

ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДПОСЫЛОК УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Упражнения и игры на развитие коммуникативных универсальных учебных действий

«Передай привет по кругу»

Каждый здоровается тем способом, который показал взрослый или придумывает свой способ, отличный от других.

«Самопрезентация». Выходя в круг, игрок называет свое имя и показывает движение. Потом все остальные игроки называют имя ребенка «Ты Андрей» и повторяют его движение.

«Ветер дует на ...». Дети подбегают к тому игроку, которого назвали по имени.

«Назови соседа ласково». Перекидывая мяч из рук в руки, надо посмотреть на соседа и назвать его ласково по имени.

«Встаньте только те, у кого...». По команде взрослого поднимаются только те, у кого, например, есть сестра, кошка...

«Купаемся в хорошем настроении». Круг детей символизирует ванну. С помощью улыбок, смеха, наполняем ее хорошим настроением. Каждый желающий прыгает в круг, и окружающие купают его в хорошем настроении с помощью ласковых прикосновений.

«Мы одно большое животное». Все игроки берутся за руки, образуя тело большого животного, и двигаются в едином ритме: так дышит животное, так оно перемещается и т.д.

«Похвались соседом», «Комплимент».

Упражнение «Добрые волшебники». Все игроки заколдованы в злых и противных. Тот, кто вызвался быть волшебником, с помощью хороших и добрых слов должен расколдовать каждого.

«Волшебные очки». Каждый игрок, который надевает волшебные очки, все и всех видит только с хорошей стороны, о чем и рассказывает всем.

«Подарки». Взрослый предлагает выбрать детям из шкатулки с мелкими игрушками одну, которая больше понравилась, и подарить тому, кому захочется. Следить, чтобы каждому достались подарки.

«Царевна Несмеяна». Водящий - Царевна Несмеяна. Остальные игроки стараются развеселить водящего разными способами.

«Чай, чай, выручай». Водящий-ловушка догоняет игроков. Те, до кого ловушка дотронулась, считаются заколдованными, они должны замереть на месте и звать на помощь «чай, чай, выручай». Оказать помощь и выручить могут незаколдованные игроки.

Результаты: отсутствие страхов перед контактами со сверстниками, позитивное отношение к занятиям. Активное участие в играх, умение оказывать поддержку сверстникам и принимать ее в условиях отсутствия конкурентов.

Упражнение «Игра с платком»

Продолжительность: 25-30 минут.

Цель: совершенствование навыков невербального общения.

Необходимый материал: большой однотонный платок, карточки с заданиями.

Процедура: ведущий раздает карточки с заданиями: с помощью платка нужно изобразить бабочку, принцессу, волшебника, бабушку, фокусника, морскую волну, больного и т.д. Каждый из участников с помощью платка должен изобразить того персонажа, который указан на его карточке, остальные угадывают. Важно, чтобы каждый принял участие в игре. Ведущему нужно поощрять к участию робких, стеснительных ребят. После проведения игры желательно провести обсуждение возникших чувств, которые испытали участники.

Упражнение «Ссоримся и миримся»

Продолжительность: 20-25 минут.

Цель: формирование навыков компромиссного поведения в непринципиальных ситуациях.

Процедура: ведущий предлагает разбиться на пары. Затем последовательно дает для обыгрывания несколько проблемных ситуаций, находит причину для «ссоры» и говорит о необходимости примирения. Каждая пара находит свой способ для примирения. В конце идет обсуждение.

Упражнение «Доброе животное»

Продолжительность: 5-10 минут.

Цель: развитие чувства единства.

Процедура: ведущий говорит: «Мы - одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит. Вдох - все делают шаг вперед с правой ноги, выдох - шаг назад левой. Наше животное дышит ровно и спокойно. А теперь давайте изобразим и послушаем, как бьется его большое и доброе сердце, стук - топнуть правой ногой, еще стук - топнуть левой ногой (варианты: держась за руки и т.д.). Нашему животному очень хорошо и оно поет песенку от удовольствия (на усмотрение ведущего)».

Упражнение «Рукавички»

Продолжительность: 25-30 минут.

Цель: обучение эффективной совместной деятельности.

Необходимый материал: вырезанные из бумаги рукавички по количеству участников игры. На каждой паре контуры различного орнамента. Наборы красок, фломастеров, мелки, кисти.

Процедура: ведущий по залу разбрасывает рукавички. Дети берут одну рукавичку и ищут свою пару. Нужно как можно быстрее договориться с партнером, и совершенно одинаково раскрасить обе рукавички. В ходе

выполнения ведущий наблюдает за парами, как они организуют совместную работу, как делят материал, как договариваются. В конце идет обсуждение.

Упражнение «Разговор через стекло»

Продолжительность: 25-30 минут.

Цель: совершенствование навыков невербального общения.

