

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ СОВЕТСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД
«ЗВЁЗДОЧКА»**

**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ
«Что такое развивающие игры»**

Подготовил: педагог – психолог
Тощакowa Л.Р.

Степное 2024 г

ЧТО ТАКОЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Развивающие игры, это игры на развитие внимания, памяти и мышления у детей. Игра – творческий процесс. Развивающие игры играют большую роль в развитии и воспитании ребенка. Они являются эффективным средством формирования личности ребёнка, его морально – волевых качеств. Развитие детей в игре будет эффективно, если обеспечить использования предметов из повседневной жизни. Игры создают своеобразный микроклимат для развития творческого интеллекта. Игра предоставляет детям возможность упражнять и развивать свои двигательные, когнитивные и речевые навыки в непринуждённой атмосфере. Играя, дети выражают свои фантазии, познают окружающий мир и овладевают важными социальными навыками. Все виды игр помогают детям освоить социально одобряемые модели поведения, научиться сопереживать и отличать вымысел от реальности. Игра является для детей прекрасной возможностью поэкспериментировать с реальностью, значениями слов и непосредственным опытом.



Какими бывают развивающие игры?

Развивающие игры для детей можно разделить по возрастной категории:

- **Игры и игрушки для самых маленьких.** В этот ранний период дети познают мир по типу — «потрогай и попробуй». Малыши сначала проверяют предметы на прочность, ведь они их тянут, рвут, бьют и так далее. Затем начинают проверять «на зуб». Из выше сказанного можно

сделать вывод, что игрушки должны быть очень прочные, без мелких деталей, а главное экологически чистые.

- **Игры для годовалых малышей.** В этом возрасте ребёнок уже начинает правильно обращаться с предметами. Узнает, что такое хорошо и, что такое плохо. Можно использовать наборы для детского творчества.
- **Игры для детей от 2 лет.** В этот период ребёнок уже начинает находить различия между похожими предметами. Можно проводить обучения, обязательно в форме игры, на различие цветов, объемов и много другого.
- **Игры для трёх и четырёхлетних детей.** Пожалуй, этот возраст самый интересный и «познавательный». Ребёнку интересно всё. Он уже может отгадывать детские головоломки, изучать цифры и буквы. Очень важно заинтересовывать ребенка с помощью игр, чтобы ребенок полюбил учебу.
- **Игры для детей 5 лет.** В этом возрасте уже нужно готовить ребенка к школе. Подготовка также проводится в форме игры.
- **Игры для детей 6 лет.** Игры помогают учиться концентрировать мысли и внимание на одной задаче. Лучше всего использовать командные развивающие игры, настольные детские игры.
- **Игры для детей старшего возраста.** Здесь задачки идут сложнее, чем для детей шестилетнего возраста. Главное, они должны радовать Вашего ребенка и развивать его.

Категории развивающих игр

Каждая игра представляет собой комплекс заданий, поданных в игровой форме. По направленности игры можно условно разделить на несколько групп.

– игры на развитие речи

Эти игры позволяют расширить словарный запас малыша, помогают осваивать звукобуквенный ряд слов, учат свободно пользоваться речью и прививают навыки словообразования.

В будущем: игры на развитие речи значительно облегчают усвоение ребенком школьной программы по русскому языку и устным предметам, расширяют кругозор.

– игры на развитие мышления

Эти игры помогают ребенку развивать логику, формируют навыки обобщения и вычленения из общего частного.

В будущем: игры оказывают неоценимую услугу в постижении математики, химии, физики, информатики в школьные годы.

– игры на развитие памяти, внимательности, умения сосредотачиваться

Эти игры играют огромную роль в развитии ребенка, ведь даже выдающиеся интеллектуальные способности могут оказаться бесполезными, если человек не умеет концентрировать свое внимание и действия на определенной задаче.

В будущем: благодаря играм ребенок сможет легко осваиваться в учебной деятельности, он сможет сосредоточиться на учебном задании, в течение длительного времени сохранить на нем интенсивное (концентрированное) внимание, с определенной скоростью переключаться, гибко переходя с одной задачи к другой.

