

## Играйте вместе с детьми (упражнения и игры для психического развития вашего ребенка)

### Упражнение на развитие способности к переключению внимания

Называйте ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, тетрадь, книга, воробей, вилка, и т. д. Он должен, по договоренности, отреагировать на определенные слова. Ребенок внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если ребенок сбивается, повторите задание снова.

Во второй серии можно предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда, как условлено, услышит слово, обозначающее растение.

В третьей серии можно объединить первое и второе задания, то есть ребенок хлопает в ладоши при произнесении слова, обозначающего животное, и встает при произнесении слова, обозначающего какое-либо растение.

### Упражнение на развитие произвольного внимания

Ребенку дают лист бумаги, цветные карандаши и просят его нарисовать в ряд 10 треугольников. Когда эта работа будет завершена, ребенка предупреждают о необходимости быть внимательным, так как инструкция произносится только один раз: "Будь внимательным, заштрихуй красным карандашом третий и седьмой треугольники". Если ребенок спрашивает, что делать дальше, - ответьте, что пусть он делает так, как понял. Если ребенок справился с первым заданием, можно продолжить выполнение заданий, придумывая и постепенно усложняя условия.

### Упражнение на развитие пространственных представлений

Подготовьте заранее: 5 игрушек (например, куклу, зайчика, мишку, уточку, лису); картинки с изображением 9 предметов, расположенных столбиками по 3; лист бумаги в клеточку, карандаш.

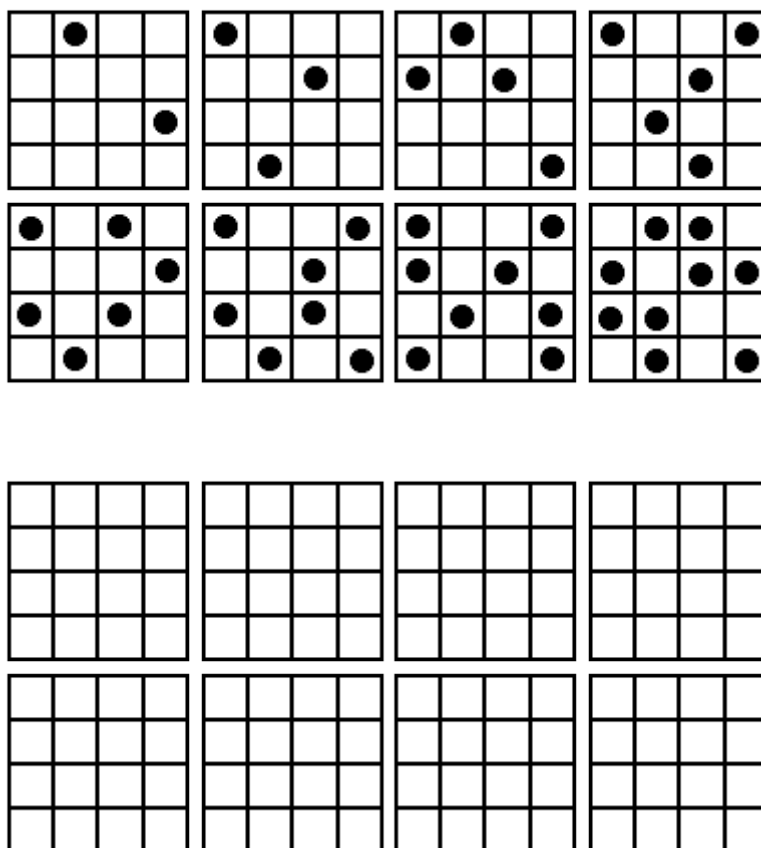
Предложите ребенку выполнить несколько заданий:

1. Показать правую, левую руку, ногу; правое, левое ухо.
2. На столе перед ребенком располагают игрушки следующим образом: в центре - мишка, справа - уточка, слева - заяц, впереди - кукла, сзади - лиса, и просят ответить на вопросы о расположении игрушек: "Где сидит мишка? Какая игрушка стоит перед мишкой? Какая игрушка позади мишки? Какая игрушка стоит слева от мишки? Какая игрушка справа от мишки?"

3. Ребенку показывают картинку и спрашивают о расположении предметов:  
"Что нарисовано в середине, вверху, внизу, в правом верхнем углу, в левом нижнем углу, в правом нижнем углу?"
4. Ребенка просят на листе бумаги в клетку нарисовать в центре - круг, слева - квадрат, выше круга - треугольник, ниже - прямоугольник, над треугольником - 2 маленьких кружка, под прямоугольником - маленький кружок. Задание ребенок выполняет последовательно.
5. Игрушки располагают слева и справа, впереди и позади ребенка на расстоянии 40-50 сантиметров от него и предлагают рассказать, где какая игрушка стоит.
6. Ребенку предлагают встать в центре комнаты и рассказать, что находится слева, справа, впереди, сзади от него.

### Упражнение на развитие объема внимания

Для проведения этого упражнения необходимы два рисунка.



На верхнем рисунке в 8 квадратах определенным образом расставлены точки. Ребенка просят посмотреть на первый квадрат (остальные 7 квадратов закрываются) и постараться точно так же расставить эти точки в пустом квадрате (заранее подготовить и дать ребенку рисунок с пустыми квадратами).

