

## **Игры на развитие мышления, внимания, памяти**

### **Игра «Фотоаппарат».**

Цель: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки от лото или любые другие картинки.

Описание: в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложить вспомнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д.

### **Игра «Найди отличия».**

Цель: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные карточки.

Описание: в течение 2-3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, на которой отсутствуют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок должен определить, что изменилось.

### **Игра «Сорока-белобока».**

Цель: развивать концентрацию внимания, память.

Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).

Описание: разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

### **Игра «Сыщики».**

Цель: развивать ассоциативное мышление, память.

Описание: необходимо выбрать одного ребенка, который будет играть роль «разбойника», остальные - «сыщики». Рассказать вместе с детьми какую-нибудь историю, из которой следует, что «разбойник» теперь должен скрываться от «сыщиков» и для этого ему нужно замаскироваться.

«Сыщики» во время рассказа внимательно разглядывают «разбойника», который затем уходит маскироваться, а по возвращении в комнату должны найти изменения в его внешности.

### **Игра «Опиши предмет».**

Цель: развивать ассоциативное мышление, память.

Игровой материал и наглядные пособия: знакомые ребенку предметы (человек, машина, продукт питания и т. д.).

Описание: дети под руководством взрослого выбирают знакомый предмет. Взрослый предлагает вспомнить как можно больше отличительных

признаков и свойств этого предмета и по очереди называть по одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когда настанет его очередь.

### **Игра «Повтори орнамент».**

Цель: способствовать развитию концентрации внимания, памяти.

Игровой материал и наглядные пособия: бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).

Описание: взрослый дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе, выкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-2 секунд показывает ребенку. Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию по памяти. Затем можно поменяться ролями. Для составления следующих композиций к бусинкам можно добавить счетные палочки и пуговицы.

### **Игра «Запомнил - нарисовал».**

Цели: учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

Игровой материал и наглядные пособия: листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предметов.

Описание: наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должны быть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флажок, пуговица, иголка, елка, березовый листок. В течение одной минуты показать ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, что он увидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарисовать все то, что он запомнил. Открыть все картинки одновременно и сравнить, насколько рисунки ребенка соответствуют образу.

### **Игра «Какая она».**

Цель: способствовать развитию зрительной и слуховой памяти.

Описание: назвать какой-нибудь предмет и предложить ребенку представить, как этот предмет выглядит, какой он формы, цвета, какие он может издавать звуки и т. п. Затем попросить описать все то, что он представил. Например: яйцо - овальное, белое или коричневое, с пятнышками, сырое или вареное, белое и желтое внутри. Потом можно не только проговорить признаки предмета, но и зарисовать его.

### **Игра «Нелогичные ассоциации».**

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предмета.

Описание: необходимо назвать ребенку несколько слов, связанных между собой. Например: тарелка, мыло, цветок, улица. Лучше, если перед ребенком будут лежать карточки с изображением этих предметов. Попробовать вместе с ребенком найти ассоциации, которые бы связывали эти слова. Для каждой ассоциации найти подходящую картинку. Дать простор воображению

ребенка, не ограничивать их рамками логичных ассоциаций. В результате должна получиться маленькая история.

### **Игра «Кто где живет».**

Цель: развивать зрительное внимание, память.

Игровой материал и наглядные пособия: рисунки с изображениями семей разных зверюшек и их домиков, с проведенными линиями, соединяющими животных с их домиками, которые даны в хаотическом порядке.

Описание: нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям.

### **Игра «Хлопни в ладоши».**

Цели: развивать устойчивость и переключение внимания, познавательную активность ребенка; расширять кругозор.

Описание: взрослый называет ребенку разные слова, если он услышал слово, обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объединить первое и второе задание, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих растения. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми.

### **Игра «Вычеркни все буквы К».**

Цель: развивать устойчивость, распределение и переключение внимания.

Игровой материал и наглядные пособия: небольшой текст (из газеты или журнала), ручка.

Описание: предложить ребенку внимательно рассмотреть буквы в тексте и вычеркнуть все буквы «к». Фиксировать время и количество ошибок.

Задание можно усложнить, попросив ребенка зачеркнуть все буквы «ж» и подчеркнуть все буквы «у».

