



## **Игры, направленные на развитие восприятия**

*Подготовила: Воспитатель I категории  
МБДОУ №1 «Дружные ребята»*

*Елена Онучина*

*Эти игры формируют у ребенка умение анализировать предметы по таким признакам, как цвет, форма и величина. К концу дошкольного возраста дети могут свободно ориентироваться в 7 цветах спектра, различать их оттенки по насыщенности и цветовому тону. Они должны знать основные геометрические формы (круг, овал, квадрат, прямоугольник и треугольник), уметь подбирать по образцу или по названию предметы определенной*

*формы. Знание такого признака предмета, как величина, выражается в том, что ребенок может расположить 8-10 палочек, кружков или других одинаковых предметов разной величины в порядке ее убывания или возрастания, назвать основные градации величины предметов по 3 измерениям (длина, ширина, высота).*

**«ГОЛОВОЛОМКИ»** Составление фигур-головоломок — занятие увлекательное и полезное для развития восприятия и пространственных представлений. Но те игры, которые продаются в магазине, обычно слишком трудны для малыша. Совсем не сложно самим сделать головоломку для дошкольника. Давайте научим его составлять квадрат. Вырежьте из картона несколько одинаковых квадратов и покрасьте каждый из них в свой цвет. Не забудьте закрасить обе стороны. Теперь разрежьте каждый квадрат по-своему: на два треугольника, четыре треугольника, два прямоугольника, четыре маленьких квадрата и т. д. Головоломка готова. Малыш составляет квадраты, накладывая детали на нарисованные вами контуры. Задание можно значительно упростить, обозначив внутри контура линии, по которым разрезан данный квадрат. Его можно и усложнить, увеличив количество частей и сделав разрезы несимметричными. Если

*контурная схема разреза будет дана в уменьшенном виде, это также усложнит задание. И конечно, таким же образом можно учиться составлять любую фигуру — круг, треугольник и т. д. Варьируйте степень сложности задания, готовьте разнообразный материал — и ребенок будет несколько лет с интересом складывать сделанные вами головоломки.*

**«ВОЛШЕБНАЯ ПАЛИТРА»** Смешивая краски во время рисования, можно получать различные оттенки цветов. Лучшие всего пользоваться при этом гуашью. Ребенок может изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбавлять синюю краску нужно на палитре (или на заменяющем ее блюдечке), постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Чем больше получится оттенков, тем лучше. Главное — добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Затем можно переходить к другим заданиям на получение оттенков, различающихся уже не по светлоте, а по цветовому тону. Предложите ребенку нарисовать, как заходит солнце (переход от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (переход от зеленого к желтому).

### «ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

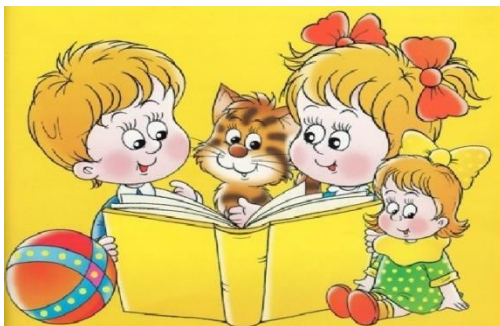
*В этой игре ребенок научится узнавать предметы на ощупь, будет сравнивать зрительные и осязательные впечатления. Вам потребуется два комплекта одинаковых предметов — геометрических фигур, вырезанных из пластика, плотного картона, или*

*мелких игрушек. Положите один набор в мешочек (из плотной ткани), затянутый резинкой. Задача играющего — на ощупь отыскать в мешочке фигурку, показанную ведущим. Меняйтесь с ребенком ролями — будьте по очереди то играющим, то ведущим. Другой вариант игры — второй набор предметов нарисован на бумаге. Третий вариант — ведущий просто называет предмет, который нужно найти: «Найди треугольник», «Найди Буратино» и т. п.*

