

Игры, упражнения на развитие познавательных процессов

Тренируем внимание, наблюдательность.

Игра "Передай смысл стихотворения"

Все участники игры разбиваются на три команды (3 ряда). Ведущий выбирает трех помощников, которые будут читать 3 четверостишия. Читают они так: сначала все по очереди читают первую строчку из каждого четверостишия, потом вторую, затем третью, а потом и четвертую.

Задание

- 1-й команде - передать содержание первого четверостишия,
- 2-й команде - передать содержание второго четверостишия,
- 3-й команде - передать содержание третьего четверостишия.

(Стихотворения должны быть сюжетного характера)

Тут зайчиха выходила
И медведю говорила
«Стыдно старому реветь,
Ты не заяц, а медведь»
К. Чуковский

"И-го-го! - поет лошадка. -
Спи, мышонок, сладко-сладко,
"Дам тебе овса мешок"
С. Маршак.

А акула Каракула
Правым глазом подмигнул
И хохочет, и хохочет,
Будто кто ее щекочет"
К. Чуковский.

Тренируем память

"Рисуем картину"

Педагог: «Я мысленно беру чистый лист бумаги и рисую линию горизонта». Далее каждый ученик по очереди "рисует" что-то свое, предварительно повторив то, что "нарисовали" до него, например: "Я вижу на листе бумаги линию горизонта, солнышко, горы, дерево и рисую домик", и т. д. В конце всего занятия и на следующем можно попросить детей вспомнить содержание этой картины.

"Повтори движение"

Под музыку учитель показывает сначала простые, а потом более сложные движения, которые дети должны повторить в предложенной очередности. В дальнейшем задавать движения могут и ученики.

"Дорога в горах"

В кабинете расставляются стулья в произвольном порядке. Проводник (педагог) показывает дорогу, затем дети по очереди, закрыв глаза, самостоятельно проходят этот путь.

Игра "Магазин"

Оборудуется магазин игрушек, выбирается продавец, остальные становятся в очередь, выбирают игрушку и, закрыв глаза, описывают ее. Если продавец понял, о какой игрушке идет речь, он ее продает, а если нет, то остальные дети помогают покупателю яснее описать игрушку. Затем магазин закрывается, и на смену продавцу приходит сторож. Он запоминает игрушки, их расположение и засыпает. В это время в магазин пробирается воришка, он забирает одну (или две) игрушку и прячет ее.

Сторож просыпается и старается определить, какой игрушки нет. Если отгадывает, то игрушка возвращается на место, а сторожем становится другой.

Игра "Живые картинки"

Водящий запоминает как сидят дети и выходит за дверь. В это время все пересаживаются. Водящий входит и рассаживает всех по своим местам. В следующий раз дети вносят какие-то изменения в одежду, например, развязывают шнурки, расстегивают или застегивают пуговицы, и т.п. Можно менять позы, мимику.

Игра "Запомни свою позу"

По команде учителя дети принимают различные позы, затем звучит веселая музыка, дети танцуют, произвольно двигаются по комнате, но вот музыка смолкает, дети быстро возвращаются на свое место и принимают первоначальную позу. Затем игра повторяется.

Игра "Цветные слова"

Педагог с детьми договаривается о том, какая карточка какому слову будет соответствовать, например:

- синяя - здравствуйте;
- красная - до свидания;
- желтая - спасибо;
- зеленая - пожалуйста.

Дети запоминают это, затем учитель показывает карточки, а дети называют слова. Можно каждое слово сопровождать каким-то жестом, движением, например:

- здравствуйте - встать;
- до свидания - повернуться спиной;
- спасибо - улыбнуться;
- пожалуйста - хлопнуть в ладоши.

Мышление

Игра "Угадай предмет".

В красиво оформленной коробке находится предмет (можно: ложка, расческа, стакан, ключ и т. д.). Один ребенок осторожно заглядывает в эту коробку, рассматривает предмет (так, чтобы другим не было видно). Остальные дети, задавая вопросы, должны угадать, что находится в коробке. Для составления вопросов можно дать опору (" О чем можно спросить?"): размер, цвет, форма, есть ли части, какой формы эти части, из какого материала изготовлен, для чего предназначен.

Игра " Да, нет ".

