

Комплексы коррекционно-развивающих игр для работы с детьми на развитие внимания, памяти, мышления.

1. Название игры: «Кто знает – продолжает».

Цель: Развивать слуховую память, быстроту мышления, слуховое внимание, расширять словарный запас детей.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Педагог начинает называть цепочку слов, относящихся к одной лексической теме, передавая ребёнку мяч. Ребёнок должен быстро определить, к какому обобщающему понятию нужно подбирать слова и продолжает цепочку слов.

Например: Тарелка, ложка, кувшин вилка, кастрюля, блюдец, нож и т.д. Игра продолжается до последнего названного предмета.

Усложнение: Каждый следующий ребёнок должен повторить уже названные слова, потом прибавить своё.

2. Название игры: «Кто найдет, тот возьмет».

Цель: Развивать память, внимание, умение выделять и запоминать характерные признаки предмета.

Оборудование: Любая игрушка с ярко выраженными признаками (форма, цвет, материал, размер, назначение).

Ход игры: Педагог говорит детям: «Гномик написал нам письмо, в котором сообщает, что дарит нам игрушку, но её нужно будет найти и узнать по описанию. Кто найдет, тот возьмет. Слушайте внимательно: игрушка маленькая, пластмассовая, розовая, с белыми полосками, похожа на скорлупку ореха, может плавать». Дети ходят по группе и сравнивают описание с увиденными предметами. Кто первый находит, тот играет с игрушкой.

В одной игре можно обыграть 4-5 игрушек. Хорошо, если ребёнок, когда найдет игрушку, то повторяет её словесное описание.

3. Название игры: «Кто больше знает?»

Цель: Развивать слуховую память, речь, расширять знание детей о назначениях разных предметов.

Оборудование: Любые предметы обихода.

Ход игры:

1 Вариант:

Педагог показывает предмет детям и предлагает детям перечислить его назначения.

Например: стакан – пить воду, измерять крупу, поливать цветы, поставить цветы

Верёвка – сушить бельё, скакать через неё, привязать, связать, подвязать, перегородить.

2 Вариант: Педагог называет слово, у которого есть много значений (ножка, ручка, ушко, нос, иголка), а дети вспоминают, у каких предметов есть это.

4. Название игры: «Повтори узор».

Цель: Развитие памяти, логического мышления, произвольного внимания.

Оборудование: Чистый лист бумаги 13x10, карандаш.

Ход игры: Ребёнку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив так, как было на образце».

5.Название игры: «ЭВМ».

Цель: Развитие памяти, внимания, навыков устного счета.

Оборудование: Карточки с контурными геометрическими фигурами, соединенные стрелками, цифры.

Ход игры: Сейчас мы будем работать на ЭВМ (электронной вычислительной машине). Нужно выполнять действия, следуя по стрелкам и помня, что треугольник означает арифметическое действие «минус», а квадрат – «плюс». В треугольниках и квадратах стоят цифры, обозначающие, сколько нужно вычесть или прибавить.

Ответ подсчитывается и выставляется нужная цифра.

6.Название игры: «Я знаю пять названий».

Цель: Развитие памяти, быстроты психомоторной реакции.

Оборудование: МЯЧ.

Ход игры: Играет 2-3 человека по очереди. Берётся мяч и отбивается о пол со словами: «Я знаю пять названий овощей: морковь – раз, огурец – два, капуста – три, лук – четыре, помидор – пять...». Игра продолжается, пока есть интерес и темы для перечислений (одежда, посуда, мебель, имена, школьные принадлежности... и т.д.)

7.Название игры: «Запомни и выполни».

Цель: Развитие памяти (запоминание словесной инструкции), мелкой моторики.

Оборудование: Цветные карандаши, листы бумаги.

Ход игры: Задание читается медленно и дважды: «Нарисуйте пять кружков по порядку, закрасьте любым цветом, но средний кружок должен быть синим, а последний – жёлтым». Задания могут изменяться, усложняться, а выполнение ограничиваться во времени.

8.Название игры: «Расскажи сказку».

Цель: Развитие зрительной памяти, связной речи.

Оборудование: Мнемотаблицы к разным сказкам (такие же таблицы используем по стихотворениям.)