### «УГАДАЙ, ЧТО СПРЯТАНО»

*В этой игре от ребенка потребуется умение представлять предметы по их словесному описанию и самому давать описания разных предметов. Спрячьте какую-нибудь игрушку и опишите ребенку ее внешний вид, например: «Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая, клюв острый» (цыпленок). Если ребенок догадается, вы отдаете ему спрятанный предмет. Следующим прятать и описывать предмет будет ребенок. Игру можно разнообразить, пряча предметы в «чудесный мешочек» и предлагая ребенку, после того как он отгадает, найти загаданный предмет на ощупь.*





*Подготовила: Воспитатель I категории  
МБДОУ №1 «Дружные ребята»  
Елена Онучина*

### ***Игры, направленные на развитие внимания***

*Предлагаемые игры формируют у ребенка умение сосредоточиваться на определенных сторонах и явлениях действительности.*

*(Без сосредоточения невозможно выполнить любую, даже самую простую работу.) Основные свойства внимания, которые формируются уже в дошкольном возрасте, это его устойчивость, переключение и распределение. Устойчивость внимания означает способность длительно сосредоточиваться на чем-нибудь. К концу дошкольного возраста дети могут заниматься одним и тем же видом деятельности до 1 — 1,5 часа. Переключение внимания представляет собой способность переходить от одной деятельности к другой, от одного занятия к другому. О распределении*

*внимания мы говорим тогда, когда человеку приходится действовать сразу с двумя или несколькими предметами. Старший дошкольник в состоянии распределять внимание между 6 — 7 предметами. В дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Непроизвольное внимание характерно тем, что оно вызывается новыми, привлекательными и интересными и данный момент для ребенка предметами. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиваться на задании, даже если оно не очень интересно.*

*эту игру в соревнование, задавая друг другу задачи по очереди.*

***«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»*** Для начала поставьте на стол 3—4 игрушки, дайте ребенку рассмотреть их 1—2 минуты. Затем попросите его отвернуться и уберите одну из игрушек. Когда малыш повернется, спросите его, что изменилось. Игру можно усложнить: увеличить количество игрушек до 5—7, ставить похожие игрушки (например, 3 игрушки из 5 — немного отличающиеся друг от друга машинки), не убирать ни одной игрушки, а поменять 2 из них местами и т. п. Можно превратить

**«НАЙДИ ИГРУШКУ»** Игра проводится в комнате. Перед началом игры вам понадобится вычертить план вашей комнаты. Это не так уж сложно. Выбрав определенный масштаб (например, 1:10), начертите стены комнаты, обозначьте двери и окна, а затем изобразите находящиеся в ней предметы: 1 — двухсекционная стенка; 2 — письменный стол; 3 — кресло; 4 — кушетка; 5 — стулья; 6 — телевизор. В этой игре, пользуясь планом, надо найти спрятанный предмет. Взрослый и ребенок поочередно прячут игрушку и делают соответствующую отметку в плане. Ребенок должен научиться пользоваться планом, находясь в любой точке комнаты. Для этого сначала ему нужно будет сориентировать план (повернуть его так, чтобы изображение двери «смотрело» в сторону двери, а изображение окна — в сторону окна), а затем — определить собственное место в комнате («я сижу вот на этом стуле»). После этого уже легко найти в комнате отмеченный на плане предмет. В дальнейшем игру можно проводить в другой комнате, на кухне или пользоваться планом, перевернутым на 180°.

**«ЧТО ПЛАВАЕТ, ЧТО ТОНЕТ?»** Вряд ли ваш ребенок задумывался над тем, почему одни предметы удерживаются на поверхности воды, а другие тонут. Помогите ему провести эксперимент и самому догадаться о существующей закономерности. Для этого выберите предметы из металла и дерева: линейки, ложки, пуговицы, карандаши, гвозди и другие вещи из этих материалов, какие найдутся в доме. Предложите ребенку угадывать, что из них утонет, а что поплывет. (Предметы нужно предлагать в случайном порядке.) Свои предположения малыш проверит, бросая предметы в ванну или в таз с водой. Плавающие вещи пусть ребенок складывает на один табурет, тонущие — на другой. Когда все предметы будут опробованы (а может быть и раньше), малыш, наверное, догадается, что плавают деревянные, а тонут металлические вещи. Если ему это сразу не удастся, «натолкните» его на правильный вывод.







