

Игры на развитие познавательных процессов.



Подготовил педагог-психолог
МБ ДОУ д/с-к/в № 4
Лучко С.С.



Ласковые лапки (для детей с 3 лет)

- Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия
- Взрослый подбирает 6—7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть. Взрослый объясняет, что по руке будет ходить "зверек" и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой "зверек" прикасался к руке — отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.
- Вариант игры: "зверек" будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.





Рисование на спине

(для детей с 4 лет)

- Цель: развитие умения концентрироваться на тактильном контакте, распознавать свои ощущения.
- Дети встают спиной к психологу. Психолог рисует пальцем на спине ребенка любую геометрическую фигуру (круг, квадрат, овал, треугольник). Ребенок называет, какая фигура нарисована. Затем дети могут рисовать фигуры друг у друга на спине
- Вариант. «Рисование на ладошках», ребенок с закрытыми глазами угадывает, что ему нарисовали.



Отличия (для детей с 4 лет)

- Цель: развитие внимания, наблюдательности, зрительной памяти
- Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Игру можно проводить в парах детей.



Украсть слово (для детей с 4 лет)

- Цель: развитие образного вариативного мышления
- Дети по очереди подбирают как можно больше определений к данному слову.

• *Осень (какая она?)... Дом (какой он?)... Зима (какая она?)... Лето (какое оно?)... Бабушка (какая она?)... Цветок (какой он?)... Мама (какая она?)... Игра (какая она?)...*

Три предмета (для детей с 5 лет)

- Цель: закрепление умения классифицировать.
- Взрослый называет одно слово (например, мебель) и бросает мяч ребенку. Тот должен назвать три слова, подходящие к «мебели» (стол, диван, кровать) и кинуть мяч обратно. Следующему ребенку называется другая категория, например, овощи. В игре используются все известные детям обобщающие категории (звери, насекомые, деревья, птицы, одежда, бытовые приборы и т.д.)



Путаница (для детей с 5 лет)

- Цель: Развитие воображения, речи, эмоциональная разрядка
- Ведущий, бросая мяч ребёнку, называет любое существительное. Ребёнок, бросая мяч обратно, отвечает глаголом, но неподходящим. Например: ВОРОНА ...МЫЧИТ
- Варианты одушевлённых существительных: КОРОВА, СОБАКА, КОШКА, ДЕВОЧКА, МЕДВЕДЬ, КОЗА, ШОФЁР, ПАРИКМАХЕР, БАБОЧКА, УЧИТЕЛЬ, ЛЁТЧИК, РЫБА, ПТИЦА, МИЛИЦИОНЕР, МАЛЬЧИК, МУХА, БАЛЕРИНА, ЗМЕЯ, ЧЕРЕПАХА, КУРИЦА, БАБУШКА, КЛОУН, БУРАТИНО, ДЕРЕВО, ЦВЕТОК.



Закончи предложение (для детей с 5 лет)

- Цель: развитие словесно – логического мышления
- Взрослый бросает мяч одному из детей и говорит начало предложения. Ребенок, поймавший мяч, должен закончить это предложение.
- *Конфета сладкая, а лимон... Корова мычит, а свинья... Днем светло, а ночью... Солнце желтое, а небо... Летом жарко, а зимой... Самолет летит, а машина... Днем мы обедаем, а вечером... Петух кукарекает, а ворона... Кузнечик прыгает, а птица... Ты смотришь глазами, а слышишь... Гусеница ползет, а рыба... Лиса живет в норе, а птица в... Ты нюхаешь носом, а ешь... Помидор красный, а огурец... Читатель читает, а писатель... Повар готовит, а врач... У человека две ноги, а у собаки... Ты смотришь глазами, а дышишь... Собака лает, а кошка... Певец поет, а строитель... Трава зеленая, а небо... Машина едет, а лодка... Птица летает, а змея... Птицы живут в гнездах, а люди... Зимой идет снег, а летом... Из шерсти вяжут, а из ткани... Балерина танцует, а пианист... Дрова пилят, а гвозди...*



Кляксы (для детей с 5 лет)

- Цель: Развитие воображения, мышления, речи
- Для игры изготавливается несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов. Кляксы можно дорисовать, чтобы изображение стало узнаваемым





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!