*, сорока.

Игра «Бывает – не бывает»

Для игры вам понадобится мяч.

Вы называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то ловить мяч не нужно.

Ситуации можно предлагать разные:

Папа ушел на работу.

Поезд летит по небу.

Человек вьет гнездо.

Почтальон принес письмо.

Яблоко соленое.

Дом пошел гулять.

Волк бродит по лесу.

На дереве выросли шишки.

Кошка гуляет по крыше.

Собака гуляет по крыше.

Девочка рисует домик.

Лодка плавает по небу.

Ночью светит солнце.
Зимой идет снег.
Зимой гремит гром.
Рыба поет песни.
Ветер качает деревья.

Игра «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, сочный.*(Помидор*)
Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами. Ребенок находит нужное изображение.

Игра «Кто кем будет»

Взрослый показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос: «Как они изменятся, кем будут?»
Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, семечко, гусеница, мука, деревянная доска, кирпич, ткань.
Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько правильных ответов

Игра «Придумай название»

Для нее необходимо подготовить несколько небольших детских стихотворений. Прочитайте ребенку стихотворение, не называя заголовка. Предложите ему самому придумать каждому стихотворению какое-то название. Эта игра научит ребенка обобщать и выделять главную мысль в стихотворении. Часто дети придумывают даже более удачные названия, чем авторские.