

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад «Вишенка» г.Волгодонска

**Семинар-практикум для педагогов:  
«Роль развивающих игр  
в интеллектуальном развитии дошкольника»**



Подготовила педагог-психолог:  
Лобова Виктория Александровна

Волгодонск

2020г.

## Цель:

- повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми,
- знакомство с игровой развивающей технологией Никитина и ее применением в разных формах работы в детском саду.
- знакомство с игровыми развивающими технологиями В.В. Воскобовича, Блоками Дьенеша и их применением в разных формах работы в детском саду.

## Ход:

Здравствуйте, уважаемые коллеги.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Интеллектуальное развитие ребенка-дошкольника - это важнейшая составная часть его психического развития. Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребенка. В дошкольном детстве происходит развитие восприятия, внимания, памяти, воображения, а также становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому. Особую роль в развитии интеллекта ребенка играет математика, так как результатами обучения математике являются не только знания, но и определенный стиль мышления. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста.

Среди всего многообразия дидактических игр, которые позволяют раскрыть умственные способности детей можно выделить интеллектуально-развивающие игры. Основное назначение этих игр заключается в развитии операционной стороны интеллекта: психических функций, приемов и операций умственной деятельности. Характерной чертой данных игр является наличие в них ни какого-то познавательного содержания, а поиск скрытых путей решения игровой задачи, нахождение которых требует смекалки, сообразительности, нестандартного творческого мышления, планирование своих умственных операций.

На современном этапе воспитания и обучения широко используются логико-математические игры - это игры, в которых смоделированы математические отношения, закономерности, предполагающие выполнение логических операций и действий. В процессе игр дети овладевают мыслительными операциями: анализ, синтез, абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение.

Использование логико-математических игр способствует реализации следующих целей:

- Активизация умственной деятельности детей.
- Развитие основных умственных операций: анализа, синтеза, абстрагирования, сравнения, обобщения, классификации.
- Формирование основ творческого мышления.
- Развитие эмоционально-волевой сферы.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Повышение интереса детей к математике.
- Развитие и систематизация знаний, умений, представлений.
- Повышение успешности учебной деятельности детей в школе.
- Воспитание нравственно-волевых качеств личности.

### «Дерево ожидания»

Поскольку говорить сегодня мы будем об играх, то предлагаю вам тоже включиться в игру.

Прежде чем начать вместе работать, давайте поделимся друг с другом, с каким настроением, мыслями вы пришли в игру? Какую цель вы поставили, что хотите получить в конце игры? Расскажите о ваших личных ожиданиях.

Подойдите, пожалуйста, к дереву и на листочках напишите в двух словах то, что вы ожидаете получить от нашей с вами встречи.

## **«Вхождение в игру»**

**Цель:** интеллектуальная разминка.

- Сейчас небольшая интеллектуальная разминка.

«Чей дом?»

*Жилище животного:* дупло – белка, гнездо – птица, конюшня – лошадь, псарня – собаки, камыш – комар, берлога – медведь, нора – мышь.

*Место у вещи:* гараж – для машин, кастрюля – для супа, шкаф – для одежды, шкатулка – для украшений, ваза – для цветов;

*Шуточное:* крыша – жилище для Карлсона, мешок – для подарков, сон – для удовольствия, голова – для мыслей, игра – для счастья и радости и др.

- Предлагаю перейти к практической части нашего путешествия...

**Развивающие игры Никитиных**, способствующие развитию сообразительности, логики, пространственного воображения, математических, конструкторских и прочих способностей и приемов мышления..

1) **«Внимание»**, **«Внимание - угадайка»**. Эти задания служат развитию главным образом внимания и зрительной памяти ребенка.

2) **«Сложи квадрат»**. Эта игра возникла из головоломки, в которой требовалось из нескольких кусочков различной формы сложить квадрат. Здесь происходит тренировка в развитии цветоощущения и сообразительности при решении проблемы частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений.

3) **«Точки»** прекрасный материал для развития математического мышления, для обучения счету и усвоения нумерации, причем материал, к которому можно возвращаться много раз и на протяжении 5–6 лет, добавляя к знакомым уже и разгаданным задачам все новые и более сложные.

