

Муниципальное казенное учреждение  
муниципального образования город Краснодар  
Ресурсный центр «Детство»

**Сборник дидактического материала  
на развитие познавательных процессов  
младших школьников**

Ступень обучения (класс) начальное общее 1-4 класс  
(начальное общее, основное общее, среднее (полное) общее образование с  
указанием классов)

Педагог-психолог Маркова Оксана Александровна

Сборник дидактического материала на развитие познавательных процессов младших школьников составлен на основе книг: Бичеровой Е.Н. Роль познавательного интереса и познавательной активности в развитии творческого мышления младших школьников; Винокуровой Н.К., Лифанова Т.Б. «Развиваем способности детей»; Данилова И.В. «Система упражнений».

Краснодар 2023

## Содержание

1. Пояснительная записка .....	2
2. Раздел 1. Игры и упражнения на развитие памяти.....	2
3. Раздел 2. Игры и упражнения для развития внимания.....	5
4. Раздел 3. Игры на развитие мышления, воображение, восприятия.....	11
5. Материалы к заданиям.....	19
6. Литература.....	24

## Пояснительная записка

В настоящее время система образования столкнулась с проблемой: начиная с конца 60-х годов количество трудностей в обучении школьников неуклонно растёт. По данным различных исследований затруднения в обучении по тем или иным причинам испытывают от 15 до 40 процентов учащихся начальных классов общеобразовательной школы, причём для более чем 50% неуспевающих школьников характерна задержка психического развития, чаще всего имеющая церебрально - органическое происхождение. Таким образом, возникла необходимость создания для таких учащихся коррекционных программ и подборок упражнений на развитие познавательных процессов.

Цель сборника дидактического материала: оказание помощи учителям, педагогам-психологам, учителям-дефектологам в формировании и развитии познавательного компонента УУД у младших школьников.

Для достижения поставленной цели были выбраны упражнения на развитие познавательной сферы обучающихся начальной школы. В 3-х разделах сборника представлено 60 игр и упражнений: 16 – на развитие памяти, 23 – на развитие внимания и 21 упражнение на развитие мыслительных процессов. Данные упражнения помогут учителям в развитии у обучающихся познавательных УУД, а также в преодолении трудностей в освоении основной общеобразовательной программы начального общего образования.

### Раздел 1.

#### Игры и упражнения на развитие памяти.

##### 1. Упражнение «Придумай слово».

Цель: тренировка объёма памяти.

Инструкция: учитель кидает мяч каждому из учащихся, предлагая назвать, как можно больше слов на предложенный им звук. Например, «М» – машина, мебель, мойка, матрёшка и т.д. (можно использовать не только существительные, но и прилагательные и глаголы).

##### 2. Упражнение «Запомни слова».

Цель: тренировка объёма памяти.

Инструкция: на доске записаны слова, через определенное время (на усмотрение учителя) учитель стирает эти слова. Дети должны самостоятельно по памяти записать эти слова печатными буквами в том же порядке.

Слова:

улитка – книга; озеро – руки; дерево – небо; лес – орех; грибы – дача

### **3. Упражнение «Кто рядом со мной».**

Цель: развитие памяти.

Инструкция: играть можно на переменке.

В круг становятся дети. Ученик запоминает всех детей, потом отворачивается. В это время кто-то уходит или приходит. Ученик должен назвать по имени тех детей, которые начинали с ним игру. Можно спросить, кто подошел или ушел.

### **4. Упражнение «Запомни узор».**

Цель: развитие зрительной памяти.

Инструкция: разложите предметы узором. Ребенок должен внимательно посмотреть на узор и отвернуться. Вы изменяете узор. Ребенок должен правильно его восстановить. Узор можно выложить из цветных карандашей, счетных палочек, цветных геометрических фигур, вырезанных из квадрата.

### **5. Упражнение «Рисование натюрморта по памяти».**

Цель: развитие зрительной памяти

Инструкция: учащимся показывают предметы, которые должны быть нарисованы в натюрморте: яблоко, кувшин, персик, айва, груша, абрикосы. Затем предметы надо убрать. Ребята должны нарисовать их так, как они были расположены на парте.

### **6. Упражнение «Проверка зрительной памяти».**

Цель: развитие зрительной памяти

Инструкция: посмотреть на парту в течение 20 секунд, запомнить предметы. На парте могут лежать школьные принадлежности, игрушки. Затем предметы убрать. Учащихся просят записать все предметы на листе бумаги.

### **7. Упражнение «Работа с рисунками». (Приложение 1)**

Цель: развитие зрительной памяти

Инструкция: заяц вышел на прогулку в лес. На опушке леса он повстречал волка. Заяц быстро от него убежал. Вот каким он прибежал к себе на полянку. Нарисовать двух зайцев. Первого в шортах, на шее галстук, в руках две морковки. После встречи с волком нарисовать зайца без галстука и с одной морковкой в лапе. Сравните два рисунка и найдите недостающие предметы.

### **8. Упражнение «Как можно объединить слова?». (Приложение 2)**

Цель: развитие зрительной памяти

Инструкция: учитель показывает на картинках учебные принадлежности или картинки с посудой, с игрушками, животными. На картинке есть рисунок и надпись. Ученик должен запомнить не только слова, но и написание. После того как покажут все картинки, ученик записывает все слова печатными

буквами. Потом учитель снова показывает картинки, и ученик сверяет написанное с образцом. Можно задать вопрос: как можно объединить слова, записанные в столбики?

### **9. Упражнение «Расставь знаки». (Приложение 3)**

Цель: развитие зрительной памяти

Инструкция: посмотреть на геометрические фигуры и запомнить в них знаки препинания. Закрывать фигуры и в чистых геометрических фигурах повторить знаки. Побеждает тот, кто правильно расставил знаки.

### **10. Игра «Запомни цвет»**

Цель: развитие зрительной памяти, восприятия цвета.

