

Примеры игр на развитие внимания у детей 6-7 лет

Для тех родителей, которые отличаются креативным мышлением, представляем ряд игр, которые развивают внимание подрастающих детей. При желании, из них можно будет придумать другие упражнения, взяв ниже описанные за основу.

«Хитрые числа»

Для этой игры необходимо вырезать 20 карточек и на них написать числа от 1 до 20. Затем необходимо их тщательно перемешать и в произвольном порядке раздать 10 карточек себе и 10 малышу. Затем задача состоит в том, что родитель, который играет с ребенком, должен выложить перед ним одну карточку любого числа. При этом их чадо должно положить рядом карточку с числом, которое ближе всего к тому, которое задано. То есть, если мама или папа положили цифру 5, то ребенок должен выложить либо 4, либо 6.

Эта игра развивает не только внимание, но и память, логику и математическое восприятие. Часто для поступления в начальную школу дети проходят специальное тестирование. В тестах может встретиться задание типа «Назови числа-соседи». Если малыш освоит это упражнение, то он с легкостью сдаст предложенный тест.

«Части тела»

Усадив перед собой детей, необходимо показывать им части тела и называть их вслух. При этом дети должны повторять. Далее, родители делают хитрость, называют одну часть тела, а проговаривают другую. Например, указывают на нос, а говорят: «Это колено». Задача

детей правильно показывать на себе те части тела, которые им проговаривают, не смотря на желание родителей запутать ребенка.

«Сказки и стихи»

В таком возрасте ребенку давно пора знать как можно больше стихов наизусть. Обычно маме, на которую ложиться большая роль в воспитании детей, нужно искать повод, чтобы выучить новый стих. Например, на праздники, для бабушки или для папы. Необходимо помогать детям, жестикулировать во время рассказа (маршировать, хлопать в ладоши, указывать направление или приседать) в общем, все, о чем он говорит, пусть показывает. То же дело обстоит и со сказками. Здесь можно позволять, чтобы ребенок включал свое воображение. Однако большую роль играет то, насколько он был внимателен к деталям сказки и сможет ли он их вспомнить. Поэтому перед родителями стоит задача задавать вопросы, которые помогут увидеть насколько ребенок был сосредоточен.

«Найдите отличия»

Это, наверное, наиболее распространенная игра на развитие, в которую любят играть даже взрослые. Сегодня найти в интернете огромное количество подобных картинок с отличиями для детей подходящего возраста не проблема. Распечатав такие рисунки, можно вместе с малышом искать отличия. Заранее предупредите ребенка, что данная картинка содержит 5, 7 или 10 отличий и пусть он внимательно их отыскивает. Для удобства можно взять простой карандаш в руку и отмечать те элементы, которые он уже нашел. Если с поиском отличий у ребенка

получается пока не очень хорошо, не показывайте ему, что конкретно он пропустил. Можно просто подсказать: «Посмотри на то...» или «Чего не хватает на...».

Игры с различными предметами.

Если у ребенка есть любимые игрушки, например, машинки, прицепы и т.п., то можете не сомневаться, их малыш знает очень хорошо и всегда внимателен к мельчайшим деталям. А вот тренировать память и внимание можно совершенно на неожиданных предметах. Для этого необходимо разложить в хаотичном порядке разные вещи (прищепки, игрушки, кубики, карандаши, расческу, зубную пасту и т.д.). Дайте время ребенку запомнить все предметы и накройте их полотенцем. Теперь можно спрашивать ребенка: «Где здесь лежит кубик красного цвета?», «Сколько всего предметов было выложено?» «В каком примерно месте находится расческа?», «Сколько карандашей было?» и т.д.

Во время таких игровых занятий, у детей усиленно работает мозг, чтобы как следует сконцентрироваться, а значит, развитие внимательности включается на все 100%.

Другой прием можно сделать с теми же разбросанными вещами. Ребенку необходимо закрыть глаза, чтобы он не подглядывал, после этого родитель убирает какой-либо предмет. Когда малыш вновь смотрит на предметы, он должен определить, чего не хватает.

«Запретное слово «нет»»

Очень актуальная игра не только на развитие внимательности, но и на мышление. Мама или папа должны задавать своему дошкольнику разные вопросы с подвохом, но он должен ответить на них так, чтобы не прозвучало «нет». Например: Светит ли солнце ночью?

(правильный ответ «не светит», не правильный «нет»), Чистишь ли ты зубы мочалкой? (правильный ответ «чищу щеткой»), Кошка ест огурцы? Надевают ли юбку на голову? Нужно ли на хлеб мазать крем? Таких вопросов может быть огромное количество, но важно, чтобы ребенок не произносил слова «нет».

