

КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ (3-4 года)



Составил:
Онищенко Н.Н.

Сургут
2022 г.

Содержание:

I. Игры для развития зрительной памяти.

1. Опиши соседа.
2. Разложи карточки?
3. Что пропало?
4. Где, чей домик?
5. Фотоаппарат.

II. Игры для развития двигательной памяти.

1. В магазине зеркал.
2. Съедобное – несъедобное.
3. Упражнение «Покажи».
4. Упражнение «Паровозик».
5. Зеркало.

III. Игры для развития слуховой памяти.

1. «Я положил в мешок».
2. Прогулка в картинках.
3. Упражнение «Запоминаем слова».
4. Что слышно?
5. Игра «День рождение куклы».

IV. Игры для развития осязательной памяти.

1. Упражнение «Фигуры».
2. Игра «Запахи и звуки».
3. Игра «Вкус и запах».
4. Волшебный мешочек.

V. Игры для развития логической и произвольной памяти.

1. «Угадай-ка!»
2. Чья мама?
3. Упражнение «Запомни слова».
4. Упражнение «Найди нужную картинку».
5. Топ-хлоп.

VI. Игры на развитие восприятия.

1. Игра «Закрой фломастер».
2. Игра «Правильная морковка».
3. Игра «Зеленое солнце».
4. Игра «Какая машина – такая и дорога».
5. Игра «Подбери одежду».

VII. Игры на развитие внимания.

1. Похоже-не похоже.
2. Растительные загадки.
3. Изменялки.
4. Бабушкины запасы.
5. Звучащие предметы.
6. Забавный художник.

VIII. Игры на развитие воображения и творческого мышления.

1. У меня в руке кузнечик.
2. У меня растут года.
3. Ты котенок, а я слон.
4. Актеры.
5. Где мы были мы не скажем, а что делали – покажем.

I. Игры для развития зрительной памяти.

1. «Опиши соседа».

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно – на прогулке, в групповой комнате, дома. Можно устроить что-то типа соревнования. Вы вместе с ребенком выберите знакомый вам обоим предмет, человека...все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

2. «Разложи карточки».

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

У каждого ребенка набор карточек с изображением цифр, знаков и т.д. подобные карточки имеются и у педагога, которые он выставляет на наборном полотне. Дети рассматривают карточки, их расположение, запоминают и воспроизводят.

3. «Что пропало?».

Цель: развитие памяти, внимания

Материал: игрушки: зайчик, попугай, медведь, крокодил, собачка.

Поставить перед ребенком на 1 минуту 4-6 игрушек, затем попросить ребенка отвернуться и убрать одну игрушку. Вопрос к ребенку: «Что пропало?»

Игру можно усложнить:

- увеличить количество игрушек;
- ничего не убирать, а только менять игрушки местами.

Игра может восприниматься ребенком, как новая, если взять другие игрушки.

4. «Где, чей домик?»

Цель: развивать устойчивости внимания.

Предложите ребенку рисунок с изображением семи разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками.

Нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям. Если же задание сложно для малыша, тогда разрешите со временем отложите карандаш в сторону.

Можно поиграть и так. Называйте ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, медведь, вилка и т.д. Малыш внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное.

Если малыш сбивается, повторите игру с начала.

5. «Фотоаппарат».

Цель: развитие зрительной памяти.

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот, кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

II. Игры для развития двигательной памяти.

1. «В магазине зеркал».

Цель: развитие наблюдательности, внимания, двигательной памяти.

Взрослый (а затем ребенок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ состроили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения. Начинаем играть.

Я буду обезьянкой, а вы – зеркалами».

Примечание. На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль.

Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

2. «Съедобное – несъедобное».

Цель: развитие наблюдательности, внимания, двигательной памяти.

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) дети должны ловить или отбивать мяч, брошенный им взрослым.

3. Упражнение «Покажи».

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.

Вспомни, как прыгает щенок за косточкой? Покажи.

Как ходит корова? Покажи.

Как бодается бык? Покажи.

Как кошка лежит на солнышке?

Как бегает по рельсам трамвай?

Как ты поднимаешься по лестнице?

Как тормозит машина у светофора?

Как милиционер своей палочкой останавливает машину?

Как бабушка поправляет очки?

4. Упражнение «Паровозик».

Несколько детей встают "паровозиком" друг за другом. По сигналу разбегаются, а затем по команде должны найти свое место.

5. «Зеркало».

Цель: развитие двигательной памяти.

Ведущий стоит в центре полукруга и демонстрирует разнообразные позы или движения. Дети повторяют за ним. Можно предложить повторять не то движение, которое выполняет ведущий в данный момент, а то, которое он делал до этого (движение с запаздыванием).

III. Игры для развития слуховой памяти.

1. «Я положил в мешок».

Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания. В эту игру можно играть с детьми, например, во время длительных поездок, на прогулке. Взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.

2. «Прогулка в картинках».

Цель: развивать зрительную и слуховую память и внимание.

Во время прогулки на улице нужно обращать внимание ребенка на дорожные знаки, рекламные щиты, можно беседовать с ребенком о том, зачем все это нужно.

По возвращении группу детского сада попросите детей нарисовать те знаки, которые он запомнил.

3. Упражнение «Запоминаем слова».

Цель: развитие слуховой механической памяти

Возраст: с 4 лет.

Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иглолка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

4. «Что слышно?»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

«Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени внимательно слушать, что происходит за ширмой. По окончании данного времени (1-2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».

Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком. Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки.

Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.

5. Игра «День рождения куклы».

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

IV. Игры для развития осязательной памяти.

1. Упражнение «Фигуры».

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: геометрические фигуры, вырезанные из твердой бумаги или картона.

Задания:

1. Сначала необходимо обсудить с ребенком то, как называются эти фигуры.

В тех случаях, когда ребенок не знаком с названиями, не старайтесь заставить его учить их. Будет гораздо лучше, если вы совместными усилиями придумаете подходящие для этих фигур названия. Например, первая фигура похожа на солнышко, вторая – на домик, третья – на окно, четвертая на пряник, пятая – на шкаф. Вариантов может быть много, но, в конце концов, надо остановиться на том варианте, который выберет ребенок.

- Ребенок с закрытыми глазами ощупывает фигуры и называет их.

2. Игра «Запахи и звуки».

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

3. Игра «Вкус и запах».

Цель: развитие обонятельной памяти.

Задание № 1: Представь лимон. Каков он на вкус? Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи об этом. Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 2: нарисуй лимон.

Задание № 3: Представь апельсин. Каков он на вкус? Вспомни, как пахнет апельсин. Какого цвета апельсин? Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 4: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

4. Волшебный мешочек.

Цель: развитие осязательной памяти.

Соберите в непрозрачный пакет 10 разных вещей. Это может быть карандаш, губка, пуговица, ключи, игрушка, носок. Ребенок закрывает глаза и начинает по очереди вытягивать предметы из мешочка. Его задача – без подсказок догадаться, что у него в руках. Когда все предметы будут угаданы, попросите перечислить всё, что было в мешке, в той последовательности, в которой ребенок доставал вещи.

V. Игры для развития логической и произвольной памяти.

1. «Угадай-ка!».

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Взрослый дает словесное описание какого-то знакомого детям предмета и просит отгадать. Например: «Маленький пушистый зверек прыгает с дерева на дерево и очень любит орешки».

2. «Чья мама?»

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Показать детям зверят. Дети должны вспомнить и назвать (показать) больших животных.

3. Упражнение «Запомни слова».

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Детям предъявляются 4 картинки для запоминания. Одновременно зачитываются 4 слова, каждое из которых связано по смыслу с одной из картинок. Предлагается запомнить только слова к картинкам.

4. Упражнение «Найди нужную картинку».

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Детям предлагается из предложенных картинок найти такую, которая помогла бы запомнить данное слово.

5. «Топ-хлоп».

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Ведущий произносит фразы-понятия – правильные и неправильные.

Задача детей хлопать, если выражение верное, или топать, если выражение не правильное.

Примеры:

Летом всегда идет снег.

Картошку едят сырую.

Ворона - перелетная птица.

VI. Игры на развитие восприятия.

1. Игра «Закрой фломастер».

Цели: развивать навык систематизации предметов по признаку, мелкую моторику; помочь запомнить цвета.

Игровой материал и наглядные пособия: фломастеры с колпачками, повторяющими цвет стержня.

Описание: снять колпачки с фломастеров, смешать их. Предложить ребенку закрыть каждый фломастер своим колпачком. Назвать цвет колпачка и фломастера. (Цвет колпачка повторяет цвет стержня.)

2. Игра «Правильная морковка».

Цели: помочь изучить цвета; развивать навык классификации предметов по цвету.

Игровой материал и наглядные пособия: фигурки моркови разных цветов, вырезанные из картона.

Описание: разрезать фигурки на две части. Предложить ребенку «угостить» зайчика морковью. Ребенок отмечает, что зеленые и синие морковки - ненастоящие, зайчик их не ест. Поэтому надо собрать все фигурки оранжевого цвета.

3. Игра «Зеленое солнце».

Цель: развивать внимание, восприятие цвета.

Описание: нарисовать солнце зеленого цвета. Показать картинку ребенку. Спросить, все ли правильно сделали? Когда выяснится, что солнце такого цвета вовсе не похоже на солнце, предложить ребенку найти и дать воспитателю желтый карандаш, чтобы исправить ошибку.

4. Игра «Какая машина – такая и дорога».