Инструкция: дети должны в течение 10-15 секунд внимательно осмотреться вокруг себя и запомнить как можно больше предметов (или их деталей) одного и того же цвета, например, красного. Затем дети поворачиваются лицом к педагогу, который дает задание перечислить все красные предметы в группе. Один ребенок начинает перечисление, затем другие ему помогают. Повторяться нельзя.

### **11. Игра «Снежный ком»**

Цель: развитие вербальной механической памяти, активизация внимания, закрепление обобщающих понятий.

Инструкция: Дети стоят полукругом. Первый ребенок называет какое-либо слово из известной группы (игрушки, посуда, транспорт и т.д.) и передает мяч другому. Второй ребенок повторяет это слово и добавляет своё. Третий ребенок повторяет предыдущие два слова и добавляет своё. И так далее по кругу, дети передают мяч друг другу и количество повторяемых слов нарастает, пока мяч снова не вернется к первому ребенку. Рекомендуемое количество детей для игры – 8 -12 человек.

### **12. Игра «Кукловод»**

Цель: активизировать двигательную память ребенка

Инструкция: психолог-«кукловод» завязывает глаза ребенку и «водит его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед... Затем ребенку завязывают глаза и просят найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

### **13. Игра «Запомни порядок»**

Цель: развитие слуховой произвольной памяти

Инструкция: ребенку предлагают запомнить набор цифр. После чего ребенку предлагают повторить цифры в том же порядке или (для усложнения) назвать цифры в обратном порядке.

### **14. Игра «Зрительная память».**

Цель: развитие памяти.

Инструкция: для проведения игры все участники разбиваются на две команды. Один из участников (по желанию) будет изображать свой собственный портрет. Все участники игры под руководством ведущего внимательно рассматривают этот портрет, стараются запомнить все детали. Затем ведущий просит всех игроков отвернуться и вносит как можно больше изменений в этот портрет. Затем из каждой команды к портрету должны подходить игроки по одному, чтобы исправить изменения. Какая команда исправит больше изменений, та и выигрывает.

### **15. Игра «Пересказ по кругу».**

Цель: развитие слуховой памяти.

Инструкция: ведущий читает текст. Участники игры внимательно слушают.

Пересказ начинают с любого из игроков. Далее - по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе еще один раз слушают текст и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки.

### **16. Игра «Песни».**

Цель: тренировка памяти на слух.

Инструкция: первый участник поет куплет любой песни, второй должен вспомнить и спеть куплет другой песни, но в котором обязательно должно быть хотя бы одно слово из предыдущей песни. Третий припоминает и поет куплет из другой песни, который содержит хотя бы одно слово из предыдущей и т.д. Тот из участников, кто в течение одной минуты не может подобрать песни, выбывает из игры.

## **Раздел 2.**

### **Игры и упражнения для развития внимания.**

#### **1. Упражнение «Каждой руке своё дело».**

Цель: формирование у детей распределения внимания и одновременно обработка навыка запоминания.

Инструкция: детей просят левой рукой медленно перемещать в течение 1 минуты книгу с иллюстрацией (запоминая их), а правой чертить геометрические фигуры или решать несложные примеры.

#### **2. Упражнение «Методика Мюнстерберга».**

Цель: формирование у детей концентрации и устойчивости внимания; развитие избирательности внимания.

Инструкция: в бессмысленный набор букв вставляются слова, (чаще существительные, но могут быть глаголы, прилагательные, наречия). Требуется отыскать их как можно быстрее и без ошибок. Ребёнку даётся бланк

с напечатанными строчками случайно набранных букв, следующих друг за другом без пробелов. Среди этих букв учащиеся должны отыскать слова и подчеркнуть их. Затем учащиеся обмениваются тетрадью с соседом по парте и проверяют задание (исправляют ошибки, подчёркивают не найденные слова). Показателем успешности может служить число правильно найденных слов.

### **3. Упражнение «Слова-невидимки».**

Цель: формирование у концентрации внимания детей, на примере составления из отдельных букв слово.

Инструкция: учитель (ученик) пишет на доске (или в воздухе) пальцем слово по одной букве. Дети записывают буквы по мере их изображения на бумаге или пытаются их запомнить (в зависимости от степени подготовленности). Затем обсуждается, какое слово получилось у каждого. Учитель может привлечь кого-нибудь из учащихся к изображению слова. В этом случае он показывает одну за другой карточки с написанными на них буквами ребёнку, которые он воспроизводит пальцем на доске (постепенно можно увеличить темп выполнения упражнения). Полученные слова можно записать в рабочие тетради (даются дополнительные задания).

### **4. Упражнение «Расшифруй».**

Цель: развитие устойчивости и концентрации внимания

Инструкция: перед собой вы видите зашифрованные строчки из стихотворения. Прочитай это четверостишие.

НисмАбит ШмгнА ТпеАкНдлжЯ ГекуРОеуеМКфывО ПЛонвАапрЧЕгмдТ,  
УсмаРнгОавыфНждзхИждЛука Вте РвыЕыуЧвмКпиУ имМмявЧиИдК.  
ТимпИимаШтпроЕ, ТкенАапролНбьтЕчитКыука, яНйце апоПлдЛдакЧхь,  
НмьЕ УмиТтОНитьборЕТ оВт РкеолЕьбюдЧмббКЕ МсмияЯЧ.

Правильный ответ:

Наша Таня громко плачет,  
Уронила в речку мячик.  
Тише, Танечка, не плачь,  
Не утонет в речке мяч.

### **5. Упражнение «Что изменилось?». (Приложение 4)**

Цель: развитие внимания.

Инструкция: учитель предлагает рассмотреть рисунок первую часть в течении 30 секунд, затем показывает вторую часть рисунка и спрашивает, что изменилось.

### **6. Упражнение «Вспоминаем героев сказки».**

Цель: развить концентрацию, произвольность внимания, мышление, расширить словарный запас.

Инструкция: учитель читает начало сказки. Ученики называют героев и заканчивают сказку. Сказки можно брать из учебной программы, по выбору учителя.

Например, сказки о животных:

1. Учитель: Одна лукавая лисица захотела рыбки поесть, а не знала, где взять. Думала, думала, да и вздумала лечь на дорогу.

