

A decorative border of colorful butterflies (purple, orange, and black) surrounds the central text. The butterflies are arranged in a rectangular frame, with a single row of 15 butterflies at the top and bottom, and vertical columns of 15 butterflies on the left and right sides.

КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПСИХИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ

Учитель-дефектолог: Исакова М.М.

Минусинск -2018 год



«ГУСИ ЛЕТЯТ»

Цель: развитие внимания, мышления, регуляции деятельности.

В этой игре взрослый выступает в роли водящего. Он называет различных птиц, которые летают: «утки летят», «лебеди летят» и т.д. После этих слов дети должны поднять руки и помахать «крыльями», если названная птица действительно летает. Но когда водящий говорит, например «кошки летят», игроки стоят, не поднимая рук. Тот, кто ошибается, выбывает из игры. Самым внимательным - все аплодируют. Взрослому нужно называть только тех животных и птиц, которые известны детям.



«СУША И ВОДА»

Цель: развитие регуляции деятельности, внимания.

Ведущим может быть как педагог, так и ребёнок. Когда ведущий произносит слово «суша», игроки прыгают вперёд, когда говорит слово «вода» делают шаг назад. По желанию задания можно менять. Например, не прыгать, а поднимать руки, приседать. Слова ведущего так же могут изменяться: «бере - река», «море - земля» и т.д.



«ОТГАДАЙ ПРЕДМЕТ»

Цель: развитие мышления, внимания, воображения, речи.

Водящий загадывает какой-либо предмет, находящийся в комнате. Он описывает предмет по цвету, форме, размеру, величине, при этом, не называя сам предмет. Дети в группе должны догадаться, что это за предмет.



«СНЕЖНЫЙ КОМ»

Цель: развитие памяти, внимания, мышления.

Играющие по очереди говорят названия предметов или животных (существительные). Когда первый игрок говорит, например слово «дом», второй должен сначала повторить это слово, потом назвать своё. Следующий игрок повторяет все предыдущие слова и предлагает своё. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не собьётся. Тогда можно начать игру сначала.



«ЧТО ЛИШНЕЕ?»

Цель: развитие слухового восприятия, внимания, логического мышления.

Август, январь, июнь, июль.

Дождь, снег, град, лужа.

Час, минута, лето, секунда.

Коля, Соня, Сидоров, Максим.

Лягушка, ёрш, ящерица, крокодил.

Щука, лещ, окунь, медуза.

Река, ручей, редиска, водопад.

Берёза, крапива, дуб, тополь.

Малина, клубника, яблоко, смородина.

Ель, липа, берёза, брусника.





Диван, стол, кресло, дверь.
Сын, друг, бабушка, папа.
Бабочка, кузнечик, стрекоза, рыбка.
Кит, медуза, рак, осьминог.
Яблоко, апельсин, тыква, банан.
Лук, чеснок, арбуз, морковь.
Автобус, троллейбус, машина, компьютер.

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Цель: развитие слухового восприятия, логического мышления.

Зима, весна, лето, осень -

Июнь, июль, август – это

Мята, лебеда, осока, щавель, подорожник - ...

Рожь, пшеница, овёс, ячмень – это...

Подосиновик, подберёзовик, мухомор – это

Ромашка, колокольчик, одуванчик, тюльпан – это...

Собака, кошка, лошадь, корова – это...

Лиса, волк, заяц, медведь, ёжик – это....

Чашка, тарелка, вилка, ложка – это...

Автобус, трамвай, машина, троллейбус – это...

Можно продолжить разными понятиями.

«АССОЦИАЦИИ»

Цель: развитие мышления и речи.

Дети встают в круг. Педагог бросает мяч ребёнку и говорит какое-то слово, ребёнок должен бросить мяч назад и сказать слово к нему подходящее.

Например, лёд – коньки, шайба – клюшка, кошка – молоко, клумба – цветы, варежка – рука, лето – солнце и т.д.

«МЕНЯЛКИ»

Цель: развитие внимания, восприятия, мышления, воображения, памяти.

Дети сидят в кругу на стульчиках. Педагог предлагает поменяться местами тем, кто имеет какой-то одинаковый признак. Например, «Меняются местами те, кто мальчики, кто сегодня в платье, у кого голубые глаза, кто любит, есть конфеты, кто умеет читать и т.д. Дети, имеющие данный признак, должны встать и быстро поменяться местами. В последствие дети сами становятся водящими и придумывают признаки по очереди.

« МЫШКА, КОШКА, СОБАКА»

Цель: развитие внимания, мышления.

Оборудование: 3 массажных колючих мячика разной величины.

Дети сидят в кругу на стульчиках. Педагог-ведущий начинает рассказывать историю: « В старой ветхой избушке жили-были дед и баба, и завелась в их домике мышка». Передаёт самый маленький мяч по кругу. «Стала мышка везде бегать, шуршать и деду с бабой мешать. Тогда решили они завести





кошку», вслед за маленьким мячиком передаёт по кругу – средний. Одновременно дети передают по кругу 2 мячика. «Стала мышка убежать, кошка догонять. Решили тогда дед с бабой завести собаку». Передаёт третий мячик вслед за двумя первыми. В кругу дети передают 3 мячика друг за другом. «Мышка убегает от кошки, кошка убегает от собаки». Передача всех мячей происходит 2-3 круга, затем педагог останавливает все мячи в своих руках. «Бегали они бегали, никто никого не догнал, устали и легли отдыхать». В игре нужно следить, чтобы мячики передавались из рук в руки, и дети старались мячики не уронить.