Цели: развивать внимание; помочь изучить цвета.

Описание: нарисовать несколько небольших машин разного цвета. Предложить ребенку раскрасить дорожки под ними. (Цвет дороги должен совпадать с цветом машины.)

5. Игра «Подбери одежду».

Цель: развивать цветовое восприятие, мелкую моторику.

Игровой материал и наглядные пособия: одежда для куклы, кукла.

Описание: воспитатель демонстрирует куклу, рассказывает, что кукла с утра раскапризничалась и не может выбрать себе платье. Предлагает помочь кукле одеться. Кукла капризничает: «Я хочу желтое платье!» Предложить ребенку найти среди одежды желтое платье. Посмотрев на платье, кукла передумала: «Нет, не хочу желтое платье, хочу синий сарафан!» И т. д. Когда кукла все же выберет себе одежду, предложить ребенку подобрать носочки и платочек такого же цвета.

VII. Игры на развитие внимания.

1. Похоже – не похоже.

Цель: учить детей внимательно рассматривать предметы, выделять их общие и отличительные признаки.

Необходимый инвентарь: пара похожих игрушек, например: трактор и машинка, кукла и неваляшка.

Предложите ребенку посоревноваться — кто быстрее найдет похожие игрушки. Найдите их вместе и просите ребенка сначала сказать, чем они похожи (например: у зайки и мишки пушистые, лапки, ушки, хвостики, глазки и пр.), а затем — чем отличаются друг от друга (мишка — большой, ушки маленькие, коричневый; заяк — маленький, беленький, ушки длинные).

Усложняем: возьмите две пары игрушек, более похожие друг на друга, — большой и маленький мячик, две машинки разных марок и пр.

2. Растительные загадки.

Цель: формировать произвольное внимание, понятийное мышление.

Необходимый инвентарь: фанты.

Ведущий (сначала это будет взрослый), указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Цветок, дерево, фрукт, цветок...».

Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро назвать растение, в данном случае цветок (например, ромашка или роза) и т. д.

Ответ правильный — игра продолжается. Если ответ неправильный или название повторяется (задержка ответа тоже считается нарушением), то игрок отдает свой фант ведущему и выбывает из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому «фанту» — спеть песенку, станцевать, прокукарекать... То-то будет весело!

В эту игру можно играть и дома. Меняйте тематику: рыба, птица, зверь или деревянное, стеклянное, железное. Ведущим может быть ребенок.

3. Изменялки.

Цель: формировать произвольное внимание, память.

Необходимый инвентарь: игрушки.

Поставьте на стол 3-4 игрушки, дайте ребенку рассмотреть их 1-2 минуты. Затем попросите его отвернуться и уберите одну игрушку. Что изменилось?

Играть можно на кухне — например, положить на стол овощи до семи наименований (луковица, картошка, морковь, чеснок, свекла, редис и др.). Убрать 1-2 овоща, а ребенок должен вспомнить, каких овощей не хватает, и назвать их.

Если играете с игрушками, увеличьте их количество до 5-7 штук. Можно ставить похожие игрушки (например: 3 игрушки из 5 немного отличаются друг от друга). Можно не убирать предметы, а менять их местами. Можно превратить игру в соревнование, задавая друг другу задачи по очереди.

4. Бабушкины запасы.

Цель: формировать произвольное внимание, учить ориентироваться на плоскости, закреплять знания о цвете, форме, предмете.

Необходимый инвентарь: пуговицы разного цвета, формы, размера.

Выложите пуговицы по углам стола и в середине (сначала возьмите 5 пуговиц). Пусть ребенок рассматривает их в течение 1-2 минут. Запоминает их расположение, их цвет, размер. Затем он должен отвернуться, а вы быстро меняете местами две пуговицы. Ребенок поворачивается и определяет, что изменилось (например, желтая пуговица была в центре, а теперь она поменялась местами с красной, которая была в верхнем правом углу).

У этой игры много вариантов. Выкладывайте пуговицы не только на столе, но и на ковре; меняйте пуговицы по форме и по цвету. Вместо пуговиц можно использовать вырезанные

из бумаги геометрические фигуры (круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник). А можно брать и объемные фигуры из набора кубиков — шар, куб, брусок, цилиндр, призму. Увеличьте количество пуговиц. Меняйте местами по две пары пуговиц; убирайте по 1-2 пуговицы; используйте похожие пуговицы, которые мало отличаются друг от друга.

5. Звучащие предметы.

Цель: воспитывать у ребёнка слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

Необходимый инвентарь: звучащие предметы, музыкальные игрушки.

Посадите ребенка на стул спиной к столу с предметами. С помощью выложенных на столе предметов и игрушек начните издавать звуки — шуршите страницами книги, бейте мячом об пол, ударьте ложкой по стакану, позвоните колокольчиком, подуйте в дудочку и т. п.