4) **Разгадывание ребусов**. Ребусы — одна из самых популярных и интересных головоломок. Особенно такой вид головоломок полезен детям. Занимаясь ребусами малыши не только повышают словарный запас, но и развивают свой интеллект. Они учатся правильно писать, запоминают новые слова и даже подбирают синонимы, тренируют память и внимание.

## **ИГРОБАНК «Складушки - вычиталки»**

Музыка + шутки = частушки

Снег + ветер = метель

Небо + разноцветные огни = салют

Словечко + словечко =говорилки

Папа + рюкзак = турист

День – скука = праздник

Чай – заварка = кипяток

Лес – комары = счастье

Песня – слух = кошмар

Холодильник – ток = ящик

5) **Игры со счетными палочками**. Задачи на развитие пространственного мышления – преобразование фигур.

1) Переместите одну спичку так, чтобы равенство стало верным.

2) Удалите две спички, чтобы равенство стало верным.

3) Переместите одну спичку так, чтобы равенство стало верным. Возможно два варианта ответа.

4) Соберите спички так, как на рисунке ниже и предложите ребенку переложить 6 спичек таким образом, чтобы получилась фигура из 6 одинаковых четырех угольников.

5) Убрать из фигуры на рисунке ниже 8 спичек так, чтобы получилось только два квадрата.

6) Переложите 3 спички так, чтобы теленок смотрел в другую сторону и радовался.

**б) КБ САМ (Конструкторское Бюро Самостоятельного Активного Мышления).** Задания на объемно-пространственное мышление, создание архитектурных моделей (дома, дворцы, мосты), транспортных моделей (корабли, автомобили, самолеты), скульптур (животные) из различных видов конструктора.

### Развивающие игры Воскобович:

"Геокоонт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Затем появились и методические сказки.

-Все эти игры можно сделать своими руками.

- Также во многих странах мира успешно используется дидактический материал «**Логические блоки**», разработанный венгерским психологом и математиком Дьенешом для развития логического мышления у детей.

- набор «**Давайте вместе поиграем**». В нём 9 комплектов логических фигур. В каждом комплекте 24 фигуры (6 квадратов, 6 прямоугольников, 6 треугольников, 6 кругов), отличающихся цветом (красный, синий, желтый) и размером (большой, маленький). Логические фигуры представляют собой плоский вариант блоков Дьенеша.

Комплекты «Логические фигуры» могут быть широко использованы воспитателем в педагогическом процессе при:

-ознакомлении детей с эталонами форм

-обучении действиям с эталонами

-развитии восприятия, памяти, внимания, воображения

-развитии способности к логическим операциям и т.д.

Например, игра «**Сколько?**», «**Найди пару**», «**Логические кубики**», «**Угощение для медвежат**», «**Художники**», «**Магазин**», «**Украсим елку бусами**», «**Архитекторы**», «**Логический поезд**»

-Также в комплекте с блоками Дьенеша используются 22 знака-символа. Использование знаков символов способствует развитию у детей способности к моделированию свойств, из замещению, освоению операции кодирования и декодирования информации о свойствах блоков.

Комплект цифр можно использовать в играх с блоками и с палочками **Кюизенера**.

Использование «чисел в цвете» позволяет развивать у детей представление о числе на основе счёта и измерений. Дети приходят к выводу, что число появляется в результате счёта и измерений на базе практической деятельности, в результате упражнений. Как известно, именно такое представление о числе является наиболее полноценным.

С помощью этого пособия детей легко можно подвести к осознанию отношений «больше-меньше», «больше на - меньше на». Научить делить целое на части, измерять объекты условными мерками. Освоить в процессе этой практической деятельности состав числа из единиц и двух меньших, подойти вплотную к сложению, умножению, вычитанию и делению. Кроме того, играя с палочками. Дети осваивают понятия левое», «правое», «длинное», «каждый», «одна из», «какой-нибудь», «одного и того же цвета», «быть не голубого цвета», «иметь одинаковую длину» и др.

Выбор цвета не случаен. Палочки 2; 4; 8 образуют «красную семью». Они чётные, т.е кратны двум. «Синее семейство» 3; 6; 9 кратны трём. Числа, кратные пяти - жёлтые оттенки 5; 4. Кубик белого цвета - целое число, раз укладывается по длине любой палочки. Число 7 обозначено чёрным цветом. Чем больше длина палочки, тем больше значение того числа, которое оно

выражает. Таким образом, каждая палочка- это число, выраженное цветом и величиной. Это пособие соответствует задачам, обозначенным, как проблемные при подготовке к школе.

