**Роль подвижных игр в развитии познавательных процессов старших дошкольников.**

Развитие интеллектуальных способностей ребёнка является постоянной заботой любого воспитателя. Главная задача образовательного процесса в старшей группе - это подготовка детей к обучению в школе. Успешность обучения наших выпускников зависит от уровня сформированности всех познавательных процессов. Это и перцептивные процессы: ощущения и восприятие, а также память, внимание, мышление и воображение. Все эти процессы находятся в тесном взаимодействии.

Дошкольное детство является важным возрастным периодом для развития познавательных процессов. В старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) активно развиваются восприятие и память. Без достаточного развития восприятия и памяти станут неосуществимыми операции мышления. Поэтому очень важно создать благоприятные условия для развития познавательных процессов в соответствии с возрастными особенностями детей.

Однако, как показывает практика, традиционная подача образовательной информации, способствующей интеллектуальному развитию дошкольников, зачастую лишает ребёнка естественной для его возраста двигательной активности. Современные дети много времени проводят за развивающими компьютерными играми и играми на бумажных носителях. Конечно, эти игры стимулируют развитие умственных и творческих способностей детей, но чрезмерное увлечение ими оказывает негативное действие на здоровье дошкольников. Ведь главная биологическая потребность ребёнка дошкольного возраста – это потребность в движении. Реализовать эту потребность ребёнка и в то же время стимулировать развитие его интеллекта помогают подвижные игры. Грамотное чередование дидактических и подвижных игр повышает результативность образовательного процесса в ДОУ.

В своей практике я стараюсь использовать мощный потенциал подвижных игр для развития познавательных процессов дошкольников. Многие традиционные, хорошо известные игры используются лишь для двигательного развития детей. Сегодня я предлагаю вам глубже взглянуть на содержание знакомых нам и новых подвижных игр. Надеюсь, что эта информация пригодится вам в практической работе.

1. **Игры на развитие восприятия цвета**

 «Светофор», «Найди свой цвет», «Найди пару», «Запрещённый цвет».

***Найди пару***

**Цели:** совершенствовать восприятие цвета, развивать внимание, быстроту движений.

**Материал:** флажки по числу играющих (двух цветов)

**Ход игры:** дети получают по одному флажку и под музыку ходят врассыпную. По команде «Найди пару!» играющие должны быстро найти себе пару с флажком такого же цвета, взяться за руки и построиться в колонну в заранее обозначенном педагогом месте. Побеждает пара, быстрее выполнившая задание.

**Варианты:**

1. Найди пару с флажком другого цвета.
2. Использовать флажки трёх цветов, строиться в колонну тройками.

***Запрещённый цвет***

**Цели:** совершенствовать восприятие цвета и формы, развивать произвольное внимание, мелкую моторику мышц рук.

**Материал:** 30-40 разноцветных геометрических фигур из картона.

**Ход игры:**

По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет, например красный, а все играющие должны собрать как можно больше фигур любого цвета, кроме указанного. Выигрывает тот, кто не перепутал цвет и собрал больше фигур.

**Варианты:**

1. Собрать только круги, цвет значения не имеет.
2. Собрать только зелёные треугольники.
3. **Игры на восприятие пространства.**

«Цапля», «Пила и молоток», «Четыре времени года», «Жмурки» (ходьба за звуковым сигналом), «Точный поворот», «Я – робот».

***Ноги поссорились***

**Цели:** совершенствовать восприятие пространства, развивать произвольное внимание, координацию движений, закреплять математический счёт.

**Материал:** мелки школьные

**Ход игры:** Начертить большой круг, разделить его на 6 – 10 секторов. Пронумеровать секторы. Водящий называет два любых числа от 1 до 10, если секторов 10. Например, 3 и 5. Игрок стоит за кругом. Как только прозвучит задание, он должен впрыгнуть в круг таким образом, чтобы одна его нога встала в сектор 3, а другая в сектор 5. На линии наступать нельзя. Перед началом игру необходимо установить очерёдность.

***Волшебные круги***

**Цели:** Совершенствовать восприятие пространства, закреплять пространственные ориентировки, развивать координацию движений.

**Материал:** мелки школьные или обручи небольшого диаметра.

**Ход игры:** Начертить мелом от 6 до 10 кружков расположенных по кругу. Кружки или обручи должны быть такого размера, чтобы в них можно было встать двумя ногами и ещё осталось немного места. Игра проходит в несколько туров. Каждый тур – один круг.

1. Пройти круг, перешагивая из кружка в кружок.
2. Проскакать круг на двух ногах, перепрыгивая из кружка в кружок.
3. Проскакать круг на одной ножке.
4. Проскакать круг на одной ножке боком.
5. Пробежать круг, наступая каждой ногой в один кружок, высоко поднимая колени.
6. Пройти круг, двигаясь спиной вперёд.

За каждый тур ребёнок получает одно очко. В конце игры очки подсчитываются.

***Ри-ко-ко!***

**Цели:** формировать умение ориентироваться в пространстве, развивать глазомер, координацию движений, закреплять математический счёт.