Подобные игры знакомы родителям еще со времен их детства, например, игра «Черное и белое не берите, да и нет не говорите». Поиграйте с ребенком в такие игры, ему будет очень интересно.

Комплекс дидактических игр по развитию внимания старших дошкольников.

1. Кто за кем?

Цель – развивать активное внимание.

Процедура игры. Дети делятся на 2 команды по 5-6 человек и становятся в 2 шеренги. Один из каждой команды – водящий – стоит спиной ко всем; остальные в это время перестраиваются.

Ведущий подает сигнал, и водящий, быстро повернувшись лицом к шеренге, старается запомнить, кто за кем стоит. По новому сигналу через пять-десять секунд водящий, отвернувшись, должен сказать, в каком порядке стоят его товарищи. Затем водящий становится в шеренгу, а его место занимает другой ребенок, и так пока все из команды не побывают водящими.

2. Кто быстрее соберет?

Цель – развивать активное внимание.

Игровой материал: предметы различных форм.

Ведущий раскладывает 5 различных предметов на столе. Игроку завязывают глаза, и он должен быстро (не дольше, чем за 1 мин.) собрать все эти предметы в том порядке, который

укажет ему ведущий.

Тот меняет расположение предметов и дает по очереди задание другим игрокам . Собравший быстрее всех считается победителем.

3.Лови - не лови.

Цель – развивать умение распределять внимание.

Игровой материал: светлый мяч, темный мяч.

Процедура игры. Ребята становятся в круг. У играющих два мяча, которыми они перебрасываются, - светлый и темный. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: “Лови”, ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры.

В середине круга находится ведущий, он бросает мячи, упавшие внутри.

Игра заканчивается тогда, когда останется 2-3 игрока, которым все хлопают и считают их победителями.

4. Съедобное – несъедобное.

Цель – развивать активное внимание.

Игровой материал: мяч.

Процедура игры. Дети садятся в круг. Ведущий говорит задуманное им слово и бросает мяч своему соседу. Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и другие продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его (“съесть”). Если слово обозначает несъедобные предметы, то мяч не ловится. Если ребенок справился с заданием, то он становится ведущим и называет свое задуманное слово другому ребенку, и бросает мяч.

5.Карлики и великаны.

Цель – развивать активное внимание.

Процедура игры. Дети садятся или становятся полукругом.

Ведущий называет предметы. Если слово означает что-то довольно большое, то дети становятся на носочки и поднимают

руки вверх, а если наоборот, что-то очень маленькое (например, иголка, мышка), то дети садятся на корточки. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего. Необходимо выполнять правильно, кто ошибается – выбывает из игры. И так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека. Аналогично можно играть в игру “Летает – не летает”.

6. Найди фото.

Цель – развивать концентрацию и распределение внимания, развитие зрительно-пространственной ориентировки, воображения, активизация внимания и зрительной памяти детей путем сличения предмета с его силуэтом и сопоставления пары «предмет-силуэт» при наличии спорных (похожих на предмет) изображений

Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (необходимо изготовить по две картинки «фотокарточки» клоунов, с различным изображением лиц)

Процедура игры. Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать фотокарточки, они оказались перепутанными.

Задача: каждому клоуну разыскать свое фото. На фланелеграфе располагаются фотокарточки клоунов с разной мимикой. Ребенок получает оригинал (лист с изображением лица клоуна) и должен найти его аналог среди фотокарточек. Затем к поиску приступает следующий участник игры, и так до тех пор, пока не найдут все фотокарточки.

Игра сопровождается хлопками, речевками типа: “Смотри внимательно – найдешь обязательно!” Когда ребенок сделал выбор ему можно задать вопросы: “У тебя какой клоун?” (веселый, грустный и т.д.) “Как бы нам его назвать?” (Плакса, Ворчун, Хохотун и т.д.) “Куда смотрит клоун?” В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.

7. Будь внимателен!

Цель – стимулировать внимание, обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

Игровой материал: соответствующее музыкальное сопровождение.

Процедура игры. Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии примерно 50 см от другого. Звучит маршевая музыка. Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается.

В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интервалами и в перерывах дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

Команды Движение

“Зайчики!” Дети прыгают, имитируя движение зайца
“Лошадки!” Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом

“Раки!” Дети пятятся, как раки (спиной)

“Воробышки!” Дети бегают, раскинув руки (имитация полёта птицы)

“Аист!” Стоять на одной ноге

“Лягушка!” Присесть и скакать вприсядку

“Собачки!” Дети сгибают руки (имитация движения, когда собака “служит”) и лают

“Курочки!” Дети ходят, “ищут зёрна” на полу и произносят “ко-ко-ко!”

