



# Игры для развития ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ


Железнова Анастасия Александровна  
учитель-дефектолог  
ГБУ РХ «Центр «Радость»



# СЧИТАЛКИ

- ▶ помогают организовать игру,
- ▶ очередность действий участников,
- ▶ развивают чувство ритма,
- ▶ могут позабавить своим содержанием

Раз, два, три, четыре.  
Кто живет у нас в квартире?  
Папа, мама, брат,  
сестренка,  
Кошка Мурка, два котенка,  
Мой щенок, сверчок и я —  
Вот и вся моя семья!  
Раз, два, три, четыре, пять —  
Всех начну считать опять.



# Восприятие — очень важный элемент процесса познания окружающего мира

- ▶ С самого рождения, или даже раньше, ребенок способен воспринимать окружающий мир с помощью органов чувств, и только потом учится запоминать и анализировать полученную информацию.
- ▶ Даже самые маленькие дети воспринимают яркие цвета, голоса, интонации, музыку, прикосновение и реагируют на них. Становясь старше, они уже осознанно стремятся побольше увидеть, услышать, пощупать и попробовать на вкус. На этом этапе они уже могут обобщать полученную информацию и сознательно выражать свое отношение к тому, что воспринимают.
- ▶ Малышу нужно давать богатый материал для восприятия всеми органами чувств, расширять опыт, знакомить его с новыми словами — названиями того, что он видит, слышит, осязает и т. д., предлагать описывать, а значит, и осмысливать свои ощущения.



# Игра «ЭТО Я»

- ▶ Играют семь и более человек.
- ▶ Ход игры.

Выбирается водящий. Он отворачивается от остальных игроков. По очереди они говорят: «Это я». Водящий должен по голосу определить, кто это сказал.

- ▶ Условия.
  1. Игроки могут попытаться изменить голос.
  2. Один и тот же игрок не может говорить два раза подряд.
  3. Водящий меняется через оговоренное число правильных ответов.



# Игра «ЧТО ЭТО?»

- ▶ Играет один или несколько человек. Инвентарь. Мешочек, несколько мелких предметов разной формы, лучше неправильной.
- ▶ Ход игры.  
Игроку завязывают глаза. Он опускает руку в мешочек, по очереди достает предметы, на ощупь угадывает, что это такое. Называет свойства предмета (твердый, гладкий, мягкий, шершавый), старается угадать, из какого материала сделан предмет.

Потом то же делают другие игроки.