Ребенок должен сказать, какие звуки раздаются {стучит, звенит, шуршит и т. д.}, и угадать, какие предметы их издают.

Если ребенок не узнал предмет, повторите действие еще раз.

6. Забавный художник.

Цель: вырабатывать наблюдательность.

Необходимый инвентарь: картинки, в каждой из которых художник «забыл» нарисовать 2-3 детали. Их можно нарисовать самим: с недостающими частями, с 5-6 отличиями в каждой и т. д.

Как играем: покажите ребенку такой рисунок (например, у машины нет одного колеса, у чайника нет носика и т. п.). Дорисуйте с ним недостающие детали. Или покажите две картинки, которые отличаются друг от друга деталями. Например, на одной картинке девочка держит красный шар, на другой — синий, на одной у нее есть на голове бант, на другой нет и т. д.

А может, художник нарисовал что-то неправильно?! (На зимней картинке дети катаются на санях, лепят снеговика, идет снег... на деревьях листочки.) Посмейтесь вместе с ребенком. Пусть он объяснит ошибку художника.

Играем летом — рисуем мелом на асфальте предметы, ребенок их дорисовывает. В машине — чтобы ребенок вас не отвлекал, дайте ему несколько заранее подготовленных картинок, в которых нет деталей. Пусть ребенок их дорисует. А когда приедете к месту назначения — проверьте его.

Если ребенок справляется с заданием, можно брать картинки, которые отличаются друг от друга десятью и более деталями.

VIII. Игры на развитие воображения и творческого мышления.

1. У меня в руке кузнечик.

Цель: развивать воображение.

В эту игру можно играть и на улице, и дома. Сначала взрослый проводит с детьми беседу про кузнечиков. Спрашивает у детей, как он прыгает, что кушает, где живет? Внимательно слушает ответы. Затем вместе с детьми представляет, что они ловят кузнечиков на лесной полянке. Вот они прыгают вслед за ними по траве, вот накрывают кузнечика своей ладонью или панамой. Затем аккуратно зажимают кулачок. После этого ведущий спрашивает детей: «Что ваш кузнечик делает?», «А какого он цвета?», «Есть ли у него детки?». Внимательно выслушивает ответы детей. А затем предлагает им отпустить кузнечиков. И самим на время превратиться в кузнечиков. Дети начинают прыгать как кузнечики, играть на воображаемой скрипочке. Взрослый должен позволить детям свободно выразить свое представление о жизни кузнечиков.

2. У меня растут года.

Цель: развивать воображение.

В игру можно начать играть после прочтения стихотворения Вл. Маяковского «Кем быть?». Или разговора о том, кем работают папа, мама, бабушка и дедушка ребенка. Можно заранее приготовить карточки с изображением людей разных профессий, а можно просто

наводящими подсказками определять ту или иную профессию. Например: «Этот дядя водит машину», «Эта тетя лечит детей», «Этот дядя работает с компьютером» и т. д.

Второй вариант игры: спросить у детей, кем они сами хотят быть, когда вырастут. И что они будут делать, когда станут милиционерами, врачами, учителями, продавцами или водителями.

Вы получите колоссальное удовольствие, проводя эту игру. Восхитительное детское воображение и логика не оставят вас равнодушным.

3. Ты котенок, а я слон.

Цель: развивать воображение.

Ведущий предлагает детям поиграть в животных. Дети встают в круг, а ведущий в центр. Он показывает детям, как движется кошка, когда хочет поймать мышку, как она умывается или как прыгает за солнечным зайчиком. Затем просит детей повторить задание.

Ведущий спрашивает детей: «А кто может показать, как движется слон?». Вызвавшийся ребенок встает в центр и показывает движения слона, все остальные дети повторяют за ним. Затем ведущий снова обращается к детям и предлагает показать движения медведя, зайца, бабочки, воробушка и т. д.

4. Актёры.

Цель: развивать воображение, фантазию, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

Воспитатель загадывает простое предметное действие (например, чтение книги) и с помощью мимики и жестов показывает его ребенку, который должен отгадать, что делает взрослый. В случае правильного ответа играющие меняются местами.

Если ребенок успешно справляется с заданием, предложите ему угадать или показать самому цепочку последовательных событий, например, такую: проснулся, встал, умылся, позавтракал и т. д.

5. Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем.

Цель: развивать воображение, фантазию, находчивость, сообразительность. Взрослый или ребенок загадывает про себя какое-либо действие, а потом показывает его остальным детям. При этом говорить нельзя, все нужно показывать только действиями и жестами. Например, можно показать «ужин», «сончас», «пение», «чтение» и т. д. Можно разделить участников на две группы и устроить мини-представление друг перед другом, разыграть более насыщенные действиями сценки.