Игры и упражнения состоят в группировке по разным признакам, сооружая из них постройки, дети осваивают состав комплекта, цвета, соотношение палочек по размеру.

### **Развивающие игры до года**

По сути, любая игра является для малыша развивающей: потешки, связанные с массажем, щекотанием, поглаживанием, стимулируют чувствительность и реакции младенца, демонстрация контрастных рисунков помогает ему научиться концентрироваться, вкладывание в ручки различных по фактуре и плотности предметов дарит тактильные ощущения и подготавливает мелкую моторику.

**В период с года до трех лет** ребенок переживает настоящий интеллектуальный взрыв — он осваивает основы речи, углубляет и расширяет свои знания о мире, учится самостоятельности. Все это должны учитывать развивающие игры для этого возраста. Особое внимание при их планировании следует уделить творческой деятельности — рисованию пальчиковыми красками и карандашами, лепке, конструированию, а также групповым, парным и ролевым играм.

**Для ребят дошкольного возраста** игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира.

**Цель воспитателя** - обогащать игровой опыт каждого ребенка, повышая тем самым влияние игры на его развитие.

### **«Дерево ожидания»**

(рефлексия)

**Цель:** сравнить соответствие ожидаемых результатов с результатами, полученными в ходе семинара.

- А я, в свою очередь. Предлагаю вам памятки, которые вы можете использовать в работе с родителями «Советы родителям по выбору игрушек для детей».

Закончить нашу встречу мне хотелось бы следующими словами:

**В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.**

Приложение №1

### **ПРАВИЛА: «КАК ИГРАТЬ С ДЕТЬМИ»**

1. РАДОВАТЬСЯ УСПЕХАМ, НО НЕ ЗАХВАЛИВАТЬ
2. НИ ПРЕСЫЩЕНИЯ, НИ ПРИНУЖДЕНИЯ!
3. САМОСТОЯТЕЛЬНО – БЕЗ ПОДСКАЗКИ! А КАК БЫТЬ С ОШИБКАМИ?
4. НАСИЛЬНО МИЛ НЕ БУДЕШЬ, А ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД СЛАДОК
5. ПО ВОЛЕ “ВОЛН”. КОГДА ИГРЫ СЕБЯ ИСЧЕРПАЮТ?
6. МЕТОД “ЛЕДОКОЛА” ИЛИ ШАГ НАЗАД – ДВА ШАГА ВПЕРЕД
7. С ПОМОЩЬЮ СКАЗКИ И БЕЗ НЕЕ

1)Итак, первое условие успеха – улыбка, радость, похвала, искренняя заинтересованность старших в прогрессе малыша, в росте его сил. При этом, конечно, нельзя забывать, что

перехваливание – похвала не по заслугам – может и навредить, особенно в более старшем возрасте. Всегда нужно уметь показывать ребенку как бы резерв его возможностей, что можно делать еще лучше.

2) Поэтому, как бы ни хотелось вам, чтобы малыш занимался игрой, ни в коем случае не оказывайте на него нажима. Отступитесь, отложите на день, на два, на неделю, но выждите момент, когда игра будет желанной. Творчество развивается и творческие силы крепнут, но это вовсе не означает, что надо просто ждать, когда у ребенка возникнет желание играть. Надо организовать это желание, пробудить его, создать условия для его возникновения.

3) Основное правило творческих игр: взрослый не должен выполнять задание за ребенка, не должен подсказывать ему ни словом, ни жестом, ни взглядом.

4) Запрет, недоступность всегда вызывают интерес и желание узнать, что это такое. Эту закономерность обязательно надо использовать в общении с ребятами. И в играх тоже. И для поддержания такого интереса в дальнейшем нельзя развивающие игры превращать в обычные, всегда доступные игрушки.

5) Интерес к развивающим играм тоже подчинен закону “волны, ” малыши вспоминают сначала каждый день, а потом все реже и реже, пока наконец совсем не оставят, натолкнувшись на непреодолимые пока узоры. Такое периодическое “остывание” детей к своему увлечению – явление естественное, с ним надо считаться и использовать для введения одной из следующих игр.