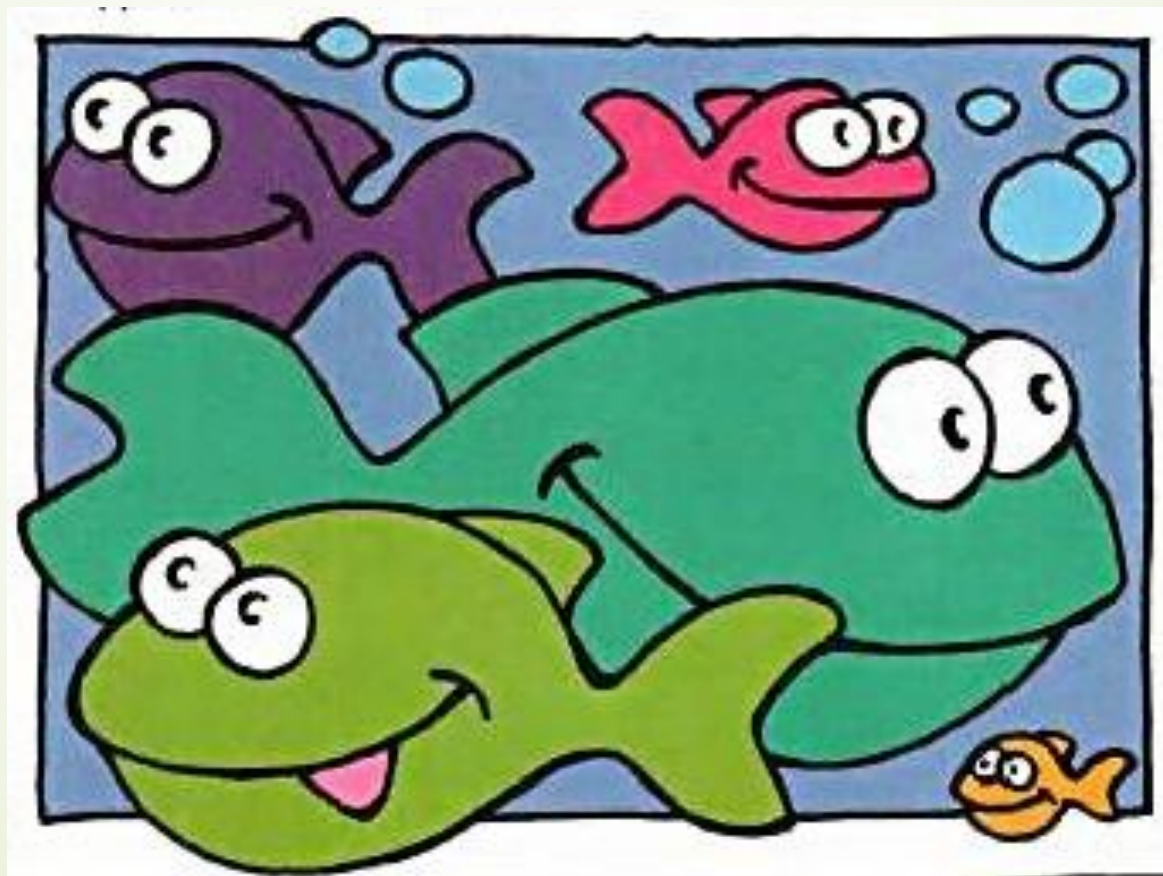
- ▶ Побеждает тот, кто правильно назовет наибольшее количество предметов и лучше опишет их свойства.



# Игра «ЭТО МОЕ»

- ▶ Инвентарь. Таблички разных цветов и оттенков.
- ▶ Ход игры.  
Игроки становятся в одну шеренгу или кругом. Водящий называет предметы. Услышав название предмета своего цвета, игрок поднимает табличку и говорит: «Мое!». Если предмет может быть разных цветов, то поднимают таблички несколько игроков, например, при слове «яблоко» — зеленую, желтую и красную, а при слове «автомобиль» — все. Если игрок ошибается — не поднимает табличку вовремя или поднимает, когда назван предмет не его цвета, то он делает шаг назад. Побеждает игрок, оставшийся на своем месте.


Пронумеруй рыб от самой большой до самой маленькой



5. Возьми карандаш и соедини пары одинаковых цветков.







**Внимание** — один из важнейших познавательных процессов. Оно обеспечивает наиболее эффективное восприятие информации.

- ▶ Внимание детей дошкольного возраста неустойчиво: ребенок не может сохранять сосредоточенность более 7—10 минут, быстро переключается на новый, более яркий раздражитель.
- ▶ Поэтому игры, направленные на активизацию этого процесса, не следует делать долгими, а раздражители должны часто сменять друг друга. Ведущий может нарочно усыплять внимание детей, чтобы потом резко включить их в игру, таким образом тренируя малышей быстро переключаться.
- ▶ Хорошо развитое внимание подразумевает быструю и правильную реакцию на раздражитель.



# Игра «КОРЗИНА С ФРУКТАМИ»

- ▶ Игруют 10 и более человек.
- ▶ Ход игры.

Игроки садятся в круг. Водящий обходит всех и спрашивает, как они себя назвали или сам дает каждому названия фруктов.

Затем он садится в центре круга и начинает игру: «Когда я шел по саду, увидел деревья с прекрасными яблоками и грушами». Услышав названия своих фруктов, игроки меняются местами. В этот момент водящий пытается занять место одного из них. Если ему это удастся, игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Когда в рассказе встречаются слова «корзина с фруктами», все игроки поворачиваются кругом.



