



**РАЗВИВАЕМ  
МЫШЛЕНИЕ И  
ВНИМАНИЕ**

# «Будь внимателен»

**Цель игры.** Стимулировать внимание; обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

**Процедура игры.** Дети стоят группой свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии от другого примерно 0,5 м. Звучит маршевая музыка (н-р "Марш" С. Прокофьева). Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается.

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

"Зайчики!" Дети прыгают, имитируя движение зайца

"Лошадки!" Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.

"Раки!" Дети пятятся, как раки спиной.

"Птицы!" Дети бегают, раскинув руки (имитация полета птицы.)

"Аист!" Стоят на одной ноге.

"Лягушка!" Присесть и скакать в присядку.

"Собачки!" Дети сгибают руки (имитация движения, когда "собака служит") и лают.

"Курочки!" Дети ходят, "ищут зерна" на полу и произносят "ко-ко-ко".

"Коровки!" Дети встают на руки и ноги (4 ноги у коровы) и произносят "му-у-у!"





# «Слушай хлопки»

**Цель игры.** Развитие активного внимания.

**Процедура игры.** Дети двигаются свободно в группе или ходят по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу (на 10-20 сек.)

**хлопок.** Поза "аиста" (ребенок стоит на одной ноге, поджав другую)

**хлопок.** Поза "лягушки" (присесть, пятки вместе носки врозь и колени в стороны, руки - между ногами на полу).

**3 хлопок.** Дети возобновляют движение (ходьбу).

**Замечания:**

1. До начала игры рекомендуется "выучить" каждую позу и прорепетировать: хлопки-поза.
2. Желательно, чтобы дети двигались в играх свободно, без нормирования. Для этого проводить игровые занятия следует в большой комнате на ковре, паласе. Расстояние между детьми должно быть примерно 0,5 м.

Если помещение небольшое, предложите детям двигаться по кругу.

3. Каждая предполагаемая игра "прокручивается" несколько раз с разными заданиями, участниками. Общая продолжительность игры - 25 минут.



# «Какое что бывает»

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным? (коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.



# «Жили были»

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).





# «Угадай игрушку»

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят "Правильно!" или "Неправильно!".

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.



# «Кто кем (чем) будет»

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком
- бумага - книгой
- снег - водой
- вода - льдом
- семечко - цветком
- мука - блинчиками

и т. д.



# «Парные картинки» (развитие мыслительных операций анализа и синтеза)

Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.





# «Третий лишний»

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях. Детям 3-5 лет условия более простые.

Например:

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.
- машина, лошадь, трамвай;
- шапка, платок, сапоги;
- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;
- врач, турист, шофер;
- тень, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.



# «Живое-неживое»

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".

Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО".  
Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

И т.д.



# «Кто это» (знакомимся с профессиями)

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

4 вариант: "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?





# «Отгадай»

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.



# «Я – луна, ты – звезда»

Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции.

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я – гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я – дождь". Первый продолжает тему: "Я – большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я – осень". И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: "Я – пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я – шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я – пожарник". Ребёнок – "пожарная команда" должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я – швейная машина!" и игра продолжается...



# «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.





# «Небылицы»

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.



# «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.



# «Что будет если»

Ведущий задает вопрос – ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?"

«Что будет если съесть много мороженого?»

«Что будет если не полить цветы?»

«Что будет если я не вымою посуду?»

«Что будет если я дерну кота за хвост?»

«Что будет если летом пойдет снег?» и т. д.

Затем меняйтесь ролями.





# «Раз коленка, два коленка»

Все садятся на стулья в тесный круг.

Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с ведущего, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала – правая рука ведущего, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука ведущего и т. д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше.

Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается.

Для усложнения задачи ведущий всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.



# «Что будет если»

Ведущий задает вопрос – ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?"

«Что будет если съесть много мороженого?»

«Что будет если не полить цветы?»

«Что будет если я не вымою посуду?»

«Что будет если я дерну кота за хвост?»

«Что будет если летом пойдет снег?» и т. д.

Затем меняйтесь ролями.



# «Предмет-действие»

Развитие мышления и речи

Ведущий говорит: «я буду говорить слово , обозначающее какой -нибудь предмет, а вы должны быстро придумать, что можно сделать с помощью этого предмета. Например, ножницы -резать, калькулятор -считать, лопата -копать».

Слова:

грабли (собирать опавшие листья),

вилка (кушать),

молоток (забивать гвозди),

чашка (пить),

кастрюля (варить),

иголка (шить),

ноги (ходить),

руки (брать),

глаза (смотреть), нос (дышать), уши (слышать), ручка (писать), фломастер, краски (рисовать), лейка (поливать), отвёртка (закручивать шурупы), дрель (сверлить в стене дыру), сумка (носить вещи), пила (пилить), порошок (стирать), мыло (мыть), утюг (гладить), коса (косить траву), спички (разводить огонь), сковорода (жарить), клей (клеить), забор (огораживать территорию), книга (читать), градусник (измерять температуру), часы (узнавать время), телефон (звонить).





# «Куда поместится кошка?»

Попросите малыша изобразить знакомое ему животное (кошку, собаку, козу и т.п.).

Предложите придумать места, куда оно могло бы поместиться.

Например: «Кошка поместится к нам в квартиру?»

А вот в эту коробку она поместится?

А в сумку?

А в карман?» – пусть малыш сам придумывает места, куда можно пристроить кошку.

Игра способствует развитию воображения, речи, памяти, навыков сопоставления.



**Презентацию подготовила  
педагог-психолог Риянова О.И.**

