

Рекомендации педагога-психолога на тему:

«Игры на развитие познавательных процессов: внимания, памяти, восприятия, мышления и речи для детей 3 - 4 лет»

Какого цвета не стало?

Цель: развитие цветовосприятия, зрительной памяти и внимания

Перед ребенком разложены цветные карандаши или фломастеры основных цветов и их оттенков (до 9 штук). Ребенок смотрит и запоминает цвета, затем закрывает глаза. Взрослый убирает один цвет. Ребенок открывает глаза и отгадывает, какого цвета не стало.

Ласковые лапки

Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия

Взрослый подбирает 6—7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть. Взрослый объясняет, что по руке будет ходить "зверек" и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой "зверек" прикасался к руке — отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.

Вариант игры: "зверек" будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

Рисование на спине

Цель: развитие умения концентрироваться на тактильном контакте, распознавать свои ощущения.

Дети встают спиной к педагогу. Педагог рисует пальцем на спине ребенка любую геометрическую фигуру (круг, квадрат, овал, треугольник). Ребенок называет, какая фигура нарисована. Затем дети могут рисовать фигуры друг у друга на спине

Вариант. «Рисование на ладошках», ребенок с закрытыми глазами угадывает, что ему нарисовали.

Дотронься до...

Цель: развитие свойств внимания, повышение психической активности детей

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий. Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

Найди свою половинку

Цель: развитие внимания и наблюдательности, деление группы на пары

Для игры необходимо несколько карточек, разрезанных на две половинки. Половинки перемешиваются и раздаются детям по одной. Затем по его сигналу каждый ребенок должен найти соответствующую

половинку. В работе с тревожными детьми нельзя включать соревновательный момент, поэтому в конце игры можно похвалить детей за выполнение задания вообще, но не за быстроту. Если в ходе выполнения дети начинают торопиться или нервничать, то им необходимо помочь, предложив несколько способов нахождения пары.

Какое что бывает?

Цель: закрепление свойств и качеств предметов; развитие способности классифицировать предметы по форме, размеру, цвету, определенному признаку; расширение кругозора, стимуляция познавательной активности.

Взрослый задает вопрос, а дети по очереди называют как можно больше вариантов. Ребенок, дающий последний вариант, выигрывает и получает фишку.

Что бывает красным? белым? квадратным? железным? холодным (горячим)? стеклянным? высоким? круглым?

Укрась слово

Цель: развитие образного вариативного мышления

Дети по очереди подбирают как можно больше определений к данному слову.

Осень (какая она?)... Дом (какой он?)... Зима (какая она?)... Лето (какое оно?)... Бабушка (какая она?)... Цветок (какой он?)... Мама (какая она?)... Игра (какая она?)...

Рыба, птица, зверь

Цель: Развитие переключения внимания, памяти, мышления

Дети сидят в кругу. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь, рыба...» Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро назвать, в данном случае, рыбу. Названия не должны повторяться.