**Лексическая тема: «Дикие животные весной»**

**Игры на развитие психических процессов детей старшего дошкольного возраста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Психический процесс* | *Название игры* | *Инструкции к игре* |
| Память | **Игра**  **«Рассказываем сказку»** | Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.  Возраст: 5 лет и старше  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. |
| Память | **Упражнение на развитие двигательной памяти** | Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.  Возраст: 5 лет и старше  Вспомни, как прыгает белка? Покажи.  Как ходит медведь? Покажи.  Как ходит лиса? Покажи. И т. д. |
| Память | **Упражнение "Запоминаем слова"** | Цель: развитие слуховой механической памяти  Возраст: с 5 лет и старше  Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.  Слова: медведь, лиса, белка, еж, лес, волк, заяц, кабан, солнце, лось. |
| Память | **Игра**  **«Гуляем по лесу»** | Цель: развитие зрительной памяти;  Возраст: с 5 лет.  Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе животных. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила.  Задание № 1: назови всех животных, каких ты знаешь  Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех животных, которые были названы в начале игры. |
| Память | **Игра «Запахи и звуки»** | Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.  Возраст: с 5 лет.  Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем? |
| Память | **Игра «Загадки»** | Цель: развитие слуховой памяти  Возраст: с 5 лет.  Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.  Внимание! Что за зверь лесной  Встал, как столбик под сосной  И стоит среди травы,  Уши больше головы (заяц)  Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца.  Задание №2: Вспомни и повтори загадку? |
| Память | **Игра «Опиши предмет»** | Цель: развитие произвольной зрительной памяти.  Возраст: с 5 лет.  1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу картинку с животным. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Картинка убирается, дети его должны описать.  2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 картинок. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание картинок. (описание возможно по схеме) |
| Память | **Игра «Запомни картинки»** | Цель: развитие произвольной зрительной памяти  Возраст: с 4 лет. 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. |
| Память | **Игра «Какой игрушки (картинки) не хватает? »** | Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.  Возраст: с 3 лет  Поставьте перед ребенком на 1 минуту до 10 игрушек (картинок), затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек (картинок). Вопрос к ребенку: «какой игрушки (картинки) не хватает? ». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек (картинок). |
| Память | **Игра «Пересказ по кругу»** | Цель: развитие слухового запоминания  Возраст: с 5 лет.  Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки. |
| Память | **Игра «Запоминаем вместе».** | Цель: развитие слуховой памяти.  Возраст: с 4 лет.  Один ребенок называет какое-нибудь животное. 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. |
| Память | **Игра «Пары картинок».** | Цель: развитие смысловой памяти  Возраст: с 5 лет.  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. |
| Память | **Упражнение «Весна»** | Цель: развитие смыслового запоминания  Возраст: с 5 лет.  Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении.  «Ау»  Весело аукнула из лесу весна  Ей медведь откликнулся, проурчав со сна.  Поскакали зайки к ней, подлетел к ней грач,  Покатился ежик к ней, как колючий мяч.  Всполошилась белочка, глядя из дупла,  Дождалась, пушистая, света и тепла!» Я. Аграчева  После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается. |