Ученик: Сказка называется «Лисица и Волк». Герои: лисица, волк, старик, жена старика, бабы.

2. Учитель: Жили-были лиса да заяц. У лисицы была избушка ледяная, а у зайчика лубяная.

Ученик: «Лиса, заяц и петух». Герои: лиса, заяц, петух, собака, медведь, бык.

3. Учитель: Жила муха-горюха. У одной хозяйки было накоплено сметаны горшок. Ну вот, муха-горюха летела, перевернула его и...

Ученик: «Терем-теремок». Герои: муха-горюха, блоха, комар, таракан, ящерица, мышь, горностай, заяц, лисица, волк, медведь.

4. Учитель: Шел ежик домой. По дороге нагнал его заяц. А до дома далеко, идут, разговаривают. А поперек дороги палка лежала...

Ученик: Сказка «Палочка-выручалочка». Герои: ежик, заяц, птенчики, волк, зайчиха с зайчатами.

## **7. Упражнение «Найди отличие» (Приложение 5)**

Цель: формирование концентрации внимания у детей  
Инструкция: ребенку предлагается рисунок с картинками, на которых необходимо обнаружить различия.

## **8. Упражнение «Точки». (Приложение 6)**

Цель: формирование концентрации внимания у детей

Инструкция: покажите ребенку на примере, как можно, соединяя точки, сделать рисунок.

Предложите ему самому нарисовать что-либо, соединяя точки. Использовать можно любое количество точек.

## **9. Игра «Шифровка». (Приложение 7)**

Цель: развитие произвольности внимания, памяти, закрепление знаний алфавита.

Инструкция: расшифруй пословицу с помощью знаний порядка следования букв в алфавите. Запиши её. Если ученик будет испытывать затруднения, то ему необходимо предложить таблицу с алфавитом.

(Правильный ответ. Вежливость не купишь на базаре.)

Вариант игры: предложить ученику самому зашифровать любые слова.

## **10. Игра «Грамматическая математика».**



Цель: развитие наблюдательности, произвольного внимания, концентрации, умения составлять слова по инструкции.

Инструкция: запиши слова, используя математические знаки.

### **11. Игра «Расшифруй имя героя». (Приложение 8)**

Цель: развитие объёма, концентрации, произвольности внимания, повторение правил правописания собственных имён существительных.

Инструкция: выпиши из каждой строчки только те буквы, которые не повторяются.

(Правильный ответ. Гадкий утёнок)

Рекомендации: так можно зашифровать имя любого героя или целое предложение (послание от героя).

### **12. Игра «Найди слово». (Приложение 9)**

Цель: развить концентрацию, произвольность внимания, мышление, расширить словарный запас.

Инструкция: найди и закрась в каждой строчке слова-названия животных.

### **13. Игра «Скороговорка». (Приложение 10)**

Цель: развитие оптико-пространственной ориентации, концентрации и произвольности внимания, правильного произношения.

Инструкция: следуя за стрелкой, прочитай скороговорку о животном, выучи её и произнеси чётко три раза.

(Правильный ответ. Шесть мышат в камыше шуршат.)

### **14. Игра «Кто больше запомнит».**

Цель: развить концентрацию, произвольность внимания, мышление, расширить словарный запас.

Инструкция: участники игры сидят в кругу. Первый участник называет любое слово. Например, цветок. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое свое. Например, лес. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова (цветок, лес) и произносит свое: школьники т.д. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести большее количество слов, т.е. обладает самой выдающейся памятью. Игру можно начинать несколько раз.

### **15. Игра «Запоминаем, рисуя».**

Цель: развить концентрацию, произвольность внимания, мышление, расширить словарный запас.

Инструкция: ведущий заранее готовит список из 20 слов.

Каждый из участников игры заранее готовит ручку и листок бумаги.

Ведущий последовательно называет слова, после каждого названного слова считает до трех. За это время участники игры должны успеть зарисовать

для запоминания названное слово. Пусть рисунок будет не совсем понятен для других, лишь бы играющий мог потом по порядку назвать слова. Кто запомнил больше всех слов, тот и выиграл.

#### **16. Игра «Цвета».**

Цель: формирование концентрации внимания у детей.

Инструкция: участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать пять предметов одного цвета (красного, зеленого, синего, желтого, черного, серого и т.д.). Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить пять предметов названного цвета, выбывает из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

#### **17. Игра «Форма Предметов».**

Цель: формирование концентрации внимания у детей.

Инструкция: участники игры располагаются в кругу. Ведущий предлагает всем учащимся по очереди назвать 5 предметов одинаковой формы (круглые, прямоугольные, квадратные, овальные и т.д.). Тот из участников игры, кто за 1 минуту не сможет припомнить 5 предметов, по названным признакам, выбывает из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

#### **18. Игра «Чей Предмет».**

Цель: формирование концентрации внимания у детей.

Инструкция: для проведения этой игры всех участников разбивают на две команды. Каждая команда выбирает по водящему. Игра заключается в том, что на глазах у водящего участники его команды кладут на стол по одному предмету. Водящий смотрит и старается запомнить, кто какой предмет положил, и в какой последовательности были положены предметы. Оцениваются ответы водящих. В роли водящих должен выступить каждый.

#### **19. Игра «Делай, как я»**

Цель: развитие произвольного внимания, умения ориентироваться на зрительный сигнал при выполнении действия.

Инструкция: дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребенок поднимает вверх правую руку, по второму сигналу – второй ребенок и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной сигнал начинают поднимать в том же порядке левую руку. Затем дети по сигналу ведущего должны опускать вниз сначала поднятую правую руку, затем левую. Игра повторяется дважды, с ускорением темпа. И во второй раз ребенок, допустивший ошибку, выбывает из игры. Так продолжается до тех пор, пока не останется один победитель.

#### **20. Игра «Расставить посты».**

Цель: развитие произвольного внимания, умения ориентироваться на звуковой сигнал при выполнении действия.