Занятия проводились в большой комнате, на ковре при помощи музыкального руководителя.

8.Зеваки.

Цель – развитие волевого (произвольного) внимания.

Процедура игры. Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего (“Стоп!”) останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сторону.

Направление меняется после каждого сигнала.

Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате. Игра заканчивается, когда в ней остаются 2-3 ребенка. Они объявляются победителями и им все хлопают.

9.Узнай, что это?

Цель – активизация зрительного внимания и памяти, развитие наблюдательности, совершенствование зрительно-пространственной ориентировки в процессе узнавания и описания предмета по контурному изображению его части.

Игровой материал: демонстрационное полотно, раздаточный материал, цв. карандаши, листы для рисования.

Процедура игры: педагог выставляет на демонстрационное полотно картинку с изображением контура верхней части, например: трамвая, предлагая детям внимательно ее рассмотреть и решить, часть чего она им напоминает. Если дети затрудняются с ответом, педагог помогает им подсказками.

Затем каждому ребенку раздают листочки, на которых предметы изображены не полностью, и ребенка просят сначала узнать предмет, а затем нарисовать их полностью на отдельных листах.

10. Лабиринты.

Цель – развивать умение концентрировать внимание, связную речь, сосредоточенности, наблюдательности, самоконтроль.

Игровой материал: бланки с лабиринтами, карандаши.

Процедура игры. Ребенку показывают картинку, спрашивают: “Кто нарисован? Что она (они) делают?” Объясняют, что такое лабиринт. Читают стихотворение или рассказывают какую-нибудь историю или сказку, а потом просят, например, помочь девочке найти домик, в котором живёт её бабушка, помогите найти зайке морковку, мышке - мёд.

Сначала предлагают ребенку проследить линию глазами, если он не справляется с заданием, ему предлагается проследить линию с помощью указки. Далее от простого варианта переходят к более сложному.

11. Путаница.

Цель – развитие зрительного внимания и памяти, зрительно-пространственной ориентировки, воображения и логического мышления.

Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал
(3-4 карточки на каждого ребенка)

Процедура игры. Педагог демонстрирует карточку наложенных контуров различных фигур (например: чайник, зонт, конфета и т.д.). При этом он объясняет детям, что только поначалу все здесь изображенное кажется путаницей. На самом деле, если внимательно присмотреться, мы увидим изображения, точнее, контуры нескольких предметов. Чтобы не ошибиться в том, что же изображено, на карточке «путаницы», надо постараться проследить контур каждого изображения очень внимательно.

Педагог проводит по линиям несколько раз, пока дети не узнают и не назовут предмет. Когда дети узнают первый предмет, педагог выставляет его цветное изображение. Так последовательно распутывается вся путаница. Затем детям раздают карточки «путаницы», педагог просит внимательно посмотреть и сказать, что у кого изображено.

12. Найди отличия.

Цель – развитие произвольного внимания, усидчивости, сосредоточенности.

Игровой материал: картинки, на которых изображены похожие, но в чем-то различающиеся предметы.

Процедура игры: попросить ребенка найти все различия между картинкам

13. Разведчики.

Цель – развитие сосредоточенности, устойчивости зрительного внимания, наблюдательности.

Игровой материал: набор сюжетных картин (или иллюстраций из книг)

Процедура игры: ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем педагог переворачивает картинку и задает по ней несколько вопросов. Например : «Какие персонажи были нарисованы? Во что они одеты?». Постепенно показывая все более сложные картинки и задавая все более сложные вопросы.

14. Сделай так же.

Цель – развитие внимания, наблюдательности, зрительно-моторной координации.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: нужно: а) делать, как я. Предложить ребенку делать руками фигуры так, как вы ему показываете. Затем переходить к движениям кистей рук на столе: положить руки на стол, сжать правую руку в кулак, и т. д. менять положение под команду ведущего с нарастанием темпа; б) слушать команду: руки вверх, в стороны, правая вверх и т.д.

15. Найди два одинаковых рисунка.