| Внимание | **Игра «Раз, два, три - говори!»** | Задача игры:  Научить детей выделять несколько разных условий решения задачи и учитывать их при выполнении игровых действий. Одни из этих условий требуют познавательной активности, а другие – волевых усилий.  Описание игры:  В качестве игрового материала используются картинки, отражающие предметное окружение ребенка (вещи, животные, одежда, деревья и т. п.) .  Взрослый предлагает детям поиграть с картинками: «Я буду показывать их по одной, а вы называть. Только называть нужно после моего сигнала. Сначала внимательно посмотрите, что нарисовано, и вспомните, как это называется. Но ничего не говорите, пока я не скажу: «Раз, два, три — говори! » Кто первый назовет картинку после моего сигнала, тот ее и получит. Давайте попробуем». Перед последним словом (говори) выдерживается небольшая пауза. Тот, кто первый называет картинку, получает ее. Необходимо иметь дубликаты картинок на тот случай, если сразу несколько детей дадут правильный ответ.  Затем игра меняется. Отгадывать предлагается не всем детям одновременно, а двум-трем. Группы формируются в порядке очередности.  Правила игры: 1. Прежде чем дать ответ, нужно внимательно посмотреть на картинку и вспомнить, как называется изображенный предмет.  2. Называть предмет можно только после слов: «Раз, два, три — говори! » |
| Внимание | **Игра**  **«Поставь пальчик»** | Задача игры: Развитие целенаправленного внимания.  Описание игры: Ребенок должен выбрать из большого количества знакомых ему предметов, изображённых на картинках, тот, который назвал взрослый, и быстро указать на него пальцем. Трудность состоит в том, что ребенок должен преодолеть внешнюю привлекательность других картинок и сосредоточить внимание только на той, которую назовет педагог. Найденную картинку ребенок получает в качестве приза. Основное требование игры – искать картинку глазами, а не руками, и лишь в последний момент поставить на нее пальчик. Можно помочь ребенку сдержать себя, предложив ему держать палец у края стола, пока не будет названа картинка.  В начале игры детям предлагается посмотреть все картинки, назвать изображённые на них предметы. После этого приглашается пара детей, перед которыми раскладываются все картинки. Объясняют правила игры. Затем произносят слова: «Кто из вас раньше найдёт и укажет пальчиком, где находится заяц? » Дети показывают картинку, а педагог обращается к остальным: Кто раньше поставил свой пальчик на зайца? Дети отвечают, и победитель получает картинку. Второму ребенку дается возможность «отыграться», но если он и на этот раз не найдёт картинку, вызывается следующая пара детей. Отданные детям картинки заменяются новыми.  Правила игры:  1. Держать палец правой руки у края стола, пока взрослый не назовёт предмет. Запрещается снимать палец со стола раньше времени.  2. Картинку получает тот, кто раньше поставит на нее свой палец.  3. Победителя называют все участники игры. |
| Внимание | **Игра**  **«Найди ошибку»** | Задача игры: Развитие слухового внимания и памяти.  1 вариант. Прослушать стихотворение-путаницу и сказать, что в нем неправильно.  Тёплая весна сейчас – виноград созрел у нас.  Конь рогатый на лугу Летом прыгает в снегу.  Поздней осенью медведь Любит в речке посидеть.  А зимой среди ветвей «Га-га-га» - пел соловей.  Быстро дайте мне ответ – Это правда или нет? (Л. Станичев)  Правила игры:  1. Не выкрикивать ответ, пока стихотворение не будет прочитано до конца |
| Внимание | **Игра**  **«Вещи вокруг нас»** | Взрослый предлагает детям внимательно осмотреть кабинет в течение 3 мин. Потом дети закрывают глаза и отвечают на вопросы: «Что лежит на столе? Что стоит в шкафу? Что висит на стене? » и т. д. Предметы следует периодически менять местами, убирать и добавлять новые. |
| Мышление | **Игра «Составление предложений»** | Цель. Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.  Игровое задание. Составить как можно больше предложений, обязательно используя названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.  Ответы могут быть стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»); сложными с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»); и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»). |
| Мышление | **Игра «Исключение лишнего слова»** | Цель. Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.  Игровое задание. Берутся четыре слова (например, собака, медведь, заяц, волк). Надо оставить три слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить четвертое, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками. |
| Мышление | **Игра «Закончи слово»** | Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок – его заканчивать. |
| Мышление | **Игра «Назови слово»** | Цель. Развить гибкость ума.  Предложите ребенку называть как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. Назови слова, обозначающие диких животных.  Варианты заданий вы можете подбирать по своему усмотрению. Если ребенок ошибся и неправильно назвал слово, то необходимо обсудить его ошибку и исправить ее. |
