

**Практико – ориентированные формы работы с детьми 5 - 6 лет,
направленные на развитие интеллектуальных качеств**

Месяц	Неделя	Игровые упражнения	Источник
Сентябрь	1, 2 неделя	<p>Игра «Туда» и «обратно» (Ю. Гурин) <i>Цель: развитие мышления, навыков прямого и обратного счета</i> Оборудование: карточки с цифрами от 1 до 10 (или 20). Карточки складывают стопкой и затем вытаскивают из середины по одной. При этом тот, кто вытаскивает, загадывает, в каком порядке считать: в возрастающем или убывающем. Интересно играть, когда порядок счета загадывается до вытаскивания карточки, тогда может случиться смешная игровая ситуация.</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 216
	3, 4	<p>Игра «Кто кем будет» <i>Цель: развитие словесно – логического мышления, внимания</i> Взрослый кидает каждому из детей мяч, называя слово, и просит сказать, в кого или во что превратится названный предмет. Слова: яйцо, цыпленок, теленок, щенок, больной, мука, икринка, мальчик, кирпич, гусеница, глина, ткань, пряжа и т.д.</p>	Куражева Н.Ю. «Цветик – семицветик». Программа интеллектуального, эмоционального и волевого развития детей 5-6 лет. с.25
Октябрь	1, 2 неделя	<p>Игра «Числовые прятки» <i>Цель: развитие мышления, внимания</i> Оборудование: карточки с числами На ровной поверхности раскладываются карточки с числами в произвольном порядке. После этого один ребенок должен рассмотреть все карточки, а затем, не касаясь руками, показать все числа по порядку от 1 до 10. После этого начинается и собственно игра: один играющий отворачивается, а другой перемешивает все карточки и одну из них прячет. Первый должен как можно быстрее сказать, какого числа не хватает. Если ребенок затрудняется, можно подсказать. Например, напомнить, что после этого числа стоит 4, а перед ним – 2.</p>	Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 218
	3, 4	<p>Игра «Дотронься до...» <i>Цель: развитие внимания, быстроты реакции</i> Ведущий говорит: «Дотронься до ... (и называет какой-нибудь цвет)», - а затем дети должны как можно быстрее найти в одежде друг друга этот цвет и дотронуться до него. Тот, кто не успел, становится ведущим. Взрослый следит за тем, чтобы все дети принимали участие в игре. После того как дети найдут источник нужного цвета, взрослый командой «Замри!» оставляет их на одном месте и проверяет правильность выполнения задания.</p>	--/--/-- с.231
Ноябрь	1, 2 неделя	Игра «Сочиним историю»	

		<p><i>Цель: развитие воображения, мышления, речи и умения работать в группе</i></p> <p>Взрослый начинает историю: «Жили-были...» - далее придумывают дети. Каждый участник игры говорит по предложению. Роль ведущего состоит в том, чтобы направить рассказ по нужному сценарию, сделать его более осмысленным.</p> <p>Начало может быть любым, например: «В одном большом (маленьком) сказочном (волшебном) городе (лесу)...», «За тридевять морей...» и т.д. Перед началом игры важно настроить детей на фантазирование.</p> <p>Включение героев из разных сказок и т.д. В конце ведущий целиком пересказывает получившуюся историю.</p>	--/--/-- с. 232
	3, 4	<p>Игра «Подарки»</p> <p><i>Цель: развитие воображения, мышления, моторики</i></p> <p>Дети становятся в круг, а ведущий (взрослый) предлагает каждому придумать подарок для соседа справа (это могут быть различные предметы, цветы т.д.). Нельзя ничего говорить, ребенок должен показать свой подарок жестами, а принимающий подарок должен понять что ему дарят и может показать как он будет его использовать. Получивший подарок показывает свою пантомиму следующему.</p> <p>Остальные дети должны внимательно наблюдать за тем, что происходит. В случае ошибки они должны предложить свои варианты использования подарка. Игра продолжается с того ребенка кто дал правильный ответ.</p> <p>Пользоваться словами может только взрослый. Если подарки однотипны, можно остановить игру и поговорить с детьми о том, что здесь подарком может быть все что угодно. Главное, чтобы это был приятный подарок.</p>	--\--\-- с. 234
Декабрь	1, 2 неделя	<p>Игра «Узнай предмет»</p> <p><i>Цель: развитие восприятия и тактильной памяти</i></p> <p>Оборудование: мешок (коробка), разные мелкие предметы.</p> <p>Детям предлагается определить на ощупь, какие вещи находятся в мешке.</p> <p>Другой вариант игры: ведущий определяет на ощупь предмет и описывает его словами, а остальные дети должны угадать, что это за предмет.</p>	--\--\-- с. 237
	3, 4	<p>Игра «Снежинки, сугробы, сосульки»</p> <p><i>Цель: развитие внимания</i></p> <p>Когда взрослый говорит слово «сосульки», дети должны имитировать таяние сосулек (по</p>	Куражева Н.Ю. «Цветик – семицветик». Программа