Цель – развитие внимания, наблюдательности

Игровой материал: бланки методики

Процедура игры: Инструкция: в каждом из пяти заданий даны похожие рисунки, которые чем-то отличаются друг от друга. Но двое из этих рисунков совершенно одинаковые. Какие именно рисунки полностью идентичные, ребенок и должен определить. Приучайте ребенка последовательно и планомерно сравнивать между собой все рисунки в задании. Здесь важно, чтобы ребенок научился быстро и точно находить признаки, элементы, по которым рисунки отличаются друг от друга. Примечание: в первом и во втором задании рисунки имеют только 2 признака отличия; в третьем задании их уже 3. Желательно, чтобы при выполнении данного упражнения ребенок не просто нашел одинаковые рисунки, но и назвал признаки, по которым отличаются картинки.

16. Архитектор

Цель - развитие внимания, наблюдательности

Игровой материал: кубики.

Процедура игры: Воспитатель – архитектор, ребенок строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лестенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

17. Волшебное слово

Цель - развитие внимания.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Сначала следует договориться, какие слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка).

Воспитатель рассказывает историю или произносит подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу, встать или др.

18. Шерлок Холмс

Цель – развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает «Сыщику» угадать, что он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых предметов. Начинать с меньшего количества изменений, постепенно их увеличивая.

19. Цифровая таблица

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: Покажите ребенку таблицу с набором цифр от 1 до 25, которые располагаются в произвольном порядке. Но вначале убедитесь, знает ли ребенок все эти цифры. Скажите ему: "Постарайся как можно быстрее находить, показывать и называть вслух цифры от 1 до 25". Большинство детей 6-7 лет выполняют это задание за 1,5-2 минуты и почти без ошибок

1 10 11 18 7
16 20 3 14 22
2 25 9 13 24
12 5 21 4 17
19 23 15 6 8

20 «Пуговица»

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинаящий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

21 Маленький жук

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: "Сейчас мы будем играть в такую игру. Видишь, перед тобой поле, расчерченное на клеточки. По этому полю ползает жук. Жук двигается по команде. Он может двигаться вниз, вверх, вправо, влево. Я буду диктовать тебе ходы, а ты будешь передвигать по полю жука в нужном направлении. Делай это мысленно. Рисовать или водить пальцем по полю нельзя!

Внимание? Начали. Одна клеточка вверх, одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Одна клеточка налево. Одна

клеточка вниз. Покажи, где остановился жук".

(Если ребенок затрудняется выполнять задание мысленно, то сначала можно позволить ему показывать пальчиком каждое движение жука, или изготовить жука и двигать его по полю.

Важно, чтобы в результате ребенок научился мысленно ориентироваться в клеточном поле).

Задания для жука можно придумать самые разные. Когда поле из 16 клеток будет освоено, переходите к движению по полю из 25, 36 клеток, усложняйте задания ходами: 2 клетки наискосок вправо-вниз, 3 клетки влево и т.д.

22 Выполни по образцу

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: образцы для выполнения узора.

Процедура игры: Деятельность ребенка включает в себя прорисовку достаточно сложных, но повторяющихся узоров. Каждый из узоров требует повышенного внимания ребенка, т.к. требует от него выполнения нескольких последовательных действий:

- анализ каждого элемента узора;
- правильное воспроизведение каждого элемента;
- удержание последовательности в течение продолжительного времени.

При выполнении подобного рода заданий важно не только, насколько точно ребенок воспроизводит образец (концентрация внимания), но и как долго он может работать без ошибок. Поэтому каждый раз старайтесь понемногу увеличивать время выполнения одного узора. Для начала достаточно 5 мин.

После того как "клеточные" узоры будут освоены, переходите к более сложным узорам на чистом листе.

23 «Девочки».

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Процедура игры: Предлагаются бланки с изображением девочек, расположенных по восемь в каждом ряду. Вариант задания:

- а) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными бантиками (белыми);
- б) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными волосами и черными бантиками;
- в) / подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и белыми бантами;
- г) /подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и черными бантами;
- д) / подчеркни, / сосчитай / с черными волосами и белыми бантами.

24. «Человечки»

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Процедура игры: Предлагаются бланки с изображением человечков с разными положениями рук и ног, расположенные по девять в ряду. Варианты заданий:

- а) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке;
- б) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке и расставили руки в стороны; в)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили ноги шире плеч и раскинули руки в стороны;
- г)/ закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили руки и ноги на ширину плеч;
- д)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые опустили руки и поставили близко ноги / друг другу /.

25. «Переплетенные линии».

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Процедура игры: Предлагается соединить цифры друг с другом.

26. «Четыре стихии».

Цель - развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Играющие сидят или стоят 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.

Инструкция: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

27. «Испорченный телефон».