6) Начинать игру лучше всего с заданий, достаточно легких для ребенка, чтобы он чувствовал удовлетворение от успешной работы. Но вот он добрался до трудного задания и, несмотря на все усилия, сегодня его не одолел. Как же быть завтра? Начинать с этого трудного? Нет, лучше попробовать взять препятствие “с разгона”, т. е. начать игру с более легких или с уже преодоленных заданий и только в конце подойти к трудному, пока неодолимому. Так ледокол пробивает себе дорогу во льдах, если лед очень толстый и крепкий: отойдет немного назад, а потом снова вперед и набирает скорость по уже пробитой дороге, пока на полном ходу не врежется в целый лед. И крошит его, пока не потеряет инерцию и не остановится. Тогда снова отходит немного назад, и опять все сначала.

7) Большинство развивающих игр по своему содержанию абстрактны, не несут образной и сюжетной нагрузки. А для детей, особенно самых маленьких, характерно именно образное мышление. Малышам нравится находить сходство между игрушками и реальными вещами. Причем детали этого сходства они, как правило, легко дорисовывают в своем воображении: этим маленьким фантазерам достаточно, например, поставить три стула подряд – получится “автобус” или “самолет” и т. п. Эту особенность детского мышления и нужно использовать, чтобы привлечь внимание ребенка к развивающим играм, возбудить интерес к ним.

## ПРИЛОЖЕНИЕ №2

### **СОБЕРИ ФИГУРУ**

**Цель игры:** учить детей анализировать элементарную схему предмета.

**Инструкция и ход игры:** дети садятся за столы и воспитатель говорит, что они сейчас будут собирать разные фигурки. Педагог показывает первую картинку – самолёт. Картинка устанавливается так, чтобы дети могли её видеть всё время, пока они будут складывать. Затем дети получают комплексы фигурок, из которых можно сложить картинку. Дети из своих деталей складывают картинку, а воспитатель наблюдает, соответствует ли эта картинка образцу. Воспитатель отмечает тех, кто сделал задание правильнее и быстрее остальных. Затем детям предлагается следующая картинка. Выполняя условия этой игры, дети учатся проводить анализ строения предметов.



## **УГАДАЙ-КА!**

**Цель игры:** научить ребенка соотношению понятий и категорий, к которым объекты принадлежат, развитие функции обобщения.

**Инструкция и ход игры:** взрослый загадывает определенное слово, а ребенок пытается его отгадать, задавая взрослому вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет». Потом игроки меняются ролями. Для зрительной опоры можно загадывать не отвлеченные слова, а один из предметов, изображенных на предварительно подготовленных карточках или находящихся в комнате.

## **НАЙДИ ПОХОЖЕЕ**

**Цель игры:** развить способность к группировке объектов по предложенному признаку.

**Инструкция и ход игры:** для игры нужны карточки с изображением различных объектов, причем отдельные группы объектов должны обладать общими признаками (несущественными). Например, в группу «Полосатые» могут входить зебра, полосатый шарф, арбуз и т. д. Карточки перемешиваются и раскладываются перед ребенком, ему предлагается взять одну из них. «Как ты думаешь, какие из карточек, находящихся на столе, можно положить рядом с твоей карточкой? Что у них общего?»

## **КТО (ЧТО) КЕМ (ЧЕМ) БУДЕТ?**

**Цель игры:** развивать общий кругозор, способность выстраивать простые логические цепочки.

**Инструкция и ход игры:** взрослый задает ребенку вопросы, а ребенок отвечает. Например: Кем будет яйцо? (Может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

Цыпленок – петухом; мальчик – мужчиной; теленок – коровой или быком; бумага – книгой; снег – водой; вода – льдом; семечка – цветком; мука – блинчиками и т. д.

Можно провести игру-наоборот: «Кто кем был?». Лошадь – жеребенком; цветок – семенами и т. д.

## **ОТГАДАЙ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ**

**Цель игры:** развитие активного и пассивного словарного запаса, стимулирует речевую активность, тренирует собранность и внимательность.

**Инструкция и ход игры:** эта игра отчасти похожа на игру «Угадай-ка». Отличие в том, что взрослый и ребенок не отвечают на вопросы, чтобы отгадать предмет, а описывают его, употребляя как можно больше прилагательных.