| Мышление | **Игра «Угадай по описанию»** | Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком животном) он говорит и дает описание этого предмета.  Например: бывает серый и белый (заяц).  Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными животными. Ребенок находит нужное изображение. |
| Воображение | **Игра**  **«Фантастический образ»** | Цель: используется для развития воображения, мышления.  Стимульный материал: карточки с изображенными элементами.  Ход проведения упражнения:  Ребенку предлагаются карточки с изображением отдельных элементов. Инструкция: «Твоя задача – построить из этих элементов фантастический  образ (существо, предмет). Затем опиши, какими свойствами он обладает  и как его можно использовать.  Чем больше элементов включает созданный образ, чем он оригинальнее, тем ярче функционирует воображение ребенка. |
| Воображение | **Игра «Неоконченные рассказы»** | Цель: данное упражнение развивает творческое воображение.  Стимульный материал: текст « Проделки белки»  Ход поведения упражнения:  Инструкция: « Сейчас я тебе прочитаю очень интересный рассказ, но у него не будет окончания. Ты должен досочинить начатый рассказ. Рассказ называется « Проделки белки».  Пошли две подружки в лес и нарвали полную корзинку орехов. Идут по лесу, а вокруг цветов видимо – невидимо.  « Давай повесим корзинку на дерево, а сами цветов нарвем», - говорит одна подружка. « Ладно!» - отвечает другая.  Висит корзинка на дереве, а девочки цветы рвут. Выглянула из дупла белка и увидела корзинку с орехами. Вот, думает…»  Ребенок должен не только довести сюжет до конца, но и учесть название рассказа. |
| Воображение | **Игра**  **«Пантомима»** | Цель: используется для развития воображения.  Ход проведения игры:  Группа детей становится в круг.  Инструкция: « Дети, сейчас по очереди каждый из вас будет выходить в середину круга и с помощью пантомимы покажет какое-либо действие.  Например, как ходит лиса. При этом говорить нельзя, всё изображаем только движениями».  Победителями определяются те дети, которые наиболее верно изобразили пантомимическую картинку. |
| Воображение | **Игра**  **«На что это похоже?»** | Цель: используется для развития воссоздающего воображения.  Стимульный материал: карточки с кляксами, « морозными рисунками»  Ход проведения:  Инструкция: « Сейчас я буду показывать картинки, а ты внимательно смотри. Затем ты должен сказать, что напоминают увиденные образы, на что они похожи». Далее демонстрируются карточки с изображениями. |
| Воображение | **Игра «Удивительная ладонь»** | Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.  Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони);  лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).  Ход игры:  Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с рас крытыми пальцами.   После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки, давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок». |
| Восприятие | **Игра**  **«Составь картинку»** | Цель: развивать восприятие у детей 5 – 7 летнего возраста.  Оборудование: простые картинки с изображением диких животных, разрезанные на части (от 5 ч. до 8 ч.).  Ход игры:  Предложить ребёнку собрать разрезанную картинку. |
| Восприятие | **Игра**  **«Найди такой же предмет»** | Цель: развивать восприятие формы у детей 4 – 6 лет.  Оборудование: картинки с изображением эталона животного и ещё несколько рисунков животных различной формы.  Ход игры:  Ребёнку предлагаются картинки, среди которых он должен найти такую же, как эталон. Задание ограничено во времени, на изучение картинок даётся только 30 секунд. После этого ребёнок должен дать ответ.  Для детей 4 лет можно оставить эталон перед глазами, для более старших детей эталон следует просто закрыть листом белой бумаги. Такой вариант позволит развивать не только восприятие ребёнка, но и память, и внимание. |
| Восприятие | **Игра**  **«Расскажи о животных»** | Цель: развивать структурность восприятия детей дошкольного возраста.  Оборудование: лист бумаги с нарисованными на нём животными.  Ход игры:  В течение 5 секунд показать детям лист бумаги с нарисованными животными.  Попросить детей назвать, что нарисовано, и рассказать об особенностях и различиях этих животных. |