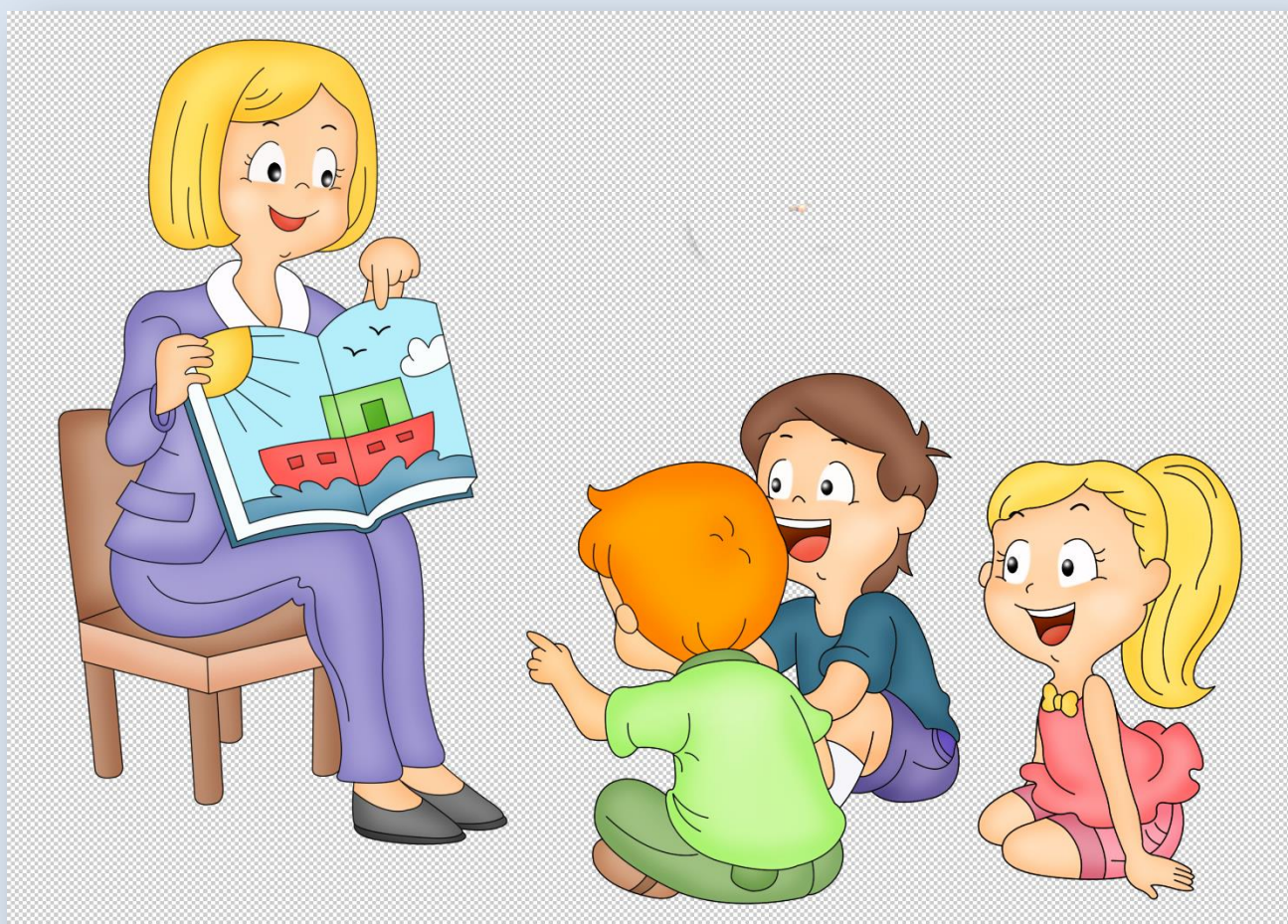


Игры для развития психических процессов детей дошкольного возраста



ПАМЯТЬ

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 «Какой игрушки не хватает?»	<p>Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.</p> <p>Возраст: с 3 лет</p> <p>Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.</p>
УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ДВИГАТЕЛЬНОЙ ПАМЯТИ	
Игра «Слушай и исполняй»	<p>Цель: развитие двигательной памяти.</p> <p>Возраст: с 4 лет.</p> <p>Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.</p>
Игра «Обезьянка»	<p>Цель: развитие зрительной памяти</p> <p>Возраст: с 3 лет.</p> <p>Ведущий предлагает детям: «давайте мы с вами сегодня превратимся в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все что видят». Ведущий на глазах складывает конструкцию, предлагая запомнить и точнее скопировать не</p>

