**Подборка игр на развитие познавательных процессов (мышление, память, внимание).**

Игры и упражнения на развитие мышления.

1. Назови одним словом.

Детям зачитываются несколько слов и затем просят их назвать одним словом.

Лиса, заяц, волк, лось – дикие животные;

Лимон, яблоко, банан, груша – фрукты;

Огурец, морковь, капуста, картошка – овощи и т.д.

Детям старшего возраста можно изменить игру, говорить обобщающее слово и предлагать им назвать предметы относящиеся к этому обобщающему слову: Птицы - …., Насекомые - …., Посуда - ….

1. Найди лишнее слово.

Детям зачитывается серия слов, затем они должны выбрать лишнее слово и объяснить почему:

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Час, минута, лето, секунда;

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Береза, дуб, сосна, земляника;

Книга, телевизор, радио, магнитофон.

1. Классификация

Детям предлагается набор картинок с изображением различных предметов. Рассмотрев ребёнок должен их разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими (фрукты к фруктам, транспорт к транспорту и т.д.)

1. Найди лишнюю картинку

Подбирается серия картинок, три картинки должны быть определены по общему признаку, а четвёртая картинка лишняя. Ребёнок должен найти лишнюю картинку и объяснить почему.

1. Чередование

Детям предлагается нарисовать, раскрасить, сложить геометрические фигуры, чтобы предметы чередовались в определённой последовательности.

1. Отвечайка.

Взрослый бросает детям мяч, по одному, называя цвет, а ребенок, возвращая мяч должен назвать любой предмет этого цвета. Можно назвать так же и любое качество (вкус, форму) предмета.

1. Нелепицы.

Детям предлагаются рисунки, в которых содержаться противоречия, нарушения поведения персонажей. Ребёнок должен найти ошибки и противоречия и объяснить свой ответ, и как это бывает на самом деле.

1. Размышлялки.

В игре используются серии сюжетных картинок. Детям предлагается рассмотреть их, и разложить их по порядку развёртывания событий. В заключении ребёнок составляет рассказ по картинкам.

1. Угадай по описанию.

Детям предлагается угадать, о чём или о ком говориться и даётся описание этого предмета. Например: он овальный, зелёный, длинный, с семечками (огурец). Если у ребёнка возникнут затруднения, можно выложить картинки овощей, чтобы ребёнок нашёл нужный предмет.

1. Бывает, не бывает.

Бросая мяч ребёнку называется ситуация. Ребёнок ловит мяч в том случае если ситуация бывает, если нет, то мяч надо отбить. Ситуации разные: мама, варит кашу; мясо сладкое; машина летает; яблоко кислое и т.д.

Игры на развитие внимания.

1. Найди два одинаковых предмета.

Из пяти и более предметов, нужно найти два одинаковых и объяснить свой выбор.

2. Найди отличия.

Предлагается две картинки, имеющие несколько различий. Необходимо найти отличия как можно больше и быстрее.

3. Узор из счётных палочек.

Ребёнку предлагаются карточки с изображением узоров из счётных палочек. Он должен выложить узор по образцу.

4. Лабиринт.

Нужно пройти путь по лабиринту на картинке, глазами, если ребёнок затрудняется пальцем или карандашом.

5. Путаница.

Детям даются рисунки с замаскированными (неполными, перечёркнутыми, наложенными друг на друга) изображениями предметов. Ребёнок должен назвать то, что видит.

6. Зачеркни.

Детям предлагается таблички, где в несколько рядов нарисованы предметы, геометрические фигуры, цифры, буквы. И даётся задание, например: зачеркнуть все цифры, все треугольники и т.д.

7. По клеточкам.

Детям даётся листок в клеточку с нарисованным на нём орнаментом, необходимо перерисовать узор по клеточкам так же как на образце.

8. 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.

9. Запомни и опиши.

Выбранный ребёнок выходит пред другими детьми, дети внимательно смотрят на него и запоминают в чего он одет. Затем ребёнок выходит за дверь. И воспитатель задаёт вопросы: какого цвета у него рубашка, носки, глаза и т.д. дети отвечают.

10. Съедобное – несъедобное.

Ведущий, стоя в центре кидает детям по очереди мяч и называет предметы, если предмет съедобен ребёнок должен поймать мяч, если нет – оттолкнуть.

