

# *Игры для развития психических процессов детей дошкольного возраста*



Психический процесс	Название игры	Инструкции к игре
Память	<b>Игра «Рассказываем сказку»</b>	<p>Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.</p> <p>Возраст: 5 лет и старше</p> <p>1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.</p> <p>2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.</p>
Память	<b>Упражнение "10 цифр"</b>	<p>Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались.</p> <p>Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5</p>
Память	<b>Игра «Гуляем по лесу».</b>	<p>Цель: развитие зрительной памяти;</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p> <p>Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.</p> <p>Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь</p> <p>Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.</p>
Память	<b>Игра «Запахи и звуки»</b>	<p>Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p> <p>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?</p>
Память	<b>Игра «Вкус и запах»</b>	<p>Цель: развитие обонятельной памяти.</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p> <p>Задание № 1: Представь лимон.</p> <p>Каков он на вкус?</p> <p>Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи об этом.</p> <p>Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?</p> <p>Задание № 2: нарисуй лимон.</p> <p>Задание № 3: представь апельсин.</p> <p>Каков он на вкус?</p> <p>Вспомни, как пахнет апельсин.</p> <p>Какого цвета апельсин?</p> <p>Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?</p> <p>Задание № 4: нарисуй апельсин</p> <p>Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.</p>

Память	<b>Игра в слова</b>	<p>Цель: развитие слуховой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p> <p>Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!</p> <p>Сокол, сито, сосна, старик, сарай, Снегурочка.</p> <p>Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.</p> <p>Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.</p> <p>Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.</p>
Память	<b>Игра «Вспомни пару».</b>	<p>Цель: развитие смысловой памяти</p> <p>Возраст: с 5 лет.</p> <p>Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.</p> <p>1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.</p> <p>2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.</p>
Внимание	<b>Игра «Раз, два, три - говори!»</b>	<p>Задача игры:</p> <p>Научить детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности, а другие – волевых усилий.</p> <p>Описание игры:</p> <p>В качестве игрового материала используются картинки, отражающие предметное окружение ребенка (вещи, животные, одежда, деревья и т. п.)</p> <p>Взрослый предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы называть. Только называть нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори» Кто первый назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем». Перед последним словом (говори) выдерживается небольшая пауза. Тот, кто первый называет картинку, получает ее. Необходимо иметь дубликаты картинок на тот случай, если сразу несколько детей дадут правильный ответ.</p> <p>Затем игра меняется. Отгадывать предлагается не всем детям одновременно, а двум-трем. Группы формируются в порядке очереди.</p> <p>Правила игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображенный предмет.</li> <li>Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори!»</li> </ol>
Внимание	<b>Игра «Найди ошибку»</b>	<p>Задача игры:</p> <p>Развитие слухового внимания и памяти.</p> <p>Описание игры:</p> <p>1 вариант. Взрослый просит слушать внимательно и медленно читает стихотворение, потом предлагает детям сказать, что повар положил и куда.</p>

		<p>Повар готовил обед, А тут отключили свет. Повар леща берёт И опускает в компот. Бросает в котёл поленья, В печку кладёт варенье, Мешает суп кочерёжкой, Угли бьет поварёшкой, Сахар сыплет в бульон, И очень доволен он. То-то был винегрет, Когда починили свет (О. Григорьев)</p> <p>2 вариант. Прослушать стихотворение-путаницу и сказать, что в нем неправильно.</p> <p>Тёплая весна сейчас – Виноград созрел у нас. Конь рогатый на лугу Летом прыгает в снегу. Поздней осенью медведь Любит в речке посидеть. А зимой среди ветвей «Га-га-га» - пел соловей. Быстро дайте мне ответ – Это правда или нет? (Л. Станичев)</p> <p>Правила игры:</p> <p>1. Не выкрикивать ответ, пока стихотворение не будет прочитано до конца</p>
Внимание	<b>Игра «Что появилось?»</b>	<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 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>
Мышление	<b>Игра «Составление предложений»</b>	<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 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 ревело, как медведь»).</p>

Мышление	<b>Игра «Поиск аналогов»</b>	<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. 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>
Мышление	<b>Игра «Поиск «противоположных» предметов»</b>	<p>Цель. Формировать способность находить в предмете как можно больше другом, выделяя в них общее и различное.</p> <p>Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному педагогом (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом — сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом — поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого — в другом и т. д.).</p>
Мышление	<b>Игра «Способы использования предмета»</b>	<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 (игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).</p>
Мышление	<b>Игра «Формулирование определений»</b>	<p>Цель. Формировать четкость и стройность мышления, умение фиксировать существенные признаки и отвлекаться от несущественных, а также способность одним мысленным взором охватывать разновидности одного и того же предмета.</p> <p>Игровое задание. Дать наиболее точное определение знакомого предмета или явления (например, дырки), которое обязательно включало бы все его существенные признаки, не упоминало бы о несущественных и формулировалось бы таким образом, чтобы под него подпадали все разновидности этого предмета (явления), а никакие другие предметы под это определение не подходили.</p>
Мышление	<b>Игра «Перечислить возможные причины»</b>	<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. 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 — «марсиане прилетели»).</p>
Мышление	<b>Игра «Сократить рассказ»</b>	<p>Цель. Учить обобщать и концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p>Игровое задание. Передать содержание рассказа максимально кратко — в двух—трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.</p>
Мышление	<b>Игра «Бывает – не бывает»</b>	<p>Для игры вам понадобится мяч.</p> <p>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.</p> <p>Ситуации можно предлагать разные:</p> <p>Папа ушел на работу. Поезд летит по небу.</p>