## **Игры, направленные на развитие мышления**

*Подготовила: Воспитатель I категории  
МБДОУ №1 «Дружные ребята»  
Елена Онучина*

*Развитие мышления ребенка происходит при условии овладения им тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-обратным и логическим. Наглядно-действенное мышление — это мышление в действии. Основная форма мышления дошкольника — наглядно-образное мышление т. е. такая организации образов, которая позволяет выделять самое существенное в предметах, а также видеть соотношение их друг с другом и соотношение их частей. Ребенок*

*должен научиться пользоваться различными планами, схемами. К концу дошкольного возраста у детей начинают складываться элементы логического мышления, т. е. формируются умения рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики.*

**«ЗАЛЕТЕЛА ПЧЕЛА»** Для нее вам понадобится кукольная комната и кукольная мебель: круглый стол, стульчик, кресло, диван, кровать, шкаф. Недостающие предметы вполне заменимы другими. Важно только, чтобы для начала их было бы не более шести. Если готовой мебели нет, сделайте ее сами из спичечных коробков. Комнатой может служить коробка без крышки с прорезанными в стенках окном и дверью. Расставьте мебель в комнате и вместе с ребенком нарисуйте план: черточкой отметьте расположение окна, крестиком — двери, а с помощью кружков, квадратиков и прямоугольников изобразите предметы кукольной мебели: 1 — стол; 2 — стульчик; 3 — кресло; 4 — диван; 5 — кровать; 6 — шкаф. В дальнейшем количество предметов в игре можно увеличить, ввести одинаковые предметы. Игра состоит в следующем. На нарисованном плане красным кружком отмечается предмет, под который залетела пчела. Ребенок

*должен по этому указанию отыскать ее в игрушечной комнате. Игру можно повторять несколько раз: пчела каждый раз будет залетать под разные предметы. Перед началом игры не забудьте сориентировать план, т. е. расположить окно и дверь на плане и в комнате с одной стороны от ребенка (комната-образец при этом находится за планом). В дальнейшем задание можно усложнить. Положите план рядом с комнатой «вверх ногами» и введите в качестве условия игры запрет его переворачивать. Теперь ребенку, чтобы решить задачу, придется переворачивать план в уме и это придаст его пространственным представлениям гибкость.*

**«МАСТЕРСКАЯ ФОРМ»** Устроить эту мастерскую совсем несложно. Потребуются спички с отрезанными головками (или счетные палочки), куски гибкой медной проволоки (или толстые шерстяные нитки) и геометрические фигуры-образцы. Прямолинейные фигуры, такие, как квадрат, прямоугольник, треугольник, ребенок сможет выкладывать из палочек, а округлые, такие, как круг и овал, делать из проволоки. Когда малыши научатся мастерить каждую из форм, начните знакомить его с их вариантами. Пусть образцами теперь будут узкий и широкий прямоугольники,

треугольники с разной величиной углов и т. п. Делая образцы, заранее убедитесь в возможности изготовления таких фигур из материала, которым располагает ребенок. Дайте ребенку возможность проявлять в игре выдумку и инициативу, быть активным и самостоятельным, и тогда у него появится уверенность в себе, которая поможет в дальнейшем многого добиться в жизни. Самое главное — во время игры отмечайте все достижения малыша и не акцентируйте недостатки, хвалите за успехи и не ругайте за ошибки.

**«УЗНАЙ, КТО Я»** Контурной пунктирной линией нарисуйте что-нибудь не очень сложное, например цветок или рыбку. Скажите ребенку, что в ваших точках кто-то прячется. Чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией (не отрывая руки). Схематических рисунков можно придумать много, важно, чтобы они были простыми по форме и понятными ребенку.

