Картотека игр, направленных на развитие психических процессов ребенка дошкольного возраста.

Игра «Чего не стало?»

Цели: развивать внимание, память, мышление, закреплять словарный запас, отрабатывать определенный метод запоминания.

Оборудование: игрушки, предметы, таблички, картинки.

Ход: игра проводится индивидуально или с группой детей. Педагог выставляет на стол игрушки (предметы). Затем с помощью определенного метода: составление сюжета; методом ассоциаций, методом трансформации, методом «Цицерона» или ориентируясь на фотопамять предлагает ребенку запомнить игрушки.
Например, метод составления сюжета: гриб рос под елкой, прилетела птичка и села на елку, видит машина, в ней едет кукла и т.д.; проговаривание может сопровождаться действиями. Педагог считает до трех, дети закрывают глаза. Педагог убирает одну или более игрушек и предлагает детям вспомнить, чего нет? Дети называют или показывают предмет. Игрушка ставится на место педагогом или ребенком.

Игра «Рассказываем сказку».

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.
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.

Игра «Запомни картинки»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Оборудование: 10 – 12 картинок

Ход игры:
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

Игра в слова

Цель: развитие слуховой памяти

Ход игры:
Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, Снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

Игра «Запоминаем вместе».

Цель: развитие слуховой памяти.

Ход игры:
Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д.

Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.

Игра «Вспомни пару».

Цель: развитие смысловой памяти

Ход игры:
Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

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.

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.

Игра «Пары картинок».

Цель: развитие смысловой памяти

Оборудование: картинки, связанные по смыслу.

Ход игры:
Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса.
Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки назвал те, которые убраны.

Игра «День рождение куклы».

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Ход игры:
Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

Игра «Делай, как я»

Цель: развитие произвольного внимания, умения ориентироваться на зрительный сигнал при выполнении действия.

Ход игры:
дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребенок поднимает вверх правую руку, по второму сигналу – второй ребенок и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной сигнал начинают поднимать в том же порядке левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать вниз сначала поднятую правую руку, затем левую.

Игра повторяется дважды, с ускорением темпа. И во второй раз ребенок, допустивший ошибку, выбывает из игры. Так продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

Игра «Цветные треугольники»

Цель: развитие произвольного внимания и вербальной памяти.

Ход игры:
детям дают бумагу, цветные карандаши и предлагают нарисовать под диктовку треугольник, квадрат, круг, снова квадрат и т. д. Всего 10-12 фигур. Когда эта работы будет завершена, детей предупреждают о необходимости быть внимательными, т. к. инструкция произносится только два раза: «Вам нужно заштриховать красным карандашом все треугольники, один круг и два квадрата» или: «Вам нужно заштриховать синим карандашом все круги, зеленым карандашом все квадраты, а красным карандашом все треугольники».

Если дети справляются с первым заданием, то в следующий раз условия можно усложнять.

Игра «Не пропусти профессию»

Цель: развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора.

Ход игры: дети сидят в кругу и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны хлопнуть в ладоши.

Варианты слов:

ЛАМПА, ВОДИТЕЛЬ, НОЖНИЦЫ, МЕХАНИК,
ЛИПА, ТОКАРЬ, СТАЛЕВАР, ЯБЛОКО,
БОЛТУН, АРХИТЕКТОР, КАРАНДАШ, СТРОИТЕЛЬ,
ГРОЗА, ОБРУЧ, СТОЛЯР, МЕЛЬНИЦА,
ТКАЧ, ПОПУГАЙ, ПЕКАРЬ, ШАХТЕР,
ЛИСТОК, ЭКСКУРСОВОД, УЧИТЕЛЬ, СЕНО,
ТЕРПЕНИЕ, КОНДИТЕР, ОЧКИ, РЕКА,
ПРОДАВЕЦ, ТЕТРАДЬ, ЗАКОН, ПАРИКМАХЕР,
ФАНТАЗИЯ, ТРАКТОРИСТ, ВЕТЕРИНАР, ЛОЖКА,
ПТИЦА, ЦВЕТОВОД, ОГОНЬ, ЭКОНОМИСТ,
СТРЕКОЗА, МАШИНИСТКА, ПУЛЕМЕТ, ПРЫГУН,
ЧАЙНИК, ФОТОГАФ, БАБОЧКА, МУЗЫКАНТ,
ПИРОГ, АРТИСТ, СВЕЧА, ГАЗЕТА,
КОНТРОЛЕР, ШУТКА, СОЛНЦЕ, ПОЛЕВОД,
ГОЛОВА, БЕРЕГ, ЧЕРТЕЖНИК, РОЩА,
БУХГАЛТЕР, САМОВАР, ГЕОЛОГ, ПАЛЬТО,
ПЕВЕЦ, БАЛЕРИНА, СЛОВАРЬ, ВОДОЛАЗ,
ВАЛЬС, ПУЛЕМЕТЧИК, КОНЬКИ, МАЛЯР,
БУТЕРБРОД, ОБРЫВ, СУДЬЯ, УЛЫБКА,
СОВЕСТЬ, ИНЖЕНЕР, МОРОЗ, ОГОНЬ,
ГЛИНА, СКУЛЬПТОР, ТОЛСТЯК, ЛЕТЧИК,
АГРОГНОМ, ОКЕАН, КОМПАС, МИЛИЦИОНЕР,
ВЛАСТЬ, МОДЕЛЬЕР, ПРЕЗИДЕНТ, ПОЖАРНЫЙ,
РЕЧЬ, СЛЕДОВАТЕЛЬ, ПАМЯТЬ, ЭЛЕКТРОМОНТЕР, ЖИВОТНОВОД,
ЛГУН, УПРЯМЕЦ, РАЗВЕДЧИК.

Игра «Не пропусти растение»

Цель: развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора.

Ход игры: дети сидят в кругу и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название растения, дети должны хлопнуть в ладоши.

Варианты слов:

ШКОЛА, ШИПОВНИК, РОМАШКА,
РАМА. ДОМ, МАШИНА,
МАЛИНА, ТОПОЛЬ, ТЕПЛОВОЗ,
МУРАВЕЙ, ГРАФИН, ГВОЗДИКА,
ГВОЗДЬ, МУЗЕЙ, ТЕАТР,
ИГРА, ИВА, ДОРОГА,
ТИГР, БЕРЕЗА, САМОЛЕТ,
ПШЕНИЦА, РОЗА, ЗМЕЯ,
ДУБ, КУКЛА, ГРИБ, ИВОЛГА,
ВОРОБЕЙ, БАОБАБ, КАШТАН,
ПАЛЬМА, ПАЛАТКА, КИНО,
КЕНГУРУ, КИВИ, ХОККЕЙ,
ГОРОД, СОБАКА, БАНАН,
ВАСИЛЕК, КУВШИН, МОЛОКО,
ТЮЛЬПАН, ТЫКВА, ТЕРЕМОК,
ЛЕС, ЕЛЬ, СОСНА, ДОРОГА,
КНИГА, ИСКУССТВО, МУЗЫКА,
ОСИНА, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ,
ПАРКЕТ, ПЛЮЩ, ОДУВАНЧИК, МИМОЗА…

Игра повторяется дважды. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

Игра «Кто без чего не обойдётся».

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход игры: взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад… какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника… собаки… забора… земли?..

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы дети поняли, почему именно то *или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.*

Примерные задания:

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)

Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)

Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

<u>Игра «О чем я сказала?»</u>

Цель: развитие мышления, речи.

Ход игры: есть слова, которыми мы называем много разных предметов. Например, голова – у человека, куклы, головка лука, чеснока, ракеты.

Детям предлагается предложить свои варианты для следующих слов:

ИГОЛКА (шприц, ель, сосна, еж, для шитья)

ЗВОНОК (у велосипеда, дверной звонок)

НОС (у человека, самолета, корабля, чайника)

УШКО (у куклы, иглы, у кошки)

НОЖКА (стул, гриб, мебель, ребенок)

РУЧКА (у ребенка, чайника, чемодана, у двери)

МОЛНИЯ, ГЛАЗОК, ГОРЛЫШКО, ЯЗЫЧОК, КРЫЛО.

Игра «Ладонь в ладонь»

Цель: развитие коммуникативных навыков,

получение опыта взаимодействия в парах,

преодоление боязни тактильного контакта.

Оборудование: стол, стулья и т. д.

Ход игры: дети становятся попарно, соединяя ладони (можно предложить детям зажать какой-то предмет между ладонями). Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: столы, стулья, разложенные по полу игрушки и т. д.

Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках ит. д. играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя. Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.