Инструкция: дети маршируют друг за другом. Впереди идет командир. Когда командир подаст сигнал (хлопнет в ладоши или свистнет в свисток), идущий последним ребенок должен немедленно остановиться и стоять на посту не двигаясь, а остальные продолжают ходьбу. Так командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (линейка, круг, по углам и т.д.). Затем назначается новый командир и т.д., пока командиром не побывает каждый ребенок.

### **21. Игра «Цветные треугольники»**

Цель: развитие произвольного внимания и вербальной памяти.

Инструкция: детям дают бумагу, цветные карандаши и предлагают нарисовать под диктовку треугольник, квадрат, круг, снова квадрат и т.д. Всего 10-12 фигур. Когда эта работы будет завершена, детей предупреждают о необходимости быть внимательными, т.к. инструкция произносится только два раза: «Вам нужно заштриховать красным карандашом все треугольники, один круг и два квадрата» или: «Вам нужно заштриховать синим карандашом все круги, зеленым карандашом все квадраты, а красным карандашом все треугольники». Если дети справляются с первым заданием, то в следующий раз условия можно усложнять.

### **22. Игра «Запретный номер»**

Цель: развитие произвольного внимания, самоконтроля, самодисциплины, а также закрепление навыков счета.

Инструкция: выбирается определенная цифра, например, 4. Дети встают в круг и по часовой стрелке считают по очереди: 1,2,3... Когда доходит очередь до четвертого ребенка, он не произносит цифру, а хлопает в ладоши. Далее дети считают по очереди до 10. Можно выбрать две запретные цифры (4,7). Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

### **23. Игра «Не пропусти растение»**

Цель: развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора.

Инструкция: дети сидят в кругу и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название растения, дети должны хлопнуть в ладоши.

Варианты слов:

ШКОЛА, ШИПОВНИК, РОМАШКА,  
РАМА. ДОМ, МАШИНА,  
МАЛИНА, ТОПОЛЬ, ТЕПЛОВАЗ,  
МУРАВЕЙ, ГРАФИН, ГВОЗДИКА,  
ГВОЗДЬ, МУЗЕЙ, ТЕАТР,  
ИГРА, ИВА, ДОРОГА,

ТИГР, БЕРЕЗА, САМОЛЕТ,  
ПШЕНИЦА, РОЗА, ЗМЕЯ,  
ДУБ, КУКЛА, ГРИБ, ИВОЛГА,  
ВОРОБЕЙ, БАОБАБ, КАШТАН,  
ПАЛЬМА, ПАЛАТКА, КИНО,  
КЕНГУРУ, КИВИ, ХОККЕЙ,  
ГОРОД, СОБАКА, БАНАН,  
ВАСИЛЕК, КУВШИН, МОЛОКО,  
ТЮЛЬПАН, ТЫКВА, ТЕРЕМОК,  
ЛЕС, ЕЛЬ, СОСНА, ДОРОГА,  
КНИГА, ИСКУССТВО, МУЗЫКА,  
ОСИНА, БАЛЕТ, ТАПОЧКИ,  
ПАРКЕТ, ПЛЮЩ, ОДУВАНЧИК, МИМОЗА...

Игра повторяется дважды. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

### **Раздел 3**

#### **Игры на развитие мышления, воображение, восприятия.**

##### **1. Игра «Буквы».**

Цель: развитие мышления.

Инструкция: ведущий пишет на доске (листе бумаги) несколько начальных букв, обозначающих цифры при счете. Например: О, Д, Т, Ч (это первые буквы названия чисел 1, 2, 3, 4...)...Участникам необходимо догадаться, какая будет следующая буква. Ответ: П, Ш, С, В и т.д. (первые буквы названия чисел: 5, 6, 7, 8 и т.д.).

##### **2. Игра «Вода».**

Цель: развитие смекалки.

Инструкция: ведущий предлагает участникам выполнить следующее задание: «Необходимо выпить стакан воды, держа его в левой руке, а в правой – графин с водой. При этом не быть в комнате, но и не выходить из нее. Нельзя садиться, стоять, ложиться, прыгать, ходить, танцевать». Материалы и оборудование: стакан и графин с водой. Правильный ответ: человеку необходимо расположиться в проеме двери таким образом, чтобы его ноги были в комнате, а туловище перегибалось через порог.

##### **3. Игра «Кружки».**

Цель: развитие воображения

Инструкция: на листе бумаги даны 9 кружков (рисунок 1). Их необходимо соединить, не отрывая руки, четырьмя линиями, причем нельзя проводить дважды по одной линии. Материалы и оборудование: мел, или лист бумаги формата А1, листы бумаги формата А4 по количеству участников, маркеры.

#### **4. Игра «Белая и черная магия».**

Цель: развитие внимания.

Инструкция: эта игра проводится двумя ведущими, обозначим их В1 и В2. В1 выходит из помещения. В2 просит участников загадать любой предмет, который находится в помещении. После того, как участники загадали предмет, В1 возвращается в помещение и начинает процесс отгадывания предмета. Это происходит следующим образом: В2 подходит к любому предмету, показывает на него и спрашивает В1: «Это этот предмет?». В1 дает положительный или отрицательный ответ в зависимости от того, показывает ли партнер загаданную вещь или нет. Как правило, В1 всегда отгадывает. Задача участников: определить принцип, по которому В1 отгадывает предмет. Ответ: между ведущими существует договоренность, что вначале показываются вещи самых разных цветов. Перед тем как показать непосредственно загаданный предмет обязательно показывают предмет белого цвета. Таким образом, отгадывающий ведущий знает, что следующий предмет будет именно тот, который загадали участники.

Вариант!!! Ведущий может менять: интонацию; руку (правую на левую и наоборот), которой он указывает на предмет; количество предметов перед тем, как указать на загаданный предмет, а также комбинировать касания предметов с указанием на них рукой. Это позволит участникам рассмотреть самые разнообразные версии.

#### **5. Игра «Поход».**

Цель: развитие мышления.