# Игра «КТО СЕБЯ УЗНАЕТ»

- ▶ Играют пять и более человек.
- ▶ Ход игры.

Игроки становятся в ряд или круг . Водящий подает команды, например: «Те, чье имя кончается на «-ша», хлопните в ладоши» или «У кого есть синий цвет в одежде, повернитесь кругом». Дети, узнавшие свои приметы, выполняют команду. Если игрок не выполнил команду вовремя или выполнил, когда не следовало, то он делает шаг назад. Побеждают те, кто остались на своем месте.

- ▶ Правило. Если игрок начал выполнять неправильное движение, то он отходит назад.



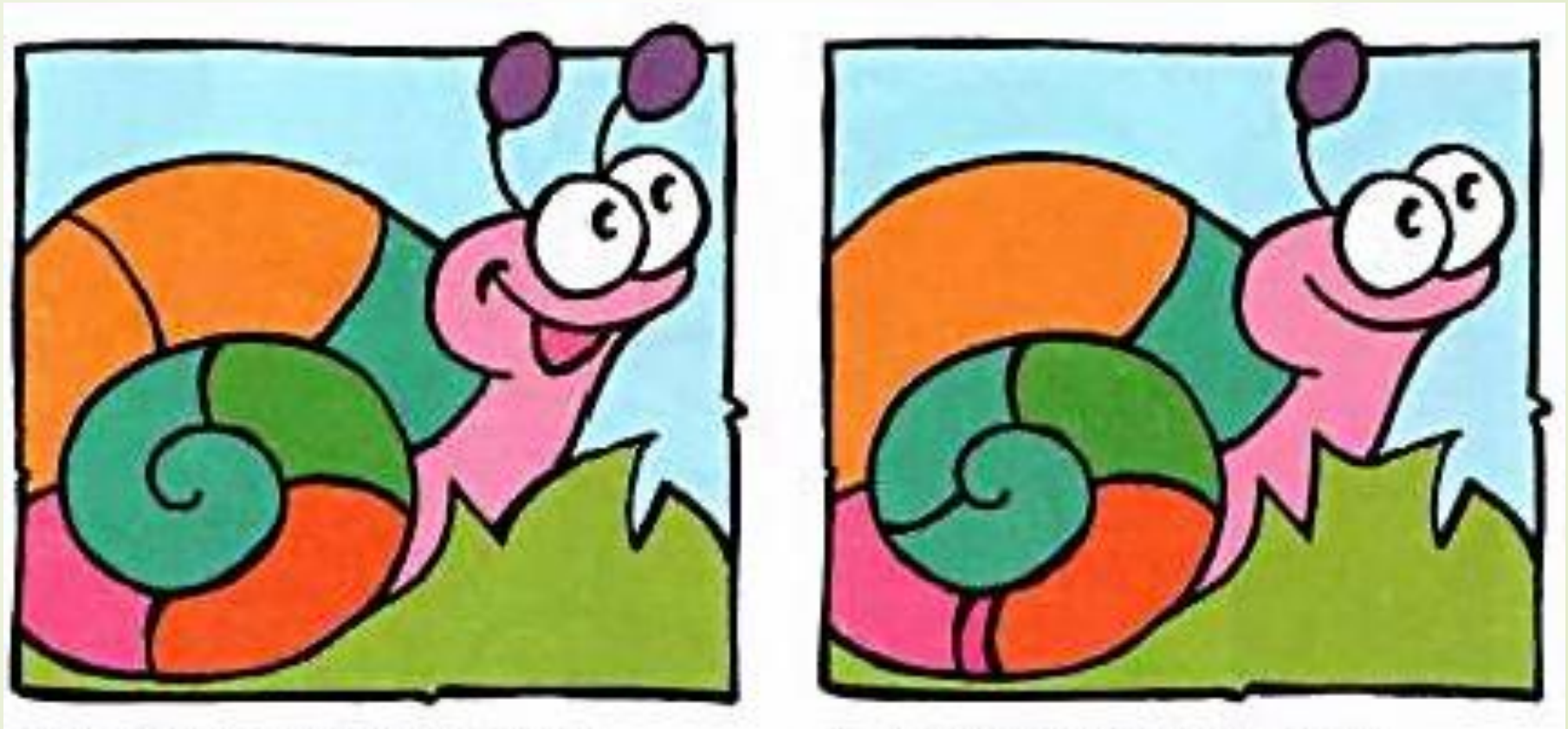
# Игра «ВОЛНА»

- ▶ Играют семь и более человек.
- ▶ Ход игры.