	только конструкцию, но и все его движения.
Игра «Фотограф»	<p>Цель: развитие зрительной памяти. Возраст: с 4 лет.</p> <p>На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. После этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот кто увидел изменения, поднимает руки и называет.</p>
Игра «Опиши предмет»	<p>Цель: развитие произвольной зрительной памяти. Возраст: с 5 лет.</p> <p>1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.</p> <p>2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал).</p>
Игра «Запомни картинки»	Цель: развитие произвольной зрительной памяти

	<p>Возраст: с 4 лет.</p> <p>Для этой игры надо заранее заготовить 10-12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Играющие рассматривают картинки, убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими.</p>
<p>Игра «Пересказ по кругу»</p>	<p>Цель: развитие слухового запоминания</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p> <p>Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.</p>
<p>Игра «Пара слов»</p>	<p>Цель: развитие смысловой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p> <p>Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например:</p>

	<p>кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.</p>
Игра «Магазин»	<p>Цель: развитие слуховой памяти Возраст: с 4 лет. Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др.</p>
ВНИМАНИЕ	
Игра «Поставь пальчик»	<p>Цель: 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</p>

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 сдержаться, 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 «отыгаться», 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

	<p>со стола раньше времени.</p> <p>2. Картинку получает тот, кто раньше поставит на нее свой палец.</p> <p>3. Победителя называют все участники игры.</p>
<p>Игра «Прятки с игрушками»</p>	<p>Цель: Развитие у детей устойчивости внимания.</p> <p>Описание игры:</p> <p>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</p>

	<p>даётся какой-нибудь приз. Игра повторяется сначала, причем теперь игрушки прячут сами дети.</p> <p>Правила игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.
<p>Игра «Отзовись, не зевай!»</p>	<p>Цель: Развитие у детей устойчивого сосредоточенного внимания.</p> <p>Описание игры:</p> <p>Дети садятся в два ряда друг напротив друга. Взрослый раздаёт детям картинки с изображением животных, детей, птиц, причём у детей из одного ряда должны быть те же самые картинки, что и у детей из второго ряда, т. е. каждая картинка должна иметь пару. Взрослый объясняет детям, что у каждого зверя, птицы или человечка на картинке есть дружок, т. е. точно такая же картинка. Каждый персонаж должен позвать своего друга соответствующим голосом (если на картинке корова, то помычать, если собачка, то полаять, если мальчик или девочка – позвать по имени). Вся инструкция наглядно поясняется. Каждый, кого позвали, должен быстро отозваться. Друзья должны</p>

	<p>подойти к взрослому, показать друг другу свои картинки и убедиться в том, что они одинаковые. Затем игру продолжают другие дети.</p> <p>Правила игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подает голос и вызывает свою пару только тот, кого назвал взрослый. 2. Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары. 3. Запрещается показывать раньше времени полученную картинку. До поры-до времени – это секрет каждого ребенка.
<p>Игра «Слушаем и хлопаем»</p>	<p>Цель: развитие избирательности внимания, мышления.</p> <p>Описание игры:</p> <p>Детям предлагается слушать внимательно и хлопнуть в ладоши, когда услышат среди называемых слов название животного. Набор слов может быть таким:</p> <p>Ёлка, ландыш, слон, ромашка. Кукла, заяц, гриб, машина. Виноград, река, лес, белка. Лыжи, жираф, самолет, ваза.</p> <p>По аналогии можно использовать названия растений, игрушек и т. д.</p>
<p>Игра «Что появилось?»</p>	<p>Взрослый ставит на стол несколько предметов: кубик, маленькую игрушку, чашку, свечку, песочные часы и др. Дети смотрят на предметы в течение 1-2 мин. Затем просит детей</p>