## **А НАОБОРОТ?**

**Цель игры:** развить не только мышление ребенка, но и существенно помочь ему расширить словарный запас.

**Инструкция и ход игры:** к предлагаемому слову (картинке) ребенку нужно подобрать антоним. Изначально можно пользоваться соответствующими картинками, затем слова воспринимаются ребенком на слух. При этом можно вводить такие абстрактные понятия, как счастье, любовь и т. д.

## **ПРИДУМАЙ ФРАЗУ**

**Цель игры:** развить внимание, мышление, пополнить словарный запас.

**Необходимые материалы и наглядные пособия:** чистый лист бумага, карандаш.

*Инструкция и ход игры:* эта игра идеально подходит для длительных путешествий или для детей, которые не могут участвовать в подвижных играх.

Суть этой игры — составление фразы. Ее можно составлять как из маленьких слов, так и из номеров машин (этот вариант подходит для поездок). Например, из слова "ток" можно составить следующее предложение: "Таня отмывает коридор". Из номера машины "мосо" можно составить такое предложение "Моряки отплыли с острова".

Из одного слова или номера можно составить несколько предложений. Победителем считается тот, кто составил большее количество предложений за самое короткое время. Главное, чтобы предложения были смысловыми и грамотными.

### **УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ КОНЦЕНТРАЦИИ (ИНТЕНСИВНОСТИ) ВНИМАНИЯ СЛОВА-НЕВЕДИМКИ**

Ведущий рисует на доске или на стене, или в воздухе пальцем по одной геометрической фигуре. Дети зарисовывают фигуры по мере изображения на бумаге или пытаются их запомнить. Затем обсуждается, что получилось у каждого. Ведущий может привлечь кого-нибудь из детей к изображению. В этом случае он показывает одну за другой карточки с изображениями, которые он воспроизводит пальцем на доске. Количество повторений заранее оговаривается – от 2-3, на первых занятиях до 1 раза, по мере привыкания. Постепенно увеличивается и темп упражнения.

### **УПРАЖНЕНИЯ НА ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ КОРРЕКТУРНАЯ ПРОБА**

Для этого упражнения можно использовать специальные таблицы, но вполне подходят и старые журналы.

В течение 5 минут дети зачеркивают любую букву в тексте, например «А» или любую геометрическую фигуру. В течение следующих 5 минут (после отдыха) дети меняются журналами и проверяют, нет ли ошибок. Ошибкой считается каждая пропущенная буква. Проверка самими детьми обеспечивает концентрацию внимания еще на пять минут, т.е. тоже является тренингом внимания.

### **ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ**

#### **«ДА И НЕТ»** (любимая игра дошкольников)

«Да» и «Нет» не говорить, черное и белое не носить. Взрослый предлагает ребенку ответить на вопросы. Дошкольник может по-разному отвечать на вопросы, но должен выполнить одно правило: нельзя произносить запретные слова (например, «да», «нет», «черное» и «белое» или др.). Взрослый задает такие вопросы, которые предполагают использование запретного слова, например: «Какого цвета халат у доктора?». Ребенок должен найти такую форму ответов, чтобы выполнить правила игры. В случае ошибки играющие меняются ролями. Игру следует начинать с одного запретного слова, постепенно вводя остальные.

Эта игра способствует развитию произвольного внимания и произвольного поведения.

### **РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ**

#### **«ЛОТО»**

#### **«ДОМИНО»**

#### **«НАЙДИ ДВА ОДИНАКОВЫХ ПРЕДМЕТА»**

Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, два из которых одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

#### **«ИСКЛЮЧЕНИЕ ЛИШНЕГО»**

Предлагается карточка с изображением 4-5 предметов, один из которых отличается от остальных. Необходимо его найти.

#### **«НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»**

Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти эти различия.



### **«ВЫКЛАДЫВАНИЕ УЗОРА ИЗ МОЗАИКИ ИЛИ ИЗ ПАЛОЧЕК»**

Ребенку предлагают выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т.п.

### **«НАНИЗЫВАНИЕ БУСИНОК»**

Ребенку предлагается образец или схема нанизывания бус (например, -ОХОХОХО- - ООХХХООО- -ОХХОХОХХОО-), нитка или проволока, бусинки. Ребенок собирает бусы.