Процедура: группа разбивается на пары. Первым номерам даётся задание попытаться без слов позвать в кино вторых, вторым - выяснить у первых задание по математике. Участники пытаются договориться между собой так, словно между ними находится толстое стекло, через которое они не могут слышать друг друга. В конце упражнения идёт обсуждение.

Упражнение «Комплименты и подарки», («Горячий стул»)

Продолжительность: 35-40 минут.

Цель: положительное подкрепление, получение обратной связи.

Процедура: ребенок садится на отдельно стоящий стул. Все участники игры по очереди говорят ему комплименты (ведущий поощряет высказывания, относящиеся к внутреннему миру личности: черты характера, особенности поведения и т.д.), а затем преподносят воображаемый подарок, исходя из субъективного представления о том, в чем нуждается данный человек. Примерно игра проходит следующим образом: «Мне в тебе нравится..., я хочу тебе подарить...». Подарками могут быть как конкретные или фантастические вещи (велосипед, робот, остров и т.п.), так и недостающие личностные качества, черты характера (смелость, меткость, выдержка и т.д.). Когда все выскажутся, ребенок, сидящий на стуле, говорит о чувствах, которые возникли при проведении упражнения (обида, радость, удивление, смех и т.д.). Ведущий следит, чтобы высказывания детей носили корректный и безоценочный характер. Необходимо, чтобы все желающие «посидели на стуле».

Упражнение «Договорись на игру»

Детям предлагают самим выбрать игру, в которую они хотели бы поиграть.

Упражнение с карандашами. Выполняется по кругу или в парах. Каждый игрок держит в правой руке карандаш. На 3 счета все игроки одновременно передают свои карандаши, поочередно, из правой руки в левую, и наоборот, на счет 4 – разводят руки в стороны и обмениваются карандашами с соседями. Упражнение повторяется до тех пор, пока карандаши по кругу не возвращаются к своим хозяевам.

«Собери картину из частей». Одну картинку собирает несколько игроков. Количество игроков и количество картинок одинаково, части картинок перемешивают и раздают игрокам в случайном наборе, надо выменять у соседей нужные детали.

«На мостике». Игроки разбиваются на пары и проходят по мостику навстречу друг другу. Задача каждого перейти на другую сторону не

заступив за черту и не уронив партнера. Побеждает та команда, в которой каждый благополучно достигает берега.

Упражнения и игры на развитие регулятивных универсальных учебных действий

Игры, направленные на развитие произвольности движений

«Черепаша»

Цель: обучение навыку контролировать свои движения.

Дети располагаются вдоль стены помещения. Взрослый, стоя у противоположной стены, говорит: «Представьте себе, что все мы – черепахи. Я – большая черепаха, а вы – маленькие черепашки. Я пригласила вас в гости на день рождения. Я жду вас в гости. Но вот беда: праздничный торт еще не готов. По моей команде вы пойдете ко мне, нигде не останавливаясь. Помните: вы – черепахи и должны идти как можно медленнее, чтобы дойти только в тот момент, когда торт будет уже готов». Взрослый следит, чтобы никто не останавливался и не спешил. Через 2–3 минуты он дает новый сигнал, по которому все «замирают». Побеждает тот, кто оказался дальше всех от черепахи-именинницы.

Упражнение можно повторить несколько раз. Затем взрослый обсуждает с группой в кругу, трудно ли им было двигаться медленно и что им помогло выполнить инструкцию.

«Кричалки-шепталки-молчалки»

Эта игра помогает развивать наблюдательность, волевую регуляцию и умения действовать по заданному правилу. Вырежьте 3 силуэта ладони из разноцветного картона (красный, жёлтый, зелёный или другие). Красная ладонь — кричалка. Когда она поднимается дети могут шуметь, бегать, кричать. Жёлтая — шепталка — можно тихонько шептаться и медленно двигаться. Зелёная — молчалка — все дети замирают на месте и молчат.

«Гвалт»

Игра помогает развивать концентрацию внимания. Один из участников выходит за дверь. Остальные дети выбирают строку из известной песни, которую распределяют между детьми: каждому участнику игры достаётся одно слово. Когда водящий входит, остальные участники начинают громко кричать каждый своё слово. Задача водящего ребёнка — угадать, что из какой песни взята строчка. Перед тем, как водящий войдёт в комнату, дети должны повторить каждый своё слово, чтобы не путаться и правильно его произнести.

«Говори!»

Данная игра научит гиперактивного ребёнка контролировать импульсивные действия. Игра может проводиться как индивидуально, так и с группой детей.

Взрослый говорит условия игры: я задаю вам вопрос, на который можно отвечать только после команды «Говори!» Каждый раз, когда вы задаёте вопрос, необходимо сделать небольшую паузу и только потом произносить «Говори!»