Игры на развитие памяти.

1. Что исчезло?

Перед ребёнком раскладывается до 10 предметов или картинок. Ребёнок смотрит и запоминает, затем ребёнка просят отвернуться и убирают один предмет. Затем предлагается ребёнку узнать, что исчезло.

2. Что изменилось?

Перед ребёнком на стол раскладывается до 10 предметов и картинок. Ребёнок смотрит и запоминает, затем, отвернувшись, взрослый добавляет ещё один предмет, ребёнок отвечает что изменилось. Так же можно предметы поменять местами.

3. Мешочек подарками.

На пол высыпаются 10-15 предметов разной формы, функциональной принадлежности, цвета. В течение минуты дети рассматривают и запоминают их. Взрослый складывает их обратно в мешок и просит ответить на вопросы о предметах:

-Какого цвета был брелок?

-Сколько резинок для волос лежало на полу?

Тот, кто правильно отвечает, получает предмет в подарок.

4. Добавь что-то свое

 Это даже не упражнение, а, скорее, веселая игра на развитие слуховой памяти. Чем больше игроков захочет поучаствовать, тем лучше. Выглядит это следующим образом: вы говорите: «Я положила в сумку печенье». Ребенок должен повторить и добавить что-то от себя: «Я положил в сумку печенье и конфеты». Третий игрок снова повторяет и добавляет еще что-то, и так далее. Подобные тренировки помогают развивать объем памяти.

5. Ассоциации

 Вам понадобятся карточки с изображениями животных и предметов (машинка, платье, слон, дерево, звезды). Разложите их перед малышом и скажите, что сейчас вы произнесете несколько слов, а его задача подобрать к каждому подходящее изображение, которое поможет вспомнить нужное слово. Слова будут примерно такими: гараж, мода, зоопарк, природа, ночь. Затем останется только проверить, насколько кроха справился с заданием и сколько слов запомнил.

6. Назови пару

 Упражнение состоит из двух этапов, на первом, вы зачитываете пары слов, например. Затем называете одно слово из каждой пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе. Если кроха легко справляется, значит логическая и смысловая память у него развиты очень хорошо.

Река-мост

Лес-волк

Ручка-тетрадь

Гриб-корзина

Окно-занавески

Цветок-ваза

Кольцо-палец

Шишка-ветка

Санки-снег

Стул-стол

7. 10 слов

 Да-да, вы не ошиблись, это аналог игры про десять картинок. Что интересно, даже результаты должны быть аналогичными. Итак, зачитываете ребенку 10 слов и просите назвать запомнившиеся. Хорошими результатами можно считать: 5-6 слов для кратковременной памяти и 7-8 – для долговременной. Напоминаем, что для проверки последней, нужно еще раз назвать малышу слова, которые он не смог повторить и проверить, что он запомнил, через час. Сейчас я вам предлагаю запомнить десять слов, как только я закончу читать вы возьмёте карандаши и запишите все слова которые запомнили. (Конь, дом, игла, окно, стул, мёд, ложка, круг, чай, роза).

8. «Мысленные образы и эмоции»

 «Я вам буду говорить фразы, а вы после каждой закройте глаза и представьте себе соответствующие картинки».

Собака, виляющая хвостом.

Муха в вашем супе.

Молния в темноте.

Капли, сверкающие на солнце.

Осиное гнездо у вашей двери

Старик на скамейки

Плачущий старик на скамейке на солнце

Острый нож

Птичка в саду

Птичка, купающаяся в луже

 Ребёнку предложите воспроизвести вслух то, что он запомнил.

9. Рисование со слов.

Взрослый показывает картинку одному из играющих и затем прячет её. Тот, кто её увидел, шёпотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шёпотом пересказывает третьему и т.д. Последним узнает содержание картины тот, кто будет её изображать. То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

10. Игра «Путешествие»

Взрослый в игровой форме (например: язык марсиан, иноземного народа предлагает детям прослушать цепочки звуков, а затем повторить их. Мы попали на остров. Где живёт иноземный народ, познакомились с вождём. В этом племени люди говорят на непонятном языке. Вождь «учит» гостей словам на своём наречии (детям предлагается набор слогов, которые надо запомнить и повторить, чтобы не обидеть гостеприимного вождя.)