Цель - развитие слухового внимания

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий прочитывает тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон».

«Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово,

словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего. Давайте поиграем».

28. Подбери пару к слову

Цель - развитие внимания.

Игровой материал: мяч.

Процедура игры: Дети встают в круг. Воспитатель с мячом в руках – центр круга. Воспитатель бросает мяч одному из детей и говорит, например: «Игрушка». Ребенок ловит мяч и отвечает : «Кукла». Игра продолжается. Используются стимульные слова : фрукты, овощи, посуда, транспорт.

29. Игра с палочками «Повторяй за мной!».

Цель – увеличение объема внимания и памяти.

Игровой материал: счетные палочки.

Процедура игры: В эту игру можно играть как с одним, так и с несколькими детьми. Каждому ребенку выдается одинаковое количество счетных палочек. Все садятся в круг, и воспитатель начинает игру в роли ведущего. Выкладывает из счетных палочек произвольную композицию . Пусть дети смотрят и запоминают. Затем композиция закрывается листом бумаги, детям надо будет сложить из своих палочек такую же фигуру. Если все смогли повторить, роль ведущего переходит к следующему игроку.

30. Упражнение «Ладони»

Цель – развитие устойчивости внимания.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Участники садятся в круг и кладут ладони на

колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.

Игры на развитие памяти

Память может быть зрительной, слуховой, эмоциональной, двигательной. Для дошкольного возраста наиболее развитой является произвольная память. В начале обучения и в начале школьного обучения преобладает механическая память. Дети запоминают материал за счет многократных повторений. В задачи обучения школьника должно входить формирование осмысленной логической памяти, которая улучшается за счет овладения различными вспомогательными средствами, приемами и способами запоминания и припоминания. Ряд заданий направлен на развитие способности удерживать в памяти заданные инструкции. Подобную работу следует проводить регулярно, так как часто причиной невыполнения учебных заданий является "потеря" условия задачи, неспособность удерживать в памяти заданные действия. Эти задания формируют также сосредоточенность, концентрацию и переключение внимания, навык самоконтроля. Работу по формированию памяти целесообразно проводить на неучебном материале в различных жизненных ситуациях. Независимо от того, хорошая или плохая у ребенка память, перегружать ее вредно.

Шкафчики

Материал: шкафчики, склеенные из 4 и более спичечных коробков, мелкие предметы. Ход игры: Взрослый прячет игрушку в один из коробков на глазах у ребенка. Затем шкафчик убирается на несколько секунд и показывается снова. Ребенка просят найти игрушку.

Что исчезло?

На столе раскладывают несколько предметов или картинок.

Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

Что изменилось?

На столе раскладывают несколько игрушек. Ребенку предлагают их рассмотреть и запомнить. Ребенок отворачивается, одну игрушку добавляют, или игрушки меняют местами. Ребенок отвечает, что изменилось.

Художник

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

Запомни и воспроизведи

Вариант 1. Ребенку называют числа и просят их воспроизвести.

Количество чисел в ряду постепенно возрастает.

Вариант 2. Ребенку называют слова и просят их воспроизвести (от 4 до 10 слов).

Вариант 3. Ребенку называют числа (слова) в произвольном порядке, просят воспроизвести в обратном порядке.

Вспомни и покажи

Детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу, косолапого медведя, ползущую гусеницу, нахорленного петуха и т.д.).

Цепочка действий

Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола.

- Если ребенок затрудняется запомнить слова, которые вы ему назвали, дайте ему бумагу и цветные карандаши. Предложите к каждому слову сделать рисунок, который помог бы ему потом вспомнить эти слова.

То же самое можно сделать и при запоминании фраз. Ребенок сам выбирает, что и как он будет рисовать. Главное, чтобы это помогло ему потом вспомнить прочитанное.

Например, называете семь фраз.

Мальчику холодно.
Девочка плачет.
Папа сердится.
Бабушка отдыхает.
Мама читает.
Дети гуляют.
Пора спать.

К каждой фразе ребенок делает рисунок (схему). После этого предложите ему точно воспроизвести все фразы. Если возникают трудности, помогите подсказкой.

На следующий день снова попросите ребенка повторить фразы с помощью его рисунков. Отметьте, помогают ли ему рисунки. Если он вспоминает 6-7 фраз - очень хорошо.

- Пересказ. Если ребенок не может пересказать текст, прочитайте ему рассказ еще раз, но попросите его обращать при этом внимание на отдельные специфические детали.