«Колпак мой треугольный»

Игра учит малышей концентрировать внимание, способствует осознанию своего тела, учит управлять движениями и контролировать своё поведение. Группа по очереди произносит по одному слову из фразы: «Колпак мой треугольный, мой треугольный колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак». Затем фраза повторяется снова, но дети, которым выпадает слово «колпак», заменяют его жестами, символизирующими колпак. В следующий раз жестами заменяется два слова, потом три и так далее, пока вся фраза не будет заменена.

«Передай мяч»

Цель: снятие излишней двигательной активности.

Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами, или использовать в игре одновременно несколько мячей.

«Запрещенное движение»

Цель: игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъем.

Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнить. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры.

Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хорошо все цифры, кроме одной, запрещенной, например, цифры "пять". Когда дети ее услышат, они должны будут хлопать в ладоши (или покружиться на месте).

«Коршун»

Цель: развитие внимание, быстроту реакции, умение следовать инструкции взрослого, обучить навыкам взаимодействия с детьми.

Воспитатель надевает шапочку курочки и говорит, что все дети - "цыплята" - живут вместе с мамой-курочкой в курятнике. Курятник можно

обозначить мягкими блоками или стульчиками. Затем "курочка" с "цыплятами" гуляют (ходят по комнате). Как только воспитатель говорит: "Коршун" (предварительно с детьми проводится беседа, во время которой им объясняется, кто такой коршун и почему цыплятам следует его избегать), все дети бегут обратно в "курятник". После этого воспитатель выбирает другую "курочку" из числа играющих детей. Игра повторяется.

В заключение воспитатель предлагает всем детям выйти из "курятника" и погулять, тихонько помахивая руками, как крыльями, потанцевать вместе, попрыгать. Можно предложить детям поискать "цыпленка", который потерялся. Дети вместе с воспитателем ищут заранее спрятанную игрушку - пушистого цыпленка. Малыши вместе с воспитателем рассматривают игрушку, гладят ее, жалеют и относят на место.

С целью развития двигательных навыков можно усложнить игру следующим образом. Для того чтобы попасть в домик-курятник, дети должны не просто вбежать в него, а подползти под реечку, которая лежит на высоте 60-70 сантиметров.

«Расставь посты»

Цель: развитие способности концентрировать внимание на определённом сигнале, навыков волевой регуляции. Включите ритмическую музыку. Под эту музыку дети должны маршировать один за другим. Впереди идёт командир, который даёт команды. По команде (слово, хлопок в ладоши) ребёнок, который идёт последним останавливается. Остальные дети продолжают движение до тех пор, пока вся группа не будет расставлена «на постах». Посты могут располагаться как в хаотичном порядке, так и в задуманном (по углам, по кругу, в линейку). Для того, чтобы слышать команды, все дети должны двигаться тихо.

«Слушай хлопки»

Цель: тренировка контроля двигательной активности ребенка. Выбирается ведущий, остальные дети идут друг за другом по кругу или же двигаются в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, все дети останавливаются и принимают позу аиста, два раза — позу лягушки, три раза — возобновляется свободная ходьба. Животные также могут меняться.

«Замри»

Цель: развитие внимания и памяти ребёнка. Включите музыку. В такт музыке дети должны прыгать — ноги в стороны, затем вместе. Прыжки также сопровождаются хлопками над головой и по бёдрам. Внезапно музыка замолкает, а дети должны застыть в той позе, на которой затихла музыка. Ребёнок, которому это не удалось, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

«Давайте поздороваемся»

Играя в эту игру, дети снимут мышечное напряжение и смогут переключить внимание на другой вид деятельности. По команде взрослого дети начинают бегать по комнате и здороваться со всеми подряд. Один хлопок — здороваются за руку, два — плечиками, три — спинками. Разнообразные тактильные ощущения позволят детям снять мышечное напряжение, прочувствовать своё тело, снять ощущение отчуждённости. Для того, чтобы тактильные ощущения были более полными, детям запрещается разговаривать во время игры.

«Оловянный солдатик»

Цель: развитие саморегуляции.

Ведущий объясняет детям: «Когда вы сильно возбуждены и не можете остановиться, «взять себя в руки», встаньте на одну ногу, а другую подогните в колене, руки опустите по швам. Вы — стойкие солдатики на посту, честно несете свою службу. Оглянитесь по сторонам, заметьте, что вокруг вас делается, кто чем занят, кому надо помочь. А теперь поменяйте ногу и посмотрите еще пристальней. Молодцы!»

Игры на развитие внимания

«Что нового»

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Взрослый рисует мелом на доске любую геометрическую фигуру. К доске по очереди подходят дети и пририсовывают какие-либо детали, создавая картинку. Пока один ребенок находится у доски, остальные закрывают глаза и, открывая их по команде взрослого, говорят, что изменилось. По мере усложнения рисунка искать новые детали становится труднее и интереснее.

Сыщик «Зоркий Глаз»

Для того чтобы одержать победу в этой игре, ребенку нужно быть очень внимательным и уметь не отвлекаться на посторонние вещи.