		<p>левой ладонью ударять указательным пальцем правой руки); когда взрослый говорит слово «сугробы» - дети разводят руки в стороны, изображая большой сугроб; когда взрослый говорит слово «снежинки» - дети кружатся, имитируя танец снежинок.</p>	<p>интеллектуального, эмоционального и волевого развития детей 5-6 лет. с.74</p>
Январь	1, 2 неделя	<p>Игра «Найди общее» <i>Цель: развитие наблюдательности, умения анализировать предметы и явления</i> Оборудование: карточки с изображением любых предметов Ведущий показывает по две карточки, а дети должны сказать, что общего между этими предметами. Н-р, самолет и машина. Оба эти предмета сделаны руками человека, могут ездить, они из железа, топливо для них – бензин, не помещаются в квартире. Больше человека, шумят, когда заводятся и т.д.</p>	<p>Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 241</p>
	3, 4	<p>Игра «Туда» и «обратно» (Ю. Гурин) <i>Цель: развитие мышления, навыков прямого и обратного счета</i> Оборудование: карточки с цифрами от 1 до 10 (или 20). Карточки складывают стопкой и затем вытаскивают из середины по одной. При этом тот, кто вытаскивает, загадывает, в каком порядке считать: в возрастающем или убывающем. Интересно играть, когда порядок счета загадывается до вытаскивания карточки, тогда может случиться смешная игровая ситуация.</p>	<p>Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 216</p>
Февраль	1, 2 неделя	<p>Игра «Кто кем будет» <i>Цель: развитие словесно – логического мышления, внимания</i> Взрослый кидает каждому из детей мяч, называя слово, и просит сказать, в кого или во что превратится названный предмет. Слова: яйцо, цыпленок, теленок, щенок, больной, мука, икринка, мальчик, кирпич, гусеница, глина, ткань, пряжа и т.д.</p>	<p>Куражева Н.Ю. «Цветик – семицветик». Программа интеллектуального, эмоционального и волевого развития детей 5-6 лет. с.25</p>
	3, 4	<p>Игра «Числовые прятки» <i>Цель: развитие мышления, внимания</i> Оборудование: карточки с числами На ровной поверхности раскладываются карточки с числами в произвольном порядке. После этого один ребенок должен рассмотреть все карточки, а затем, не касаясь руками, показать все числа по порядку от 1 до 10. после этого начинается и собственно игра: один играющий отворачивается, а другой перемешивает все карточки и одну из них прячет. Первый должен как можно быстрее сказать, какого числа не хватает. Если ребенок затрудняется, можно подсказать. Например, напомнить, что после этого числа стоит 4, а перед ним – 2.</p>	<p>Широкова Г.А. Практикум для детского психолога с. 218</p>

