**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ**

**И ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ РЕБЕНКА В ИГРЕ**

Ни для кого не секрет, что игра — ведущий вид деятельности ребенка, через которую он познает окружающий мир. В игре развивается умение фантазировать, творчески преображать действительность, сотрудничать с партнерами, понимать другого человека и выражать свои собственные чувства и мысли.

Однако в последнее время дети все реже и реже играют в обычные «дошкольные игры». Редко встретишь оригинальные идеи в играх, ин­тересные повороты в их сюжетах. Если дошкольники играют, то игры часто однообразны, без развернутого сюжета, без яркости и вдохновения, которые так присущи детскому восприятию окружающего мира.

Малыши встречаются с трудностями, когда нужно проявить воображение и фантазию. Например, в игре «Дорисуй круг» (овал, квадрат и т. п.), где ребенку необходи­мо во всем известной фигуре увидеть что-то свое, необыч­ное, ребята дают очень мало оригинальных решений.

Или игра «Подарок». Ребенку надо представить и на­звать то, что он хочет подарить своему другу. Вос­питанники обычно повторяют уже то, что говорил для примера воспитатель или произносил кто-то из сверстников.

Очень трудно добиться того, чтобы ребята подходили к игре творчески, нестандартно, придумывали что-то свое, т.к. наглядно-образное мышление развито у дошкольников хуже, чем наглядно-схематичес­кое. В чем же дело?

Я думаю, это связано с тем, что в наши дни появляет­ся все больше и больше семей, где детей с раннего возрас­та начинают «развивать». Большинство родителей убеж­дены, что просто играть, разговаривать, баловаться и гу­лять с ребенком совершенно недостаточно. Чтобы идти в ногу со временем, с малышом «надо заниматься». Таким образом, в тот период, когда у ребенка в норме должно раз­виваться правое (художественное, синтетическое) полуша­рие головного мозга, то есть формироваться целостная кар­тина мира, его загружают ненужными на тот момент зна­ковыми системами (буквами, цифрами, нотами и т. д.), стимулируя тем самым левое (аналитическое, логическое) полушарие, на работе которого и так построена система школьного образования. Вот и получается, что дети уме­ют читать, писать, знают английские слова, а с образным мышлением остается какая-то недоработка, и умение ви­деть мир ярко, образно, нестандартно уходит вместе с дет­ской непосредственностью.

Сегодня большинство родителей считает, что самое главное — научить малыша читать, писать и считать до по­ступления в школу. Безусловно, уровень требований к нашим детям возрос. Но, стремясь ему соответствовать, взрослые подчас выхолащивают детскую жизнь, обедняют ее, сводя лишь к занятиям.

А ведь часто бывает так, что читающий, считающий и пишущий ребенок, начав учиться, постепенно снижает успеваемость. Он не может сосредоточиться на уроке, небрежно выполняет задания, невнимательно слушает учителя, испытывает затруднения в выполнении задания на логическое мышление.

Это свидетельство того, что гораздо важнее в дошкольном возрасте развивать у ребенка внимательность, творческое воображение, познавательную активность, коммуникативные навыки, способность рассуждать, анализировать и сравнивать, обобщать и выделять существенные признаки предметов, а вовсе не умение читать и писать. Приобретенные навыки в дальнейшем помогут ему успешно овладевать новыми знаниями. И формировать их надо незаметно для ребенка, в игре.

Вот лишь некоторые игры, которые направленны на становление коммуникативных навыков и различных познавательных процессов именно в игре.

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

*(для старших дошкольников)*

**Игра «Не пропусти растение»**

***Цель:*** развитие произвольного внимания, способности к переключению внимания.

***Ход игры.***

Дети слушают слова, которые произносит взрослый. Всякий раз, когда среди слов встречаются названия растений, ребята должны хлопать в ладошки. *(Трамвай, небо, стол, береза, Лиля, вермишель, девочка, сосна, машина, воробей, самолет, тюльпан, кошка, пол, окно, клен, укроп, грабли, огурец, ведро, стакан, воздух, шофер, пальма, духи, медведь, осина, ветер, колокольчик.)*

**Игра в кругу «Слушай хлопки»**

***Цель:*** развитие произвольного внимания, формирование положительного эмоционального настроя.

***Ход игры.***

Дети идут по кругу под веселую музыку и слушают ве­дущего. Если ведущий хлопнет в ладоши один раз, они истают в позу плакучей ивы, если два — в позу высокого тополя, если три — в позу маленькой лягушки.