Задайте ему вопрос: "О чем этот рассказ?" Попытайтесь связать прочитанное с тем, что хорошо знакомо ребенку, или с какой-то аналогичной историей, сравните эти истории (в чем сходство и различие). Отвечая на ваши вопросы, ребенок мыслит, обобщает, сравнивает, выражает свои мысли в речи, проявляет активность.

Такая беседа значительно активизирует память и мышление ребенка.

Попросите ребенка снова сделать пересказ и вы убедитесь в том, насколько он стал точным и осмысленным.

ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ ТОЧНОСТИ ПАМЯТИ

Точность памяти – способность без искажения, в тех же самых словах воспроизвести информацию.

«ЖИЛ-БЫЛ КОТ...»

Упражнение заключается в составлении ряда определений к существительному. Каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце свое определение. Например:

- «Это был красивый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот с зелеными глазами...» и другие варианты.

«ПТИЦА-ЗВЕРЬ-РЫБА»

Ведущий в случайном порядке предлагает каждому участнику вопрос. Участник должен в ответ припомнить представителя того или иного вида. Повторять названное ранее нельзя. Пример: птица – снегирь, рыба- лещ, рыба- карась, зверь – медведь и т.д.

Уверенность в правильности воспроизведения связана с уровнем развития наблюдательности ребенка, его осведомленности об окружающем мире и личностными качествами.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

«НЕДОСТАЮЩИЕ КАРТИНКИ»

Детям предлагается подобрать 7-8 пар картинок, связанных по смыслу, и разложить их попарно. Затем взрослый убирает левый ряд картинок, оставляя правый. Ребенок должен назвать недостающие в правом ряду картинки.

«НАЙДИ ПРОПАВШУЮ ИГРУШКУ»

Игра направлена на развитие у ребенка памяти и внимания, умения сосредотачиваться.

Материалом для игры служат 5-6 игрушек одного плана – пластмассовые фигурки. Резиновые игрушки, машинки и т.д. На столе перед ребенком выстраиваются в ряд игрушки. Ребенку предлагают несколько минут посмотреть на них, затем отвернуться. Когда ребенок отвернулся, взрослый прячет одну из игрушек, после чего ему предлагается угадать, какая игрушка спрятана. Если ответ правильный, то играющие меняются ролями.

В том случае, если ребенку трудно запомнить сразу 5-6 игрушек. То можно начинать игру с 3-4, постепенно увеличивая их число. Если ребенок легко справляется с заданием из 10-12 и более игрушек, можно усложнить задачу, заменив незаметно игрушки на картинки с изображением предметов.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

На столе раскладывают несколько игрушек. Ребенку предлагают их рассмотреть и запомнить. Ребенок отворачивается, одну игрушку добавляют, или игрушки меняют местами. Ребенок отвечает, что изменилось.

«ОТГАДАЙ-КА!»

Дидактическая игра для развития памяти, внимания и речи. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребёнком. Задание состоит в том, что ребёнок должен по памяти выразительно описать какой-либо из

находящихся в комнате предметов, так, чтобы партнёры по игре угадали, что это. При этом нельзя смотреть на этот предмет и называть его. После того, как ведущий объяснил правила игры, а дети подготовились к ней и выбрали свой предмет, водящий даёт в руки любому игроку камушек как приглашение к началу рассказа. Получивший камушек рассказывает о загаданном предмете. Когда предмет отгадан, камушек передаётся следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из играющих не придумает свою загадку.

Взрослый следит за тем, чтобы назывались существенные признаки, остальные участники имеют право задавать наводящие вопросы, однако надо дать возможность водящему достаточно полно описать предмет. В конце игры можно раздать сладкие призы.

«ВСПОМНИ ФИГУРУ»

Для этой увлекательной игры понадобится 10-30 палочек (можно спичек или счётных палочек). Играть лучше вдвоём. Ведущий складывает из палочек фигуру (домик, ёлочку, звёздочку), даёт рассмотреть и через 2-4 секунды закрывает фигуру листом бумаги. Другой участник игры должен за это короткое время запомнить фигуру, а затем по памяти выложить её из палочек в точном соответствии с образцом. По окончании игры фигуры сверяются, если есть расхождения, исправляются. Если палочка пропущена или положена неправильно - это считается ошибкой. Задание можно усложнить, предложив выложить сразу несколько фигурок или сократив время запоминания до 1-2 секунд. Не расстраивайтесь, если ребёнок не сумеет с первого раза правильно выложить фигурку - это очень сложное задание.