Игроки садятся в ряд. Крайний правый игрок правую, а левый — левую руку кладут на свое колено, остальные — на колени соседей. Один из крайних игроков хлопает рукой по колену. Вслед за ним все должны хлопать руками один за другим так, как они лежат, — волной. Если игрок хлопнет не вовремя или пропустит свою очередь, он убирает руку и во время следующей волны вместо хлопка должен назвать свое имя.


- ▶ Победителями считаются те, кто ни разу не ошибся.

Найди 7 отличий между улитками



Сосчитай, сколько конфет





# Координация движений, в том числе мелкая моторика руки ребенка напрямую связана с мышлением

- ▶ Это значит, чтобы представить и запомнить, как делается или действует что-либо, малышу нужно выполнить действие самому. Отсюда вытекает и обратный процесс: чем более тонкие операции ребенок может выполнять, тем лучше он способен представить действие.
- ▶ Неудивительно, что подвижность пальцев и кисти малыша рекомендуют развивать с самого раннего возраста.
- ▶ Тем самым мы стимулируем его способность к развитию и логического мышления. Кроме того, в дальнейшем это поможет при обучении письму и музыке. Выявлена также связь между подвижностью кисти человека и творческими способностями.
- ▶ Не меньшее значение имеет и координация движений в целом, связанная не только с умственным, но и с физическим развитием, и с моторной памятью. Она же определяет усвоение двигательных навыков.



# Игра «АВТОГОНКИ»

- ▶ Играют два человека и более.
- ▶ Инвентарь. Игрушечные автомобили, одинаковые отрезки шнура, деревянные палочки равной толщины.
- ▶ Ход игры.

Автомобили привязывают к шнуркам. Другой конец закрепляется на палочках посередине.

Играющие берут палочки и по сигналу начинают наматывать на них шнур, подтягивая автомобили к себе. Побеждает тот, кто быстрее подтянет свою машину.





# Игра «КОВАРНОЕ ЗЕРКАЛО»

- ▶ Играет один или несколько человек (командами).
- ▶ Инвентарь. Два зеркальца, два карандаша, листы бумаги с намеченными точками контурами геометрических фигур.
- ▶ Ход игры.  
Дети делятся на команды. Каждый из них получает листок с намеченной точками фигурой. Пара игроков с одинаковыми листками садится, и каждый старается соединить точки, глядя на свою руку только в зеркало.
- ▶ Побеждает команда, игроки которой аккуратнее и правильнее обвели фигуры.
- ▶ Примечание. Чтобы дети обводили фигуру, глядя только в зеркало, можно установить преграду (дощечку или книгу), закрывающую листок от прямого взгляда.

# Игра «ВОЗДУШНЫЙ ФУТБОЛ»

- ▶ Играют 4—6 человек.
- ▶ Инвентарь. Двое ворот шириной 8—10 см (можно обозначить карандашами), трубочки для коктейля, мячик или шайба из пенопласта.
- ▶ Ход игры.  
Ворота устанавливаются на столе. С двух сторон располагаются команды из 2—3 игроков, вооруженных трубочками. Мяч кладется в центр игрового поля.  
Задача игроков — забить наибольшее количество голов в ворота противника. При этом они не должны касаться мяча руками, а могут только дуть на него через трубочки.
- ▶ Правило. Если игрок дотронется до мяча рукой или трубочкой, команда соперников получает одно дополнительное очко.
- ▶ Примечание. По договоренности игроки могут ввести некоторые правила футбола.

# Игра «ПО БОЛОТНЫМ КОЧКАМ»

- ▶ Играют два человека и более.