«Плакучая ива» «Тополь» «Маленькая лягушка»



**Игра «Четыре стихии»**

***Цель:*** развитие способности к переключению внима­ния, эмоциональная разрядка, снятие мышечного напря­жения.

***Ход игры.***

Ведущий показывает движения, которые соответству­ют четырем стихиям: небо — руки вверх; огонь — враще­ние руками, согнутыми в локтях; земля — руки вниз; вода — волнообразные движения рук.

Дети, стоя внимательно слушают взрослого. Он назы­вает стихии произвольно, не показывая движения. Зада­ча ребенка — не ошибиться, быстро и правильно показать движение, соответствующее произнесенным словам.

***Усложненный вариант.***

Взрослый называет стихию, которую дети должны по­казать. При этом сам демонстрирует неверное движение, ребенку надо быстро среагировать, сообразить, какое дви­жение следует выполнить, не обращая внимания на заве­домо неправильно показываемое педагогом.

**Игра «Пришельцы из космоса»**

***Цель:*** развитие пространственных представлений, координации движений, умения согласовывать свои действия со звучащим словом, формирование положительного эмоционального настроя.

***Ход игры.***

Дети выполняют роль «пришельцев из космоса». Они не умеют говорить, как земляне, общаются только движениями. Взрослый — главный инопланетянин. Задача инопланетян — правильно вступить в контакт с землянами. Педагог называет движения, дети должны четко их показать. Тот, кто ни разу не ошибется, первый войдет в контакт с землянами.

Примеры движений: поднимите левую руку; поднимите правую ногу; левой рукой возьмитесь за правое ухо; правой рукой закройте левый глаз; с закрытыми глазами поднимите левую руку; с закрытыми глазами правой рукой возьмитесь за левую щеку и т. д.

***Игры, направленные на развитие различных видов памяти***

*(для старших дошкольников)*

**Игра «Разведчики»**

***Цели:*** развитие зрительной памяти, формирования коммуникативных навыков.

***Ход игры.***

Дети встают в шеренгу. Это разведчики. Они выбирают командира. Он должен запомнить, в каком порядке стоят его солдаты. Затем командир отворачивается, ведущий меняет местами нескольких детей в шеренге. Командир должен правильно расставить всех по местам.

**Игра «Художники»**

***Цели:*** развитие зрительной памяти, формирование по­ложительного эмоционального настроя, дружеского отношения друг к другу.

***Ход игры.***

Выбираются двое детей. Один из них — художник, другой — тот, кого будут рисовать. Художник за короткий промежуток времени должен внимательно рассмотреть «свою модель». Надо запомнить, во что одет партнер, какого цвета у него глаза, волосы, обувь и т. д. Затем художник отвечает на вопросы ведущего. Например: «Какого цвета кофточка?», «Что нарисовано на футболке?» и т. п.

**Игра «Картинная галерея»**

***Цель:*** развитие зрительной памяти.

***Ход игры.***

Детям демонстрируют большую картину (пейзаж, пор­трет, натюрморт, сюжет). Можно при этом прочитать сти­хи на данную тему. Картину показывают в течение 30 се­кунд. Затем она убирается. Ребятам задают вопросы по картине. Например: «Сколько деревьев изображено на картине?», «Что было изображено рядом с домом?» и т. д.

**Игра «Телеграмма»**

***Цель:*** развитие чувства ритма, слуховой памяти. Ход игры.

Взрослый сообщает, что сегодня он вместе с детьми будет запоминать слова, которые произносят инопланетяне. Тот, кто хорошо выучит их язык, полетит в космос. *(В конце игры все дети, изображая космонавтов в невесомости, «летают» по группе под «космическую» музыку.)*

Подходя к каждому ребенку, педагог произносит набор различных слогов. Малыш должен повторить их. Начинать нужно с 2—3 слогов, постепенно увеличивая их количество.

Например: *ко-тан-тя; сып-ну-бук; тыр-гу-да-си; зот-рес-пуш-ным и т. д.*

Аналогично можно играть в цифры (запоминать произвольно названные цифры).

***Игры, направленные на развитие коммуникативных навыков и эмоциональной сферы ребенка***

*(для старших дошкольников)*

**Игра «Ласковые шаги»**

***Цели:*** развитие эмоциональной сферы, обогащение' словарного запаса.

***Ход игры.***

Два ребенка встают напротив друг друга. Между ними — игрушка. Тот, кто быстрее дойдет до игрушки, тот и возьмет ее (шаги делают по определенным меткам). Но шагнуть можно только тогда, когда произнесешь ласковое слово для мамы. Слова повторяться не должны (то же — для бабушки, для друга и т. д.) Не сказавший вовремя слово пропускает ход.

