***Педагог-психолог Гроза О. И.***

**Игры на развитие зрительной памяти, объема внимания, слуховой памяти, смысловой памяти, воображения, образного мышления, восприятия, аналитического и логического мышления.**

*(для подготовительных и старших групп «скоро в школу»)*

*В эти игры можно играть всей семьей, индивидуально с ребенком, с компанией детей.*

**Игра, «Какой игрушки не хватает? »**

*Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.*

Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку: «какой игрушки не хватает? ». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.

**Игра «Запоминаем вместе».**

*Цель: развитие слуховой памяти.*

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*

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.

**Варианты рассказов для запоминания.**

*Цель: развитие слуховой памяти.*

**№ 1.** Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.

**№ 2.** Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

**№ 3.** Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту - ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

**Художники.**

*Цель: развитие смыслового запоминания.*

*Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении.*

Миновало лето

Осень наступила,

На полях и в рощах

Пусто и уныло

Птички улетели,

Стали дни короче.

Солнышко не видно,

Темны, темны ночи.

После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.

**Игра «Магазин»**

*Цель: развитие слуховой памяти*

Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др.

**Слепые художники.**

*Цель: развитие внимания, воображения, памяти, координации, образного мышления.*

**Описание:** раздайте всем участникам бумагу и карандаши. Попросите всех закрыть глаза или завяжите их. Затем расскажите, что сейчас всем предстоит с закрытыми глазами нарисовать ту картину, которую вы им опишете.

По вашей команде все берут в руки карандаши, и вы постепенно описываете каждую часть картины. Например, вы хотите, чтобы дети нарисовали речной пейзаж. Для этого вы просите нарисовать следующие элементы: речку, протекающую справа налево; на берегу, который ближе к вам, надо нарисовать иву (или какое-нибудь другое дерево); на правом берегу — поле, а за ним небо и солнце; на небе нарисовать одно облачко. Когда вы опишете всю картину, и ребята закончат рисовать, развяжите им глаза. Теперь все вместе оценивают картины друг друга и выбирают самые удачные. Те картины, которые покажутся самыми непонятными, их авторы должны будут прокомментировать и объяснить, что там нарисовано.

Если эта игра дается с трудом, ее можно облегчить. Для этого надо попросить нарисовать эту же картину сначала с открытыми глазами, а уже затем с закрытыми.

**«Вчера я съел тарелку супа»**

*Цель: развитие внимания, сосредоточенности, памяти, творческого воображения, увеличение словарного запаса.*

**Описание**: эта игра идеально подходит как для праздников с большим количеством участников, так и для индивидуальных занятий с малышом.

Первый участник произносит начальную фразу. Если вы играете с малышом вдвоем, предложите придумать ее вашему ребенку. Она может быть логически построенной (например: «Вчера я съел тарелку супа»), либо представлять собой набор слов. Последний вариант возможен лишь для детей постарше после освоения логически построенных фраз. С маленькими детьми следует начинать не с фразы, а с одного слова, постепенно прибавляя к нему по одному слову, чтобы в конечном счете начинать игру с фразы. Следующий участник должен повторить эту фразу или слово и прибавить к нему свое новое. Третий участник должен повторить фразу уже с прибавленным к нему новым словом, добавив к нему свое, и т. д.

Победителем считается тот участник, который последним правильно произнесет самую длинную фразу.

**Ноги.**

*Цель: развитие внимания, образного мышления, восприятия формы, качеств предмета.*

**Описание**: в этой игре могут принять участие как двое участников, так и большее их количество. Сначала необходимо выбрать того, кто начинает игру. Этот участник должен вспомнить и назвать существующие как в реальном, так и фантастическом мире живое существо или предмет, у которого есть ноги (или их можно представить). Затем следующий игрок должен назвать существо или предмет, у которого имеется столько же ног, сколько у предыдущего. Проигравшим считается тот, кто не сможет назвать ни одного предмета.

**Примерные варианты:**

♦ 2 ноги — человек, тележка на 2 колесах, зайчик, когда стоит вертикально, мотоцикл и т. д.

♦ 3 ноги — человек с тростью, кошка с больной лапкой, тележка на 3 колесах.

♦ 4 ноги — машина (ее разновидности тоже считаются), человек с тележкой на 2 колесах, собака, кошка и т. д.