Ход игры: Педагог читает детям сказку, кратко вспоминают прочитанное с помощью наводящих вопросов, затем предлагается мнемотаблица (опорные схематичные рисунки содержания сказки по порядку). Дети сначала с помощью педагога, затем самостоятельно пересказывают сказку. Предложить пересказ можно сразу, через час, день неделю, месяц, год ...

9.Название игры: «Шкафчики».

Цель: Развитие зрительной и слуховой памяти, внимания.

Оборудование: «Шкафчики» с выдвижными ячейками (спичечные коробки склеить между собой боковыми сторонами от 3 до 10 штук в 1-2 ряда), мелкие фигурки из набора «Лего» или из яиц киндер-сюрпризов.

Ход игры: Педагог показывает детям «шкафчики», выдвигает ячейки и на глазок у них прячет 1 игрушку в любой «шкафчик». «Шкафчик» убрать на несколько секунд, затем достать и предложить ребёнку найти игрушку, указав её месторасположение словом.

Примечание: Ячейки могут быть помечены этикетками разного цвета, картинками каких-либо предметов, цифрами, буквами, другими знаками или вообще без пометок.

Усложнение: 1) Постепенно прибавляется количество ячеек и количество игрушек, которых прячут.

2) Игрушки прячутся тайно, затем в словесной инструкции указывается их местонахождение: «Петрушка спрятался в ячейке справа от красной, а лошадка – между жёлтой и синей ячейкой и т.д.»

10.Название игры: «Магазин».

Цель: Развитие слуховой памяти, обогащение словаря.

Оборудование: Атрибуты сюжетно-ролевой игры «Магазин».

Ход игры: Педагог сначала играет роль мамы, которая посылает ребёнка в магазин с поручением купить некоторые продукты (постепенно увеличивается их количество). В этой игре полезно меняться с ребёнком ролями, чтобы он не только запоминал и выполнял поручение, но и запоминал, которое сам и дал.

Примечание: Для разнообразия названий покупок необходимо играть в магазины разных видов («Молоко», «Булочная», «Игрушки», «Одежда», и т.д.).

11.Название игры: «День рождения».

Цель: Развитие слуховой памяти, внимания, коммуникативных навыков.

Оборудование: Разные куклы, мишки, зайцы ..., чайная посуда, кукольная мебель.

Ход игры: Педагог сообщает ребёнку, что у куклы Даши сегодня День рождения и скоро к ней придут гости. По мере «прихода» гостей педагог знакомит ребёнка с их именами. Гости усаживаются за стол, начинается чаепитие. Ребёнок должен угощать (от имени именинницы) гостей, всё время называя их по имени. Игра постепенно усложняется за счёт увеличения количества гостей и изменения их имён.

12.Название игры: «Фигуры из палочек №1».

Цель: Тренировка зрительной памяти, понимание и выполнение словесной инструкции.

Оборудование: счётные палочки.

Ход игры: Играют 2 человека. Сначала один раскладывает спички на столе и накрывает их листом бумаги, затем, подняв лист на 2-4 секунды, показывает своему товарищу полученную фигуру. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается подсчитать количество использованных палочек. Затем открывает глаза и выкладывает из своих спичек «сфотографированную» в памяти фигуру. После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположения спичек с оригиналом. Затем играющие меняются ролями.

По мере повторения тренировки хорошо ещё добавить к увеличению количества палочек и их расположения ещё и цвет.

13.Название игры: «Фигуры из палочек №2».

Цель: Тренировка слуховой памяти.

Оборудование: Счетные палочки.

Ход игры: Переходить к этому усложнённому варианту игры №2 можно только тогда, когда ребёнок удерживает в памяти расположение не менее 10 спичек.

Ребёнку даётся много спичек. Педагог называет слово, а задача ребёнка – выложить из спичек образ, который возникает у него от этого слова.

Например: Трактор может вызвать образ от ярко выраженного в этом слове звука (Р). Палочки можно класть в любом положении, ломать. Слова диктуются с паузой в 1 минуту. После того как закончили диктовать слово, дети должны по составленным ими спичечным картинкам- образам воспроизвести слова. Если ребёнок делает успехи, следует увеличивать скорость работы и количество слов.

Развитие Мышления

Помоги подобрать недостающую пару из четырех предложенных предметов.