Выберите небольшую игрушку или какой-то предмет, который малышу предстоит найти.

Дайте ему возможность запомнить, что это такое, особенно если это новая вещь в доме.

Попросите ребенка выйти из комнаты.

Когда он это сделает, оставьте выбранный предмет на доступном взгляду месте, но так, чтобы тот не сразу бросался в глаза.

В этой игре нельзя прятать предметы в ящики стола, в шкаф, за занавеску и подобные закрытые места. Игрушка должна располагаться так, чтобы ребенок мог ее обнаружить, не дотрагиваясь до предметов в комнате, — ему нужно просто внимательно их рассматривать.

Игра «Пуговицы»

Играют по двое. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц (наборы у обоих игроков абсолютно одинаковые, внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется). От количества пуговиц в наборе зависит уровень сложности: чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять три пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем больше клеток в квадрате, тем сложнее игра. Для начала берется игровое поле две на две клетки. Начинаящий игру выставляет на своем поле три пуговицы. Второй участник должен посмотреть на расположение пуговиц и запомнить, где какая лежит, после чего первый игрок накрывает свое игровое поле листком бумаги, а второй должен выбрать из своего набора пуговиц необходимые и расставить их соответствующим образом на своем игровом поле. Затем первый игрок открывает свое игровое поле, и оба проверяют правильность выполнения задания. Время запоминания — 30 секунд.

В первый раз ребята могут не справиться с игрой, им необходимы средства овладения произвольным вниманием и запоминанием. В качестве таких средств выбраны указующий жест и развернутое речевое описание объектов и их пространственного расположения. Некоторые дети еще не владеют понятиями «левый», «правый», «вверх», «вниз». Вначале ребенок объясняет вслух, через некоторое время шепотом, а потом про себя. Затем достаточно просто указания на пуговицу.

«Маленький учитель»

Эта игра особенно нравится тем, кто учится в младших классах. В этом возрасте дети легко отождествляют себя с учителем и с удовольствием играют «в школу», где в качестве педагога выступает сам малыш, а в роли нерадивого ученика – папа, мама или, к примеру, любимый плюшевый мишка.

Делая домашнее задание, вам (или школьнику – медведю в вашем лице), предстоит написать несколько предложений из книги. При этом вы должны намеренно допустить в своем тексте несколько ошибок. Лучше не делать орфографических или пунктуационных ошибок, ведь ребенок может не знать некоторых правил. Зато можно допускать пропуски букв, изменения окончаний, описки, несогласованность слов в лице и падеже.

Пусть маленький учитель проверит вашу работу. Когда все ошибки будут найдены, предложите ему поставить оценку за такое списывание. Будьте морально готовы, что ваши сын или дочь с явным удовольствием «влепят» двойку в ваш воображаемый дневник.

Примеры текстов с ошибками:

Задание №1

- 1) Дети поют хором песня.
- 2) На дубе растут яблоки.
- 3) Бабушка вяжет носк.
- 4) Игорь пьет ск.

- 5) Воробьи сидят на ветках старой берез.
- 6) Завтра я ходил в библиотеку.
- 7) Книги, тетради, бланеты лежали на столе.
- 8) Мальчик рисует краками.
- 9) Оля моет руки с млом.
- 10) У павлина краивый хвос.

Задание №2

- 1) Вчера мама сварит малиновое варенье.
- 2) Заяц лакомится сладкой морковками.
- 3) В чемодане лежит пара роликовых конько.
- 4) На столе лежит красная помидор.
- 5) Витя будет спать на потолке.
- 6) Маша съела много мороженного, и у нее заболело горло.
- 7) Петя запускает воздушных змея.
- 8) Девочки плетут веночки из-за одуванчиков.
- 9) Иринка скачет через скаклку.
- 10) На дереве стучит дятла.

«Сделай так»

Цель: развитие мышечного контроля, умения владеть собой.

На столе у взрослого разложены карточки с изображением человечков, выполняющих различные движения. Взрослый показывает детям карточки и объясняет, какие действия изображены на каждой из них. Затем взрослый говорит: «По моему сигналу все подойдут к столу и возьмут по одной карточке. Я буду считать до десяти, а вы в это время будете выполнять то, что изображает человечек на выбранной вами картинке. Тот, кто возьмет карточку с сидящей на стуле фигуркой, должен сесть на стул, кому достанется карточка с танцующей фигуркой, должен танцевать, и т. д.». На счет «10» все замирают на несколько секунд до сигнала взрослого, после чего меняются карточками и повторяют упражнение.

«Броуновское движение»

Цель: развитие распределения внимания.

Дети встают в круг. Правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Взрослый один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики, постепенно усложняя задачу. Смысл игры – установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

«Поймай колокольчик»

Цель: развитие слухового восприятия.