Инструкция: ведущий, говорит: «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)». После чего он предлагает всем участникам вместе с ним сходить в поход. Только необходимо догадаться: кто какие вещи возьмет с собой. Тот, кто догадается – идет в поход, а остальные – продолжают думать. Участники говорят «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)», а ведущий решает: брать их в поход или не брать. В поход с ним идут игроки, выбравшие два предмета, названия которых начинаются с той же буквы, что и их имена. Например, участник Дима может взять с собой дрель и дрова, а участница Наташа – нитки и нафталин.

#### **6. Игра «Ножницы».**

Цель: развитие мышления, смекалки.

Инструкция: участники садятся на стулья, образуя круг. Ведущий начинает передавать ножницы, предварительно вращая ими в разные стороны. При передаче ножниц он будто бы произвольно закидывает ногу за ногу и говорит, что именно так правильно их (ножницы) передавать. Второй участник предварительно вращает ножницами, а затем передает третьему игроку, говоря, что это и есть правильная передача ножниц, а третий участник – четвертому и так по кругу. Ведущий комментирует этот процесс, фиксируя: правильно или неправильно участники передают ножницы.

Суть игры заключается в том, что каждый игрок должен догадаться, что при передаче ножниц он должен закинуть ногу за ногу. Это и будет считаться правильной передачей ножниц.

### **7. Игра «Прямо – накрест».**

Цель: развитие смекалки, наблюдательности.

Инструкция: участники садятся на стулья, образуя круг. Ведущий начинает передавать ножницы другому игроку и говорит: «Прямо» или «Накрест». Это зависит от позиции ног того, кто в данный момент передает ножницы. Если они скрещены, то ведущий говорит: «Накрест». Если ноги стоят прямо, то он говорит: «Прямо». Далее участники передают друг другу ножницы в любой последовательности, и каждый из них при передаче ножниц говорит, как именно он их передает: «Прямо» или «Накрест». Ведущий, незаметно обращая свое внимание на позицию ног участника, фиксирует правильность сказанного и сообщает об этом участнику. Задача участников – отгадать признак, по которому ведущий определяет правильность передачи ножниц и комментария игрока.

### **8. Игра «Ассоциации».**

Цель: развитие внимательности.

Инструкция: участники игры садятся, образуя круг. Среди них выбирается ведущий. Он выходит из помещения, а группа выбирает участника, и каждый придумывает ему характеристику. При составлении характеристики игроки используют определение погоды, названия цветов, деревьев, предметов одежды и другое. Приглашается ведущий, который, находясь в центре круга, начинает задавать по кругу каждому игроку по одному вопросу.

Например: «Если это книга, то какая она?», «Если это фильм, то какой его жанр?», «Если это дом, то какой он?». С помощью полученных ответов ведущий пытается составить образ участника, выбранного группой. Завершив круг вопросов, ведущий должен сказать, кого из участников загадала группа. Если он угадал, то выбирают следующего ведущего. Если нет – ему предлагают еще раз задать вопросы всем участникам игры и принять другое решение. Если все попытки оказались неудачными, группа раскрывает свой секрет.

### **9. Игра «Придумай рисунок».**

Цель: развитие воображения.

Инструкция: участникам раздаются листы бумаги с изображенными на них геометрическими фигурами, и, предлагая, дополнить каждую из них до появления определенного образа.

### **10. Игра «Змейки».**

Цель: развитие смекалки.

Инструкция: один из участников называет имя существительное из пяти букв. Все остальные записывают это слово и за десять минут пытаются вспомнить наибольшее количество слов с таким расчетом, чтобы первая буква начального слова по одному разу встречалась во всех последующих словах и располагалась определенным образом – «змейкой».

Например:

КОВЕР

УКРОП

БЕКОН

ПАЛКА

САЧОК

БЕЛКА

ЗАКАЗ

СКАЛА

КРЕСТ

Затем ведущий предлагает нескольким участникам прочитывать свои варианты. Листы с работами могут быть вывешены в помещении, где проходила игра.

### **11. Игра «Свяжи-ка!».**

Цель: развитие мышления.

Инструкция: ведущий кладет на стол скакалку и просит участника взять один ее конец правой рукой, а другой – левой. Задача игрока: завязать узел, не отпуская рук от скакалки. Правильный ответ: участнику необходимо скрестить руки и взять скакалку за концы.

### **12. Игра «Отгадай, какой цвет?».**

Цель: развитие воображения, развитие невербальной коммуникации.

Инструкция: одному участнику предлагают быть ведущим. Он удаляется из помещения на некоторое время. Остальные участники в это время загадывают один из пяти цветов (красный, синий, желтый, зеленый, черный). Ведущий возвращается в аудиторию, и участники по очереди демонстрируют ему не вербально задуманный цвет, используя при этом различные ассоциации, которые прямо не указывают на выбранный цвет. Например, если выбран желтый цвет, то можно показать, как человек морщится при съедании дольки лимона. Задача ведущего: отгадать цвет.

### **13. Игра «Сложи квадрат».**

Цель: развитие воображения, мышления.

Инструкция: берется два квадрата: большой и маленький. Большой квадрат сначала разрезается пополам, а затем его половинки – на два треугольника.

Задача игрока: сложить квадрат из четырех треугольников и маленького квадрата. Большой квадрат Маленький квадрат Правильный ответ.

### **14. Игра «Аукцион».**

Цель: развитие внимания, созданию благоприятной атмосферы.

Инструкция: участники садятся, образуя круг. Ведущий выставляет на продажу букву. Цена буквы – слово, которое начинается с этой буквы и обозначает предмет, находящийся в помещении, где проходит игра. Игроки по очереди называют слова. Например, продается буква «П». Участники поднимают руки, ведущий по очередности поднятых рук предлагает участникам называть слова:

- Участник: «Подоконник».
- Ведущий: «Подоконник» – раз, «Подоконник» – два...
- Другой участник: «Полка».
- Ведущий: «Полка» – раз, «Полка» – два... и т.д.

Если ведущий успеваеет досчитать до трех, и ни один участник не называет больше слов, то буква, выставленная на аукцион, вручается тому, кто назвал последнее слово до прекращения счета.