### **Игра «Меняем внешность».**

Цель: развивать наблюдательность.

Описание: играют несколько человек, все становятся в одну шеренгу, ведущий называет одного ребенка и предлагает ему запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты. Затем ребенок отворачивается, оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в свои костюмы или прически. Повернувшись к игрокам, ведущий должен назвать те изменения, которые ему удалось заметить.

### **Игра «Верно-неверно».**

Цель: развивать внимание, память.

Описание: взрослый произносит разные фразы - верные и неверные. Если фраза верна, дети хлопают, если нет, то топают. Например:

Зимой всегда цветут ромашки. (Дети топают.)

Лед - это замерзшая вода. (Дети хлопают.)

Шерсть у зайцев рыжего цвета. (Дети топают.)

Руки перед едой мыть не нужно. (Дети топают.)  
Зимой всегда идет снег. (Дети хлопают и топают.)

### **Игра «Маленький жук».**

Цель: развивать внимание, пространственное мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: игровое поле, расчерченное на 16 клеток; пуговицы.

Описание: взрослый предлагает ребенку помочь «жуку» (пуговице) добраться до другого края поля, при этом предупредив, что «жук» ползает только зигзагами. Взрослый обозначает короткий отрезок пути «жука»: «Одна клетка вперед, две вправо, одна влево». Ребенок должен внимательно прослушать, запомнить и проделать этот путь «жуком» по игровому полю. Когда ребенок научится запоминать все ходы движения жука, можно перейти к более сложному заданию, попросив малыша проделать ходы мысленно и поставить жука на нужную клетку.

### **Игра «Выполни по образцу».**

Цель: развивать концентрацию внимания.

Игровой материал и наглядные пособия: лист в клетку с узором из квадратов, кругов, треугольников.

Описание: ребенок продолжает на листе образец узора (круг, квадрат, треугольник, точка и т. д.).

### **Игра «Данетки»**

Цель: развивать логическое мышление.

Ведущий должен загадать слово, а игрокам нужно понять, о чем идет речь. Для этого игроки задают вопросы. Ведущий может отвечать только «Да», «Нет», «И да, и нет», «Нет информации» и «Это не важно». В начале игры ведущий дает подсказку. К примеру, такую: «Это герой известной русской сказки. Отгадайте его за 10 вопросов».

### **Игра «Ситуативные данетки»**

Цель: развивать логическое и абстрактное мышление.

Ведущий загадывает не слово, а жизненную ситуацию. Игрокам нужно понять, почему произошло именно так и как выйти из положения или объяснить поведение персонажа истории. Например, вы можете дать такое задание: почему девочка съела банан, а бабушка ее за это наругала? Или что делать, если папа не хочет покупать игрушку? Или почему мужчина, обычно едущий на машине, сегодня пришел на работу пешком?

Можно задавать любые, даже самые странные ситуации, причем они могут не иметь какого-то одного ответа или объяснения. Суть в том, чтобы игроки предлагали максимальное количество идей, которые могут объяснить ситуацию логически. Ко всему прочему ситуации могут придумывать и сами игроки.

### **«Третий лишний»**

Цель: развивать умение классифицировать предметы и явления.

Ведущий называет игрокам три слова (или показывает три карточки), одно среди которых лишнее. К примеру, вы можете дать такие слова:

дождь, снег, бумага;

море, песок, зонтик;

утро, вечер, 56;

дыня, яблоко, стакан и т.д.

Задание игроков состоит в том, чтобы определить, как связаны между собой два из трех объектов и выбрать третий объект, являющийся лишним. Когда игроки освоят правила игры, можно дать им задание самим придумывать тройки слов или составлять тройки картинок.

### **«Разложи по группам»**

Цель: развивать способность классифицировать предметы по характерным признакам.

Ведущий должен разложить на столе много карточек, на которых изображены люди, животные, транспорт, природа, кухонные приборы и т.д. Помните, что карточек должно быть как можно больше (несколько десятков). Задача игроков в том, чтобы распределить карточки по тематическим группам. Такими группами могут быть: животные, растения, автомобили, самолеты, письменные принадлежности, книги и т.п. В итоге не должно не остаться ни одной карточки без группы.