	<p>отвернуться и добавляет к ряду предметов ещё несколько. Просит повернуться одного из детей и назвать, что появилось. Потом этот ребенок снова отворачивается. Для каждого из детей – разные дополнительные предметы.</p>
<p>Игра «По порядку»</p>	<p>Взрослый раскладывает перед ребенком в ряд 6-8 карточек с разными изображениями. Ребенок смотрит на карточки в течение 2 мин, после чего карточки перемешивают и просят ребенка разложить их в том же порядке.</p>
<p>МЫШЛЕНИЕ</p>	
<p>Игра «Составление предложений»</p>	<p>Цель: Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.</p> <p>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</p>

	<p>пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»); и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревели, как медведь»).</p>
<p>Игра «Закончи слово»</p>	<p>Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок – его заканчивать.</p>
<p>Игра «Угадай по описанию»</p>	<p>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.</p>
<p>Игра «Кто кем будет»</p>	<p>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</p>

	<p>ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько правильных ответов.</p>
<p>Игра «Поиск общего»</p>	<p>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.</p>
<p>Игра «Исключение лишнего слова»</p>	<p>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</p>

	<p>чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.</p> <p>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.</p>
<p>Игра « Поиск аналогов»</p>	<p>Цель: Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам.</p> <p>Игровое задание.</p> <p>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).</p>
<p>Игра «Поиск предметов по</p>	<p>Цель: Формировать способность быстро находить аналогии между</p>

<p>заданным признакам»</p>	<p>различными, не похожими друг на друга предметами; оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков; переключаться с одного объекта на другой.</p> <p>Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожих на два—три названных педагогом предмета. Например: «Назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции, например дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет)».</p>
<p>Игра «Способы использования предмета»</p>	<p>Цель. Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p>Игровое задание. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предмета, например, книги. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предмета</p>

	<p>(игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).</p>
<p>Игра «Перечислить возможные причины»</p>	<p>Цель. Развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.</p> <p>Игровое задание.</p> <p>Педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных — «забыл закрыть дверь» — и, кончая нетривиальными</p>
<p>Игра «Отгадай, что я хочу сказать»</p>	<p>Предлагается 10 слогов: по-, за-, на-, ми-, му-, до-, че-, пры-, ку-, зо-.</p> <p>Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, то предложите ему придумывать не одно слово, а столько, сколько сможет.</p> <p>Например: по-лет, по-лотенце, подушка.</p>

	<p>Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.</p>
<p>Игра «Найди лишнее слово»</p>	<p>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».</p> <p>Яблоко, слива, огурец, груша. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка. Платье, свитер, рубашка, шапка. Береза, дуб, земляника, сосна. Мыло, зубная паста, метла, шампунь. Хлеб, молоко, творог, сметана. Час, минута, лето, секунда. Ласточка, ворона, курица, сорока.</p>
<p>Игра «Бывает – не бывает»</p>	<p>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.</p>

	<p>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.</p>
Игра «Назови слово»	<p>Цель. Развить гибкость ума. Предложите ребенку называть как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, рябина, осина...) Назови слова, обозначающие домашних животных. Назови слова, обозначающие зверей. Назови слова, обозначающие овощи. Назови слова, обозначающие фрукты. Назови слова, обозначающие транспорт. Назови слова, относящиеся к спорту. Назови слова, обозначающие наземный транспорт.</p>

	<p>Варианты заданий вы можете подбирать по своему усмотрению. Если ребенок ошибся и неправильно назвал слово, то необходимо обсудить его ошибку и исправить её. Следующие игры способствуют развитию мышления и сообразительности. Они также способствуют увеличению словарного запаса.</p>
<p>Игра «Скажи только наоборот»</p>	<p>Предложите ребенку: «Я буду говорить слова, ты тоже говори, но только наоборот. Например: большой – маленький».</p> <p>Можно использовать следующие пары слов:</p> <p>Веселый – грустный Быстрый – медленный Пустой – полный Худой – толстый Умный – глупый Тяжелый – легкий Храбрый – трусливый Твердый – мягкий Шершавый – гладкий</p>
<p>Игра «Что внутри?»</p>	<p>Ведущий этой игры называет предмет или место, а ребенок в ответ называет что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.</p> <p>Например: дом – стол;</p>