Все садятся в круг, одного из детей выбирают водящим. Если желающих водить нет, эту роль выполняет взрослый. Водящему завязывают

глаза, а колокольчик передают по кругу. Задача водящего – поймать человека с колокольчиком. Перебрасывать колокольчик друг другу нельзя.

«Морские волны»

Цель: развитие способности переключать внимание с одного вида деятельности на другой, снятие мышечного и эмоционального напряжения.

Это упражнение особенно рекомендуется для снятия напряжения в классе.

По команде «Штиль!» все дети замирают. По команде «Волны» дети по очереди встают – сначала те, кто сидит за первыми партами, через 2–3 секунды поднимаются сидящие за вторыми и т. д. Когда очередь доходит до последних парт, все дети вместе хлопают в ладоши, после чего садятся в той же последовательности, начиная с первых парт. По команде «Шторм» упражнение выполняется в быстром темпе – дети не ждут 2–3 секунды, а быстро встают друг за другом и так же быстро садятся. Закончить игру надо командой «Штиль».

При занятиях в группе дети сидят на стульях, выстроенных в колонну, один за другим.

Задания, игры и упражнения для формирования познавательных универсальных действий

Игра «Говори наоборот»

Игра способствует развитию умения выделять противоположности. Ребёнку предлагается поиграть: «Я буду говорить слово, а ты тоже говори, но только наоборот». Например, я говорю «большой», а ты говоришь наоборот... да, «маленький».

Можно предложить следующие пары слов: большой - маленький, толстый - тонкий, черный - белый, старый - новый, горячий - холодный, пустой - полный, легкий - тяжелый, чистый грязный, ученик-учитель, больной-доктор, ребёнок-взрослый, лед-вода, силач-слабак, артист-зритель, ходить-стоять, смеяться-плакать и т.д.

ИСТОЧНИК: Дьяченко О.М., Веракса Н.Е. Чего на свете не бывает? – М.: Знание, 1994.

Игра «Кто без кого не может быть?»

Эта игра также направлена на понимание противоположностей. Для нее готовятся картинки: доктор, учитель, пожарник, водитель, продавец, строитель, художник, телемастер, плохая погода, зима, больной, ученик, пожар, пассажир, покупатель, стройка, картина, телевизор, хорошая погода, лето.

Ребёнку показывается сначала только одна картинка, например, доктор. Просят подобрать такую картинку, на которой нарисовано то, без чего доктор не может работать. В данном случае должен быть больной. Если ребёнок затрудняется, с ним можно это обсудить, задать ему некоторые вопросы:

1. Что делает доктор? (Лечит больных).
2. Кто такой больной? (Человек, который плохо себя чувствует, у которого что-нибудь болит).
3. Что делает доктор на работе? (Осматривает больных и назначает им лечение).
4. Если больных нет, что делает доктор в этот день? (Доктор может готовиться к следующему дню).
5. А если больных никогда не будет? (Доктора не будут нужны?) На основании беседы можно сделать вывод, что доктор не может работать без больных. Значит, всегда в процессе лечения есть две стороны: доктор и больной. Аналогичный вывод делается для каждой пары картинок.

Игра «Ассоциации»

Цель этой игры – побудить детей к ассоциативному мышлению. Предложите им несколько слов и общими усилиями постарайтесь зафиксировать все ассоциации, которые придут им на ум при чтении этих слов, например: ВЕРБЛЮД – горб, гора, пустыня, кактус, песок и т.д. Когда ребенок освоится с этим заданием, можно попросить его самостоятельно придумать ассоциации.

Методика тренировки памяти.

Скажите ребёнку, что сейчас вы назовете несколько слов, которые он должен постараться запомнить. Внимание: слон, заяц, телевизор, курица, шкаф, мышь, волк, диван, кресло, медведь. Ребёнок повторяет. Теперь предложите ему разделить эти слова на группы. Что объединяет слова в ту или иную группу, какой у них один общий признак? (Ребёнок может называть много вариантов. Это хорошо, пусть мыслит. Ваша задача – подвести ребёнка к наиболее правильному ответу. Например: «Вспомни сначала животных, а потом перечисли предметы мебели...»). Попросите ребёнка перечислить все слова еще раз. Примеры других цепочек слов: - тарелка, малина, брусника, вилка, яблоко, кастрюля, банан, нож, груша, чайник, вазочка, слива; трамвай, нос, велосипед, троллейбус, ухо, лоб, автобус, пароход, глаза, поезд, щеки, самолет. Попробуйте составить свои цепочки слов, ориентируясь на возраст вашего ребёнка. Если ребёнок запомнил и правильно воспроизвел 6-7 слов без деления на группы, это говорит о хорошей памяти ребёнка. В тех случаях, если ребёнок быстро и правильно разделил слова на группы и впоследствии запомнил и воспроизвел больше слов, чем вначале, это свидетельствует о развитии у вашего ребёнка опосредованной (культурной) памяти.