– игры на развитие воображения

В процессе обучения и развития роль воображения весьма значительна. Воображение сказывается уже в детских играх, в них же оно и начинает формироваться.

В будущем: воображение имеет огромное значение в жизни человека, т.к. мечта, создаваемая воображением, стимулирует к деятельности, к активности, к тому, чтобы, представив себе воплощение своей мечты – с большей энергией идти к ее воплощению, бороться за ее осуществление. Развитое воображение лежит в основе креативного мышления и изобретательства.



Игры на развитие мышления



Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью. В процессе развивающих игр у детей формируется мыслительная деятельность, вырабатываются определенные приемы или операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация), что способствует когнитивному развитию.

Назови одним словом

Развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил. **Найди лишнее слово**

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним". Примеры: Старый, дряхлый, маленький, ветхий
Храбрый, злой, смелый, отважный;
Яблоко, слива, огурец, груша; Молоко, творог, сметана, хлеб;
Час, минута, лето, секунда;
Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;
Платье, свитер, шапка, рубашка;
Мыло, метла, зубная паста, шампунь;
Береза, дуб, сосна, земляника; Книга, телевизор, радио, магнитофон.

Чередование

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом можно выложить забор из разноцветных палочек и т.д.

Отвечай быстро

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое его качество (вкус, форму) предмета. Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. Например, назвать слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты. Назвать слова, относящиеся к спорту. Назвать 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.

Бывает - не бывает

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные 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.

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. **Кто кем будет?**

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д.

Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

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.

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?

Другой пример: 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.



Коммуникативные игры



Коммуникативные игры направлены на формирование доброжелательного отношения друг к другу, развивают не только представления о должном поведении, но и коммуникативные навыки, а также нравственные чувства, которые позволяют принимать, воспринимать и понимать чужие трудности и радости, как свои; учат детей действовать сообща.

ВНИМАНИЕ К ДРУГОМУ

Цель: формировать у детей чувство эмпатии, сопереживания.

Зеркало

Ход игры. Взрослый, собрав детей вокруг себя, говорит:

«наверное, у каждого из вас дома есть зеркало. А иначе как же вы можете узнать, как вы сегодня выглядите, идет ли вам новый костюм или платье? А что же делать, если зеркала под рукой не найдется?» Перед началом игры проводится разминка. Взрослый становится перед детьми и просит, как можно точнее повторять его движения. Он демонстрирует легкие физические упражнения, а дети воспроизводят его движения. После этого дети разбиваются на пары, и каждая пара по очереди выступает перед остальными. В каждой паре один совершает какое-либо действие, пример, хлопает в ладоши, или поднимает руки, или делает наклон в сторону, а другой пытается как можно точнее воспроизвести его, движение, как в зеркале. Каждая пара сама решает, кто будет показывать, а кто воспроизводить движения. Все остальные оценивают, насколько хорошо работает зеркало. Показателями правильности зеркала является точность и одновременность движений. Если зеркало искажает или опаздывает, оно испорченное (или кривое). Паре детей предлагается потренироваться и починить испорченное зеркало. Показав дватри движения, пара детей садится на место, а следующая демонстрирует свою зеркальность. Когда все зеркала будут работать нормально, воспитатель предлагает детям делать то, что люди обыкновенно делают перед зеркалом: умываться, причесываться, делать зарядку, танцевать. «Зеркало должно одновременно повторять все действия человека. Только нужно стараться делать это очень точно, ведь неточных зеркал не бывает! Готовы? Тогда давайте попробуем». Воспитатель встает в пару с кем-нибудь из детей и копирует все его движения, показывая остальным пример. Затем предлагает детям играть самостоятельно. При этом он следит за ходом игры и подходит к парам, у которых что-то не получается.

Передай движение

Ход игры. Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например: причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем будит своего соседа и показывает ему свое движение, тот будит следующего и показывает ему, и так - по кругу, пока все дети не проснутся, и не дойдет очередь до последнего. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу.

Запрещённое движение

Ход игры. Дети стоят полукругом. Взрослый стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все, остальные мои движения повторяйте за мной». Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.

