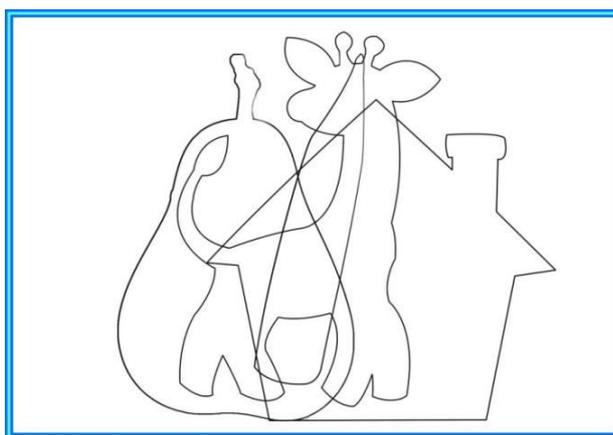


Игры и упражнения, способствующие развитию познавательных процессов

Игры и упражнения, способствующие развитию восприятия

- **«Узнай форму»** (узнать в окружающих предметах форму геометрической фигуры).
- **«Построй по росту»** (построить предметы, соответственно их высоте).
- **«Сложи картинку»** (составить из частей целую картинку).
- **«О чем я говорю?»** (взрослый описывает какой-либо предмет; ребенок должен угадать, о каком предмете идет речь).
- **«Какое время года?»** (взрослый называет время года, а ребенок называет признаки этого времени года).
- **«Угадай предмет»** (взрослый рисует пунктирной линией или точками очертание предмета; ребенок должен узнать предмет).

- **«Угадай предмет»**



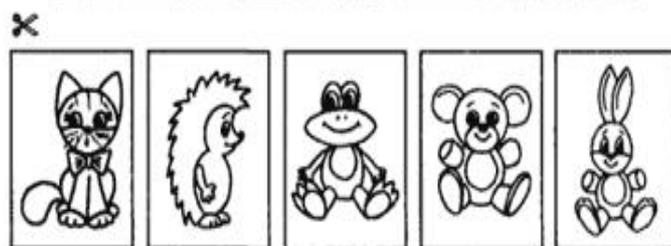
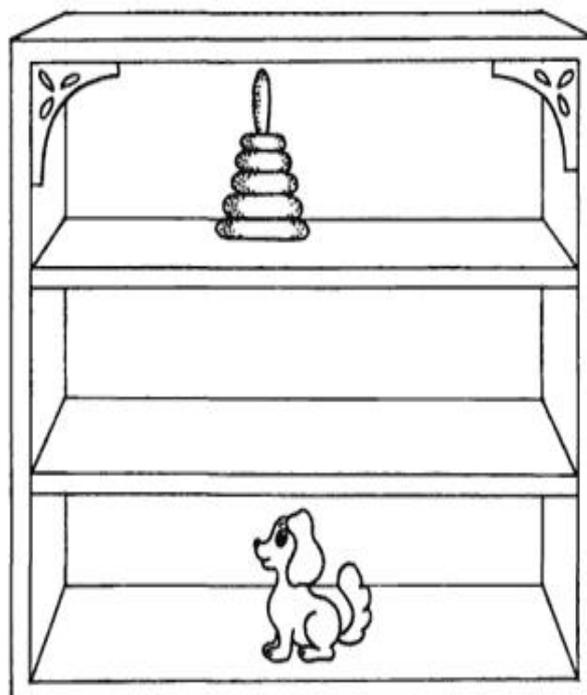
Игры и упражнения, способствующие развитию памяти

- **«Запомни предметы»** (учить ребенка запоминать и воспроизводить информацию).

Рассмотри игрушки, стоящие на полках, запомни их соседей справа и слева. Сначала рассмотри игрушки на нижней полке, затем – на средней, и только потом – на верхней.



Размести игрушки на полках этого шкафа так, как они стояли, когда ты их рассматривал. Недостающие игрушки дорисуй.