Игра «Гуляем по лесу»

Теперь вместе со своим ребёнком мысленно перенеситесь в лес. Скажите ему, что вы будете называть птиц, а он должен вспомнить тех, кого вы пропустили. Вы называете: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка... Затем попросите ребёнка назвать всех птиц, которых он знает. Для выполнения этого задания можно воспользоваться рисунками с изображениями птиц. В заключение ребёнок вспоминает тех птиц, которые были названы в начале игры. ИСТОЧНИК: Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 1997.

Игра «Гуляем по зоопарку»

Попросите ребёнка закрыть глаза и представить, что вы находитесь в зоопарке. Скажите ему: «Я буду называть тебе зверей, а ты должен вспомнить тех, кого я не назвал». Итак, тюлень, лось, баран, тигр, крокодил... Теперь ребёнок пусть перечислит всех животных, которых знает. Можно подобрать картинки с изображениями различных животных и попросить ребёнка показать тех животных, которых назвали вы. Затем ребёнок показывает животных, которых назвал он сам. В заключение ребёнок вспоминает животных в том порядке, в каком они назывались в начале игры.

Игра «Вкус и запах»

Попросите ребёнка представить себе лимон. Пусть он вспомнит, какой лимон на вкус? Как он пахнет? На что это похоже? Какой он на ощупь? Теперь малыш пусть нарисует лимон. Задайте ребёнку такие же вопросы об апельсине, пусть он нарисует этот фрукт. Последнее задание – малыш сравнивает лимон и апельсин, рассказывает, чем они похожи и чем отличаются.

Игра «Видящие пальцы»

Взрослый предлагает детям провести эксперимент: закрыть глаза и провести легонько кончиками пальцев по ткани одежды, а затем повторить движения, открыв глаза. Потом снова закрыть глаза и представить себе одежду, вспоминая, как она выглядит. А теперь можно попробовать сравнить ткань, которую уже ощупали и рассмотрели, с какой-нибудь другой, – например, с обивкой стула. Необходимо стимулировать интерес детей к развернутому рассказу о своих ощущениях, о чувствах, возникших в процессе экспериментирования с той или иной тканью. Можно помочь детям вопросами: «На что это похоже?», «Что ты видишь сейчас?», «Что ты ощущаешь?». ИСТОЧНИК: Широкова Г.А., Жадько Е.Г. Практикум детского психолога. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. Автор игры М. Сигимова

Игра «Покажи одинаковое»

Для этой игры нужно подготовить 10-15 различных предметов. Например, можно отобрать такие: чашка, тарелка, кусок хлеба, сушка, сахар,

полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная доска, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш. Детям предлагается найти похожие предметы, например, сначала все металлические. После того как дети отобрали все металлические предметы, взрослый при необходимости исправляет ответы.

Игра «Чудесный лес»

Заранее подготовьте цветные карандаши и фломастеры и нарисуйте на большом листе бумаги несколько деревьев и еще в разных местах небольшие неопределенные фигурки и линии. Теперь можно приступать к созданию леса. Вместе с ребёнком дорисуйте все неоконченные изображения (дорисовывает каждый свою фигурку), превратите их, кто во что захочет: в бабочек, птиц, цветы, деревья, людей. Превращать фигурки можно в то, что бывает на самом деле, и в то, что будет только вашей выдумкой: невиданные растения и животные и даже «пришельцы». После того как вы закончите рисовать, можно попробовать разгадать рисунки друг друга. А потом можно вместе придумать историю про одного из обитателей чудесного леса. Точно так же можно нарисовать «чудесное море», «чудесную полянку», «чудесный парк» и ещё, что вам захочется. Важно только, чтобы рисунки включали в себя заранее заготовленные фигурки, и рассказ точно опирался на вашу картину.

Игра «Какое бывает...» на развитие дивергентного мышления. Выбирается какой-нибудь предмет или явление и предлагается назвать как можно больше разнообразных характеристик, соблюдая при этом правила оригинальности ответов и никого не перебивая. Побеждает, назвавший наибольшее число признаков.

Графические диктанты

Графические диктанты помогают развить внимание, умение слушать учителя, ориентацию в пространстве. Они также подготовят руку ребенка к письму.

Лучше начать с самого простого: - Одну клеточку вверх ($1\uparrow$), одну клеточку вправо ($1\rightarrow$), одну клеточку вниз ($1\downarrow$), одну клеточку влево ($1\leftarrow$). Получился квадратик? Молодец!

Все изображения, которые должны получиться в результате выполнения заданий, можно найти на расположенных ниже картинках. Их можно просто перерисовывать по клеточкам для подготовки руки к письму, а ребенок постарше может научиться по ним составлять собственные графические диктанты, что также развивает внимание и пространственное мышление.

