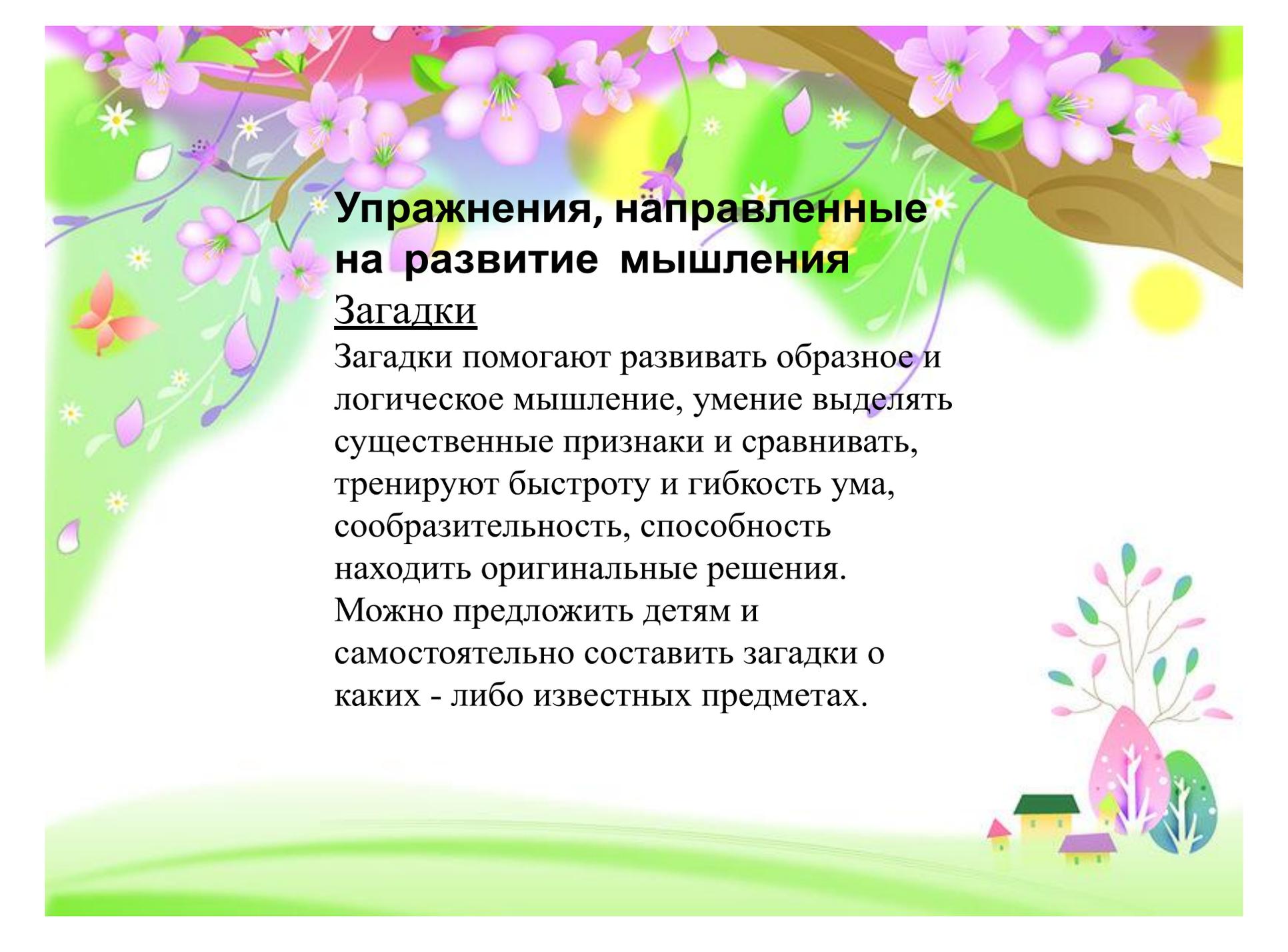




**Упражнения на  
развитие мышления,  
воображения, внимания.**

Воспитатель ГБДОУ №37

Чечет А.А



## **Упражнения, направленные на развитие мышления**

### **Загадки**

Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность, способность находить оригинальные решения.