«ИГРУШКИ-НЕПОСЕДЫ»

На столе расставляются в любом порядке 10 игрушек или предметов. Попросите ребёнка внимательно посмотреть на них в течение 10-20 секунд, а затем отвернуться. Вы в это время переставляете игрушки в другом порядке, можно даже убрать 1-2 игрушки, и после этого предложите ребёнку расставить всё, как было раньше. Если он вспомнил 6 и меньше предметов, нужно ещё поупражнять память и внимание, если вспомнил 7 или больше - прекрасный результат! Если хотите, и Вы поучаствуйте в этой игре, пусть ребёнок проверит Вашу память и внимание.

«ВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ ЧЕМОДАН»

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.).

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛИТЕРАТУРНОЙ ПАМЯТИ

Очень полезно для развития памяти ребёнка читать ему (и вместе с ним) стихи. Это занятие не может быть лишним ни в каком возрасте и, помимо общеразвивающего эффекта, помогает привить ребёнку литературный вкус и способствует эмоциональному сближению членов семьи. Начинать следует со стихов хорошего ритма и яркого содержания, если же Вы предпочитаете переводы, то пусть это будут классические образцы - произведения С. Маршака, Б. Заходера, К. Чуковского.

Начинайте с четверостиший, постепенно увеличивая объём стихотворного текста, который нужно запомнить и прочитать наизусть. Старайтесь читать текст, не торопясь и выразительно, приучая к этому и ребёнка. Поставьте перед ребёнком цель - запомнить стихотворение с четвёртого (третьего, второго) раза. Поощряйте интерес ребёнка к чтению - покупайте яркие, красочные, содержательные и увлекательные книги. Можно устроить конкурс юных чтецов, пригласив друзей Вашего ребёнка, призами могут быть книги или лакомства.

«ДВЕРНАЯ СКВАЖИНА»

Эта игра предназначена для развития зрительной памяти и пространственного мышления. Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно в 4 раза превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Картинку до начала игры не должен видеть ни один игрок. Играть в эту игру лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку листом с «дверной скважиной» и кладёт её перед играющими. Рассматривать картинку можно только через

вырезанную «дверную скважину», постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают картинку одновременно, но каждый водит верхним листом по картинке в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В конце игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Этот игрок и сменяет ведущего. Начинается рассматривание другой картинки.

«ШКАФЧИКИ»

Материал: шкафчики, склеенные из 4 и более спичечных коробков, мелкие предметы. Ход игры: Взрослый прячет игрушку в один из коробков на глазах у ребенка. Затем шкафчик убирается на несколько секунд и показывается снова. Ребенка просят найти игрушку.

«ХУДОЖНИК»

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

«ЗАПОМНИ И ВОСПРОИЗВЕДИ»

Вариант 1. Ребенку называют числа и просят их воспроизвести. Количество чисел в ряду постепенно возрастает. Вариант 2. Ребенку называют слова и просят их воспроизвести (от 4 до 10 слов).

Вариант 3. Ребенку называют числа (слова) в произвольном порядке, просят воспроизвести в обратном порядке.

«ВСПОМНИ И ПОКАЖИ»

Детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу, косялапого медведя, ползущую гусеницу, нахохленного петуха и т.д.).

«ЦЕПОЧКА ДЕЙСТВИЙ»
Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола.

«ПРИЕМЫ, ПОМОГАЮЩИЕ ЗАПОМИНАНИЮ»

- Если ребенок затрудняется запомнить слова, которые вы ему назвали, дайте ему бумагу и цветные карандаши. Предложите к каждому слову сделать рисунок, который помог бы ему потом вспомнить эти слова.

То же самое можно сделать и при запоминании фраз. Ребенок сам выбирает, что и как он будет рисовать. Главное, чтобы это помогло ему потом вспомнить прочитанное. Например, называете семь фраз:

Мальчику холодно.

Девочка плачет.

Папа сердится.

Бабушка отдыхает.

Мама читает.

Дети гуляют.

Пора спать.

К каждой фразе ребенок делает рисунок (схему). После этого предложите ему точно воспроизвести все фразы. Если возникают трудности, помогите подсказкой.

На следующий день снова попросите ребенка повторить фразы с помощью его рисунков. Отметьте, помогают ли ему рисунки. Если он вспоминает 6-7 фраз - очень хорошо.

Пересказ. Если ребенок не может пересказать текст, прочитайте ему рассказ еще раз, но попросите его обращать при этом внимание на отдельные специфические детали. Задайте ему вопрос: "О чем этот рассказ?"