«БАБУШКА»

Цель: развитие слуховой памяти, внимания, мышления, воображения. Дети садятся на стульчиках вокруг. Ведущий (педагог) начинает игру со словами: «Бабушка собралась в дорогу и взяла с собой (какую-то вещь), например – платок» и передаёт мешочек из ткани или сумочку ребёнку, стоящему справа. Тот в свою очередь повторяет за ведущим и «кладёт» какую-то свою вещь. Например, «Бабушка взяла с собой в дорогу платок и ...расчёску». И так передаёт следующему. Игра повторяется, пока мешочек не вернётся ведущему.



«Я ЗНАЮ 5 НАЗВАНИЙ»

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти. Дети стоят произвольно. Первый ребёнок берёт в руки большой мяч, начинает стучать им по полу и говорит: «Я знаю пять имён мальчиков: Миша – раз, Саша – два, Серёжа – три, Коля – четыре, Саша – пять». Затем передаёт мяч другому ребёнку. Тот стучит мячом об пол и говорит «Я знаю 5 названий городов... (цветов, деревьев, домашних животных, транспорта, обуви, посуды, овощей и т.д.).



В последствие игру можно усложнить: «Я знаю 6 названий, 7 названий...»



«МОЛЕКУЛА»

Цель: развитие внимания, слухового восприятия, саморегуляции. Дети – атомы, свободно передвигаются по комнате. При слове «молекула», которое произносит педагог, все собираются в кучу, плотно прижимаясь друг к другу. Игру можно усложнить. Педагог-ведущий хлопает в ладони, подаёт команду «молекула» и называет число (2, 3, 4 и т.д.). Дети должны быстро объединиться по столько человек, сколько назвал ведущий.





«ЗАПОМНИ ПОЗУ»

Цель: развитие внимания

Дети стоят в кругу в разных местах комнаты. Каждый ребёнок должен встать в какую-нибудь позу и запомнить её. Когда начинает звучать музыка, все дети разбегаются, свободно двигаясь по комнате. С окончанием музыки они должны вернуться на свои места и встать в ту же позу.

«СОБЕРИ ЦВЕТОЧЕК»

Цель: развитие мышления.

Оборудование: карточки с предметными картинками.

Каждому ребёнку выдаётся круглая карточка – середина будущего цветка (одному – платье, второму – слон, третьему – пчела и т.д.). затем игра проводится так же как и лото: ведущий раздаёт карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которого изображены предметы, относящиеся к одному понятию.

«СЛУШАЙ ХЛОПОК»

Цель: развитие внимания, координации движений.

Дети идут по кругу. На один хлопок в ладоши они должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, вторая поджата, руки в стороны), на два хлопка – позу лягушки (присесть на корточки), на три хлопка – возобновить ходьбу. Время выполнения 5 минут.

«НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ?»

Цель: развитие мышления, внимания.

Плоскостные геометрические фигуры, предметные картинки соответствующих форм.

Каждый ребёнок выбирает в качестве образца какую-нибудь геометрическую фигуру и выбирает изображения предметов, имеющих сходную форму.

Например: круг (пуговица, тарелка, таблетка, мяч и т.д.), квадрат (коробка, монитор, ковёр, платок и т.д.). Усложнить упражнение можно убрав картинки, и предложив детям вспомнить, какие предметы данной формы они знают.

«ПОДБЕРИ ПАРУ»

Цель: развитие логического мышления.

Педагог прикрепляет к магнитной доске картинки. Расположение картинок: верхний ряд – фасоль, яблоко, чайник, петух, аист, кузнечик, лопата, ель, тюльпан, коза, воробей, волк; нижний ряд – пила, чашка, мандарин, индюк, горох, лебедь, лиственница, муравей, медведь, овца, синица, гвоздика.

Детям предлагается составить пары, подбирая для каждой картинки из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего. Дети поочередно составляют пары и объясняют своё решение.





Игры на развитие памяти.

«ШКАФЧИКИ»

Материал: шкафчики, склеенные из 4 и более спичечных коробков, мелкие предметы. Ход игры: Взрослый прячет игрушку в один из коробков на глазах у ребенка. Затем шкафчик убирается на несколько секунд и показывается снова. Ребенка просят найти игрушку.



«ЧТО ИСЧЕЗЛО?»

На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

На столе раскладывают несколько игрушек. Ребенку предлагают их рассмотреть и запомнить. Ребенок отворачивается, одну игрушку добавляют или игрушки меняют местами. Ребенок отвечает, что изменилось.

«ХУДОЖНИК»

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

«ЗАПОМНИ И ВОСПРОИЗВЕДИ»

Вариант 1. Ребенку называют числа и просят их воспроизвести. Количество чисел в ряду постепенно возрастает.

Вариант 2. Ребенку называют слова и просят их воспроизвести (от 4 до 10 слов).

Вариант 3. Ребенку называют числа (слова) в произвольном порядке, просят воспроизвести в обратном порядке.

«ВСПОМНИ И ПОКАЖИ»

Детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу, косящего медведя, ползущую гусеницу, нахорленного петуха и т.д.).

«ЦЕПОЧКА ДЕЙСТВИЙ»

Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола."

