**Игры на развитие познавательных процессов**

**у детей 5-7 лет**

Решая задачи, поставленные в нашей программе помощи ребенку, мы выделили отдельно игры, направленные на развитие познавательных (когнитивных) процессов. О богатстве окружающего мира — предметах, явлениях, связях между ними, звуках, красках, запахах, температуре и т. д. человек узнает благодаря познавательным процессам: восприятию, вниманию, памяти, мышлению, речи. Благодаря их развитию люди могут приспосабливаться к изменяющейся окружающей действительности, изучать или изменять ее. Естественно, что учебная деятельность, являясь частным видом человеческой деятельности, во многом определяется уровнем и качеством сформированности этих психических процессов. Более подробно на содержании и формировании познавательных процессов мы остановимся в следующем разделе. Здесь же приводятся игры-упражнения, способствующие развитию этой сферы человеческой психики.

***Колечко***

Игра направлена на удержание правила, зрительно-слуховое сосредоточение, планирование действий и результата, моторную координацию, умение сотрудничать.

Играющие стоят в шеренгу, держа руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (колечко, фантик из фольги). Ведущий идет и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Я иду, иду, иду,

Всем колечко вам кладу,

Ручки крепче зажимайте

Да следите, не зевайте.

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом отходит и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а остальные дети должны постараться задержать его.

**Правила игры.** После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком.

***Путешественник***

Эта игра развивает зрительно-моторную координацию, внимание, активизирует знания, обогащает словарный запас.

Участники игры садятся в круг. Один лишь путешественник остается в центре круга. Сидящие по кругу тихо, так, чтобы путешественник не слышал, выбирают для себя наименование знакомых городов или местностей. Путешественник вслух называет города, откуда и куда он хочет проехать. Например: «Я путешествую из Риги в Москву». Участники игры, выбравшие эти названия городов, встают и меняются местами. Путешественник старается занять одно из освободившихся мест. Тот, кто останется без места, продолжает путешествие, т. е. становится путешественником.

Каждая игра здесь может быть тематической. Например, одна игра может быть посвящена названиям улиц родного города. Другая — названиям городов своей страны, третья — названиям рек своей страны, четвертая — названиям столиц разных государств и т. д. Но перед каждой игрой надо разбирать с детьми тот конкретный материал, которому будет посвящена игра.

***Земля, вода, огонь, воздух***

Такая игра активизирует потенциальный запас знаний, скорость и точность реакций, слуховое сосредоточение, внимание, удержание правила, координацию движений.

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если водящий сказал слово «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. На слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» — названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему.

Ошибающийся выбывает из игры.

***Прямой счет***

Игра направлена на усвоение числового ряда, усвоение последовательности действий, развитие внимания, слухо-двигательной координации.

Ведущий бросает ребенку мяч и называет цифру 1, ребенок ловит мяч и продолжает счет — 2. Затем бросает мяч следующему ребенку, продолжая счет — 3. Тот ловит мяч, говорит — 4 и т. д.

***Обратный счет***

Ведущий бросает ребенку мяч и называет цифру 12. Ребенок ловит мяч и продолжает счет в обратном порядке —11. Далее он бросает мяч другому ребенку, продолжая счет в обратном порядке, — 10. Тот ловит мяч и называет цифру 9 и т. д.

***Кто больше***

Игра активизирует потенциальный запас знаний по математике, скорость и точность реакций, слуховое сосредоточение, внимание, удержание правила, координацию движений, умственное планирование.

Надо взять кубик, на гранях которого есть точки от 1 до 6. Играют двое. Каждый бросает кубик 3 раза подряд. У кого сумма очков, набранных на верхней грани, окажется больше, тот и победил.

**Вариант игры:** «До одиннадцати» — играют двое, каждый кидает кубик столько раз, сколько считает нужным, но старается, чтобы сумма очков на верхней грани была как можно ближе к 11, но не превышала. Кому это удастся, тот победил, а при переборе — поражение.

***Алгоритм***

Здесь играют двое. Выложите на столе в ряд палочки (штук 10-20). По очереди берите их себе. За один раз можно взять 1,2,3 палочки. Тот, кто берет последнюю палочку, проиграл. Игра легко просчитывается от начала до конца. В самом начале по числу палочек можно определить, выиграет или проиграет тот, кто начинает игру, естественно, если не будет допущено ошибок в ходе самой игры. Игра теряет интерес, если оба партнера знают и умеют применять победный алгоритм.

***Определи звуки***

Данная игра направлена на развитие фонематического слуха, слухового сосредоточения, всех форм внимания, пассивного словаря, звуко-буквенного анализа.

Взрослый читает ребенку ряды слов, в каждом из слов повторяется какой-либо звук. Задача ребенка — определить этот звук. Например:кла

дротик, кров, песок, мост

лимон, килька, батист, бисквит

носки, астра, постель, стриж

**Вариант:**здесь задача ребенка — определить, какие два звука повторяются в каждом из следующих рядов слов:

книга, гора, ангел, грамота

бокс, короб, роба, забор

***Правая, левая***

Игра направлена на развитие произвольного внимания, слухового сосредоточения, фонематического слуха, координации и последовательности движений, пассивного словаря.

Ведущий читает ряд слов с согласными на конце. В паузах между словами дети поднимают руку:

правую — если окончание твердое;

левую — если мягкое.

*Варианты слов:*

брат, нож, был, мель, брать, ел, топь, хор, уголь, мел, стал, ель, топ, быль, сталь, пыл, вес, жарь, пыль, хорь, жар, лаз, цепь, высь, вяз, конь, обмен, воз, мыс, петь, печаль, рост, пир.