- ▶ Инвентарь. Старые журналы.

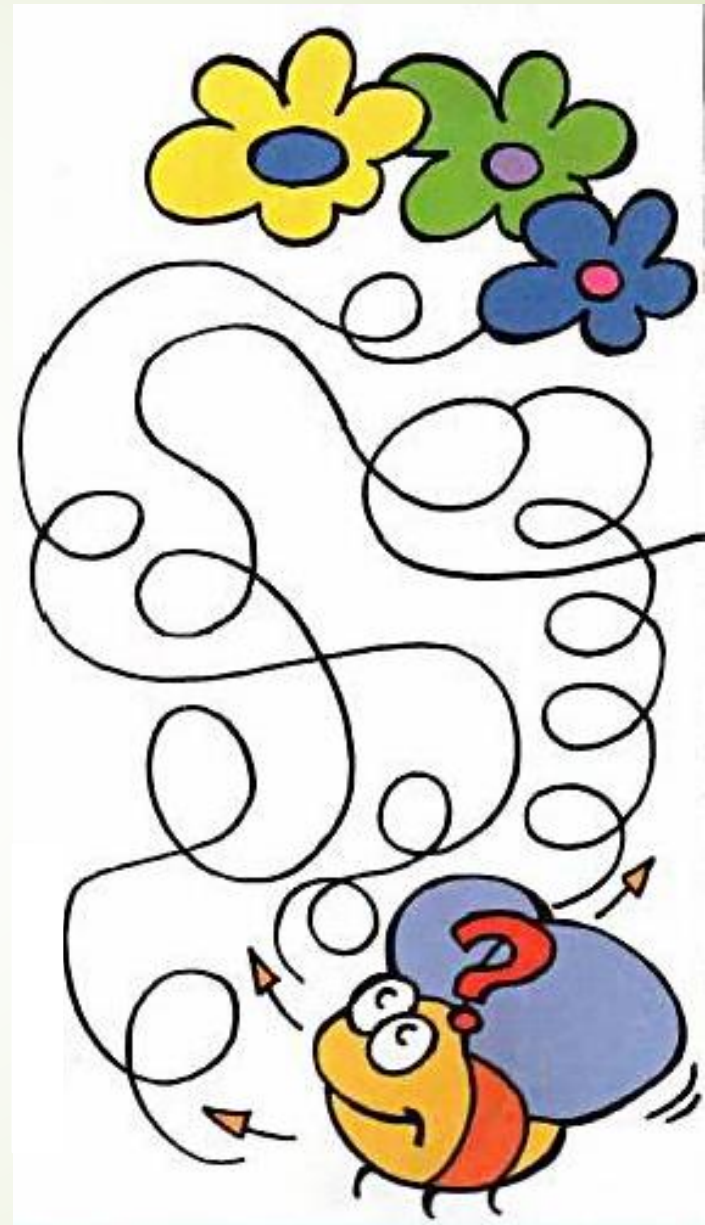
- ▶ Ход игры.

Участники выстраиваются в ряд на исходной линии на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Каждый из них получает по два журнала. На расстоянии 12—15 м обозначается финишная черта. По сигналу игроки бросают один журнал на пол, наступают на него, впереди кладут второй, перебираются и перемещают первый журнал вперед. Таким образом дети должны добраться до финиша, не наступая на пол, а прыгая, как лягушки, с кочки на кочку. Побеждает игрок, который прошел дистанцию первым.


- ▶ Правила.

1. Игроки могут наступать на чужой журнал,, если на нем никто не стоит.
2. Никто не имеет права сталкивать другого с «кочки».
3. Игрок не может забрать чужой журнал.
4. Если кто-нибудь наступит на пол, он выбывает из игры.

Помоги  
пчелке  
добраться  
до цветка







# **Мышление** — это процесс анализа и систематизации новой информации об окружающем мире, полученной с помощью органов чувств.