**«БЫВАЕТ — НЕ БЫВАЕТ»** Эта словесная игра требует как богатого воображения, так и здравого смысла. Ребенку надо представить себе ситуацию, которую вы описываете, и сказать, бывает ли то, о чем идет речь. Если он ответит правильно, его

очередь загадывать вам загадку (фразу), а неправильно — очередь пропускается. Обязательно чередуйте реальные и нереальные варианты, например: «Волк бродит по лесу», «Волк на дереве сидит», «В кастрюле чашка варится», «Кошка по крыше гуляет», «Собака по крыше гуляет», «Лодка по небу плавает», «Девочка рисует домик», «Домик рисует девочку» и т. п. Можно использовать в игре мяч: игрок бросает мяч, произнес фразу, а второй игрок ловит его, если то, о чем сказано, действительно бывает, и не ловит, если этого не бывает. Игра пройдет веселее и интереснее, если ваши фразы и фразы ребенка будут разнообразными и, может быть, неожиданными. Ошибайтесь иногда — это только сделает игру веселее.

**«ДОМА ЗВЕРЕЙ»** Для этой игры нужны изображения 6 зверей, различающихся по величине (например, слон, медведь, волк, заяц, еж и мышь). Сами рисунки должны быть одинакового размера. Кроме того, для зверей потребуются дома — 6 листов бумаги разной величины (например, квадраты, стороны которых равны 17, 15, 13, 11, 9 и 7 см). Разложите дома по порядку от большего к меньшему и предложите ребенку расселить зверей.

Он догадается, что в самом большом доме будет жить слон, и положит его на соответствующий квадрат, в самом большом из оставшихся — медведь и т. д. После этого звери пойдут гулять (перемешайте картинки с их изображениями и отложите в сторону). На прогулке зайчик вдруг вспомнит, что он забыл дома морковку. Задача ребенка — помочь зайчику найти свой дом. Если это не сразу получится, предложите ребенку проверить, где дом зайчика. Для этого всем, зверям придется на время вернуться в свои дома. Конечно, с прогулки поодиночке могут возвращаться разные животные, причины для этого вы придумаете сами.



Подготовила: Воспитатель I категории  
МБДОУ №1 «Дружные ребята»  
Елена Онучина

### **Игры, помогающие подготовить ребенка к школе**

Это игры, которые развивают у малыша элементарные математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

#### **«ЧЬЕ ЧИСЛО БОЛЬШЕ (МЕНЬШЕ)?»**

За ширмой (под платком, в коробке) разложите 2 группы предметов, в каждой из которых их не больше 5. Скажите ребенку, какие предметы вы спрятали, не называя их количества. Допустим, камешки и пуговицы. Ребенок выбирает одну из групп. Например: «Мои пуговицы, твои камешки». После этого он вынимает из-за ширмы и подсчитывает, сколько предметов в обеих группах и каких

больше. Если ребенок загадал предметы, которых окажется больше, то он получает столько очков, на сколько предметов этой группы больше. За каждое очко дается какой-то приз: орех, палочка, цветной кружок и т. п. Если ребенок выбрал те предметы, которых меньше, разницу получаете вы. Игра повторяется несколько раз. Выигрывает тот, кто наберет большее количество очков. Если угадывающий допускает ошибку в подсчетах и ее замечает партнер, фишка ему не засчитывается. Повторяя игру, поменяйтесь с ребенком ролями.

**«УЗНАЙ, ЧЕГО БОЛЬШЕ»** Покажите ребенку лист бумаги с нарисованными на нем 2 группами значков, расположенных попарно (в каждой паре по одному значку из каждой группы), например кружок — крестик, кружок — крестик, кружок. Объясните, что кружки — это как будто лодки, а крестики — как будто спортсмены. Чего больше, лодок или спортсменов? Всем ли спортсменам хватает лодок? После ответов на эти вопросы можно предложить ребенку отобрать из набора столько лодок и спортсменов, сколько нарисовано кружков и крестиков.