Один человек (можно группа) загадывает слово. Остальные играющие должны отгадать это слово, задавая вопросы. Вопросы надо строить так, чтобы на него можно было ответить только "да" или "нет". Педагог может подсказать детям, что вначале следует задавать вопросы более общего характера, такие, как:

- это слово обозначает предмет (состояние человека, явление природы, и т. д.)?
- это предмет сделан руками человека?
- это предмет живой природы?
- это растение?

и т. д., постепенно "сужать" область поиска.

Игра "Загадочная картинка".

Детям предлагаются картинки с изображением незнакомых явлений природы, нечеткими изображениями или с изображением незнакомых экзотических животных, растений. Предлагается задать вопросы по каждой картинке.

Если детям игра понравилась, можно предложить поиграть в нее дома или с друзьями в свободное время.

Игра в кругу "Комплемент".

Комплемент – это добрые, приятные слова, которые подчеркивают достоинства человека. Как ты понимаешь поговорку "Доброму все друзья".

Игра "Цепочка".

Педагог раздает карточки с вопросительными словами: "что?", "какой?", "где?", "когда?", "есть ли?". Дети по цепочке задают вопросы друг другу с теми словами, которые записаны на карточке. Первый задает свой вопрос, обращаясь к кому-либо из ребят; тот отвечает и задает свой вопрос следующему и т. д.

Игра " Ты - мне, я - тебе".

Педагог показывает карточку с вопросительным словом второй группы ("зачем?", "почему?", "в чем заключается...?", "чем объяснить, что...?", "в какой мере...?"). Дети придумывают вопрос с одним из этих слов. Затем играют в парах: каждый задает свой вопрос и отвечает на вопрос товарища.

Упражнения

1. Дети сидят на корточках, обхватив колени руками, голова опущена вниз. Медленно под музыку встают, выпрямляясь, плавно поднимая руки и голову вверх. Затем поднимаются на носки. Это упражнение сопровождается следующим текстом:

Нежный маленький бутон, свернут туго-туго он.
Солнце луч ему протянет – и бутон цветочком станет.

2. Дети, стоя врассыпную, встряхивают кистями рук, освобождая их от излишнего напряжения. Это упражнение сопровождается стихами:

Дождик, дождик, лейся пуще!
Пусть растет пшеница гуще!
Лейся, лейся как река!
Будет белая мука!

3. Упражнение «Близкие люди»

Вспомните и нарисуйте близких вам людей (маму, папу, бабушку и т. д.). Рядом с каждым нарисуйте один из этих значков:

- красное сердце, если с этим человеком никогда не бывает ссор, вы не огорчаете его;
- розовое сердце, покрытое снежинками, если ссоры изредка бывают, он из-за вас иногда огорчается;
- белое сердце, если ссоры бывают часто, вы часто огорчаете его.

После выполнения задания – обсуждение:

- Могло бы быть с этими людьми меньше ссор?
- Как это сделать?
- Как можно растопить «льдинки» в наших сердцах?

4. Упражнение «Ласковушка».

Цель: Приобретение опыта принятия как положительных, так и отрицательных переживаний.

Выполнение: В каждой семье бывают дни, когда все добры, ласковы друг с другом (это к нам прилетает Ласковушка). Но бывает, когда кто-то обидит, рассердится (это к ним прилетает Мурашка). Сейчас к нам прилетит Ласковушка, и мы будем друг другу по кругу говорить ласковые слова. Затем на смену прилетит Мурашка, мы рассердимся друг на друга и будем говорить сердитые слова. Но вот Мурашка улетела, и с нами снова Ласковушка, мы опять будем говорить добрые, ласковые слова.

Анализ упражнения:

- вспомните выражения лиц, когда мы говорили ласковые и злые слова, что вы чувствовали, о чем думали, когда вы говорили какие-то слова и когда слушали, что говорят вам.
- Что вам больше понравилось, говорить ласковые слова или их слушать?
-

5. Упражнение «Обнималки»

Все дети выходят на свободное пространство. Педагог называет, по сколько человек должны объединиться в группу и обняться. Все быстро выполняют это действие. Тот, кто останется лишним, выбывает из игры. Ведущий говорит: «Обнимитесь по два человека» (затем по 3, 4 и т. д.)

После игры обсуждение:

- Ребята, которые остались лишними, что вы чувствовали?
- Какое у вас было настроение?
- А в своих играх вы всегда принимаете всех желающих или кого-то не берете в игру?
- Теперь вы понимаете, как им бывает обидно и неприятно?
- Какими способами вы можете привлечь новых участников в своей компании?
- Позовите их.