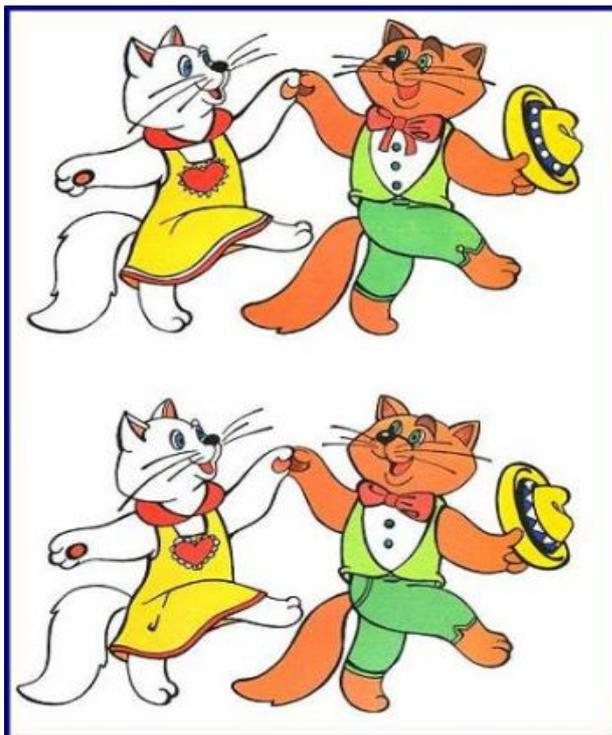


- **«Детектив»** (развитие произвольного запоминания; ребенок в течение 15 минут рассматривает 15 картинок, после чего картинки убирают; ребенок должен назвать картинки, которые запомнил).
- **«Пирамида»** (развитие краткосрочной механической памяти. Взрослый называет ребенку сначала одно слово, ребенок должен сразу же повторить его; затем взрослый называет два слова, ребенок повторяет их; затем взрослый называет три слова, ребенок - повторяет и т.д.)

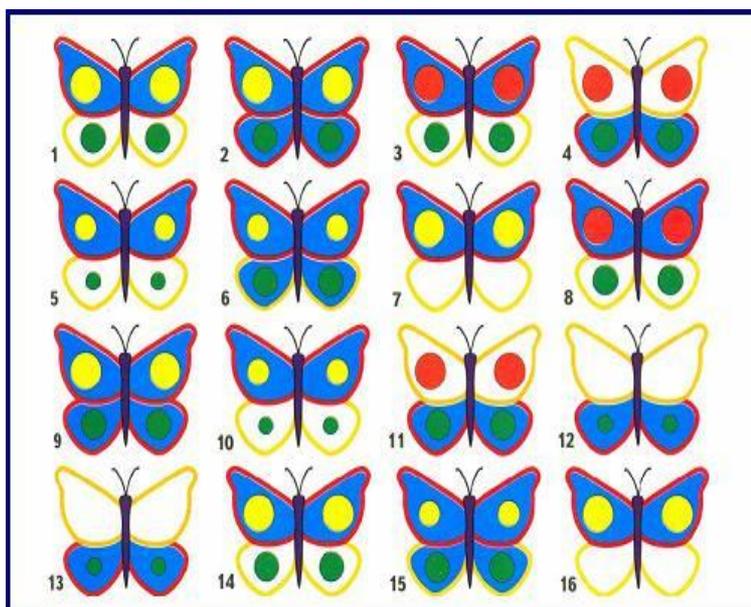
- **«Следопыт»** (Взрослый показывает ребенку игрушку и говорит, что сейчас ее спрячет в комнате; ребенок отворачивается; взрослый прячет игрушку; ребенок должен ее найти).
- **«Что ты ел на обед?»** (ребенок должен перечислить все, что ел на обед).
- **«Одежда»** (ребенок должен вспомнить, в каком порядке он одевался утром).
- **«Нарисуй такой же»** (ребенок рисует на листе бумаге какой-либо простой предмет; затем лист переворачивается, и ребенок должен нарисовать точно такой же предмет).
- **«Я положил в мешок»** (взрослый на глазах ребенка кладет в мешок разные предметы; ребенок должен вспомнить, что лежит в мешке).
- **«Короткий рассказ»** (взрослый читает короткий рассказ; ребенок должен воспроизвести его).
- **«Башня»** (ребенку показывают схематическое изображение башни, состоящей из множества геометрических фигур; ребенок должен запомнить эти фигуры и назвать).
- **«Фигурка из палочек»** (взрослый выкладывает фигурку из палочек; ребенок запоминает ее и по памяти выкладывает такую же).

Игры и упражнения, способствующие развитию внимания

- *«Да и нет не говорите. Белого и черного не носите».* (Взрослый задает ребенку вопросы. Ребенок отвечает на них, но при этом не должен называть запрещенные цвета и не говорить «да» и «нет»).
- *«Найди отличия»*



- *«Найди два одинаковых предмета»*



- **«Волшебное слово»** (взрослый показывает упражнения, а ребенок их повторяет только в том случае, если взрослый говорит: «Пожалуйста!»).
- **«Где что было»** (ребенок запоминает предметы, лежащие на столе; ребенок отворачивается, взрослый передвигает предметы; ребенок указывает, что изменилось).
- **«Назови, что ты видишь»** (ребенок за одну минуту должен назвать как можно больше предметов, находящихся в комнате).
- **«Карлики и великаны»** (ребенок должен слушать словесную инструкцию взрослого, не обращая внимание на его действия, например, взрослый говорит: - Подними правую рук. Сам же поднимает левую; главное следить за правильным выполнением словесной инструкции).