**Игра «Подарок»**

***Цель:*** развитие коммуникативных навыков, эмпатии, воображения, положительного отношения к членам группы.

***Ход игры.***

Дети стоят в кругу. Ведущий спрашивает: «Ребята, вы любите получать подарки? А вы знаете, что дарить подар­ки — тоже замечательное занятие? Ведь так приятно уви­деть, что человек радуется твоему подарку, что он улыба­ется. Сегодня мы будем дарить друг другу подарки, а вме­сте с ними — радость и хорошее настроение. Подарки у нас будут «понарошку», но зато можно «дарить» все, что толь­ко вы захотите. Например, я дарю (называет ребенка) большого шоколадного зайца».

Затем уже этот малыш называет имя другого и «да­рит» ему свой подарок. Следует обратить внимание на то, что можно дарить не предметы, а нечто большее, напри­мер: большое небо, много света и тепла, яркое солнце, хорошее настроение.

**Игра «Аплодисменты по кругу»**

***Цель:*** формирование групповой сплоченности, поло­жительного отношения друг к другу.

***Ход игры.***

Взрослый: «Ребята, артистам после спектакля обыч­но зрители дарят аплодисменты, то есть громко хлопают в ладоши. Давайте представим, что мы тоже артисты и каждый из нас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Встаньте в общий круг, я начинаю».

Педагог подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои негромкие аплодисменты. Затем вместе с этим ребенком выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, уже более громких. Потом тройка выбирает следующего претендента на овации.

Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получит аплодисменты всей группы.

**Игра «Паровозик с именем»**

***Цели:*** создание положительного эмоционального фона, сплочение группы, развитие самоконтроля.

***Ход игры.***

Дети сидят на стульчиках, расположенных в один ряд. Выбирают ребенка, который будет первым «паровозиком». Он «едет», работая локтями попеременно, а дети вслух повторяют его имя. Сделав круг, «паровозик» останавливается возле одного из ребят и произносит его имя.

Названный по имени становится новым «паровозиком» и встает впереди первого, а прежний «паровозик делается «вагончиком». Теперь они вдвоем «едут» по кругу, объезжая различные препятствия. Выбирают себе следующий «паровозик». Игра заканчивается после того, кая последний из детей изобразит паровозик.

Примечание: препятствиями могут служить стулья, различные крупные игрушки, расставленные по группе. Можно включать для сопровождения игры веселую музыку. Но когда поезд получится очень длинным, нужно следить за тем, чтобы первый ребенок двигался потише, для того чтобы остальные «вагончики» не отцепились.

**Игра «Добрые волшебники»**

***Цели:*** развитие воображения, эмпатии, сплочение группы.

***Ход игры.***

Взрослый: «В одной стране жил злодей-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, обозвав его нехорошими словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми. Расколдовать таких несчастных ребят могли только добрые волшебники, назвав их ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие заколдован­ные дети. А кто сможет стать добрым волшебником и рас­колдовать их, придумав добрые, ласковые имена?»

Представляя себя добрыми волшебниками, малыши по очереди подходят к «заколдованному другу» и пытают­ся расколдовать, называя его ласковыми именами.

***Игры, направленные на развитие мыслительных операций***

(для старших дошкольников)

**Игра «Мы по кругу идем»**

***Цель:*** развитие скорости мыслительных операций (анализа, синтеза, обобщения).

***Ход игры.***

Дети стоят в кругу. Ведущий и несколько ребят, образуя внутренний маленький круг, идут, повторяя слова: «Мы по кругу идем и с собою берем... (например профес­сии)». Ведущий каждый раз называет разные понятия. Тот, кто быстрее всех приведет конкретный пример, отно­сящийся к общему понятию, присоединяется к внутренне­му кругу.

Примеры общих понятий: воздушный транспорт, водный транспорт, осенние месяцы, времена года, профессии, домашние животные, насекомые, круглое, мягкое, холодное, дни недели, части суток и т. п.

**Игра с мячом «Лишнее слово»**

***Цели:*** развитие мыслительных процессов обобщения, выделения существенных признаков; активизация словар­ного запаса.

***Ход игры.***

Взрослый кидает ребенку мяч и произносит четыре слова. Поймавший мяч должен назвать лишнее слово, объяснить свой выбор и кинуть мяч ведущему.