Из семечка в дерево

Ход игры. Дети стоят в кругу. Взрослый стоит в центре и предлагает детям превратиться в маленькое сморщенное семечко (сжаться в комочек на полу, убрать голову и закрыть ее руками). Взрослый (садовник) очень бережно относится к семенам, поливает их (гладит по голове, по телу), ухаживает. С теплым весенним солнышком семечко начинает медленно расти (дети семечки медленно поднимаются). У него раскрываются листочки (руки поднимаются), растет стебелек (вытягивается тело), появляются веточки с бутонами (руки в стороны, пальцы сжаты). Наступает радостный момент и бутоны лопаются (резко разжимаются кулачки), и росток превращается в прекрасный сильный цветок. Наступает лето, цветок хорошеет, любит себя (осмотреть себя), улыбается цветам-соседям, кланяется им, слегка дотрагивается до них своими лепестками (кончиками пальцев дотянуться до соседей). Но вот подул ветер, наступает осень. Цветок качается в разные стороны, борется с непогодой (раскачивания руками, головой, телом). Ветер срывает лепестки и листья (опускаются руки, голова), цветок сгибается, клонится к земле и ложится на нее. Ему грустно. Но вот пошел зимний снежок. Цветок опять превратился в маленькое семечко (свернуться на полу). Снег укутал семечко, ему тепло и спокойно. Скоро опять наступит весна, и оно оживет. Педагог ходит между детьми, показывает им движения. После того как дети свернутся на полу, взрослый подходит к каждому ребенку, гладит его.

СОГЛАСОВАННОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Цель: научить ребёнка согласовывать собственное поведение с поведением других детей; развитие способности ориентации на потребности и интересы других, развитие коммуникативных навыков, чувства эмпатии, сопереживания, произвольного внимания.

Сороконожка

Ход игры. Взрослый рассаживает детей на полу и говорит:

«Представляете, как сложно жить сороконожке, ведь у неё целых 40 ножек! Всегда есть опасность запутаться. Давайте поиграем в сороконожку. Встаньте друг за другом на четвереньки и положите руки на плечи соседа. Готово? Тогда начинаем двигаться вперёд. Сначала медленно, чтобы не запутаться. А теперь – чуть быстрее». Педагог помогает детям построиться друг за другом, направляет движение сороконожки. Затем педагог говорит: Ох, как устала наша сороконожка, она буквально падает от усталости». Дети, по-прежнему держа соседей за плечи, падают на ковёр.

На тропинке

Ход игры. На полу или на асфальте чертится узкая полоска. Взрослый обращает внимание детей на полоску: «Это – узенькая тропинка на заснеженной дороге, по ней, одновременно, может идти только один человек. Сейчас вы разделитесь на пары, каждый из вас встанет по разные стороны тропинки. Ваша задача пойти одновременно навстречу друг другу и встать на противоположную сторону тропинки, ни разу не заступив за черту. Переговариваться при этом бесполезно: метет метель, ваши слова уносит ветер, и они не долетают до товарища». Взрослый помогает детям разбиться на пары и наблюдает вместе с остальными детьми за тем, как по тропинке проходит очередная пара. Успешное выполнение этого задания возможно в том случае, если один из партнёров уступит дорогу своему товарищу.

Мостик

Ход игры. Задание такое же, как и в предыдущей игре, только одному из детей в паре взрослый завязывает глаза, а другой ребенок должен провести его так, чтобы его слепой партнер не упал в воду.

Лабиринт

Ход игры. Из стульев, повернутых друг к другу спинками, взрослый расставляет на полу запутанный лабиринт с узкими проходами. Затем говорит: «Сейчас вам предстоит пройти весь лабиринт. Но это не простой лабиринт: его можно пройти вдвоем только, повернувшись друг к другу лицом. Если вы хоть раз обернетесь или расцепите руки, двери захлопнутся, и вы не сможете больше выбраться наружу». Дети делятся на пары, становятся друг к другу лицом, обнимаются и начинают медленно проходить лабиринт. При этом первый ребенок идет как бы спиной, повернувшись лицом к партнеру. После того как первая пара прошла весь

лабиринт, начинает движение вторая пара. Дети вместе со взрослым следят за ходом игры.