**Материал:** мяч

**Ход игры:** Дети встают в круг, водящий - в центре. Он подбрасывает мяч и произносит слова:

Ри-ко-ко! Ри-ко-ко!

Мяч взлетает высоко.

Раз, два, три, четыре, пять,

Таня будет догонять!

Водящий высоко подбрасывает мяч, все дети разбегаются. Тот, чьё имя было названо, должен поймать мяч. Он становится водящим и громко кричит: «Ри-ко-ко!» Это сигнал Все дети должны остановиться. Водящий выбирает любого ребёнка и мысленно просчитывает, сколько до него шагов. Шаги могут быть гигантскими, маленькими или обычными. Затем произносит это вслух и шагает такими шагами до игрока. Бросает в него мячом. Если попал, то другой игрок становится водящим, если нет игра продолжается с прежним водящим.

1. **Игры на восприятие времени**

 «Совушка», «Машина времени», «Четыре времени года»

***Машина времени***

**Цели:** формировать восприятие времени, развивать быстроту мышления, скоростные качества, координационные способности.

**Материал:** таблички со словами, указатели старта – финиша.

**Ход игры:** Дети делятся на две команды и выстраиваются у линии старта. На противоположной стороне против каждой команды на расстоянии 8 -10 метров педагог выкладывает таблички со словами и просит расположить их в правильной последовательности.

Число табличек равняется числу игроков. По сигналу дети по очереди выполняют задания. Побеждает команда, быстро и безошибочно выполнившая задания.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| вечер |  | утро |  | день |  | ночь |  | неделя |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| год |  | среда |  | пятница |  | суббота |  | вторник |

1. **Подвижные игры для развития внимания**

«Запрещённое движение», «Найди и промолчи», «Кто быстрее», «Спокойно, стучать, вверх» или «Нос, пол, потолок», «Стой», «Рюкзачок бежит по кругу».

***Стой!***

**Цель:** развивать внимание, слухо-моторную координацию, быстроту реакции, выдержку.

**Ход игры:** Играющие встают в шеренгу на одной стороне площадки. На противоположной стороне спиной к ним стоит водящий. Он громко произносит: «Быстро шагай, смотри не зевай, стой!» На каждое произносимое слово играющие делают один шаг вперёд.

На последнем слове все должны остановиться, а водящий быстро оглядывается. Тот, кто не успел вовремя остановиться, делает шаг назад. Затем водящий снова произносит текст, а дети продолжают движение.

Выигрывает тот, кто успеет пересечь линию финиша прежде, чем водящий скажет слово «Стой!»

***Рюкзачок бежит по кругу***

**Цели:** развивать произвольное внимание, быстроту реакции, закреплять математический счёт, координацию движений.

**Материал:** рюкзачок

**Ход игры:** Дети стоят в круге. Педагог подаёт сигнал, по которому игроки начинают передавать рюкзачок друг другу по кругу. По второму сигналу движение рюкзачка прекращается. Тот, у кого оказался рюкзачок, должен его быстро надеть. Дети вместе с педагогом ведут счёт до тех пор, пока ребёнок не наденет рюкзачок. Игра продолжается.

Отмечаются дети, затратившие на надевание рюкзачка меньшее количество времени.

***Быстрый поезд***

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции.

**Ход игры:** Дети встают в круг вместе с водящим. Водящий делает два медленных хлопка. Это значит, что состав тронулся. Дети по очереди по часовой стрелке хлопают в таком же темпе. Водящий задаёт всё более быстрый темп. По его сигналу «Стой!» дети начинают хлопать против часовой стрелки. Кто прозевал, выбывает из игры, «сходит на станции».

1. **Подвижные игры и упражнения для развития памяти**

«Выполни движения», «Запомни порядок», «Кто ушёл?», «Тайное движение», «У ребят порядок строгий», «Запомни путь».

***У ребят порядок строгий***

**Цели:** развивать зрительную память, внимание, закреплять навыки перестроения.

**Ход игры:** Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места,

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становись!». Дети должны быстро построиться на свои места в направлении, указанном педагогом. Игроки, выполнившие задание последними, получают штрафное очко.

**Варианты:**

1. После каждого построения порядок расположения игроков изменяется.
2. Если педагог вытягивает руку вперёд, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.

***Запомни путь***

**Цели:** развивать память, глазомер, закреплять умения ориентироваться на листе бумаги, в пространстве.

**Материал:** схемы несложных маршрутов, карандаши, бумага, ориентиры, гимнастические палки или верёвки, домики

**Ход игры:** В первой части занятия педагог, используя сюжетный рассказ, предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить маршрут, обозначенный на схеме. Затем дети должны по памяти воспроизвести его на чистом листе.

Во второй части занятия дети делятся на группы, каждой выдаётся схема маршрута и необходимые ориентиры. Группа должна самостоятельно проложить маршрут и пройти его, соблюдая заданный на схеме рисунок.

Отмечаются дети и группа, выполнившие задания без ошибок.

Сложность маршрутов зависит от подготовленности детей.