Попытайтесь связать прочитанное с тем, что хорошо знакомо ребенку, или с какой-то аналогичной историей, сравните эти истории (в чем сходство и различие). Отвечая на ваши вопросы, ребенок мыслит, обобщает, сравнивает, выражает свои мысли в речи, проявляет активность.

Такая беседа значительно активизирует память и мышление ребенка.

Попросите ребенка снова сделать пересказ, и вы убедитесь в том, насколько он стал точным и осмысленным.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

«КТО ЧТО ЛЮБИТ?»

Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты.

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт -..., птицы -... и т.д. «КЛАССИФИКАЦИЯ»

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов.

Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими.

«НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ» или «ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»

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 и любое качество (вкус, форму) предмета.

УПРАЖНЕНИЕ НА РАЗВИТИЕ ГИБКОСТИ УМА И СЛОВАРНОГО ЗАПАСА

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.

«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.

УПРАЖНЕНИЕ НА РАЗВИТИЕ СКОРОСТИ 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 (ПОНЯТИЙ)»

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. Может существовать несколько ответов на один вопрос. 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 разворачивания 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?

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.

«НЕЛЕПИЦЫ»

Предложите ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей.

Попросите ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ.

Спросите, как бывает на самом деле.

«ОТГАДЫВАНИЕ ЗАГАДОК»

«СОЧИНИ СКАЗКУ»

Взрослый предлагает ребенку сочинять сказки, каждому свою. Вначале играющие придумывают тему сказки, выбирают основных действующих лиц и характеристики. Спустя некоторое время играющие рассказывают друг другу свои сказки, которые обсуждаются и оцениваются. Высокую оценку получает наиболее последовательная, детализированная и оригинальная история.

Еще один из вариантов игры в сказку заключается в том, что все участники игры получают лист бумаги, на котором сделаны незаконченные изображения, различные ломанные линии и геометрические фигуры. Например:

Каждый участник дорисовывает изображение так, чтобы получилась законченная картинка на заданную тему (например, сказочный замок), а затем придумывает по ней сказочную историю. Затем все вместе рассматривают рисунки, слушают истории и отмечают наиболее полные и оригинальные

«Логические концовки»

Лимоны кислые, а сахар... (сладкий).

Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).

Если правая рука справа, то левая... (слева).

«СЛОЖИ УЗОР» (по Б.Я. Никитину) – Картинка № 1.

Фигура состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика разукрашены по-разному: передняя грань – белая, задняя грань – желтая, правая грань – синяя, левая грань – красная, верхняя грань – желто-синяя, нижняя грань – красно-белая.

«СМЫСЛОВЫЕ РЯДЫ»

Ведущий строит ряд и предлагает детям догадаться, каким будет четвертое слово. Например: дом – крыша, книга - ... (обложка), карандаш – бумага, мел – ... (доска), то есть карандаш пишет по бумаге, а мел пишет по доске.

«ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КАРТИНКИ» Картинка № 2

Рассказы в картинках разрезаются на отдельные карточки и перемешиваются. Дети должны разложить их в нужной последовательности, чтобы получился осмысленный рассказ.

«ЛАБИРИНТЫ» Картинка № 3

Дети получают по несколько изображений лабиринтов, покрытых калькой (примеры лабиринтов можно найти во многих детских журналах, газетах, сборниках головоломок и т.п.). Карандашом дети проводят линию пути прохождения лабиринта. Им предлагается выразить в речи направление движения.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ

«ВОЛШЕБНОЕ ЯЙЦО»

Каждому ребенку выдается шаблон в виде яйца, который он обводит на листе бумаги. Затем ему предлагается дорисовать овал так, чтобы получился новый предмет.

«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ»

Волк бродит по лесу, волк на дереве сидит. В кастрюльке чашка варится. Кошка по крыше гуляет. Собака по небу плывет. Девочка собачку ласкает. Домик девочку рисует.

Если это бывает – дети хлопают в ладоши, не бывает – топают ногами.

«ВОЛШЕБНЫЙ ЛЕС»

(варианты: «Волшебная река», «Волшебный парк»)

Дорисовать незаконченные фигурки, превратив их в цветы, деревья, бабочки, птицы, животных, и сочинить историю по картинке.

Процесс формирования интеллектуально-познавательной деятельности не должен быть ограничен какими-то рамками. Следует помнить, что внутренний мир ребенка – это не только знания, конкретные представления, но и причудливые образы, невероятные аналогии, неумная фантазия. Позволяйте

ребенку самому осмыслить новую информацию, развивайте у него умение актуализировать по-новому стороны собственного опыта, побуждайте его к собственным проблематизациям.