### **«Бывает и не бывает»**

Цель: развивать логическое мышление и координацию.

Ведущий озвучивает игрокам разные ситуации, которые либо могут происходить в реальной жизни, либо оказываются совершенно фантастическими (лучше подготовить несколько десятков ситуаций заранее). Произнеся фразу, ведущий бросает одному игроку мячик. Ребенок должен его поймать и сразу бросить обратно ведущему. Одновременно с этим, игроку нужно ответить: «Бывает» или «Не бывает», т.е. решение он должен принять очень быстро.

Вот несколько примеров таких ситуаций:

папа идет с работы;

дерево варит кашу;

бабушка печет пирожки;

ручка смотрит телевизор;

кошка играет с мышкой;

подушка зевает и т.д.

Ситуации могут быть самыми разными, и никаких ограничений здесь нет.

### **«Отвечаем быстро»**

Цель: развивать логическое и абстрактное мышление.

Ведущий озвучивает игрокам какое-то известное ему существительное и в это же время бросает одному ребенку мячик. Задача ребенка: поймать мяч и бросить его обратно ведущему. Но во время броска игроку нужно назвать какое-то прилагательное, характеризующее названное ведущим существительное.

К примеру, вы называете банан. Игрок должен сказать: «Желтый» или «Длинный», или нечто подобное. Если вы понимаете, что детям пока сложно играть в эту игру, упростите им задачу: перед началом игры обговорите, что именно они должны будут сказать. Т.е. дайте задание описать форму, размер, цвет или вкус того, что вы называете.

В случае если игра оказывается слишком простой, ее нужно усложнить. Вместо существительных можно называть несколько прилагательных, а ребенок должен понять, о чем речь, и дать вам ответ. Например, вы говорите: «Круглый, оранжевый и сладкий», а ребенок должен ответить, что это апельсин и т.п.

### **«Скажи наоборот»**

Цель: развивать логическое мышление. Что потребуется: дополнительных материалов не понадобится.

Ведущий должен назвать игрокам любое прилагательное. Игроки должны называть противоположные слова – антонимы. К примеру:

медленный – быстрый;

тонкий – толстый;

белый – черный;

сухой – мокрый и т.д.

Как только дети начнут быстро подбирать антонимы и игра станет для них слишком легкой, можно начать предлагать им слова, для которых придумать антонимы сложнее. А можно вообще видоизменить игру: называйте детям любое слово, а они пусть придумывают как можно больше слов, являющихся, по их мнению, противоположными. После каждого подхода можно обсуждать с игроками, почему они думают именно так.

### **«Расскажи мне»**

Цель: развивать творческое и абстрактное мышление, воображение.

Ведущий должен называть игрокам персонажей из разных сказок или мультфильмов (сказки или мультики обязательно должны быть разными).

Например, вы называете Зайца из «Ну, погоди!», Винни Пуха или Пятачка, Машу из «Трех медведей» или Лунтика (в случае, если дети не знают каких-то героев, предварительно можно показать им мультфильм или прочитать сказку).

Затем нужно придумать какое-то увлекательное начало истории, к примеру: «Лунтик и Пятачок пошли за мороженым...» После этого игроки должны продолжить историю и рассказать, чем все закончилось. Игра будет проходить намного интереснее, если все игроки будут придумывать по очереди по одному предложению.

### **«Назови одним словом»**

Цель: формировать расширение словарного запаса, развивать логическое мышление

Ведущий озвучивает игрокам несколько слов, а игроки должны объединить их одним общим словом. К примеру:

ель, сосна, дуб – деревья;

лиса, волк, мишка – животное;

банан, груша, яблоко – фрукт;

кубик, машинка, кукла – игрушка и т.д.

Если захочется, игру можно видоизменить: ведущий называет какое-то общее понятие, а дети называют все, что может к нему относиться.

### **«Найди похожее»**

Цель: развивать нестандартное, логическое и абстрактное мышление.

Ведущий показывает игрокам две карточки с изображениями не очень похожих на первый взгляд объектов. К примеру, на одной карточке может быть птица, а на второй – муха. Детям нужно отыскать и назвать то, что может их объединять (птица и муха летают, у них есть крылья и т.п.)