	<p>шкаф – свитер; холодильник – кефир; тумбочка – книжка кастрюля – суп; дупло – белка; улей – пчелы; нора – лиса; автобус – пассажиры; корабль – матросы; больница – врачи, магазин – покупатели.</p>
<p>Игра «Отвечай быстро»</p>	<p>Взрослый бросает ребенку мяч, называет цвет. Ребенок, возвращая мяч, должен постараться быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.</p>
<p>ВООБРАЖЕНИЕ</p>	
<p>Игра «Пантомима»</p>	<p>Цель: используется для развития воображения. Ход проведения игры: Группа детей становится в круг. Инструкция: «Дети, сейчас по очереди каждый из вас будет выходить в середину круга и с помощью пантомимы покажет какое-либо действие. Например, представляет, как рвет воображаемые груши с дерева и кладет их в корзину. При этом говорить нельзя, всё изображаем»</p>

	<p>только движениями».</p> <p>Победителями определяются те дети, которые наиболее верно изобразили пантомимическую картинку.</p>
<p>Игра «Нарисуй настроение»</p>	<p>Цель: используется для развития творческого воображения.</p> <p>Стимульный материал: альбомный лист, акварельные краски, кисти.</p> <p>Ход проведения:</p> <p>Инструкция: «Перед тобой бумага и краски, нарисуй своё настроение. Подумай, какое оно грустное или наоборот весёлое, а может какое-нибудь другое? Изобрази его на бумаге любым способом, как тебе захочется».</p>
<p>Игра «Теремок»</p>	<p>Цель игры: развитие познавательного воображения, творческого мышления; памяти, речи; определение последовательности событий.</p> <p>Материал: Карточки с сюжетом из сказки «Теремок».</p> <p>Воспитатель напоминает ребенку о сказке «Теремок», показывает карточки. Затем картинки перемешивают, ребенок вытаскивает любую из них и продолжает рассказ с того места, которому соответствует картинка. Если ребенок справится, воспитатель предлагает рассказать сказку в обратном порядке</p>

Игра «Что произойдёт, если...»

Цель: используется для развития воображения.

Предлагается ряд вопросов, начинающихся со слов «Что произойдёт...». Задача ребёнка дать как можно более полные и оригинальные ответы на поставленные вопросы. Примерные вопросы:

- «Что произойдёт, если дождь будет лить не переставая?»
- «Что произойдёт, если все животные начнут говорить человеческим голосом?»
- «Что произойдёт, если все горы вдруг превратятся в сахарные?»
- «Что произойдёт, если у тебя вырастут крылья?»
- «Что произойдёт, если солнце не зайдёт за горизонт?»
- «Что произойдёт, если оживут все сказочные герои?»
- «Что произойдёт, если смогут читать мысли друг друга?»

Игра «Цепочка слов».

Детям предлагается составить длинный поезд из слов, каждое слово — вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой. Значит, каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например: Зима (какая?) — холодная, снежная (что ещё бывает холодным?) — мороженное, лёд, снег,

	<p>ветер (какой ветер?) — сильный, северный (что ещё может быть сильным?) и так далее. За каждое слово, названное детьми, выставляется вагончик.</p>
<p>Игра «Чудесные превращения»</p>	<p>Игра проводится со всей группой детей. Цель: Научить детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей. Материал. Карточки с изображениями заместителей предметов (1-2 для каждой игры), на каждой карточке нарисованы три полоски разной длины, два-три кружка разного цвета. Листы бумаги и цветные карандаши для рисования. Воспитатель предлагает игру "Чудесные превращения" и объясняет ее содержание: рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе соответствующую картинку (можно несколько). Законченные рисунки педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по цвету или по величине), оригинальность содержания и композиции. Игра может повторяться неоднократно с</p>