Продолжи движение

Ход игры. Дети стоят в кругу. Взрослый предлагает одному из них быть ведущим. «Сейчас ведущий начнет делать какое-нибудь движение. По моему хлопку он замрет, а его сосед подхватит и продолжит это движение. И так – по кругу». Взрослый предлагает ведущему начать любое движение (поднять руки, сесть на корточки, повернуться вокруг себя и т.д.). После хлопка ведущий должен замереть, а его сосед продолжить это движение. Так движение проходит весь круг и возвращается к ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока в роли ведущего не побывали все желающие.

Божья коровка

Ход игры. Взрослый собирает детей вокруг себя и говорит: «Давайте представим, что мы поймали божью коровку. Вот она, у меня в руках. Хотите посмотреть? Я могу передать ее своему соседу, а он – своему. Но это не простая божья коровка, а волшебная. Каждый раз, когда ее передают другому, она увеличивается в размерах в два раза. Так что когда мы передадим ее по кругу, она уже будет во-о-от такая большая. Будьте очень осторожны с ней, погладьте ее по крылышкам, приласкайте ее, старайтесь не сделать ей больно, но помните, что с каждым разом она становится все больше и больше, все тяжелее и тяжелее». Педагог держит в руках воображаемую божью коровку, поглаживает ее, показывает остальным детям, затем передает ее соседу. Божья коровка передается, по кругу, взрослый все время напоминает, детям о том, что она увеличивается. После того как божья коровка попадает в руки последнему ребенку, взрослый удивляется, как выросла божья коровка в руках детей, подходит вместе с ними к окну и выпускает ее на улицу.

Змейка

Ход игры. Дети стоят друг за другом. Взрослый предлагает им поиграть в змейку: «Я буду головой, а вы туловищем. Внимательно следите за мной и в точности повторяйте мои движения. Когда я буду перепрыгивать через ямы, пусть каждый из вас, когда доползёт до неё, перепрыгнет так же, как я. Готовы? Тогда поползли». Когда дети освоились с упражнениями, взрослый переходит в хвост змейки, а ребёнок, который был за ним, становится ведущим. Затем по команде взрослого его сменяет новый ведущий и так – до тех пор, пока все дети по очереди не побывают в роли ведущего.

ОБЩИЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ

Цель: игры направлены на переживание общих эмоций.

Объединение детей не только посредством движений, но и общим настроением, общим игровым образом. Развивать желание поддержать друг друга.

Шторм

Ход игры. Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей. Взрослый собирает детей вокруг себя и говорит: «Беда тому кораблю, который окажется в море во время шторма: огромные волны грозят перевернуть его, а ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм одно удовольствие: они резвятся, гудят, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы можете радостно гудеть, зловеще шипеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами и т.д. Следите за тем, чтобы вы все оставались под водой. Взрослый вместе с детьми забирается под кусок ткани, прыгает, шипит, гудит, машет руками.

Шторм и штиль

Ход игры. Берётся большой кусок тюли или любой другой прозрачной ткани. Дети берут ткань за края по всему периметру. Все действия выполняются по сигналу ведущего. На середину кладут сначала один мяч, и по команде «Шторм» дети начинают сильно перекачивать мяч «как бы в морской пучине» по всему периметру ткани, при этом стараются не уронить мяч. По команде «штиль» действия замедляются, действовать надо согласованно помогать друг другу, чтобы мяч не упал, затем педагог по очереди добавляет мячи (предпочтительно чтобы игра проводилась с мячами-мякишами).

Волшебный ковёр

Ход игры. На пол кладётся кусок красивой ткани - «волшебный ковёр». Взрослый говорит: «Надо так встать на «волшебный ковёр», чтобы все на нём поместились». Дети встают. Затем дети делают шаг назад, «волшебный ковёр» сворачивается пополам, и детям снова предлагается встать на ковёр и так, до тех пор, пока он станет совсем маленьким и поместиться на нём можно будет, только прижавшись, друг к другу. Поддерживайте друг друга, чтобы всем хватило места.

