

Умственные упражнения

Умственные упражнения - это тренировочный зал для развивающегося мозга ребенка. Почему-то принято считать, что развивать умственные способности необходимо мальчикам, а девочкам это не обязательно. На самом деле между мальчиками и девочками малы различия в устройстве головного мозга и его функций. Развивать надо всех, поэтому дайте ребенку эту возможность.

Умственные упражнения можно разделить на 4 основные категории:

1. Настольные игры: «Лото», «Монополия» и пр.
2. Карточные игры (различные варианты).
3. Компьютерные игры (кроме «стрелялок»).
4. Умственные игры: широкий диапазон игр, направленных на развитие памяти и творческого мышления, такие как: «КАК ДОБРАТЬСЯ ДО ЦЕЛИ» цель: развитие ориентировки в пространстве, мышления, воображения. Необходимые приспособления: карта острова или города, фишки.

Описание игры: взрослый вместе с ребенком рисует «карту клада», на которой размещаются леса, горы, реки и озера. Затем один из играющих загадывает, где спрятан «клад», а другой,

поставив на карту какую-нибудь фишку, «высаживается на остров» и движется по рисунку, задавая вопросы: «свернуть на лево? пройти вперед?» - и т. д. Цель игры - задать как можно меньше вопросов и найти «клад».

Комментарий: для игры можно использовать настоящие географические карты. Так в игровой форме можно познакомить ребенка с понятием «география».

Интересно играть, нарисовав волшебный город с улицами и дворцами, а в нем спрятать принцессу или какой-то сказочный предмет. По ходу «поисков» можно сочинять сказки. Игра интересна как сама по себе, так и подготовка к ней.

«НЕХОТЕЛКА» цель: развитие двигательной активности, межполушарного взаимодействия, мыслительных процессов.

Описание игры: чтение стихотворения дети сопровождают соответствующими движениями.

НЕКИЙ МАЛЬЧИК, МОЙ ЗНАКОМЫЙ, (дети шагают)

УБЕЖАЛ ВЧЕРА ИЗ ДОМА. (дети бегут)

НЕ ХОТЕЛ ОН УМЫВАТЬСЯ, (на слова «не хотел» машут головой, затем имитируют умывание)

ОДЕВАТЬСЯ, (имитируют одевание)

УБИРАТЬСЯ, (имитируют подметание)

НАДОЕЛО ЕСТЬ И ПИТЬ (имитируют процесс еды и питья)

И СПАСИБО ГОВОРИТЬ, (кланяются)

НЕ ХОТЕЛ НА ПИАНИНО (имитируют игру на пианино)

ГАММЫ НУДНЫЕ ИГРАТЬ

И ЗА РУЧКУ С МАМОЙ ЧИННО (ходьба)

ЧАС ПО УЛИЦЕ ГУЛЯТЬ.

НЕ ХОТЕЛ ОСТАТЬСЯ ДОМА (на слова «не хотел» машут головой, на слова «остаться дома» - присаживаются на корточки)

И УШЕЛ ВЧЕРА ИЗ ДОМА. (ходьба)

ОН ОДИН НА БЕЛОМ СВЕТЕ, (разводят по кругу руками)

ОН СВОБОДЕН СЛОВНО ВЕТЕР.(«полет птицы»)

ЧТО ЗАХОЧЕТ—ТО ЗАХОЧЕТ,(хватательные движения)

ЧТО НЕ ХОЧЕТ—НЕ ЗАХОЧЕТ. (отталкивающие движения)

ШЕЛ ОН, ШЕЛ, И ВОТ ЕМУ (ходьба)

СКУЧНО СТАЛО ОДНОМУ: (кулачком подпереть подбородок, опустить голову)

КТО ВОЗЬМЕТ ЕГО ЗА РУКУ, (пожимание плечами, «незнайка» с поворотом туловища)

КТО РАЗВЕЕТ СКАЗКОЙ СКУКУ? (имитация движений «утят»)

СЛОВО НЕКОМУ СКАЗАТЬ.

ЗАХОТЕЛ ОН ЕСТЬ И СПАТЬ, (имитация еды и сна)

ЗАХОТЕЛ УВИДЕТЬ МАМУ, («бинокль»)

ЗАХОТЕЛ ОН ДАЖЕ ГАММУ

ГРОМКО, ВЕСЕЛО СЫГРАТЬ. (имитация игры на пианино, высоко поднимая руки)

ТУТ ЖЕ МАЛЬЧИК МОЙ ЗНАКОМЫЙ

ПОВЕРНУЛ ОБРАТНО К ДОМУ. (ходьба)

ВСЕ, ЧТО РАНЬШЕ НЕ ТЕРПЕЛ,

НЕХОТЕЛКА ЗАХОТЕЛ. (кивки в знак согласия)

«ВЫВОД» цель: развитие элементов логического мышления.

Описание игры: взрослый загадывает загадку, а ребенок должен отгадать.

Оля младше Коли, а Коля младше Толи. Кто самый старший?

Сережа ниже Лены, а Лена выше Оли. Кто самый высокий?

Наташа худее Лены, но полнее, чем Марина. Кто самый полный? А кто самый худой?

Лена читает лучше Кати, а Катя—лучше Аси. Кто читает лучше всех, а кто—хуже всех?

Лучше Руслана и Олега считает Жора, а Вова считает лучше Олега. Руслан считает лучше Вовы. Кто из мальчиков считает

лучше всех? А кто хуже всех?

Комментарий: в качестве подсказки можно использовать картинки, если загадки касаются каких—либо внешних признаков. Также игра может использоваться в процессе закрепления знаний из различных областей (например, знания времен года: зимой холоднее, чем осенью, а осенью холоднее, чем летом. Когда жарче всего?)

«УГАДАЙ, ЧТО Я ЗАГАДАЛ» цель: развитие мышления, умения задавать и конкретизировать вопросы. Необходимые приспособления: одинаковые наборы карточек с изображениями разнообразных предметов.

Описание игры: детям раздаются карточки, затем выбирается водящий и загадывает один из предметов. Дети должны задавать ему наводящие вопросы, чтобы угадать, какой предмет он загадал: какого цвета предмет, можно ли им играть, может ли он ходить, большой это предмет или маленький, круглый или квадратный и т. д. Нельзя спрашивать на прямую название предмета. Когда один ребенок угадает пять (или больше - по договоренности), тогда он становится водящим и игра продолжается.

Комментарий: при затруднениях детей взрослый может помочь. Важно следить, чтобы вопросы не были однотипными, т. е. касались только цвета или только назначения предмета, загаданного

ведущим.

«НАОБОРОТ» цель: развитие скорости мышления, сообразительности.

Необходимые приспособления: мяч.

Описание игры: дети садятся в круг. Взрослый или кто-то из детей начинает игру, бросая мяч, говорит: «Вперед». Тот, кто мяч ловит, должен быстро сказать слово, противоположное по смыслу: «Назад» (можно придумать пары слов: вверх—вниз, далекий—близкий, храбрый—трусливый, клеить—рвать, север—юг и т. д.). Если кто-то из детей не может быстро назвать слово, все дети хором по сигналу взрослого говорят ответ.

Комментарий: темп игры должен быть достаточно высоким, дети не должны долго думать. Поэтому можно ввести правило «горячего» мяча.