Март	1, 2 неделя	<p>Игра «Дотронься до...» <i>Цель: развитие внимания, быстроты реакции</i> Ведущий говорит: «Дотронься до ... (и называет какой-нибудь цвет)», - а затем дети должны как можно быстрее найти в одежде друг друга этот цвет и дотронуться до него. Тот, кто не успел, становится ведущим. Взрослый следит за тем, чтобы все дети принимали участие в игре. После того как дети найдут источник нужного цвета, взрослый командой «Замри!» оставляет их на одном месте и проверяет правильность выполнения задания.</p>	--/--/-- с.231
	3, 4	<p>Игра «Сочиним историю» <i>Цель: развитие воображения, мышления, речи и умения работать в группе</i> Взрослый начинает историю: «Жили-были...» - далее придумывают дети. Каждый участник игры говорит по предложению. Роль ведущего состоит в том, чтобы направить рассказ по нужному сценарию, сделать его более осмысленным. Начало может быть любым, например: «В одном большом (маленьком) сказочном (волшебном) городе (лесу)...», «За тридевять морей...» и т.д. Перед началом игры важно настроить детей на фантазирование. Включение героев из разных сказок и т.д. В конце ведущий целиком пересказывает получившуюся историю.</p>	--/--/-- с. 232
Апрель	1, 2 неделя	<p>Игра «Подарки» <i>Цель: развитие воображения, мышления, моторики</i> Дети становятся в круг, а ведущий (взрослый) предлагает каждому придумать подарок для соседа справа (это могут быть различные предметы, цветы т.д.). Нельзя ничего говорить, ребенок должен показать свой подарок жестами, а принимающий подарок должен понять что ему дарят и может показать как он будет его использовать. Получивший подарок показывает свою пантомиму следующему. Остальные дети должны внимательно наблюдать за тем, что происходит. В случае ошибки они должны предложить свои варианты использования подарка. Игра продолжается с того ребенка кто дал правильный ответ. Пользоваться словами может только взрослый. Если подарки однотипны, можно остановить игру и поговорить с детьми о том, что здесь подарком может быть все что угодно. Главное, чтобы это был приятный подарок.</p>	--/--/-- с. 234
	3, 4	<p>Игра «Узнай предмет»</p>	

		<p><i>Цель: развитие восприятия и тактильной памяти</i></p> <p>Оборудование: мешок (коробка), разные мелкие предметы.</p> <p>Детям предлагается определить на ощупь, какие вещи находятся в мешке.</p> <p>Другой вариант игры: ведущий определяет на ощупь предмет и описывает его словами, а остальные дети должны угадать, что это за предмет.</p>	--\ \-- с. 237
Май	1, 2 неделя	<p>Игра «Снежинки, сугробы, сосульки»</p> <p><i>Цель: развитие внимания</i></p> <p>Когда взрослый говорит слово «сосульки», дети должны имитировать таяние сосулек (по левой ладошке ударять указательным пальцем правой руки); когда взрослый говорит слово «сугробы» - дети разводят руки в стороны, изображая большой сугроб; когда взрослый говорит слово «снежинки» - дети кружатся, имитируя танец снежинок.</p>	<p>Куражева Н.Ю.</p> <p>«Цветик – семицветик».</p> <p>Программа интеллектуального, эмоционального и волевого развития детей 5-6 лет. с.74</p>
	3, 4	<p>Игра «Найди общее»</p> <p><i>Цель: развитие наблюдательности, умения анализировать предметы и явления</i></p> <p>Оборудование: карточки с изображением любых предметов</p> <p>Ведущий показывает по две карточки, а дети должны сказать, что общего между этими предметами. Н-р, самолет и машина. Оба эти предмета сделаны руками человека, могут ездить, они из железа, топливо для них – бензин, не помещаются в квартире. Больше человека, шумят, когда заводятся и т.д.</p>	<p>Широкова Г.А.</p> <p>Практикум для детского психолога с. 241</p>