Время показа одной карточки -- 1-2 секунды, на воспроизведение точек ребенку отводится не более 15 секунд.

Объем внимания ребенка определяется числом точек, которые он смог правильно воспроизвести на любой из карточек (выбирается та из них, на которой было воспроизведено безошибочно самое большое количество точек).

### Упражнение на развитие наблюдательности

Предложите ребенку игру: "Внимательно осмотри комнату и найди предметы, в которых есть круг, окружность". Ребенок называет предметы: часы, основание карандаша, выключатель, ваза, столик и еще многое другое.

Проведите эту игру в соревновательной форме: "Кто больше назовет таких предметов?"

Покажите ребенку картинки, на которых нарисованы разные предметы, и попросите назвать все эти предметы, которые как бы "спрятаны".

Упражнение на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков "Найди лишнюю картинку"

Подберите серию картинок, среди которых каждые три картинки можно объединить в группу по общему признаку, а четвертая - лишняя.

Разложите перед ребенком первые четыре картинки и предложите одну лишнюю убрать. Спросите: "Почему ты так думаешь? Чем похожи те картинки, которые ты оставил?"

Отметьте, выделяет ли ребенок существенные признаки, правильно ли группирует предметы). Если вы видите, что ребенку трудно дается эта операция, то продолжайте терпеливо заниматься с ним, подбирая другие серии подобных картинок. Помимо картинок можно использовать и предметы. Главное, заинтересовать ребенка игровой формой задания.

### Упражнение на развитие гибкости ума и словарного запаса

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

- 1) Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина...).
- 2) Назови слова, относящиеся к спорту (футбол, хоккей...).
- 3) Назови слова, обозначающие зверей.
- 4) Назови слова, обозначающие домашних животных.
- 5) Назови слова, обозначающие наземный транспорт.
- 6) Назови слова, обозначающие воздушный транспорт.
- 7) Назови слова, обозначающие водный транспорт.
- 8) Назови слова, обозначающие овощи.
- 9) Назови слова, обозначающие фрукты.

## Игры, развивающие мышление, сообразительность

### - Игра "Как это можно использовать"

Предложите ребенку игру: найти возможно большее число вариантов использования какого-либо предмета.

Например, вы называете слово "карандаш", а ребенок придумывает, как можно использовать этот предмет. Называет такие варианты: рисовать, писать, использовать как палочку, указку, балку в строительстве, градусник для куклы, скалку для раскатывания теста, удочку и т. д.

### - Игра "Говори наоборот"

А) Выучите с ребенком стихотворение:

*Скажу я слово "высоко",  
А ты ответишь - ("низко"),  
Скажу я слово "далеко",  
А ты ответишь - ("близко"),  
Скажу тебе я слово "трус",  
Ответишь ты - ("храбрец"),  
Теперь "начало" я скажу,  
Ну, отвечай - ("конец").*

Б) Предложите ребенку игру: "Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например: большой - маленький". Можно использовать следующие пары слов:

веселый - грустный  
быстрый - медленный  
красивый - безобразный  
пустой - полный  
худой - толстый  
умный - глупый  
трудолюбивый - ленивый

тяжелый - легкий  
трусливый - храбрый  
белый - черный  
твердый - мягкий  
шершавый - гладкий  
и т. д.

Эта игра способствует расширению кругозора и сообразительности ребенка.

### - Игра "Бывает - не бывает"

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч ловить не нужно.

Например, вы говорите: "Кошка варит кашу", и бросаете ребенку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребенок придумывает что-нибудь и бросает мяч вам. И так далее.

Ситуации можно предлагать разные:

Папа ушел на работу.  
Поезд летит по небу.  
Кошка хочет есть.  
Человек вьет гнездо.  
Почтальон принес письмо.  
Зайчик пошел в школу.  
Яблоко соленое.  
Бегемот залез на дерево.  
Шапочка резиновая.  
Дом пошел гулять.  
Туфли стеклянные.  
На березе выросли шишки.  
Волк бродит по лесу.  
Волк сидит на дереве.  
В кастрюле варится чашка.  
Кошка гуляет по крыше.  
Собака гуляет по крыше.

Лодка плывет по небу.  
Девочка рисует домик.  
Домик рисует девочку.  
Ночью светит солнце.  
Зимой идет снег.  
Зимой гремит гром.  
Рыба поет песни.  
Корова жует траву.  
Мальчик виляет хвостом.  
Хвост бежит за собакой.  
Кошка бежит за мышкой.  
Петух играет на скрипке.  
Ветер качает деревья.  
Деревья водят хоровод.  
Писатели пишут книги.  
Строитель строит дом.  
Водитель ведет троллейбус.

### "Копирование образца"

Попросите ребенка как можно точнее скопировать образец, представленный на рисунке.



Анализируя результат, посмотрите, насколько число и расположение точек соответствуют образцу. Возможно небольшое (но не более чем в 2 раза) увеличение или уменьшение общего размера рисунка. Большинство детей шести лет справляются с этим заданием с небольшим отклонением точек от строки или колонки.