ПОЖЕЛАНИЯ

Цель: научить детей видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Комплименты

Ход игры. Сидя в кругу, дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Например, у тебя такие красивые тапочки; или с тобой так хорошо играть; или ты умеешь петь и танцевать лучше всех. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он дарит комплимент своему соседу.

Упражнение проводится по кругу.

Связующая нить

Ход игры. Дети сидят в кругу, передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети хотели бы пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Все по очереди высказывают друг другу пожелания, когда клубок ниток вернётся к ведущему, дети по просьбе ведущего натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

Если бы я был королём

Ход игры. Дети сидят в кругу, а взрослый рассказывает: «Вы знаете о том, что короли могут все? Давайте представим себе, что бы мы подарили своему соседу, если бы мы были королями. Придумали? Тогда пусть каждый по кругу скажет, какой подарок он бы сделал. Начинайте со слов: «Если бы я был королем, я подарил бы тебе ...». Придумывайте такие подарки, которые могли бы по-настоящему обрадовать вашего соседа, ведь какой мальчишка будет рад, если ему подарят красивую куклу, а вот если летающий корабль ... Да, кстати, не забудьте поблагодарить короля за подарок, ведь, только, после этого вы сами сможете стать королем и подарить своему следующему соседу ваш собственный подарок».



Игры на развитие внимания

В дошкольном возрасте у ребенка функционирует непроизвольное внимание, которым ребенок не может управлять сам и которое зависит от внешних и внутренних неосознаваемых факторов. Под руководством

О весь дошкольный период ребенок

учится пользоваться выработанными человечеством культурными средствами,

управляющими вниманием: знаковыми и организующими. Этими средствами ребенок сначала пользуется во внешнем плане, а затем они усваиваются и превращаются в психический механизм, управляющий вниманием ребенка изнутри. Организующие средства формируются в процессе освоения различных видов деятельности, в том числе и игре; они способствуют развитию к концу дошкольного возраста элементов произвольного внимания, которое становится ведущим в младшем школьном возрасте.

РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ

Назови два одинаковых предмета

Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, из которых два предмета одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.



Исключение лишнего

Предлагается карточка с изображением 4-5 предметов, один из которых отличается от остальных.

Необходимо его найти.

Найди отличия

Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти эти отличия.

Выкладывание узора из мозаики или палочек

Ребенку предлагают выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т.п.

Нанизывание бусинок

Ребенку предлагается образец или схема нанизывания бус (например, -ОХОХОХО- -ОООХХХООО- -ООХХОХОХХОО-), нитка или проволока, бусинки. Ребенок собирает бусы.

Срисовывание по клеточкам

Ребенку дается лист в клеточку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура), карандаш.

Необходимо перерисовать узор по клеточкам.

Лабиринт

Пройти по лабиринту, прослеживая путь взором, в случае затруднения пальцем или карандашом.

Назови предмет

Ребенку даются рисунки с замаскированными (неполными, перечеркнутыми, наложенными друг на друга) изображениями предметов. Необходимо их назвать.

Сколько чего?

Ребенка просят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся предметов, начинающихся на букву "К", "Т", "С", все стеклянные или металлические, все круглые, или все белые предметы.

Дорисуй

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать их. Примеры: дом без окон, машина без колес, цветок без стебелька и т.п.

Зачеркни

Ребенку предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры. Нужно зачеркнуть, например, все елки или все квадраты.

Корректор

Материал: листы с крупным печатным текстом. Попросите ребенка находить и вычеркивать в тексте какую-нибудь букву. Следите, чтобы он двигался по строкам. Фиксируйте качество работы ребенка (время, за которое он просматривает 3-5 строк, количество ошибок), поощряйте его за прогресс.

Разведчики

Ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем взрослый задает вопросы по этой картинке, ребенок отвечает на них.

Что изменилось?