- ▶ Человек наделен достаточно совершенной нервной системой, чтобы мыслить, однако в отличие от способности воспринимать, данной ребенку с рождения, мышление развивается по мере накопления информации.
- ▶ Мышление детей дошкольного возраста непосредственно связано с речью и с действием: осмыслить для него значит проговорить и сделать. Поэтому, развивая речь ребенка, помогая правильно употреблять слова и строить фразы, мы вырабатываем четкость мышления, а обогащая словарный запас, — знакомим с новыми понятиями и стимулируем процесс осмысления их в системе знаний маленького человека.
- ▶ Развитие мышления и речи детей определяет успешность обучения в школе, умение выражать свои мысли помогает в общении. Работа над этим в игровой форме позволяет заинтересовать детей, привить желание и привычку следить за своей речью.

# Игра «ЛЕС, ОЗЕРО, БОЛОТО»

- ▶ **Ход игры.**

Начертить три круга достаточно большого диаметра (ограничить линиями три угла помещения), которые получают названия: «лес», «озеро», «болото». Игроки становятся на исходную позицию примерно на равном расстоянии от всех кругов.

Водящий называет зверя, птицу, рыбу — обитателя леса, озера или болота и считает до пяти. За это время каждый из играющих становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного (например, если назван волк — в круг «лес», если щука — в круг «озеро», если лягушка — в любой круг, так как лягушки живут и в озере, и на болоте, и в лесу). Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

- ▶ **Условия.**

1. Нельзя менять круг, в который прибежал.
2. Тот, кто не успел добежать до круга, получает штрафное очко.



# Игра «СЛОВЕСНАЯ ЦЕПОЧКА»

- ▶ Играют два человека и более.
- ▶ Ход игры.  
Участники садятся в круг. Один из них говорит слово — название предмета. Каждый следующий игрок называет слово на последнюю букву предыдущего, причем повторять то, что уже было названо, нельзя. Задача игроков — не прервать словесную цепь. Тот, кто не вспомнил подходящего слова, выходит из игры.
- ▶ Если слово оканчивается на «ь», «ы», «й», следующее должно начинаться с предпоследней буквы.





# Игра «КОТ В МЕШКЕ»

- ▶ Играют пять и более человек.
- ▶ Инвентарь. Непрозрачный мешок или коробка, несколько предметов, которые можно туда положить.
- ▶ Ход игры.  
В мешок кладется один предмет, причем игроки не знают, какой. Их задача — угадать, что там, задавая только такие вопросы, на которые водящий может ответить «да» или «нет».
- ▶ Правила.
  1. Игроки спрашивают по порядку, причем если вопрос уже прозвучал, игрок не может выдвинуть версию, пока до него снова не дойдет очередь.
  2. Если кто-нибудь задал неправильный вопрос, на который нельзя ответить «да» или «нет», то водящий не отвечает, а игрок пропускает свою очередь.



# Игра «ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ТАКИМ?»

- ▶ Игруют шесть и более человек.
- ▶ Ход игры.  
Участники садятся вокруг водящего. Он называет три характеристики предмета: размер, форму и цвет.  
Например: «Что может быть такое: большое, белое, квадратное?»  
Первый игрок называет предмет, который может быть таким. Потом водящий изменяет одну из характеристик, например размер, и задает тот же вопрос следующему ребенку.  
Если игрок не знает, право ответа переходит к следующему, а тот получает штрафное очко.
- ▶ Побеждает игрок, у которого нет штрафных очков.

Что  
лишнее?



Что принадлежит  
клоуну?



Кто живет на суше?





# Воображение



- ▶ Это вершина познавательного процесса, который включает в себя восприятие информации, запоминание, осмысление, воспроизведение.
- ▶ Воображение дает возможность не просто воспроизводить информацию, а творчески комбинировать ее, изменять форму, даже создавать новое на основе того, что мы знаем и умеем.