### **15. Игра «Будни и выходные».**

Цель: развитие внимания, созданию благоприятной атмосферы.

Инструкция: два дня недели назначаются выходным, а все остальные – буднями. Ведущий начинает перечислять дни в беспорядке. Задача участников: внимательно следить за названием дней и хлопать в ладоши лишь в том случае, если ведущий называет рабочие дни. Если кто-то ошибается и хлопает тогда, когда ведущий называет выходной день, то он выбывает из игры и отдает фант. Затем за этот фант победитель придумывает какое-нибудь задание для выбывшего игрока.

### **16. Игра «На что это похоже?»**

Цель: развитие образного мышления

Инструкция: само понятие образного мышления подразумевает оперирование образами, проведение различных операций (мыслительных) с опорой на представления. Поэтому усилия здесь должны быть сосредоточены на формировании у детей умения создавать в голове различные образы, т.е. визуализировать.

Задание: надо придумать как можно больше ассоциаций на каждую картинку. Оценивается количество и качество (оригинальность) образов. Упражнение хорошо проводить с группой детей в форме соревнования.

### **17. Игра «Скажи наоборот».**

Цель: развитие мышления, активизация памяти, словарного запаса, быстроты реакции при подборе нужного слова.

Инструкция: дети сидят по кругу. Ведущий бросает им по очереди мяч, произнося при этом слово, к которому ребенок должен подобрать слово, противоположное по значению. После этого ребенок возвращает мяч ведущему. **Примерные прилагательные:** *белый, бледный, богатый, веселый,*



*больной, старый, полезный, мокрый, честный, узкий, ясный, дружба, радость, тьма, старик, зима, день, огонь.*

**Примерные глаголы:** *таять, засыпать, подниматься, нырять, нагревать, рисовать, пачкать, чинить, поджигать, вытаскивать, разрезать, приглашать.*

### **18. Игра «Кто без чего не обойдётся?»**

**Цель:** развитие словесно-логического мышления.

**Инструкция:** взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад... какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему? Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы дети поняли, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

**Примерные задания:**

сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище);

река (берег, рыба, рыболов, тина, вода);

город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед);

игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила);

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово);

Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты);

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради).

### **19. Игра «О чем я сказала?»**

**Цель:** развитие мышления, речи.

**Инструкция:** есть слова, которыми мы называем много разных предметов. Например, головка – у человека, куклы, головка лука, чеснока, ракеты. Детям предлагается предложить свои варианты.

ИГОЛКА (шприц, ель, сосна, еж, для шитья)

ЗВОНОК (у велосипеда, дверной звонок)

НОС (у человека, самолета, корабля, чайника)

УШКО (у куклы, иглы, у кошки)

НОЖКА (стул, гриб, мебель, ребенок)

РУЧКА (у ребенка, чайника, чемодана, у двери)

МОЛНИЯ, ГЛАЗОК, ГОРЛЫШКО, ЯЗЫЧОК, КРЫЛО.

### **20. Упражнение «Умозаключения».**

**Цель:** Развитие логического мышления.

**Инструкция:** Определите, какие выводы правильны, а какие ошибочны. Задания предъявляются на слух. В каждом задании два связанные между собой категориальные суждения и вывод – умозаключение. Некоторые умозаключения правильны, а другие заведомо неправильны.

1. Все металлы проводят электричество. Ртуть – металл. Следовательно, ртуть проводит электричество.
2. Все арабы смуглы. Ахмед смугл. Следовательно, Ахмед – араб.
3. Все герои Советского Союза награждались орденом Ленина. Иванов награжден орденом Ленина. Следовательно, Иванов – Герой Советского Союза.
4. Лица, занимающиеся мошенничеством, привлекаются к уголовной ответственности. Петров мошенничеством не занимался. Следовательно, Петров не привлекался к уголовной ответственности.
5. Все студенты высшей школы изучают логику. Смирнов изучает логику. Следовательно, Смирнов студент высшей школы.
6. Некоторые работники второго управления – юристы. Фомин – юрист. Следовательно, Фомин – работник второго управления.
7. Все граждане России имеют право на труд. Иванов -гражданин России. Следовательно, Иванов имеет право на труд.
8. Все металлы куется. Золото – металл. Следовательно, золото куется.
9. Когда идет дождь, крыши домов мокрые. Крыши домов мокрые. Следовательно, идет дождь.
10. Все коммунисты выступают против войны. Джон выступает против войны. Следовательно, Джон коммунист.
11. Все коренные жители Конго – негры. Мухаммед – негр. Следовательно, Мухаммед – житель Конго.
12. Все студенты третьего курса выполнили нормы ГТО. Володя выполнил норму ГТО. Следовательно, Володя студент третьего курса.
13. Некоторые капиталистические страны входят в состав Общего рынка. Австралия – капиталистическая страна. Следовательно, Австралия входит в состав Общего рынка.

Ключ: все умозаключения ошибочны кроме 1, 8, 9.

## **21.Упражнение «Обобщение»**

Цель: Развитие умения обобщать.

Инструкция: ниже записано 20 рядов слов. Для каждого ряда найдите два слова, которые по смыслу ближе других к первому обобщающему слову в строке.

1. сад: растение, садовник, собака, забор, земля.
2. река: рыболов, берег, рыба, тина, вода.
3. город: автомобиль, здание, толпы, улица, цветы.
4. сарай: сеновал, лошадь, крыша, стены, скот.
5. куб: сторона, чертеж, камень, дерево, углы.
6. деление: карандаш, делитель, бумага, делимое, класс.
7. кольцо: окружность, диаметр, печать, алмаз, проба.
8. чтение: картина, текст, глаза, книга, слово.
9. газета: телеграмма, приложение, редактор, бумага, правда.
10. игра: наказания, правила, штрафы, игроки, карта.