### **«СРИСОВЫВАНИЕ ПО КЛЕТОЧКАМ»**

Ребенку дается лист в клеточку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура), карандаш. Необходимо перерисовать узор по клеточкам.

### **«ЛАБИРИНТ»**

Пройти по лабиринту, прослеживая путь взором, в случае затруднения пальцем или карандашом.

### **«НАЗОВИ ПРЕДМЕТ»**

Ребенку даются рисунки с замаскированными (неполными, перечеркнутыми, наложенными друг на друга) изображениями предметов. Необходимо их назвать.

### **«СКОЛЬКО ЧЕГО?»**

Ребенка просят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся предметов, начинающихся на букву "К", "Т", "С", все стеклянные или металлические, все круглые, или все белые предметы.

### **«ДОРISУЙ»**

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать их. Примеры: дом без окон, машина без колес, цветок без стебелька и т.п.

### **«ЗАЧЕРКНИ»**

Ребенку предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры. Нужно зачеркнуть, например, все елки или все квадраты.

### **«КОРРЕКТОР»**

Материал: листы с крупным печатным текстом. Попросите ребенка находить и вычеркивать в тексте какую-нибудь букву. Следите, чтобы он двигался по строкам. Фиксируйте качество работы ребенка (время, за которое он просматривает 3-5 строк, количество ошибок), поощряйте его за прогресс.

### **«РАЗВЕДЧИКИ»**

Ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем взрослый задает вопросы по этой картинке, ребенок отвечает на них.

### **РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ**

#### **«ЧТО ЗВУЧАЛО?»**

Ребенку демонстрируется звучание разных предметов (звучащих игрушек, музыкальных инструментов). Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

#### **«ЧЕТЫРЕ СТИХИИ»**

Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: "земля" - руки вниз, "вода" - вытянуть руки вперед, "воздух" - поднять руки вверх, "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

#### **«ПОСЛУШАЙ И ВОСПРОИЗВЕДИ»**

Ребенку предлагается воспроизводить по образцу, задаваемому взрослым, ритмичные удары палочкой по столу.

### **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МОТОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ**

#### **«КТО ЛЕТАЕТ?»**

Взрослый произносит слова. Если он называет летающий предмет, ребенок отвечает «летает» и изображает, что машет крыльями. Если назван нелетающий предмет, то ребенок молчит и не поднимает руки.

#### **«СЪЕДОБНОЕ - НЕСЪЕДОБНОЕ»**

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

### **«УХО-НОС»**

Ребенок слушает команду: «Ухо» и дотрагивается до уха. «Нос» - дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

### **«ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ»**

Ведущий показывает детям движение, которое повторять нельзя. Затем он показывает разные движения руками, ногами. Тот, кто повторил запретное движение, выбывает из игры. Запретным может быть любое движение или сочетание движений.

### ***ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ ТОЧНОСТИ ПАМЯТИ***

Точность памяти – способность без искажения, в тех же самых словах воспроизвести информацию.

### **«ЖИЛ-БЫЛ КОТ...»**

Упражнение заключается в составлении ряда определений к существительному. Каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце свое определение. Например:

- «Это был красивый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот с зелеными глазами...» и другие варианты.

### **«ПТИЦА-ЗВЕРЬ-РЫБА»**

Ведущий в случайном порядке предлагает каждому участнику вопрос. Участник должен в ответ припомнить представителя того или иного вида. Повторять названное ранее нельзя. Пример: птица – снегирь, рыба- лещ, рыба- карась, зверь – медведь и т.д.

Уверенность в правильности воспроизведения связана с уровнем развития наблюдательности ребенка, его осведомленности об окружающем мире и личностными качествами.

### ***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ***

#### **«НЕДОСТАЮЩИЕ КАРТИНКИ»**

Детям предлагается подобрать 7-8 пар картинок, связанных по смыслу, и разложить их попарно. Затем взрослый убирает левый ряд картинок, оставляя правый. Ребенок должен назвать недостающие в правом ряду картинки.

#### **«НАЙДИ ПРОПАВШУЮ ИГРУШКУ»**

Игра направлена на развитие у ребенка памяти и внимания, умения сосредотачиваться.