	<p>разными карточками.</p>
<p>Упражнение «Кому что нужно?»</p>	<p>Упражнение можно проводить по подгруппам в 5-7 человек и со всей группой.</p> <p>Цель: Научить создавать в воображении образы предметов и ситуаций на основе восприятия схематических изображений отдельных предметов.</p> <p>Материал. Несколько больших картин со схематически изображенной ситуацией. Под каждой ситуацией - несколько схематически изображенных предметов. Например:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мальчик, сидящий за столом. Под этим изображением нарисованы круг, прямоугольник, палочка, человечек. 2. Двое детей. Под этим изображением нарисованы круг, палочка, животное, человечек. 3. Девочка в лесу. Внизу-схематическое изображение домиков, животного, гриба. 4. Мальчик в Внизу-схематическое изображение животного, человека, машины, книги. 5. Девочка во дворе. Внизу-схематическое изображение машины, человечка, шарика. <p>Воспитатель показывает детям одну картину и говорит: "Перед вами</p>

неоконченная картина. Надо придумать и рассказать, кто здесь нарисован, что делает. Для этого надо использовать какой-нибудь предмет из нарисованных внизу".

Дети по очереди выбирают одно из маленьких схематических изображений под картиной, придумывают, что это такое и составляют рассказ. Например, если ребенок выбирает в первой картине изображение круга, то он может рассказать, что мальчик сидит за столом, перед ним тарелка и т.д. Можно придумать иначе: перед мальчиком стоит чашка, и он пьет чай и т.п.

Педагог ориентирует детей на создание разных историй по одному и тому же схематическому изображению под картиной.

После проведения упражнения можно отметить наиболее оригинальные и последовательные истории

Упражнение можно проводить многократно, меняя картины или схематическое изображение под ними. На одном занятии следует разобрать одну картинку с одним набором схематических изображений.

Игра «Сочиняем»

В игре принимает участие вся группа.

сказку»

Цель: Научить создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.

Материал. Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться). Воспитатель раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по два, при следующих - по три. Кружки у всех детей разного цвета, например, у одного - красный, коричневый и желтый, у другого - синий, зеленый и желтый, у третьего - белый, красный, зеленый и т.д. Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит, сказку про своего героя. Каждому ребенку надо посмотреть на свои кружки, придумать, кого они могут обозначать, и сочинить про них историю. При этом следует подчеркнуть, что кружки у всех разные и сказки тоже должны быть разными. Воспитатель дает дошкольникам на обдумывание 5-7 минут и начинает опрос. Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков. Если дети затрудняются

	<p>при выполнении задания, педагог дает образец сказки, обращает внимание на соответствие персонажей цвету кружков, на соблюдение структуры сказки (зачин, кульминация, развязка), на оригинальность происходящих событий. Упражнение можно проводить неоднократно, меняя цвета кружков у каждого ребенка.</p>
ВОСПРИЯТИЕ	
<p>Игра «Узнай предмет»</p>	<p>Цель: учить сравнивать предметы между собой, развивать восприятие у детей 4 – 6-летнего возраста. Оборудование: полотняный мешочек, мелкие предметы: пуговицы разной величины, напёрсток, катушка, кубик, шарик, конфета, ручка, ластик и т.д. Ход игры: Предложить ребёнку определить на ощупь, что это за вещи. Если в игре участвуют несколько детей, то надо попросить одного ребёнка описывать каждый предмет, ощупывая его, а второго (если детей несколько, то всех остальных) – угадать, назвать и зарисовать вещь по предлагаемому описанию.</p>
<p>Игра «Собери пирамидку»</p>	<p>Цель: развивать восприятие ребёнка 3 – 5-летнего возраста. Оборудование: две одинаковые</p>