11. война: аэроплан, сражения, солдаты, пушки, ружья.
12. книга: рисунки, бумага, любовь, война, текст.
13. пение; искусство, мелодия, орация, голос, звон.
14. землетрясение: колебания почвы, смерть, пожар, беда, шум.
15. библиотека: читатели, лекция, музыка, город, книги.
16. лес: охотник, яблоня, дерево, лист, звери.
17. спорт: состязание, оркестр, медаль, стадион, спортсмены.
18. больница: помещение, больные, радио, сад, врач.
19. любовь: природа, чувство, город, человек, розы.
20. патриотизм: человек, друзья, город, родина, семья.

Раздел 1 Память.

7. Упражнение «Работа с рисунками».

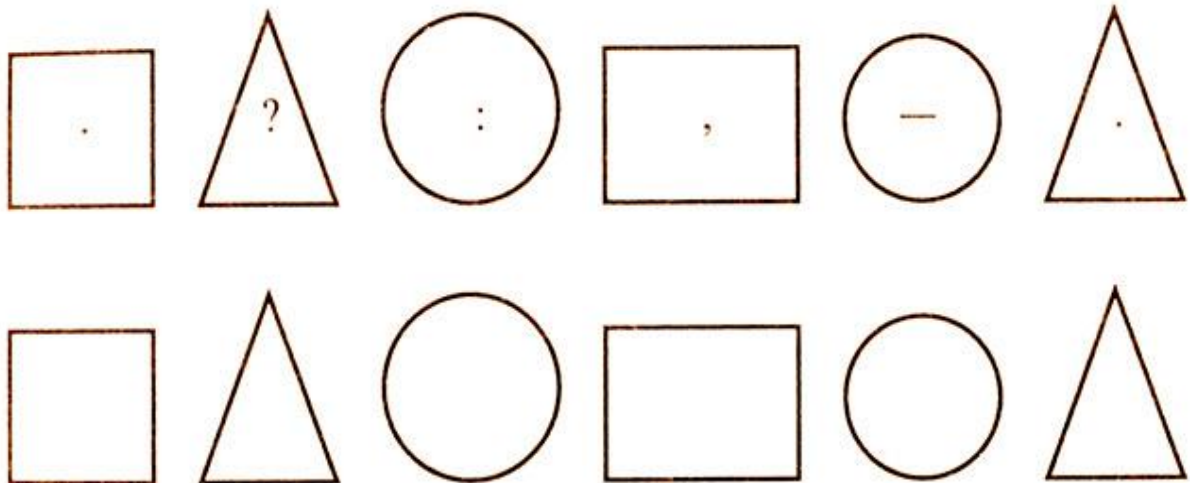


8. Упражнение «Как можно объединить слова?».

*Например:*

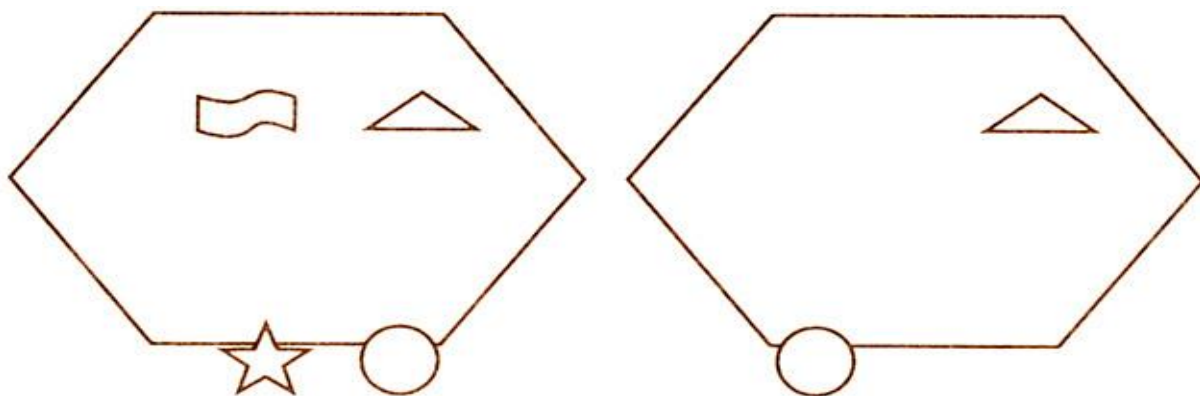
альбом	аист
ластик	кошка
линейка	шмель
ранец	волк
ручка	баран

9. Упражнение «Расставь знаки».



Раздел 2 Внимание.

Упражнение 5. «Что изменилось?».



Приложение 5

Раздел 2 Внимание.

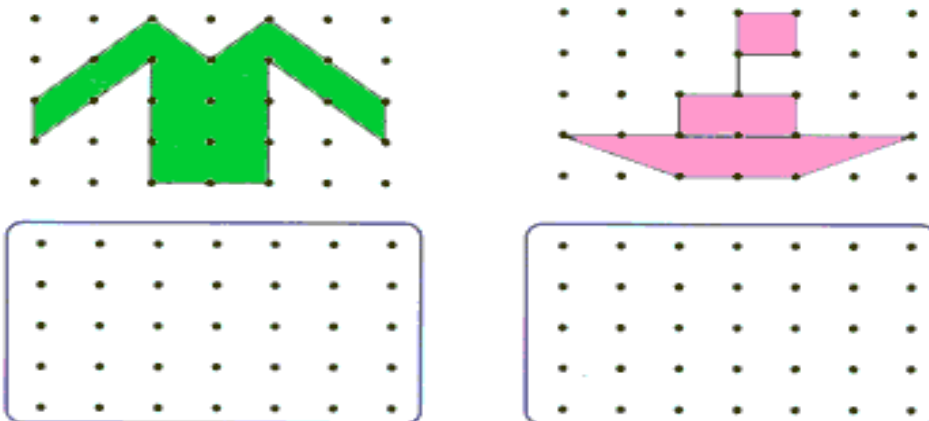
Упражнение 7. «Найди отличие»



Приложение 6

8. Упражнение «Точки».

Рассмотри рисунки. Сделай свои рисунки — соедини точки в рамках.



Приложение 7

9. Игра «Шифровка».

3, 6, 8, 13, 10, 3, 16, 19, 20, 30

15, 6      12, 21, 17, 10, 26, 30

15, 1      2, 1, 9, 1, 18, 6.