Загадки

- Когда он нужен, его выбрасывают, когда не нужен - поднимают, (якорь)
- Одежду всем дала, а сама всегда гола. (иголка)
- Не море, не земля - корабли не плавают и ходить нельзя, (болото)

- Над землёй трава, под землёй алая голова, (свёкла)
- Растёт зелёный кустик. Дотронешься - укусит, (крапива)
- В доме комната гуляет, никого не удивляет, (лифт)
- Тебе дано, а пользуются люди. (имя)
- Накормишь - живёт, напоишь - умрёт, (огонь)

Логические и математические задачи

- Две дочери, две матери да бабушка с внучкой. Сколько? (трое)
- Как разделить пять яблок между пятью девочками так, чтобы каждая получила по яблоку и при этом одно из яблок осталось в корзинке? (отдать одной девочке яблоко вместе с корзинкой)
- Во многих сказках герой отправляется за "тридевять земель". Это сколько? (27 - в России когда-то считали по девяткам, т.е. три раза по девять)
- Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоят 13 судаков? (13 рублей)
- Трое школьников отправились в сад за яблоками. По дороге встретили двоих. Сколько ребят пришло в сад? Объясните, (трое, т.к. двое других шли из сада им навстречу)
- Горели три лампочки, одну из них погасили. Сколько осталось? (три)
- Летело три страуса, одного охотник убил. Сколько страусов осталось? (страусы не летают)

Шарады

- Первое - нота, второе - тоже, А в целом на горох похоже. (Фасоль)
- Дремлют два предлога около порога, Потому и тишь, что не пискнетмышь. (Кот)
- Когда мы знаем человека, Ему слог первый говорим. Второй - в прудах лягушки скажут летом, А целое в деревне мы едим. (тыква) Роли я играл на сцене, Выступал я на арене, Буквы, видно, подшутили - И в посуду превратили, И теперь на кухне ловко натираю я морковку. (Актер-терка)
- Я по России протекаю, Я всем известная река, Но лишь прибавишь букву с краю, Своё значенье я меняю, И птицей становлюсь тогда. (Волга - иволга)
- Предлог с игрой соедините, И чудо вдруг произойдёт:
Цветок Египта знаменитый Пред вами сразу зацветёт. (Лотос)

Загадки-шутки

- Сын моего отца, а мне не брат. Кто это? (я сам)
- Что вниз вершиной растёт? (сосулька)
- Каким гребешком нельзя причесаться? (петушиным)
- На каких полях трава не растёт? (на полях шляпы)
- Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон)
- Каких камней нет в море? (сухих)
- Что находится между рекой и берегом? (и)
- Какой месяц короче всех? (май - всего три буквы)

Обо всём на свете

- Назовите все цвета радуги, (красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый)
 - Прибор для определения сторон горизонта, (компас)
 - К какому веку относится 2000 год? (XX)
 - Какие растения названы именами людей? (Маргаритка, вероника, анютины глазки, иван-да-марья, иван-чай, роза, лилия и т.д.)
- Какой цветок называют водяной красавицей? (белую кувшинку)
- В каком месяце встречали Новый год в Древней Руси? (в начале марта, а по приказу Петра I стали встречать 1 января)
 - Это африканское растение в народе называют столетник, т.к. раньше считалось, что цветёт оно раз в сто лет (на самом деле чаще). А как ещё его называют? (алоэ) . Что такое террариум? (помещение для земноводных и пресмыкающихся)
 - Как называется тропическое дерево, из плодов которого получают шоколад и какао? (шоколадное дерево)
- Что будет изображено на картине, если это пейзаж:?(природа) Кто основал Санкт-Петербург? (Пётр Первый)
- Какие овощи и почему называют растительным мясом? (бобовые: фасоль, горох, бобы, т.к. они богаты белком)
 - Сосну и ель называют вечнозелёными деревьями, но неужели они никогда не сбрасывают хвою? (хвоя у этих деревьев опадает постепенно и незаметно для человека: у сосен хвоя меняется раз в 2-3 года, у ели - раз в 6-10 лет)
 - Какая зима лучше для хлебного поля: снежная или бесснежная? (Снежная. Снег укрывает землю, как одеяло. Под ним тепло. И влаги весной от снега будет много, что тоже очень важно)
 - Аквариум, акваланг, акварель. Что общего во всех этих словах? (Корень аква, что значит вода. Все слова имеют связь с водой)
 - А вы знаете, что кинология никакого отношения к кино не имеет? А что же она изучает? (это наука о поведении собак)
 - Зачем кошки всё время "умываются"? (Они слизывают с себя свой запах. Кошки -хищники. А для охоты очень важно остаться незамеченным)
 - В Древней Руси вместо денег использовали серебряные бруски - гривны. Если вещь стоила меньше гривны, то от бруска отрубали половину. Как называлась отрубленная часть серебряного бруска? (рубель)

Пословицы. Поговорки. Народные приметы.