Игры и упражнения, способствующие развитию мышления

- **«Разложи картинки»** (учить учитывать последовательность событий).
- **«Найди лишний предмет», «Найди в ряду лишнюю фигуру»** (учить классифицировать предметы по признакам и назначению).
- **«Творческий подход»** (ребенку показывают предметы, не имеющие определенного назначения; ребенок должен придумать, как можно использовать данный предмет).
- **«Антонимы»** (ребенку называется слово, а оно должен назвать противоположное по смыслу слово, например, «тяжелый – легкий», «сильный –слабый», «легкий – тяжелый» и др.).
- **«Лото», «Домино», пазлы, конструкторы.**

Игры и упражнения, способствующие развитию воображения

- **«Небылица».** Попробуйте сочинить вместе с ребенком невероятную историю, не похожую на реальность, где все перевернуто с ног на голову. Вы наверняка видели в книжках по развитию логики картинки, где художник «ошибся» и нарисовал на дереве лампочки вместо груш, на небе кусок сыра вместо Луны. Детей привлекает все необычное и не похожее на привычный уклад жизни. Попробуйте сочинить что-нибудь, похожее на картину художника-незнайки. Это может быть сказка, героем которой будет сам малыш. Он охотно подбросит вам свежие идеи и внесет существенные поправки в сценарий.
- **«Продолжи рисунок».** Для этой игры вам понадобятся чистые листы бумаги и карандаши. Рисовать также можно мелом на асфальте, палкой на песке или на снегу. Суть игры заключается в следующем: вы по очереди рисуете друг для друга заготовки для будущих рисунков. Это могут быть круги, точки, штрихи, спирали, разные закорючки. Вы можете делать разные наброски: спонтанные и с подсказками. Перед игроками стоит творческая задача: придумать из элемента законченный рисунок. Это может быть предмет, растение, человек, животное и т. д. Возможно, сначала ребенку будет трудно придумать что-нибудь оригинальное, и он будет рисовать по вашему образцу. Покажите ему, как из простой закорючки появляются гриб, яблоко, облако, клоун, бабочка или улыбка Чеширского Кота. Попробуйте нарисовать совместный рисунок в несколько этапов. Например, вы начинаете, малыш продолжает, далее из этого же рисунка вы придумываете что-то новое, меняя задумку, добавляя новые штрихи. Конечный «продукт» может получиться весьма оригинальным инопланетным существом или экзотическим фруктом.
- **«Представь себе».** Игра начинается со слов: «Представь себе, что люди могли бы ходить только на руках. Что бы тогда было?» Перечень тем может быть самым разнообразным и касаться человека, его привычек и

характера, явления природы, животных, предметов быта. Например, что было бы, если бы...:

- ... вместо дождя с неба падали конфеты?
- ... снег лежал круглый год?
- ... тридцать три дня шел дождь не переставая?
- ... в водопроводе водились крокодилы?
- ... по небу можно было ходить пешком?
- ... люди умели летать?
- ... медведи жили в гнездах?
- ... на деревьях росли батоны?
- ... по реке плавали арбузы?
- ... на небе вместо Луны висел воздушный шарик?
- ... дома были сделаны из ваты?
- ... вилки были сделаны из шоколада?
- ... у человека глаза были на затылке?
- **«Как это еще можно использовать?»** Для проведения этой игры вам понадобятся самые разные предметы быта, одежда, вещи. Показывайте ребенку предмет и спрашивайте: «Как это еще можно использовать?» Чем больше вариантов ответов найдется, тем лучше.
- **«Рассказ по карточкам».** Для проведения этой игры вам понадобятся заготовки. Старые журналы и газеты должны пройти тщательный «осмотр». Здесь вы можете найти много фотографий, которые и станут тематическими сюжетами-подсказками для ваших историй. Вырезанные фотографии лучше наклеить на плотный картон, у вас получатся своеобразные карты. Раздайте карты всем участникам игры, по очереди выкладывайте карты и рассказывайте мини-историю по картинке. Игра хорошо развивает не только образное, но и логическое мышление.
- **«Сказочный винегрет».** Вам понадобится хорошее знание сказочных героев. Выбирайте те сказки, с которыми уже знаком ваш малыш. Сочините свою сказку, где будут задействованы Буратино и Красная

Шапочка, Колобок и Курочка Ряба, Иван Царевич и Илья Муромец, Золушка и Русалочка. Пусть у сказки будет простой, незатейливый сюжет, а старые знакомые вдруг покажут себя в совершенно ином качестве. Пусть отрицательные герои становятся добрыми, а положительные - капризными и непослушными. Пусть перемешиваются события, получается абракадабра, хорошо приправленная юмором. Таким способом вы реанимируете интерес ребенка к сказке, если он вдруг его потерял.