Приложение 8

11. Игра «Расшифруй имя героя».

Н	Г	А	В	Д	К	Я	В	Я	Н	И	Й
С	Ю	Р	У	С	Т	Ё	Р	Н	Ю	О	К

Приложение 9

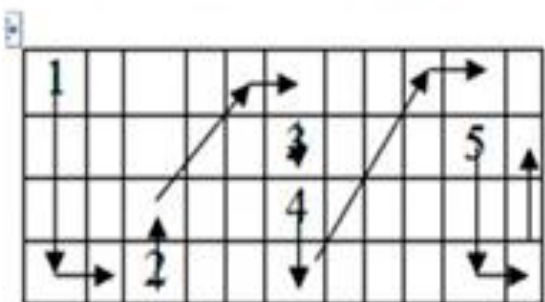
12. Игра «Найди слово».

М	О	З	А	Я	Ц	Р	Ы	З	Е	О	А	Л
Д	О	М	Я	И	К	О	З	А	В	Г	Н	Д
Е	К	У	Ч	М	Ы	Л	Е	В	Г	Д	Ч	Ш
Х	Э	О	С	К	У	Н	С	И	Р	Ю	З	Л
Н	Р	Б	А	Р	С	У	К	Н	В	Ф	Г	И
Е	Я	М	Т	Б	Ц	Щ	Т	И	Г	Р	У	Х
В	А	П	А	Н	Д	А	К	Р	И	Ч	П	У

Приложение 10

13. Игра «Скороговорка».

Ш	А	Д	К	А	Т	О	Е	Ш	Е	У
Е	В	И	Ш	М	В	П	Ы	Т	Ш	Т
С	Г	Ы	З	Н	К	М	С	Ж	У	А
Т	Ь	М	Ь	Р	А	Л	Е	Ф	Р	Ш





## Литература

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. М.: Просвещение, 1987.
2. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. Увлекательные задачи для развития логического мышления, СПб.: Издательский дом «Литера», 2002.
3. Боровик О.В. Развитие воображения. Методические рекомендации. М.: ООО «ЦГЛ «РОН», 2000.
4. Винокурова Н.К. Сборник тестов и упражнений для развития ваших творческих способностей. Серия «Магия интеллекта». М., 1995.
5. Хухлаева О.В. Тропинка к своему Я : уроки психологии в начальной школе (1-4).- М.: «Генезис», 2006.
6. Хухлаева О.В., Хухлаев О.Е., Первушина И.М. Тропинка к своему Я: как сохранить психологическое здоровье дошкольников. – М.: Генезис, 2004.
7. Битянова М. Р. «Практикум по психологическим играм с детьми и подростками». – СПб.: Питер, 2002.
8. Битянова М.Р. Организация психологической работы в школе. – М.: Совершенство, 1997.
9. Бичерова Е.Н. Роль познавательного интереса и познавательной активности в развитии творческого мышления младших школьников // АНИ : педагогика и психология. – 2016. – Т. 5, № 2. – С. 190-193. – Электрон. копия доступная на сайте Киберленинка.
10. Диагностика познавательных способностей : методики и тесты : [учебное пособие] / Гос. ун-т, Высш. шк. экономики ; [отв. ред. Шадриков В. Д.]. – Москва : Альма Матер : Академический Проект, 2009. – 532 с.
11. Дятлова К.Д. Формирование, развитие и оценка форсированности познавательных универсальных учебных умений школьников средствами тестового контроля // Школьные технологии. – 2014.

12. Кузнецова М.И. Образовательные результаты младших школьников // Педагогическая диагностика. – 2014.
13. Никифорова Н.А. Диагностика развития познавательной активности у детей младшего школьного возраста / Н.А. Никифорова, Ю.М. Васина // Проблемы теории и практики современной психологии : материалы XVI ежегодной Всерос. (с междунар. участием) науч.-практ. конф. – Иркутск, 2017.
14. Педагогическое образование: традиции, инновации, поиски, перспективы : III Междунар. заоч. науч.-практ. конф. (Шадринск, 10 декабря 2012 года) : [сборник] / Междунар. акад. наук пед. образования, ФГБОУ ВПО "Шадрин. гос. пед. ин-т", Пед. фак. ; [отв. ред.: Москвина И. В.]. – Шадринск : Шадринский Дом печати, 2013. – 543 с.
15. Рябова О.В. Критериально-уровневые характеристики сформированности познавательно-аналитических умений у младшего школьника // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2017. – № 5.
16. Усманова И.С. Диагностика по выявлению познавательной активности младших школьников / И.С. Усманова, А.П. Бугаева
17. Шаурко И.В. Изучение познавательного интереса учащихся (на примере начальной школы) // Вестник Витебского государственного университета. – 2017. – № 3.
18. Волков Б.С. Психология младшего школьника. – М: Академический проект, 2005.
19. Глазунов, Д.А. Психология. 1 класс. Развивающие занятия. Методическое пособие с электронным приложением / авт.-сост. Д.А.Глазунов. – М.:Издательство «Глобус», 2009. – 240 с.
20. Коррекционно-развивающие занятия и мероприятия. Комплекс мероприятий по развитию воображения. Занятия по снижению детской агрессии /сост. С.В.Лесина, Г.П.Попова, Т.Л.Снисаренко. – Волгоград: Учитель, 2008.
21. Лютова Е.К., Моница Г.Б. Шпаргалка для взрослых: Психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми / Е.К.Лютова, Г.Б.Моница. - у детей с отклонениями в развитии (Коррекционная педагогика), 2004.
22. Учебно-методическое пособие. Диагностика и коррекция развития детей младшего школьного возраста. Часть 2. – Уфа: ООО «Ривайвел», 2001.
23. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие. — М.: Генезис, 1998.
24. <https://www.o-detstve.ru>
25. <http://festival.1september.ru>
26. <http://azps.ru>
27. <http://psyparents.ru/>
28. <http://psy.1september.ru>
29. <http://adalin.mospsy.ru>
30. <http://playroom.com.ru>