Материалом для игры служат 5-6 игрушек одного плана – пластмассовые фигурки. Резиновые игрушки, машинки и т.д. На столе перед ребенком выстраиваются в ряд игрушки. Ребенку предлагают несколько минут посмотреть на них, затем отвернуться. Когда ребенок отвернулся, взрослый прячет одну из игрушек, после чего ему предлагается угадать, какая игрушка спрятана. Если ответ правильный, то играющие меняются ролями.

В том случае, если ребенку трудно запомнить сразу 5-6 игрушек. То можно начинать игру с 3-4, постепенно увеличивая их число. Если ребенок легко справляется с заданием из 10-12 и более игрушек, можно усложнить задачу, заменив незаметно игрушки на картинки с изображением предметов.

#### **«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»**

На столе раскладывают несколько игрушек. Ребенку предлагают их рассмотреть и запомнить. Ребенок отворачивается, одну игрушку добавляют, или игрушки меняют местами. Ребенок отвечает, что изменилось.

#### **«ОТГАДАЙ-КА!»**

Дидактическая игра для развития памяти, внимания и речи. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребёнком. Задание состоит в том, что ребёнок должен по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся в комнате предметов, так, чтобы

партнёры по игре угадали, что это. При этом нельзя смотреть на этот предмет и называть его. После того, как ведущий объяснил правила игры, а дети подготовились к ней и выбрали свой предмет, водящий даёт в руки любому игроку камушек как приглашение к началу рассказа. Получивший камушек рассказывает о загаданном предмете. Когда предмет отгадан, камушек передаётся следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из играющих не придумает свою загадку.

Взрослый следит за тем, чтобы назывались существенные признаки, остальные участники имеют право задавать наводящие вопросы, однако надо дать возможность водящему достаточно полно описать предмет. В конце игры можно раздать сладкие призы.

### **«ВСПОМНИ ФИГУРУ»**

Для этой увлекательной игры понадобится 10-30 палочек (можно спичек или счётных палочек). Играть лучше вдвоём. Ведущий складывает из палочек фигуру (домик, ёлочку, звёздочку), даёт рассмотреть и через 2-4 секунды закрывает фигуру листом бумаги. Другой участник игры должен за это короткое время запомнить фигуру, а затем по памяти выложить её из палочек в точном соответствии с образцом. По окончании игры фигуры сверяются, если есть расхождения, исправляются. Если палочка пропущена или положена неправильно - это считается ошибкой. Задание можно усложнить, предложив выложить сразу несколько фигурок или сократив время запоминания до 1-2 секунд. Не расстраивайтесь, если ребёнок не сумеет с первого раза правильно выложить фигурку - это очень сложное задание.

### **«ИГРУШКИ-НЕПОСЕДЫ»**

На столе расставляются в любом порядке 10 игрушек или предметов. Попросите ребёнка внимательно посмотреть на них в течение 10-20 секунд, а затем отвернуться. Вы в это время переставляете игрушки в другом порядке, можно даже убрать 1-2 игрушки, и после этого предложите ребёнку расставить всё, как было раньше. Если он вспомнил 6 и меньше предметов, нужно ещё поупражнять память и внимание, если вспомнил 7 или больше - прекрасный результат

### **«ВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ ЧЕМОДАН»**

В эту игру можно играть и вдвоём, но лучше - компанией из 3-5 человек. Взрослый начинает игру вот такой фразой: «Бабушка укладывает в свой чемодан... расчёску», следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: «Бабушка укладывает в свой чемодан расчёску и... тапочки» и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока ряд предметов, укладываемых в бабушкин чемодан, не становится таким длинным, что его уже нельзя воспроизвести. У детей это может быть 18-20 предметов. Если кто-то в процессе игры забывает один из предметов, ему вручается фант и даётся задание (нарисовать бабушку, посчитать все расчёски и тапочки в доме и т.д.).

### **«ДВЕРНАЯ СКВАЖИНА»**

Эта игра предназначена для развития зрительной памяти и пространственного мышления. Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно в 4 раза превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Картинку до начала игры не должен видеть ни один игрок. Играть в эту игру лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку листом с «дверной скважиной» и кладёт её перед играющими. Рассматривать картинку можно только через вырезанную «дверную скважину», постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают картинку одновременно, но каждый водит верхним листом по картинке в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В конце игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Этот игрок и сменяет ведущего. Начинается рассматривание другой картинки.