***Птичка***

**Цель:** развитие памяти и внимания, совершенствование двигательных действий.

**Материал:** мяч

**Ход игры:** Дети стоят в круге. Ведущий в центре круга. Он даёт всем игрокам названия деревьев. Каждый должен запомнить своё название.

Ведущий говорит: «Прилетела птичка, села на дуб» и бросает мяч «дубу». «Дуб» должен ответить: «На дубу я не была, улетела на ёлку!». Ёлка вызывает другое дерево и т.д. Кто прозевает, отдаёт фант. Фанты отыгрываются в конце игры.

1. **Подвижные игры для развития мышления**

«Кто знает, пусть дальше считает», «Машины и пешеходы», «Я знаю пять имён мальчиков (девочек, названий цветов, игрушек, видов транспорта)», «Чёрный, белый не носить, «да» и «нет» не говорить»

***Машины и пешеходы***

**Цели:** развивать образное мышление, чувство времени, учить интенсивному распределённому вниманию, закреплять правила дорожного движения.

**Материал:** фишки, дорожные знаки

**Ход игры:** Дети делятся на две команды: «Машины» и «Пешеходы». «Машины» идут по параллельным улицам змейкой на полусогнутых ногах, руки «сжимают руль». «Пешеходы» переходят улицы в отведённых местах. Водящий (полицейский) поднимает руку – передвигаются «Машины», опускает руку – идут «Пешеходы». Если кто-либо вовремя не останавливается, его штрафуют (дают фишки чёрного цвета).

По окончании игры дети самостоятельно подсчитывают фишки и выявляют победителя.

***Чёрный, белый не носить, «да» и «нет» не говорить***

**Цели:** развивать словесно-логическое мышление, внимание.

**Материал:** мяч

**Ход игры:** Водящий читает стишок:

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаем мы играть.

Правила у нас просты,

соблюдай же их и ты!

Чёрный, белый не носить,

«да» и «нет» не говорить!

Затем водящий бросает мяч одному из игроков и задаёт вопрос. Вопросы могут быть любыми. Например: « Какого цвета твоя футболка?» даже если футболка белого цвета, отвечать нужно избегая слова белый. Например, можно сказать, что футболка светлая.

Тот, кто ошибается и называет чёрный или белый цвет либо произносит «да» или «нет» выбывает из игры.

***Шаги***

Цели: учить операции обобщения, расширять словарный запас

Ход игры: Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое". "Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д.

***Два круга***

Цели: учить операции обобщения, расширять словарный запас, совершенствовать восприятие пространства.

Ход игры: Дети строятся в два круга - внешний (большой) и внутренний (3-4 человека).

Дети из большого круга стоят, а из малого идут вместе с ведущим-взрослым и приговаривают: "Мы по кругу идем и с собою берем... сладкое".

Игроки большого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например сахар. Ребенок, первым назвавший предмет, становится во внутренний круг. Игра продолжается ("...с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое" и т.д.). Последний ребенок, оставшийся в большом круге, должен выполнить какое-либо задание.

1. **Подвижные игры для развития воображения**

Это прежде всего разнообразные игры-пантомимы. Например, всем известная игра «Море волнуется, раз…». А также игры «Угадай-ка!» (показать, для чего предназначен предмет), «Затейники» (придумать как можно больше упражнений со спортивным предметом), «Покажи отгадку».

***Пластилиновые фигуры***

**Цели:** развивать воображение, выдержку, увеличивать запас двигательных умений.

**Ход игры:** Дети встают в хоровод, водящий встаёт спиной к детям. Дети водят хоровод:

Пластилин, пластилин,

Много нас, а ты один.

Мы считаем: раз, два, три.

Что слепили? Говори!

После этого круг распадается, каждый замирает в какой-нибудь позе. Водящий рассматривает фигуры и угадывает, кого «слепили». Тот, чью фигуру он угадал, становится водящим.

***Живые скульптуры***

**Цели:** развивать воображение, образное мышление, фантазию, творчество, координационные способности.

**Ход игры:** перед началом игры проводится самомассаж, выбирается материал, из которого водящий будет «лепить скульптуру». Водящий вызывает из группы игроков по одному. И «лепит» из него фигуру, составляя композицию.

**Выводы**

Хочу отметить, что в результате систематического включения в педагогический процесс подвижных игр у детей повысился интерес к игре, они стали и сами организовывать игры со сверстниками. Подвижные игры, направленные на развитие познавательных процессов можно использовать как физминутку во время непосредственной образовательной деятельности детей, как часть занятия, во второй половине дня или на прогулке.

Используя подвижные игры в своей педагогической практике, я пришла к выводу, что в сочетании с педагогическими играми они дают возможность более эффективно развивать умственные способности детей. Применение подвижных игр позволило значительно повысить уровень психологической готовности к школе.

**Литература**

Какова Г.М., Калмыкова Е.В., Игровые технологии в процессе подготовки детей к обучению в школе/АРКТИ, 2010г.

Стародубцева И.В., Завьялова Т.П., Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления и воображения дошкольников./АРКТИ, 2009г.

Соколова Л.А., Играем на прогулке. Наблюдаем, познаём, учимся/Сибирское университетское издательство,2009г.