Можно предложить детям и самостоятельно составить загадки о каких - либо известных предметах.





Гуляю по свету,  
Жду ответа,  
Найдёшь ответ-  
Меня и нет.  
(Загадка)

Заворчал живой  
замок,  
Лёг у двери  
поперёк.  
(Собака)

Не море, не земля,  
Корабли не  
плавают,  
А ходить нельзя.  
(Болото)

У семерых братьев по  
одной сестрице.  
Много ли всех?  
(Восемь)

Два гуся - впереди одного  
гуся,  
Два гуся - позади одного гуся,  
И один гусь - посередине.  
Сколько всего гусей? (Три)

## Составление предложений

*Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.*

*Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш», «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными ("Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).*

# Упражнения, направленные на развитие воображения

## Незаконченные фигуры

*Детям раздаются листы бумаги с нарисованными на них фигурками (кругами, квадратами, треугольниками, разными ломаными линиями и т. д.). У каждого ребёнка наборы фигурок должны быть одинаковыми. Дети должны за 5 - 10 минут пририсовать к фигуркам всё, что угодно так, чтобы получились предметные изображения. Когда ребёнок сдаёт листочек, экспериментатор обязательно спрашивает, как можно назвать каждый из восьми рисунков и подписывает под каждой картинкой её название.*



## **Волшебные кляксы»**

До начала игры изготавливается несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, какие именно предметные изображения они видят в кляксе или в отдельных её частях

### **Составление рассказа с использованием отдельных слов**

Детям предлагаются отдельные слова.

Например:

а) девочка, дерево, птица;

б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь.

Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

# Упражнения, направленные на развитие

## внимания

Игра «Муха»

*Эта игра также направлена на развитие концентрации внимания. Для её проведения потребуются листы бумаги с расчерченным девятиклеточным игровым полем 3 x 3, фишки (фишками могут быть пуговицы, монетки, камешки и т.д.). Игра проводится в течение 5- 10 мин. 2- 3 раза в неделю в течение 1- 2 месяцев. Играть могут дети 7- 17 лет. Задания выполняются в парах. Каждой паре играющих даётся по листу с расчерченным игровым полем и по одной фишке. Инструкция к заданию звучит следующим образом: «Посмотрите на лист бумаги с расчерченными клетками. Это игровое поле. А вот эта фишка- «муха». «Муха» села на середину листа в среднюю клетку. Отсюда она может двинуться в любую сторону. Но двигаться она может только тогда, когда ей дадут команды «вверх», «вниз», «влево», «вправо», отвернувшись от игрового поля. Один из вас, тот, кто сидит слева, отвернётся и, не глядя на поле. Будет подавать команды, другой- передвигать «муху». Нужно постараться продержат «муху» на поле в течение 5 мин. И не дать ей улететь. Затем партнёры меняются ролями. Если «муха улетит» раньше, значит, обмен ролями произойдёт раньше. Всё понятно?» Усложнение игры идёт за счёт того, что играющие объединяются по трое. Двое по очереди подают команды, стараясь удержать «муху» на поле. Третий контролирует «полёт». Тот, кто раньше договоренного времени упустит «муху», уступает её*

## «Найди отличия»

Ребёнку даются две очень похожие картинки, различающихся определённым числом мелких деталей (например, рис. 18 а, б). Необходимо обнаружить имеющиеся различия - не менее двадцати).

## «Путаница»

Ребёнку предлагаются рисунки, содержащие несколько наложенных одно на другое контурных изображений разных предметов, животных и др. (рис. 19 а, б, в, г). Необходимо как можно быстрее отыскать все замаскированные изображения.