Поставьте перед детьми 3-7 игрушек. Дайте сигнал, чтобы они закрыли глаза, и в это время уберите одну игрушку. Открыв глаза, дети должны угадать, какая игрушка спрятана.

Перепутанные линии

Прослеживание взглядом какой-либо линии от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями. Игра способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

Шапка невидимка

В течение 3 секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, и затем перечислить их.

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ

Что звучало?

Ребенку демонстрируется звучание разных предметов (звучащих игрушек, музыкальных инструментов). Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

Четыре стихии

Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: "земля" - руки вниз, "вода" - вытянуть руки вперед, "воздух" - поднять руки вверх, "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

Послушай, и воспроизведи

Ребенку предлагается воспроизводить по образцу, задаваемому взрослым, ритмичные удары палочкой по столу.

Ухо-нос

По команде «Ухо» дети должны схватиться за ухо, по команде «Нос» - за нос. Вы тоже выполняете вместе с ними действия по команде, но через некоторое время начинаете делать ошибки.

Карлики и великаны

Аналогичная предыдущей игра: по команде «Карлики» дети приседают, по команде «Великаны» встают. Взрослый выполняет движения вместе со всеми. Команды даются в разбивку и в разном темпе.

РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНО-МОТОРНОГО ВНИМАНИЯ

Кто летает?

Взрослый произносит слова. Если он называет летающий предмет, ребенок отвечает "летает" и изображает, что машет крыльями. Если назван нелетающий предмет, то ребенок молчит и не поднимает руки.

Съедобное-несъедобное

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

Ухо-нос

Ребенок слушает команду: «Ухо» и дотрагивается до уха. «Нос» - дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

Карлики и великаны

По команде «Карлики» дети приседают, по команде «Великаны» встают. Взрослый выполняет движения вместе со всеми. Команды даются в разбивку и в разном темпе.

Замри

По сигналу воспитателя дети должны замереть в той же позе, в которой были в момент сигнала. Проигрывает тот, кто шевелится, его забирает к себе дракон или он выбывает из игры.

Повторяй за мной

Под любую считалку вы ритмично выполняете простые движения, например, хлопаете в ладоши, по коленям, топаете ногой, киваете головой. Дети повторяют движения за вами. Неожиданно для них вы меняете движение, и тот, кто вовремя не заметил это и не сменил движение, выбывает из игры.

Игра с флажками

Когда вы поднимаете красный флажок, дети должны подпрыгнуть, зеленый - хлопнуть в ладоши, синий - шагать на месте.



Игры на развитие воображения



Важнейшее значение воображения состоит в том, что оно позволяет представить результат труда до его начала, тем самым ориентируя человека в процессе деятельности. Именно благодаря тому, что до того, как человек начнет что-то делать, он способен в воображении увидеть конечный результат, представить будущее, он может подготовиться к нему, в каком-то смысле даже овладеть им. Развитие речи и развитие воображения тесно взаимосвязаны друг с другом. Развитая речь – благоприятный фактор

развития воображения. Не случайно задержки в развитии речи провоцируют и задержку в развитии воображения.

РАЗВИТИЕ ВЕРБАЛЬНОГО ВООБРАЖЕНИЯ

Правда-выдумка

Кратко описывается какая-нибудь ситуация. Ребенок должен описать ее подробнее и так, чтобы было ясно, правда это или выдумка. Например, ситуацию «Машина мигала фарами» ребенок может описать как реальность, рассказав о машине, ее внешнем виде, и т. п., а может — как фантазию: «Машина мигала фарами. Так она рассказывала другим машинам в гараже о том, что она сегодня видела».

Составь фигуру из элементов

Это упражнение можно использовать как в индивидуальной работе с ребенком, так и в работе с группой детей. При индивидуальной работе ребенку предлагается картинка, на которой нарисованы треугольник, круг, прямоугольник, трапеция. Предлагается составить из этих фигур лицо, клоуна, домик, кошку, дождь. Каждую фигуру можно использовать любое число раз, но нельзя добавлять другие фигуры или линии. При работе с группой эти фигуры рисуются на доске.

