

Игры для развития мелкой моторики

Рисование на сыпучих продуктах (мука, соль, сахар и т.д.). Насыпьте на поднос, к примеру, муку. Возьмите пальчик ребенка в свою руку и проведите им по муке. Начинайте с простых фигур - линий, прямоугольника, круга, постепенно усложняя задание. Нарисуйте своей рукой различные завитки. Спросите ребенка, на что это похоже, и попросите его дорисовать предмет.

Завинчивание крышек

Такое простое занятие, как завинчивание и раскручивание крышек банок, бутылок, пузырьков развивает ловкость пальчиков. Предложите вашему ребенку сосуды разного размера и формы, это сделает игру более разнообразной.

Лепка

Лепка подходит для детей разного возраста. Для лепки подходят пластилин, глина, тесто. Когда собираетесь что-то испечь, пригласите ребенка вам помочь. Ему очень понравится мять и раскатывать тесто. К тому же он будет горд, что помогает маме.

Рисование и раскрашивание

Очень полезно обводить контур картинок, состоящий из пунктирных линий, а также раскрашивать объекты различной формы. Очень полезно рисовать на вертикальных поверхностях: стене, доске, зеркале. Поэтому желателен повесить малышу специальную доску, чтобы он рисовал.

Вырезание

Дайте ребенку детские ножницы, клей-карандаш, цветную бумагу и картон. Научите его мастерить. Вырезайте картинки, приклеивайте их, делайте снежинки и т.п. Это не только разовьет мелкую моторику, но и пространственное воображение и творческое мышление.

Игры на развитие внимания

Разведчик.

Начните игру из коридора. "Белочка спрятала в лесу орешек, а теперь не может его найти. Помоги белочке." Малыш ищет орешек (любой предмет, спрятанный в комнате) по следам, оставленным неосторожной белочкой (дорожка из ниточки, стрелка нарисованная на бумаге, необычно поставленные предметы). Постепенно белочка становится все осторожней, а малыш все наблюдательней.

Волшебное слово

Сначала следует договориться, какие же слова считать `волшебными`. `Волшебными` можно считать слова на букву `М` или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка), а можно – обозначающие птиц, домашних животных и т.п. Вы рассказываете историю или произносите подряд любые слова. При произнесении `волшебных слов` ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу (поднять руку вверх или встать).

Шерлок Холмс

Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает "сыщику" угадать, что он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых элементов. Лучше начать с 3-4 изменений и постепенно их увеличивать.

Игры на развитие мышления

Бывает и не бывает

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

- дерево варит кашу;
- бабушка печет пирожки;
- ручка смотрит телевизор;
- кошка играет с мышкой;

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

Скажи наоборот

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.

Игры для развития внимания, памяти, мышления и мелкой моторики



Разработала
педагог- психолог ВКК
Полянская Наталья Александровна

г. Полевской 2022

Игры на развитие памяти

Пуговицы

В этой игре принимают участие двое. Перед игроками лежат два одинаковых набора пуговиц, внутри которых ни одна пуговица не повторяется. Для начала бывает достаточно взять всего 3 пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого они выбираются. У каждого игрока есть игровое поле, разделенное на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток должно содержать поле; для начала достаточно 4 или 6. Пуговицы кладутся на клетки поля. Ведущий располагает их по собственному желанию, дает партнеру некоторое время на то, чтобы запомнить их расположение (20-30 сек) и накрывает поле листом бумаги. Второй игрок должен выбрать из своего набора такие же пуговицы и воспроизвести на своем поле их взаиморасположение. Затем первый игрок открывает свое поле, и оба проверяют правильность решения. Обычно на первом этапе дети не могут играть правильно, следует обучить их помогать себе, описывая вслух взаиморасположение пуговиц. При этом рекомендуется особенно следить за тем, чтобы ребенок правильно ориентировался и не путался в направлениях "вверх", "вниз", "влево", "вправо".

Дверная скважина

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Играть лучше всего всей семьей. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее

одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего.

Игры на развитие мышления

Скажи наоборот

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.

Пословицы

Взрослый называет ребенку поговорку или пословицу, а затем просит его объяснить её смысл. Это упражнение помогает развивать понимание переносного смысла, а также улучшает контакт с ребенком. Несколько примеров поговорок:

- Мир не без добрых людей
- Без труда не вытащишь и рыбки из пруда.
- Делу время, потехе час.