		<p>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>
Мышление	<b>Игра «Кто кем будет»</b>	<p>Взрослый показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос: «Как они изменятся, кем будут?»</p> <p>Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, семечко, гусеница, мука, деревянная доска, кирпич, ткань.</p> <p>Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько правильных ответов.</p>
Мышление	<b>Игра «Что внутри?»</b>	<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:</p> <p>дом – стол;  шкаф – свитер;  холодильник – кефир;  тумбочка – книжка  кастрюля – суп;  дупло – белка;  улей – пчелы;  нора – лиса;  автобус – пассажиры;  корабль – матросы;  больница – врачи,  магазин – покупатели.</p>
Мышление	<b>Игра «Отвечай быстро»</b>	<p>Взрослый бросает ребенку мяч, называет цвет. Ребенок, возвращая мяч, должен постараться быстро назвать предмет этого цвета.</p> <p>Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.</p>
Мышление	<b>Игра «Придумай название»</b>	<p>Для нее необходимо подготовить несколько небольших детских стихотворений. Прочитайте ребенку стихотворение, не называя заголовка. Предложите ему самому придумать каждому стихотворению какое-то название. Эта игра научит ребенка обобщать и выделять главную мысль в стихотворении. Часто дети придумывают даже более удачные названия, чем авторские.</p>
	<b>Игра «Неоконченные рассказы»</b>	<p>Цель: данное упражнение развивает творческое воображение.</p> <p>Стимульный материал: текст «Проделки белки»</p> <p>Ход поведения упражнения:</p>

		<p>Инструкция: «Сейчас я тебе прочитаю очень интересный рассказ, но у него не будет окончания. Ты должен досочинить начатый рассказ. Рассказ называется «Проделки белки».</p> <p>Пошли две подружки в лес и нарвали полную корзинку орехов. Идут по лесу, а вокруг цветов видимо – невидимо.</p> <p>«Давай повесим корзинку на дерево, а сами цветов нарвем», - говорит одна подружка. «Ладно!» - отвечает другая.</p> <p>Висит корзинка на дереве, а девочки цветы рвут. Выглянула из дупла белка и увидела корзинку с орехами. Вот, думает...»</p> <p>Ребенок должен не только довести сюжет до конца, но и учесть название рассказа.</p>
Воображение	<b>Игра « Пантомима»</b>	<p>Цель: используется для развития воображения.</p> <p>Ход проведения игры:</p> <p>Группа детей становится в круг.</p> <p>Инструкция: «Дети, сейчас по очереди каждый из вас будет выходить в середину круга и с помощью пантомимы покажет какое-либо действие.</p> <p>Например, представляет, как рвет воображаемые груши с дерева и кладет их в корзину. При этом говорить нельзя, всё изображаем только движениями».</p>
Воображение	<b>Игра « Внутренний мультфильм»</b>	<p>Цель: используется для развития творческого воображения.</p> <p>Стимульный материал: текст рассказа.</p> <p>Ход проведения игры:</p> <p>Инструкция: «Сейчас я расскажу тебе историю, ты слушай внимательно и представь, что смотришь мультфильм. Когда я остановлюсь, ты продолжишь рассказ. Затем ты остановишься, и вновь продолжу я. Лето. Утро. Мы на даче. Вышли из дома, и пошли к реке. Ярко светит солнце, дует приятный легкий ветерок».</p>
Воображение	<b>Игра « Нарисуй настроение»</b>	<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>
Воображение	<b>Игра «Удивительная ладонь»</b>	<p>Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.</p> <p>Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони);</p> <p>лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).</p> <p>Ход игры:</p> <p>Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами.</p> <p>После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки, давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок».</p>
	<b>Игра «Если бы я писал книгу»</b>	<p>Цель: развивать способность трансформировать характеристики знакомых объектов.</p> <p>Рекомендации для педагога.</p>

		<p>Попросите детей вспомнить, как выглядит слон Дамбо из диснеевских мультфильмов (слон с большими ушами, при помощи которых он может летать). Объясните детям, что авторы детских книг часто берут обычных животных и наделяют их какими-либо необычными чертами и особенностями. Из-за этого они становятся яркими и запоминающимися.</p> <p>Попросите детей перечислить запомнившихся им героев с необычными чертами (Чебурашка, Микки Маус и т. д.).</p> <p>Нарисуйте на доске обычную собаку и попросите детей дорисовать ей что-либо или изменить как-нибудь, чтобы она стала обладать какими-либо выдающимися особенностями. Они могут нарисовать ей крылья, дополнительные лапы, глаза, увеличить голову и т. д., а также дать имя этой собаке. Имя, а не название.</p> <p>После этого дети могут достать из альбома листы с заданием. Пусть они представят, что они сочиняют истории о необычных животных. Попросите их, чтобы они изменили животных на листе задания так, чтобы эти животные стали очень необычными и, подчеркните, обладали какими-то уникальными для этих животных способностями. Предложите детям дать имена своим животным, которые бы отражали их новые способности.</p> <p>После того как они закончат, пусть покажут свои работы. Похвалите рисунки, особенно те, в которых есть необычные и умные идеи. Можно сделать выставку детских работ.</p>
Восприятие	<b>Игра «Цвета»</b>	<p>Цель: развивать восприятие цвета у детей дошкольного возраста.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Предложить ребёнку за 1 минуту назвать 5 предметов определённого цвета (синего, красного, жёлтого, коричневого, чёрного, зелёного и т.д.). Повторять предметы не разрешается.</p>
Восприятие	<b>Игра «Кто наблюдательнее»</b>	<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>
Восприятие	<b>Игра «Расскажи о животных»</b>	<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:</p> <p>В течение 5 секунд показать детям лист бумаги с нарисованными животными.</p> <p>Попросить детей назвать, что нарисовано, и рассказать об особенностях и различиях этих животных.</p>