	<p>пирамидки. Одна пирамидка предназначена для работы ребёнку, а вторая будет выступать в роли эталона.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Предложить ребёнку собрать последовательно сужающуюся кверху пирамидку по готовому эталону.</p> <p>Организовать сложное конструирование по эталону, то есть собирание неправильной пирамиды, башни необычной конфигурации.</p>
<p>Игра «Найди игрушку»</p>	<p>Цель: развивать восприятие, а также внимание детей 4 – 5-летнего возраста.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Несколько игрушек может быть расставлено в комнате так, чтобы не бросались в глаза. Ведущий, а им может быть и взрослый, и ребёнок, облюбовав какую - либо игрушку, начинает рассказывать, какая она, что может делать, какого цвета, какой формы, какой величины. Участники игры могут задавать вопросы, а затем отправляются на поиски этой игрушки. Тот, кто находит игрушку, сам становится ведущим.</p> <p>Новый ведущий описывает свойства уже данной игрушки.</p> <p>Игра продолжается до тех пор, пока все дети не пройдут через роль ведущего.</p>

<p>Игра «Составь картинку»</p>	<p>Цель: развивать восприятие у детей 3 – 5-летнего возраста.</p> <p>Оборудование: простые картинки с изображением яблок, огурца, матрешки. Одна картинка целая, другая разрезана на 3 части.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Предложить ребёнку собрать по образцу разрезанную картинку.</p> <p>Для детей 5 – 6 лет можно предложить следующее задание:</p> <p>а) собрать более сложные картинки;</p> <p>б) взять две одинаковые открытки, одну из которых оставить в виде эталона, а другую разрезать на 4 – 5 частей, затем, перемешав их, собрать по образцу;</p> <p>в) для ребёнка можно усложнить задание, попросив складывать картинки по памяти, без эталона.</p>
<p>Игра «Найди такой же предмет»</p>	<p>Цель: развивать восприятие формы у детей 4 – 6 лет.</p> <p>Оборудование: картинки с изображением эталона лампы и ещё несколько рисунков ламп различной формы.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Ребёнку предлагаются картинки, среди которых он должен найти такую же, как эталон. Задание ограничено во времени, на изучение</p>

	<p>картинок даётся только 30 секунд. После этого ребёнок должен дать ответ.</p> <p>Для детей 4 лет можно оставить эталон перед глазами, для более старших детей эталон следует просто закрыть листом белой бумаги. Такой вариант позволит развивать не только восприятие ребёнка, Нои память, и внимание.</p> <p>Предлагают ребёнку внимательно посмотреть на лампу.</p> <p>Среди других ламп найти такую же.</p>
<p>Игра «Кто наблюдательнее»</p>	<p>Цель: развивать восприятие формы у детей дошкольного возраста.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённой формы (круглые, прямоугольные, квадратные, овальные). Повторять предметы не разрешается.</p> <p>Так же воспитатель может организовать игру с группой ребят. Каждый ребёнок должен по очереди называть предметы названной формы, поэтому будет перечислено много предметов той или иной формы, что способствует развитию каждого ребёнка.</p> <p>Тот из ребят, кто за 1 минуту не сможет назвать 5 предметов нужной формы, выходит из игры. Победителю предоставляется право</p>

	предложить название формы предмета для дальнейшей игры.
Игра «Расскажи о животных»	<p>Цель: развивать структурность восприятия детей дошкольного возраста.</p> <p>Оборудование: лист бумаги с нарисованными на нём белкой, кошкой, рысью, уткой, совой.</p> <p>Ход игры: В течение 5 секунд показать детям лист бумаги с нарисованными животными. Попросить детей назвать, что нарисовано, и рассказать об особенностях и различиях этих животных.</p>
«Что забыл нарисовать художник?»	<p>Цель: Развитие наблюдательности, умения использовать при восприятии свой прошлый опыт и знания.</p> <p>Дидактический материал: набор карточек (4 шт.), например, лиса - без хвоста, расческа - без зубчиков, машина – без колес, рыба – без плавников.</p> <p>Ребенку предлагается поочередно каждая карточка, и педагог спрашивает: «Что забыл нарисовать художник?»</p>
«Что нарисовано?»	<p>Цель: Развитие умения использовать при восприятии свой опыт и знания.</p> <p>Дидактический материал: набор</p>

карточек (4-6 шт.) с пунктирным изображением знакомых ребенку предметов, животных и т.д.

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