### **«ШКАФЧИКИ»**

Материал: шкафчики, склеенные из 4 и более спичечных коробков, мелкие предметы. Ход игры: Взрослый прячет игрушку в один из коробков на глазах у ребенка. Затем

шкафчик убирается на несколько секунд и показывается снова. Ребенка просят найти игрушку.

### **«ХУДОЖНИК»**

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

### **«ЗАПОМНИ И ВОСПРОИЗВЕДИ»**

Вариант 1. Ребенку называют числа и просят их воспроизвести. Количество чисел в ряду постепенно возрастает. Вариант 2. Ребенку называют слова и просят их воспроизвести (от 4 до 10 слов).

Вариант 3. Ребенку называют числа (слова) в произвольном порядке, просят воспроизвести в обратном порядке.

### **«ВСПОМНИ И ПОКАЖИ»**

Детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу, косящего медведя, ползущую гусеницу, нахохленного петуха и т.д.).

### **«ЦЕПОЧКА ДЕЙСТВИЙ»**

Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола."

## ***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ***

### **«КТО ЧТО ЛЮБИТ?»**

Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

### **«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»**

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты.

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы -... и т.д. **«КЛАССИФИКАЦИЯ»**

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими.

### **«НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ» или «ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»**

Развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

### **«НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО»**

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним". Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника; Книга, телевизор, радио, магнитофон.

### **«ЧЕРЕДОВАНИЕ»**

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом, можно выложить забор из разноцветных палочек и т.д.

### **«ОТВЕЧАЙ БЫСТРО»**

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.

### **УПРАЖНЕНИЕ НА РАЗВИТИЕ ГИБКОСТИ УМА И СЛОВАРНОГО ЗАПАСА**

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

- назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты.
- назови слова, относящиеся к спорту.
- назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

### **«ГОВОРИ 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.

### **«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.

### **УПРАЖНЕНИЕ НА РАЗВИТИЕ СКОРОСТИ МЫШЛЕНИЯ**

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!"

Всего предлагается 10 слогов: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, 30.

Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

### **«СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ (ПОНЯТИЙ)»**

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам. Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

### **«УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ»**

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

### **«КТО КЕМ БУДЕТ?»**

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко,



гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д. Может существовать несколько ответов на один вопрос.

Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

### **«РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ»**

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку разворачивания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

### **«НЕЛЕПИЦЫ»**

Лимоны кислые, а сахар... (сладкий).

Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).

Если правая рука справа, то левая... (слева).

### **«СЛОЖИ УЗОР»** (по Б.Я. Никитину) –

Фигура состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика разукрашены по-разному: передняя грань – белая, задняя грань – желтая, правая грань – синяя, левая грань – красная, верхняя грань – желто-синяя, нижняя грань – красно-белая.

### **«СМЫСЛОВЫЕ РЯДЫ»**

Ведущий строит ряд и предлагает детям догадаться, каким будет четвертое слово. Например: дом – крыша, книга – ... (обложка), карандаш – бумага, мел – ... (доска), то есть карандаш пишет по бумаге, а мел пишет по доске.

### **«ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КАРТИНКИ»**

Рассказы в картинках разрезаются на отдельные карточки и перемешиваются. Дети должны разложить их в нужной последовательности, чтобы получился осмысленный рассказ.

## ***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ***

### **«ВОЛШЕБНОЕ ЯЙЦО»**

Каждому ребенку выдается шаблон в виде яйца, который он обводит на листе бумаги. Затем ему предлагается дорисовать овал так, чтобы получился новый предмет.

### **«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ»**

Волк бродит по лесу, волк на дереве сидит. В кастрюльке чашка варится. Кошка по крыше гуляет. Собака по небу плывет. Девочка собачку ласкает. Домик девочку рисует.

Если это бывает – дети хлопают в ладоши, не бывает – топают ногами.

### **«ВОЛШЕБНЫЙ ЛЕС»**

(варианты: «Волшебная река», «Волшебный парк»)

## **Интернет-ресурсы:**

1. <https://multiurok.ru/index.php/files/seminar-praktikum-razvivaiushchiie-ighry-novogho.html>
2. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/10/16/seminar-praktikum-razvivayushchie-igry-novogo-pokoleniya-v>
3. <https://www.maam.ru/detskijasad/seminar-praktikum-intelektualnoe-razvitie-doshkolnikov.html>