- Продолжите народную примету:
- Если нож (ложка, вилка) упадёт на пол, ... (то это гость спешит)
- Соль просыпалась - ... (будет ссора)
- Дым столбом - ... (к морозу)
- Много снега - много ... (хлеба)
- Закончите пословицу:
- Что с воза упало, то ... (пропало)
- Век живи, ... (век учись)

- Один в поле ... (не воин)
- Не зная броду, ... (не лезь в воду)
- Дело мастера ... (боится)
- Когда я ем, ... (я глух и нем)
- Утро вечера ... (мудренее)
- Чем дальше в лес, ... (тем больше дров)

Упражнения для развития личностных универсальных учебных действий

Упражнение «Путешествие по Стране Эмоций»

Продолжительность: 30-40 минут.

Цель: знакомство с миром эмоций.

Необходимый материал: на листе ватмана изображена символическая карта Страны Эмоций. На ней помещены Вулкан Гнева, Пещера Страха, Болото Лени, Океан Любви, Река Добра, Мост Взаимопонимания и т.п. Все эти объекты соединены тропинкой, по которой ведущий двигает магнит, «совершает путешествие». Можно организовать музыкальное сопровождение (например, звуки природы).

Процедура: ведущий рассказывает сказку о Стране Эмоций, предлагает ребятам совершить путешествие. Каждый объект подробно обыгрывается, идет обсуждение. Дети рассказывают о своем опыте, о своих переживаниях. В конце подводится итог о важности эмоций в жизни человека.

Упражнение «Моя Вселенная»

Продолжительность: 25-30 минут.

Цель: осознание собственной уникальности и неповторимости.

Процедура: работа ведется в кругу. Ведущий просит участников тренинга по очереди ответить на следующие вопросы:

- твое любимое занятие...,
- твой любимый цвет...,
- твое любимое животное...,
- твой лучший друг...,
- я хочу быть...,
- твоя любимая одежда...,
- твое любимое время года...,
- твой любимый герой...,
- любимая игра и т.п.

В заключение ведущий говорит о неповторимости внутреннего мира каждого человека.

Упражнение «Ромашка радости»

Продолжительность: 10-15 минут.

Цель: переживание положительных эмоций.

Необходимый материал: сделать заготовки ромашек из бумаги форматом А3. Раздать детям наборы карандашей, красок, мелки.

Процедура: Каждый ребенок получает бумажную ромашку, в середине цветка рисует веселую мордочку. После беседы о чувстве радости, на лепестках дети пишут окончание предложения «Я радуюсь, когда...». Делается выставка цветов, и анализируются полученные результаты. Особое внимание уделяется социально - значимым ответам (порадоваться за другого человека, порадовать другого человека и т.д.).

Упражнение «Азбука эмоций»

Продолжительность: 25 минут.

Цель: обучение распознаванию эмоций по мимике.

Необходимый материал: раздаточное лото с изображением эмоций.

Процедура: Ведущий раздает ребятам карточки лото. Дети должны показать мимикой ту эмоцию, которая указана на их карточке. После того как все выполнили задание, идет обсуждение: у кого это лучше получилось и почему.

Упражнение «Чашка доброты»

Продолжительность: 10-15 минут. **Цель:** обсуждение понятия «доброта».

Необходимый материал: на листе ватмана нужно нарисовать большую кружку с надписью «Чашка доброты».

Процедура: Ведущий просит вспомнить детей те ситуации, в которых проявлялось добро, ассоциацию с каким напитком вызывает слово «Доброта». Идет обсуждение. В конце упражнения ведущий просит заполнить «Чашку доброты» добрыми делами и подводит итоги упражнения.

Упражнение «Магазин чувств»

Продолжительность: 40 минут.

Цель: осознание своей потребности в определенных чувствах, и стремления избавиться от некоторых из них.

Необходимый материал: примерно 10-15 карточек из цветной бумаги размером 5x18 см с названием различных чувств, эмоций и состояний (например, нежность, радость, воля, обида, злость и т.д.). К каждой из них прилагаются около 10-15 карточек размером 2x5 см того же цвета, но без надписи. Коробка для хранения материала.

Процедура: Ведущий объявляет об открытии Магазина Чувств, в котором можно приобрести недостающее чувство. В начале игры детям раздается по 10 маленьких цветных карточек, которые служат им для расчета с продавцом, а большие карточки с названиями чувств лежат на витрине. Далее в порядке очередности совершаются сделки, например: ребенок говорит: «Я хочу приобрести 3 спокойствия (карточки синего цвета), готов расплатиться за это 2 карточками нежности (фиолетовые) и 1 карточкой злости (черного цвета)». Ведущий рекламирует свой товар, торгуется и

оставляет за собой право последнего голоса. Покупки совершаются несколько раз до того момента, пока каждый из участников не будет удовлетворен своим набором чувств. В конце упражнения проходит обсуждение окончательного набора эмоций каждого участника, обоснование своего выбора.