***Мячик-смягчитель***

Эта игра обеспечивает развитие внимания, речи, темпа мышления, слухового сосредоточения, фонематического слуха, последовательности и координации движений, пассивного словаря.

Дети садятся в кружок. Ведущий, бросая мяч, произносит слово с твердым окончанием. Ребенок, поймавший мяч, перед тем как бросить его обратно, произносит то же слово, но с мягким окончанием.

*Возможные слова:*

угол, брат, ел, топ, мел, хор, стал, пыл, жар, был, цеп, вес, любит, ходит, носит, мочит, варит, строит, обут, служит, тужит, доит, поит, дурит, ценит, хмурит, пилит, шутит, мол, дал, пар, шар, врал, вяз, жест, прав.

***Рыба, птица, зверь***

Игра направлена на развитие способности к переключению внимания, памяти, мышления, пассивно-активного словаря.

Дети садятся в кружок. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь, рыба...».

Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, рыбу. Причем названия не должны повторяться.

Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа также считается ошибкой), то ребенок выбывает из игры, оставляя свой «фант» ведущему. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому «фанту».

**Вариант игры:** ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «цветок, дерево, фрукт, овощ...». Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, овощ.

***Назови как можно больше предметов, имеющих данный признак***

Игра направлена на развитие мышления, речи, пассивного и активного словаря, внимания.

Здесь необходимо назвать как можно больше предметов, имеющих данный признак, для чего ребенок должен будет ответить на предложенные ниже вопросы. Например «Что бывает ДЛИННЫМ?» (нитка, лента, веревка, шнур, проволока, пояс, дорога, река, хвост, платье, юбка, волосы). Задание позволяет проверить уместность употребления ребенком имен прилагательных, то есть точность понимания им значений слов, умение правильно сочетать их между собой, поскольку важен не только сам по себе словарный запас, но и правильность его использования в речи. Плохо, например, если ребенок скажет, что длинным бывает дерево или шкаф, тогда как для определения их величины больше подходит прилагательное ВЫСОКИЙ. Итак, предложите ребенку следующие вопросы:

Что бывает КРУГЛЫМ (КВАДРАТНЫМ, ОВАЛЬНЫМ, ТРЕУГОЛЬНЫМ...)?

Что бывает ВЫСОКИМ (НИЗКИМ)?

Что бывает ЗЕЛЕНЫМ (КРАСНЫМ, СИНИМ...)?

Что бывает ХОЛОДНЫМ (ГОРЯЧИМ, ТЕПЛЫМ, ПРОХЛАДНЫМ...)?

Что бывает СЛАДКИМ (ГОРЬКИМ, КИСЛЫМ, СОЛЕНЫМ...)?

Что бывает ШЕРСТЯНЫМ (ШЕЛКОВЫМ, БУМАЖНЫМ, ДЕРЕВЯННЫМ, ЖЕЛЕЗНЫМ...)?

Что бывает ТЯЖЕЛЫМ (ЛЕГКИМ)?

Что бывает ГЛУБОКИМ (МЕЛКИМ)?

Что бывает КОЛЮЧИМ (ОСТРЫМ, ХРУПКИМ...)?

***Сколько знаешь ты имен?***

Игра, направленная на расширение словарного запаса, на развитие зрительно-слухового сосредоточения, моторной координации.

Играющий должен сделать быстро десять-пятнадцать шагов, называя на каждом мужское или женское имя. Имена должны быть только мужские или только женские, дважды одно и то же упоминать нельзя. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

**Вариант игры:** называются — деревья, фрукты, цветы.

***Самый аккуратный***

Игра, направленная на развитие всех форм внимания, мышления и речи.

Несколько ребят выстраиваются в одну шеренгу по росту. Судья вызывает двух участников состязания, ставит их лицом к шеренге и предлагает изучить внешний вид ребят, стоящих в строю. После этого (на осмотр дается одна-две минуты) все уходят.

По указанию судьи некоторые из ребят, стоящих в шеренге, вносят некоторые изменения в свой костюм: один, скажем, не застегнет пуговицу на пиджаке или снимет его; другой засучит рукава или расстегнет куртку; третий и четвертый поменяются обувью и т. д. Участников состязания вызывают по одному. Каждый должен назвать те изменения в костюмах товарищей, которые ему удалось подметить. Проявивший большую наблюдательность побеждает.

***Бывает — не бывает***

Игра, направленная на развитие мышления, внимания, речи, моторной координации, зрительно-слухового сосредоточения, способности удержания правила. Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно. Например, вы говорите: «Кошка варит кашу», и бросаете ребенку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребенок придумывает что-нибудь и бросает мяч вам. И так далее.

*Ситуации можно предлагать разные:*

Папа ушел на работу.

Собака гуляет по крыше

Поезд летит по небу.

Лодка плывет по небу.

Кошка хочет есть.

Девочка рисует домик.

Человек вьет гнездо.

Домик рисует девочку.

Почтальон принес письмо

Ночью светит солнце.

Зайчик пошел в школу

Зимой идет снег,

Зимой гремит гром.

Яблоко соленое.

Рыба поет песни.

Бегемот залез на дерево

Корова жует траву

Мальчик виляет хвостом.

Шапочка резиновая.

Хвост бежит за собакой.

Дом пошел гулять.

Кошка бежит за мышкой.

Туфли стеклянные.

Петух играет на скрипке.

Ветер качает деревья.

Деревья водят хоровод.

Волк бродит по лесу.

Волк сидит на дереве

Писатели пишут книги.

В кастрюле варится чашка.

Строитель строит дом.

Водитель ведет троллейбус.

Кошка гуляет по крыше.

Автор: Круглoвa Нaтaлья Фeдoрoвнa