***Юные художники***

Развиваем внимание, наблюдательность, аналитические способности, образное мышление

**Описание**: всем участникам раздаются карандаши и чистые листы бумаги, объясняются правила игры, которые заключаются в следующем: каждый участник игры на своем листке начинает рисовать портрет одного из присутствующих либо того, кого все хорошо знают. Незаконченный портрет передается соседу по кругу до тех пор, пока рисунок не вернется к его первоначальному владельцу. Затем каждый по очереди рассказывает о том, что он хотел нарисовать, и пытается расшифровать тот рисунок, который дошел до него.

В этой игре нет победителей и проигравших, так как она поднимает настроение и укрепляет командный дух.

**«Я знаю…»**

В игру может играть произвольное количество участников. Можно играть одному, тогда мячик не перекидывается от игрока к игроку, а отбивается от земли. Отличное занятие для тренировки ловкости и координации движений, развития памяти и внимательности (ведь слова в игре нельзя повторять).Сев в кружок, игроки по часовой стрелке кидают друг другу мяч, проговаривая считалочку:

* я
* знаю
* десять (если 10 предметов одной категории назвать пока сложно, число можно уменьшить до 5 или даже 3)
* цветков (категории могут быть самыми разными — женские и мужские имена, месяцы, дни недели, цвета, геометрические фигуры, птицы, овощи и пр.)

Далее следует перечисление предметов и их счёт:

* ромашка — раз;
* лютик — два;
* сирень — три…

Если игрок замешкался и не смог быстро назвать цветок, он передаёт мячик дальше по кругу, а в конце кона (когда общими усилиями всех участников будут названы все предметы данной категории) ему предстоит выполнить какое-нибудь задание (рассказать стишок, спеть песенку, ответить на вопрос, попрыгать на одной ножке и т.п.)

**«Ласковый мячик»**

Игра развивает ловкость и быстроту реакции. Полезна на этапе изучения уменьшительно-ласкательных суффиксов. Отлично подходит для игры родителя с ребёнком. Можно играть с несколькими детьми сразу, кидая мяч по очереди каждому из них.

Правила несложные: бросая мяч малышу, вы называете основное слово. Ребёнок должен поймать мячик, а потом бросить его вам, назвав это слово в уменьшительной форме.

*Примеры:*

* стул — стульчик;
* глаз — глазик;

##### **«Земля, вода, воздух»**

Ведущий называет стихию (земля, вода или воздух) и кидает мячик в руки игроку. Игрок должен поймать мячик и в доли секунды назвать существо, в этой стихии обитающее.

Можно использовать названия категорий (птицы, рыбы…) и конкретные наименования (окунь, щука, ласточка). Главное условие: слова повторяться не должны. Если назвать слово не получается или случился повтор, проигравший должен выполнить задание ведущего.

Пример:

* вода — карась;
* земля — кабан;
* воздух — воробей.

**Загадки про снег, снежинки,**

**зиму и мороз**

|  |
| --- |
| С неба он летит зимой, Не ходи теперь босой, Знает каждый человек, Что всегда холодный ... *(Снег)* Он пушистый, серебристый, Но рукой его не тронь: Станет капелькою чистой, Как поймаешь на ладонь. *(Снег)* Ночь. Зима. На небе звезды. Детки спят, совсем уж поздно, Месяц на небе - рожок, Выпал беленький ... *(Снежок)* Только выпали снежинки, Побежал я по тропинке, А за мной они бегут, Весь маршрут мой выдают. *(Следы на снегу)* Что за звездочки сквозные На пальто и на платке, Все сквозные, вырезные, А возьмешь - вода в руке? *(Снежинка)* В**с**я сверкает, серебрится Эта чудо-крошка. Но в дождинку превратится, На твоей ладошке. *(Снежинка)* Наступили холода. Обернулась в лёд вода. Длинноухий зайка серый Обернулся зайкой белым. Перестал медведь реветь: В спячку впал в бору медведь. Кто скажет, кто знает, Когда это бывает? *(Зима)* Осень, лучшую подружку, Я отправила на юг. Я морозна и бела И надолго к вам пришла. *(Зима)* Он рисует на стекле пальмы, звезды, ялики. Говорят, ему сто лет, а шалит, как маленький. *(Мороз)* Без рук, без ног, А рисовать умеет. *(Мороз)* *Педагог-психолог* *Гроза О. И.* |