Путешествие по географической карте

Может проводиться с группой детей и индивидуально. Каждому ребёнку карта — туристская маршрутная схема с изображением какой-либо реки. По берегам реки нанесены схематические изображения городов, деревень, железной дороги, мостов и пр. Детям говорят: «Видишь, по реке плывет теплоход. Представь себе, что ты стоишь на палубе, смотришь на берега. И вот обо всем, что ты видишь и чувствуешь, расскажи, пожалуйста, мне». Эту методику можно использовать и для того, чтобы определить, как у ребенка развито воображение и умение вербализовать, описывать словесно возникающие образы.

Конструктор автомобиля

Дается чертеж автомобиля. Предлагается рассказать о том, как он выглядит, и после этого нарисовать его.

Модельер

Дается чертёж платья. По аналогии с предыдущим заданием.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

Незаконченные фигуры

Задание на дорисовывание незаконченных фигур является одним из наиболее популярных при изучении и развитии воображения и творческих способностей. Так, например, задание: «Закончи фигуры»

Детям дается лист с изображением простых геометрических фигур: квадрат, круг, треугольник, ромб и т. п. — и линий разной формы: прямые, ломаные, в виде стрелы, зигзаги и т. п. Предлагается дополнить каждую фигуру или линию так, чтобы получились осмысленные изображения. Дорисовывать можно снаружи, внутри контура фигуры, можно поворачивать листок в любом направлении.

Художник Детям раздаются листы бумаги с нарисованными на них фигурками (кругами, квадратами, треугольниками, разными ломаными линиями и т. д.). У всех детей наборы фигурок должны быть одинаковыми. Дети должны за 5—10 мин пририсовать к фигуркам все, что угодно, так, чтобы получились предметные изображения. Инструкция: «Перед вами листок, разделенный на 8 частей. В каждой части листа нарисованы фигурки. Листочки с этими фигурками потерял художник. Он собирался нарисовать на листочках картинки, но не успел. И вот теперь листочки попали к вам. Значит, теперь вы художники. Вам эти фигурки надо дорисовать и превратить в картинки так, чтобы не было одинаковых рисунков. В каждой из 8 частей листа картинки должны быть разными. Начинайте работу, пожалуйста». Дети рисуют в удобном для них темпе, поэтому оканчивают работу в разное время. Когда ребенок сдает листочек, психолог обязательно спрашивает, как можно назвать каждый из 8 рисунков, и подписывает под каждой картинкой ее название. Иногда дети вызываются сами написать названия к своим картинкам.

Волшебные кляксы

До начала игры изготавливается несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или в отдельных ее частях.

Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

Фантастические гипотезы (для детей старшего дошкольного возраста)

В этой игре ребенок должен придумать разные ответы на вопрос: «Что было бы, если...?» Для вопроса можно взять первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Пусть подлежащим будет «город», а сказуемым — «летать». «Что было бы, если бы город начал летать?»

Для игры надо приготовить 10 карточек: 5 — с существительными и 5 — с глаголами. Например, на пяти — стол, телефон, светофор, ложка, утюг, а на остальных — летать, изобретать, рисовать, мечтать, дружить. Карточки складываются в две стопки. В одну стопку — существительные, в другую — глаголы. Перед каждым новым туром игры карточки в каждой из стопок перемешиваются. Играющий должен не глядя вытащить из каждой стопки по одной карточке и соединить полученные слова вопросом: «Что было бы, если...?» Например, из первой стопки вытащено слово «утюг», а из второй — «мечтать». Ребенок должен задать вопрос: «Что было бы, если бы утюг стал мечтать?» — и придумать на него как можно больше ответов.

В дальнейшем можно постепенно увеличивать количество карточек в каждой стопке, менять слова.

Можно придумать множество заданий такого типа: например, во время прогулки: «Представьте, что мы заблудились», «Вообразите, что мы в разведке», «Мы на необитаемом острове», «Мы открыли неизвестную планету». Дети с готовностью и радостью разыгрывают сюжет, подсказанный взрослым. Ему остается только тактично, осторожно направлять эту буйную фантазию, учить ребят контролировать свое воображение, сверять с действительностью.