# Игра «НЕБЫВАЛЫЙ ЗВЕРЬ»

- ▶ Играют три и более человек.
- ▶ Инвентарь. Лист бумаги, поделенный на три части пунктиром, карандаши.
- ▶ Ход игры.  
Игрок получает лист бумаги и рисует в первой трети его голову животного. Во второй трети он намечает двумя точками, откуда продолжать рисовать контуры зверя. Потом загибает по пунктирной линии свой рисунок так, чтобы его не было видно.  
Второй игрок рисует во второй четверти продолжение животного — туловище и передние ноги. Потом намечает границы его тела в третьей части листа и тоже загибает свой рисунок.  
Третий игрок дорисовывает задние ноги и хвост.
- ▶ Получившемуся забавному зверю можно дать имя и придумать историю — где живут эти существа и почему они такие необычные.

# Игра «ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ»

- ▶ **Ход игры.**  
Выбирается водящий — покупатель. Остальные участники игры — заводные куклы. Они выстраиваются в ряд.  
Водящий подходит и говорит: «Подхожу я к магазину и смотрю в его витрину. Выбираю, покупаю заводного...» — тут он называет любую игрушку или другой предмет, например медвежонка.  
Игроки немедленно принимают позу названной игрушки.  
Водящий подходит к одному из них и «включает», к примеру, нажав на пуговицу. Ребенок изображает игрушку в движении так, как он ее себе представляет. Потом его «выключают» и смотрят следующую «игрушку».  
Когда все игроки показали свой вариант названного предмета, водящий выбирает, какой из них понравился ему больше всего. Он указывает на него со словами: «Покупаю что хочу, сколько надо заплачу». Указанный игрок занимает его место, а водящий становится в «витрину».
- ▶ **Примечание.** Водящий может «включать игрушки» по одной, по две или все сразу.

