

## Игры на развитие познавательной активности ребенка

### «Хорошо – плохо»

В игре предлагаемый ведущим предмет нужно рассмотреть с разных точек зрения. Нужно найти его положительные стороны и отрицательные. Все рассматривают игрушку- грузовик.

Сначала выделяются *положительные качества*:

- можно перевозить грузы;
- хорошо вращаются колеса...

Затем выделяются *отрицательные качества*:

- не заводится;
- кузов не поднимается;
- фары не горят.

### «Аукцион»

Детям показывают любой предмет, например, карандаш. Они по очереди дают ему характеристики.

*По назначению*: что им можно делать?

- рисовать, чертить, грозить, тыкать (первая команда);
- писать, катать, бросать, вертеть (вторая команда).

*Качественные характеристики*: какой он?

- желтый, деревянный, острый, непрочный... (первая команда);
- длинный, трудолюбивый, строгий... (вторая команда).

### «Что я загадала?»

Педагог загадывает предмет. Дети по очереди задают вопросы: «Это предмет? Он живой или нет?...»

### Развитие внимания

#### «Да и нет не говори»

Ведущий задает очень быстро вопросы.

ВОПРОСЫ:

- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| Ты ходишь в д/с?           | 11. Люди ходят по потолку? |
| Ты живешь в Африке?        | 12. Доктор стрижет людей?  |
| Ты любишь мороженое?       | 13. Тебя зовут Петя?       |
| Ты ел черное мороженое?    | 14. Корова умеет летать?   |
| Ты умеешь ходить на руках? | 15. Ты сейчас спишь?       |
| Ты умеешь летать?          | 16. На тебе надето пальто? |
| Ты играешь в куклы?        | 17. Зимой трава бывает?    |
| Ночью солнце светит?       | 18. Трава белая?           |
| Волк боится зайца?         | 19. Снег горячий?          |
| Ты любишь ходить к врачу?  | 20. Арбузы на дереве?      |

### **«Путаница»**

Детям показываются картинки из серии «Что перепутал художник?» Выигрывает тот, кто назовет больше различий.

«Что перепутал художник»

«Помоги найти дорогу»

«Летает – не летает»

«Съедобное – несъедобное»

«Живое - неживое»

### **Развитие памяти.**

«Самый зоркий»

Детям показываются картинки на несколько секунд. Затем картинки прячут. Дети по очереди перечисляют предметы, которые запомнили.

«Кого не стало?»

Детям предлагается 10-12 игрушек. Они должны их запомнить, потом закрывают глаза, педагог убирает 1-2 игрушки или меняет местами. Когда родители открывают глаза, они должны вспомнить какой игрушки не хватает или какие игрушки поменяли места.

«Сложи из палочек»

Детям показывается рисунок, который нужно сложить из палочек, потом он убирается, а дети его выкладывают на столах.

«Повторика»

Давайте с вами поиграем. Узнаем, кто больше запомнит и повторит названий разных животных. Я начинаю. Называю слово «лиса». Ребенок должен повторить мое слово и назвать свое. И так до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется.

### **Развитие восприятия.**

«Какие геометрические фигуры спрятаны»

Детям показывают картинку, на которой друг на друге нарисованы геометрические фигуры. Необходимо назвать все фигуры, которые изображены.

«Разрезные картинки»

Детям предлагается из разрезанных кусочков сложить одну картинку.

### **Развитие мышления.**

«Муха»

На большом квадрате 10/ 10 клеточек в середине рисуется муха.

Педагог рассказывает о том, куда двигается насекомое, а все должны следить по клеточкам. Потом задается вопрос: «Где муха?».

«Кто назовет больше»

Ведущий называет любой признак предмета, а играющие называют, какие предметы нужного цвета или формы они знают. Например: голубой – цветок, свитер, небо.

Или называется предмет(цветок), а играющие называют его признаки (душистый...)

«Последовательные картинки»

Педагог показывает 5 картинок, которые объединены одним сюжетом. Дети должны составить рассказ по ним.

«Найди клад»

На листе бумаги рисуется план комнаты. Клад прячется заранее. Условными значками на плане при ребенке обозначается диван...

Стрелочками указывается, в каком направлении надо двигаться от входной двери, чтобы найти клад.

### **Развитие моторики**

- вырежи гирлянды
- рисование по клеточкам
- смять бумагу
- рисование красками, цветными карандашами
- дорисовывание
- выложить узор из палочек, спичек, карандашей
- игры с бусинками, шнуровки
- рисование по точкам

### **Развитие речи.**

#### **«Потерянные вещи»**

В большом городе живут рассеянные люди. Они часто теряют разные вещи и забывают их названия. Человек, потерявший вещь, может обратиться в стол находок, но ему нужно точно описать то, что он потерял. Ведущий ставит на стол телефон и говорит: «Сейчас будет звонить первая команда, потерявшая вещь. Другая команда должна будет отгадать, что это». Первая команда: «У нас потерялся голубой, в горошек, с черной ручкой, под которым мы прятались от дождя»

- Рассмотренные игры и задания игрового характера позволяют в увлекательной форме развивать у детей ценные для предстоящего школьного обучения качества: внимание, самоконтроль, наблюдательность, сообразительность, настойчивость.

- В результате систематического участия детей в играх закладываются основы готовности к школе. Не надо превращать игры в подобие занятия, необходимо искреннее, живое эмоциональное общение родителей и детей во время игры.

**Успехов Вам и Вашим детям!**