Со временем игру можно сделать сложнее – начать показывать карточки с совершенно непохожими объектами. Для примера можно взять ту же муху и письменный стол (у стола и мухи есть ножки, муха ползает по столу и т.п.)

### **«Нелепицы»**

Цель: развивать логическое мышление, внимание.

Ведущий показывает игрокам рисунок-нелепицу, на котором изображено то, чего в обычной жизни не встречается (см. картинку сверху). Игрокам нужно определить максимальное количество нелепостей на рисунке.

Чтобы игра была более увлекательной и интересной, можно разбить игроков на команды (заранее каждой команде назначается капитан – кто-то из взрослых) и устроить соревнования. Один и тот же рисунок ведущий показывает обеим командам. Игроки определяют нелепости, указывают на них капитану, а он их записывает.

На выполнение заданий дается определенное время, например, 3 минуты.

Побеждает та команда, которая за это время найдет больше всего нелепостей. А в конце игры для закрепления результата ведущий может обсудить с игроками, почему они считают, что тот или иной элемент картинки является нелепым.

К примеру, если игроки заметили, что мальчик в кроватке находится на снежной улице, они должны сами рассказать, почему это нелепо. Если детям сложно объяснить нелепость или они вообще ее не заметили, ведущий методично объясняет, по какой причине представленные на картинке нелепости не могут иметь места в реальной жизни.

### **«Загадки»**

Цель: развивать логическое мышление

Ведущий загадывает загадку, а игроки должны дать правильный ответ. Чем меньше подсказок, тем игра сложнее. Если играют команды, победит та, игроки которой назовут больше правильных ответов с первого раза.

Другой вариант этой игры состоит в том, что игроки сами придумывают загадки. Ведущий задает слово, а игроки должны придумать вопросы, ответив на которые это слово можно отгадать.

### **«Где были – не скажем, но что делали – покажем»**

Цель: развивать нестандартное, логическое и абстрактное мышление.

Ведущий должен загадать какое-то несложное действие, например, игру в футбол, мытье посуды, работу за компьютером, чтение книги и т.п. При этом он ничего не говорит, а только показывает действие жестами и мимикой.

Игрокам нужно понять, о чем идет речь.

Полезно играть с участниками по очереди: сначала дается попытка разгадать действие одному участнику. Если он отгадывает, следующий участник отгадывает новое действие, а если нет, то следующему нужно отгадать то же самое.

Другой вариант этой же игры: ведущий озвучивает какое-нибудь действие, а игроки должны показать его с помощью мимики и жестов. Также игроки могут сами загадывать действия и просить, чтобы их отгадали другие участники.

Эта игра отлично подходит не только для дошкольников и школьников, но и для подростков и даже взрослых людей, ведь с помощью нее можно отлично провести время в любой компании.

### **«Найди тайник»**

Цель: развивать пространственную ориентацию и логическое мышление.

Ведущий должен спрятать в помещении игрушку, а игроки (один или сразу несколько) должны ее найти. В помощь им ведущий рисует на листе бумаги схему комнаты со всем, что в ней находится. Отдельно выделяется место, где спрятана игрушка.

Чтобы усложнить игру, можно составить несколько планов. Первый план ведет к первой подсказке, второй – ко второй, а третий – к самой игрушке. Кроме того, можно дать задание участникам самим спрятать игрушку и нарисовать карту, а ведущий будет должен ее найти.

### **«Угадай по описанию»**

Цель: развивать логическое и творческое мышление

Ведущий загадывает слово, но игрокам его не называет, а просто описывает. К примеру, если загадано слово «лампочка», можно описать ее так: «она похожа на грушу, может висеть под потолком, днем она не нужна, а ночью только она дает свет» и т.д. Игроки должны как можно быстрее угадать то, что загадано.

Если игроков много, игру можно модифицировать: игрок, первым отгадавший предмет по описанию, сам начинает играть роль ведущего: загадывает слово и описывает его другим игрокам. А чтобы играть было легче, можно в самом начале объяснить игрокам, о чем будет идти речь: предметах, профессиях, погодных явлениях, животных, растениях и т.д.