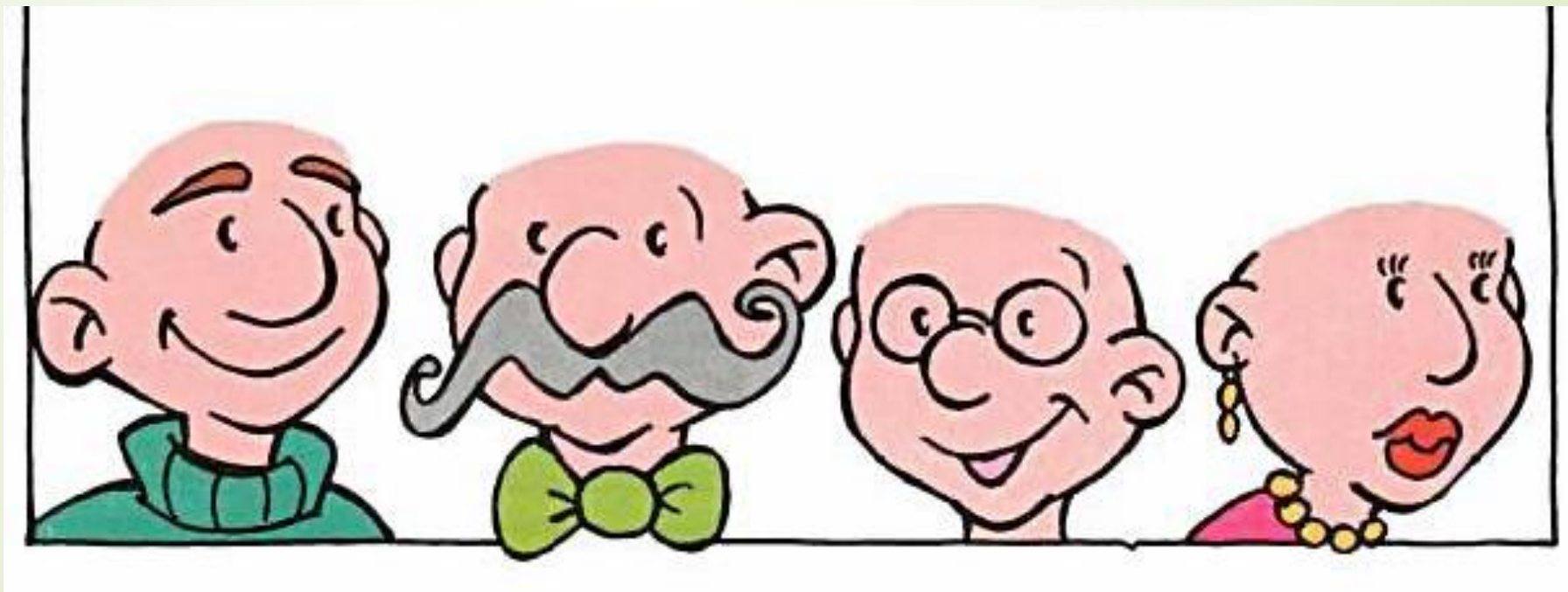




# Игра «КТО ГОВОРИТ?»

- ▶ **Ход игры.**  
Выбирают простую фразу, например: «Здравствуйте, добро пожаловать». Каждому участнику дается задание произнести ее так, как какой-нибудь зверь, герой сказки или мультфильма. Например, как медведь, Баба-Яга, маленькая птичка и т. д. Выбор задания происходит по жребию или по принципу игры в фанты. Игрокам дается время на подготовку, а потом все по очереди произносят предложенную фразу. Победителя выбирают сообща.
- ▶ **Вариант игры.** Участники вытягивают листки с написанным заданием, а потом все должны угадать, кого изображает каждый игрок. В этом случае побеждают все, чьих персонажей угадали.
- ▶ **Примечание.** Чем больше детей играет, тем больше образов можно придумать и тем интереснее играть. Но желательно, чтобы было поменьше похожих заданий: различить интонации льва, медведя и Змея Горыныча очень сложно.

Нарисуй персонажам прически





# Память

- ▶ Память — один из важнейших познавательных процессов, который, наряду с восприятием и вниманием, является составной частью процесса усвоения и воспроизведения информации, а ведь это — основная задача обучения в школе. Поэтому, чем лучше память ребенка, тем больше вероятность того, что у него не будет трудностей в учебе.
- ▶ Память ребенка дошкольного возраста избирательна и произвольна: лучше всего в ней откладывается то, что произвело на малыша более сильное впечатление, а вот «по заказу» запомнить полезную, но не слишком интересную информацию ему сложно. Поэтому материалы, которые вы будете предлагать для запоминания, должны быть яркими, привлекательными, забавными, ведь ребенок гораздо лучше и с большим удовольствием запомнит стишок о веселом звереныше, а не поэтическое описание пейзажа.



# Игра «КТО – ГДЕ»

- ▶ **Ход игры.**  
Игроки становятся или садятся в круг, водящий — в центре. Он внимательно осматривает круг, стараясь запомнить, кто где стоит. Потом закрывает глаза и три раза поворачивается вокруг своей оси. За это время двое из игроков, стоящих через одного, меняются местами. Задача водящего — указать тех, кто находится не на своем месте. Если он ошибается, то остается водящим, если угадывает — указанный игрок занимает его место.
- ▶ **Примечание.** Аналогично можно играть с игрушками.



# Игра «МЫШКА-ВОРИШКА»

- ▶ Инвентарь. 7—8 разных игрушек.
- ▶ Ход игры.  
Игрушки выставляют в ряд на столе. Выбирается водящий — «мышка». Остальные игроки делятся на две команды. Они внимательно смотрят на игрушки и отворачиваются. Водящий убирает одну игрушку и ставит остальные так, чтобы в ряду не было свободного места. Все поворачиваются. Первый из игроков каждой команды называет пропавшую игрушку. Потом «мышка» убирает следующую игрушку, и угадывает очередная пара.
- ▶ Побеждает команда, игроки которой называли игрушки быстрее и не ошибались.

Посмотри и  
постарайся  
запомнить все  
предметы

А теперь перейди  
на следующий  
слайд...



Каких  
предметов нет?





Надеюсь, вам было интересно.  
Благодарю за внимание!





# Материал подготовлен с использованием литературы:

- ▶ Надеждина В. 130 домашних игр.-Минск, 2007.
- ▶ Буторина М., Хилтонен Е. Монтессори материал – М., 1992.
- ▶ 500 головоломок для юного эрудита. Изд-во «Росмэн», 2007.