Например: *Старый, дряхлый, маленький, ветхий.*

*Храбрый, злой, смелый, отважный.*

*Яблоко, слива, огурец, груша.*

*Молоко, творог, сметана, хлеб.*

*Час, минута, лето, секунда.*

*Зима, лето, ноябрь, весна.*

*Сентябрь, октябрь, ноябрь, июнь.*

*Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.*

*Василий, Федор, Иванов. Егор.*

*Платье, свитер, шапка, рубашка.*

*Береза, дуб, сосна, земляника.*

*Мыло, метла, зубная паста, шампунь.*

*Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.*

*Воспитатель, врач, мальчик, водитель.*

**Игра с мячом «Говори наоборот»**

***Цели:*** развитие мышления, активизация словарного запаса.

***Ход игры.***

Ведущий кидает ребенку мяч, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противополож­ным значением:

*веселый — грустный*

*быстрый — медленный*

*красивый — безобразный*

*пустой — полный*

*худой — толстый*

*умный — глупый*

*трудолюбивый — ленивый*

*тяжелый — легкий*

*трусливый — храбрый*

*твердый — мягкий*

*светлый — темный*

*длинный — короткий*

*высокий — низкий*

*острый — тупой*

*горячий — холодный*

*больной — здоровый*

*широкий — узкий.*

**Игра «Подбери слово»**

***Цель:*** развитие словесно-логического мышления *(играют взрослый и ребенок).*

***Ход игры.***

Взрослый называет ребенку определение, к которому надо подобрать как можно больше слов таким образом, чтобы получились правильные словосочетания.

Например:

*Вкусный (пирог, компот, помидор).*

*Храбрый (воин, мальчик, охотник).*

*Ленивый (ученик, кот, медведь).*

*Шоколадный (торт, батончик, пряник).*

*Солнечный (день, зайчик, луч).*

*Сильный (ветер, шторм, дождь).*

*Щедрый (человек, урожай, сосед).*

*Боевой (товарищ, дух, задор).*

*Музыкальный (инструмент, кружок, праздник).*

*Художественный (фильм, конкурс, салон).*

**Игра «Быль и небыль»**

***Цель:*** тренировка скорости мышления *(игра развивает не только сообразительность, но и скорость реакции, внимание.)*

***Ход игры.***

Взрослый читает ребенку различные предложения. Часть ситуаций, описанных в них, вымышлена, а часть правдива. Если названная ситуация реальна, отвечающий должен захлопать в ладоши, если нет — поднять руки вверх.

*В новый дом маляр пришел, красит стены, двери, пол.*

*Клоун в цирке выступает, много шуток клоун знает.*

*Сел баран на пароход и поехал в огород, в огороде-то на грядке прорастают шоколадки.*

*Как у нашего Мирона на носу сидит ворона, а у дерева ерши строят гнезда из лапши.*

*Прекрасна собака, живущая в будке, у нее зацветают в душе незабудки.*

*Кошки не похожи на людей, кошки часто ходят без одежки.*

*Мастерит столяр буфеты, стулья, тумбы, табуреты.*

*Все болезни лечит врач, он уколет — ты не плачь.*

*Белка песенки поет да орешки всё грызет, а орешки не простые — всё скорлупки золотые, ядра — чистый изумруд, слуги белку стерегут.*

*У меня зазвонил телефон. — Кто говорит? — Слон.*

*Одеяло убежало, улетела простыня, и подушка, как лягушка, ускакала от меня.*

*У леса на опушке жила зима в избушке. Она снежки солила в березовой кадушке.*

**Игры, направленные на снятие мышечного напряжения, релаксацию, эмоциональную разрядку**

*(для старших дошкольников)*

**Игра «Гроза»**

***Цель:*** расслабление, релаксация, эмоциональная раз­рядка.

***Ход игры.***

Дети сидят. Взрослый: «Перед грозой обычно очень тихо. Замрите, чтобы стало тихо-тихо. Затем слышны негромкие звуки *(дети трут ладошку о ладошку)*. Звуки постепенно усиливаются *(ребята хлопают в ладоши, вначале тихо, по­том громче)*. Вот уже слышна гроза *(дети топают ногами, затем начинают кричать)*. Гроза в разгаре *(дети топают, хлопают, кричат во весь голос)*. Но вот гроза начинает убы­вать *(все движения и звуки в обратном порядке)*».

**Игра «Слушаем тишину»**

***Цель:*** расслабление, отдых.

***Ход игры.***

Дети с закрытыми глазами пытаются услышать звуки за окном, в комнате, за дверью. Затем рассказывают о том, что удалось услышать.

Хочется отметить, что игры даются не блоками соответственно той или иной цели, а создается так называемый «винегрет» из разнообразных игр. Надо стараться чередовать подвижные, веселые игры с более спокойными, где надо поразмышлять. Дети играют с интересом и удовольствием, они становятся увереннее в себе, в своих силах. Причем это сказывается как в общении со сверстниками, так и в поведении. У них развиваются навыки общения, формируются предпосылки дальнейшей успешной учебной деятельности. И все это в веселой, дружелюбной атмосфере коллективных игр.