**«САМОЛЕТЫ ЗА ОБЛАКАМИ»** Это одна из игр, обучающих ребенка пользоваться карандашом и делать правильный нажим. Для нее потребуются бумага, достаточно мягкий простой карандаш и несложные изобразительные навыки. Вы рисуете несколько самолетов, а вокруг двух из них облака. Вы говорите ребенку: «Смотри, какие разные облака — одно совсем черное и самолета за ним почти не видно, а другое — светлое и самолет хорошо виден». Темные и светлые облака вокруг других самолетов ребенок будет рисовать сам. Вместо самолетов могут быть нарисованы лодки на волнах и т. д. Важно, чтобы ребенок постепенно начал различать возможности карандаша и соотносить их с тем, что хочет нарисовать.

**«ВНИЗ ПО РЕКЕ»** Эта игра поможет подготовить руку ребенка к письму. Нарисуйте волнистые линии, расположенные на близком расстоянии друг от друга. Это будут извилистые берега реки, по которой ребенок должен провести свой кораблик так, чтобы он не задел берег. Делить это надо, не отрывая карандаш от бумаги, не заезжая за линии, точно следуя за изгибами нарисованной реки. Если вы раньше уже играли с ребенком в подобную игру, усложните ее, сделав

линии еще более узкими и неритмичными.

**«ТИР»** Эта игра развивает точность движений. Нарисуйте на листе бумаги схематическое ружье и мишень. Мишени могут располагаться в разных концах листа и на разном расстоянии от ружья. Пусть и размеры их будут разными: большими и маленькими. Объясните ребенку, что карандашная линия, изображающая полет пули, обязательно должна быть прямой, и что можно попасть близко от цели, но лучше попасть в центр. Предложите ребенку немного «пострелять». Желаем попасть в «яблочко».

**«ТРУДНЫЕ ВИРАЖИ»** Игра для развития точности движений. Она будет первым шагом в подготовке детской руки к овладению письмом. Игра начинается с того, что вы рисуете дорожки разной формы, в одном конце каждой машину, а в другом—дом. Потом говорите ребенку: «Ты водитель и тебе надо провести свою машину к дому. Дорога, по которой ты поедешь, не простая. Поэтому будь внимательным и осторожным». Ребенок должен карандашом, не отрывая руки, «проехать» по изгибам ваших дорожек. Начинать лучше с относительно простых, «некрутых» дорожек.

Напоминайте малышу, что нельзя отрывать карандаш от бумаги и вылезать за пределы дорожки. В дальнейшем, когда он освоится с такой игрой, можно сужать дорожки или менять ритм их изгибов.

**«КОВРИК ДЛЯ КУКЛЫ»** Предложите ребенку сделать коврик, украшенный геометрическим орнаментом. Кукла объяснит, какой коврик она хотела бы получить. Например: «В середине большой круг, сверху 4 квадрата, снизу 4 треугольника, слева 3 овала, справа 3 прямоугольника». Коврик можно делать из обычного листа бумаги, а фигуры либо рисовать, либо чертить по лекалу, которое вы купите или сами сделаете для ребенка, прорезав в толстом картоне отверстия разных форм. Конечно, сначала ребенку сложно будет в точности выполнить заказ куклы. Предложите малышу повторить ее просьбу и по мере надобности напоминайте, что делать дальше. Но все же стремитесь, чтобы ребенок сам запоминал последовательность действий и выполнял заказ куклы максимально точно. Пусть он привыкнет к такому порядку: сначала следует заполнить середину, затем — верх, низ, левую и, наконец, правую сторону. Начертив фигуры, можно их раскрасить — конечно, сначала

выслушав и запомнив, какого цвета какие фигуры хотела бы видеть кукла.

**«МАГАЗИН КОВРОВ»** Если ребенок уже сделал несколько ковров, можно организовать эту игру. Ковры будут продаваться, а ребенок должен выбрать и купить для куклы тот, какой она попросит (описание может быть таким же, как в предыдущей игре). После этого ребенок, глядя на продающиеся ковры, объяснит кукле, какой ему нравится больше всего (надо добиваться последовательного описания и правильного употребления слов в середине, сверху, снизу, слева, справа). Кукла купит для него этот ковер.

