

**Картотека дидактических игр  
на развитие мышления,  
внимания, памяти для детей 4-5 лет**



## Игры на развитие памяти у детей 4-5 лет

### *Игра «Фотоаппарат».*

Цель: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки от лото или любые другие картинки.

Описание: в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложить вспомнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д.

### *Игра «Найди отличия».*

Цель: развивать умение сравнивать запоминаемые предметы, находить в них черты сходства и отличия.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные карточки.

Описание: в течение 2-3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, на которой отсутствуют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок должен определить, что изменилось.

### *Игра «Сорока-белобока».*

Цель: развивать концентрацию внимания, память.

Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).

Описание: разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

### *Игра «Сыщики».*

Цель: развивать ассоциативное мышление, память.

Описание: необходимо выбрать одного ребенка, который будет играть роль «разбойника», остальные - «сыщики». Рассказать вместе с детьми какую-нибудь историю, из которой следует, что «разбойник» теперь должен скрываться от

«сыщиков» и для этого ему нужно замаскироваться. «Сыщики» во время рассказа внимательно разглядывают «разбойника», который затем уходит маскироваться, а по возвращении в комнату должны найти изменения в его внешности.

### *Игра «Опиши предмет».*

Цель: учить запоминать признаки и свойства предмета.

Игровой материал и наглядные пособия: знакомые ребенку предметы (человек, машина, продукт питания и т. д.).

Описание: дети под руководством воспитателя выбирают знакомый предмет. Воспитатель предлагает вспомнить как можно больше отличительных признаков и свойств этого предмета и по очереди называть по одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когда настанет его очередь.

### *Игра «Повтори орнамент».*

Цель: способствовать развитию концентрации внимания, памяти.

Игровой материал и наглядные пособия: бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).

Описание: воспитатель дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе, выкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-2 секунд показывает ребенку. Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию по памяти. Затем можно поменяться ролями. Для составления следующих композиций к бусинкам можно добавить счетные палочки и пуговицы.

### *Игра «Запомнил - нарисовал».*

Цели: учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

Игровой материал и наглядные пособия: листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предметов.

Описание: наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должны быть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флажок, пуговица, иголка, елка, березовый листок. В течение одной минуты показать

ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, что он увидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарисовать все то, что он запомнил. Открыть все картинки одновременно и сравнить, насколько рисунки ребенка соответствуют образу.

### *Игра «Какая она».*

Цель: способствовать развитию зрительной и слуховой памяти.

Описание: назвать какой-нибудь предмет и предложить ребенку представить, как этот предмет выглядит, какой он формы, цвета, какие он может издавать звуки и т. п. Затем попросить описать все то, что он представил. Например: яйцо - овальное, белое или коричневое, с пятнышками, сырое или вареное, белое и желтое внутри. Потом можно не только проговорить признаки предмета, но и зарисовать его.

### *Игра «Нелогичные ассоциации».*

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предмета.

Описание: необходимо назвать ребенку несколько слов, связанных между собой. Например: тарелка, мыло, цветок, улица. Лучше, если перед ребенком будут лежать карточки с изображением этих предметов. Попробовать вместе с ребенком найти ассоциации, которые бы связывали эти слова. Для каждой ассоциации найти подходящую картинку. Дать простор воображению ребенка, не ограничивать их рамками логичных ассоциаций. В результате должна получиться маленькая история.

## **Игры для развития внимания у детей 4-5 лет**

### *Игра «Кто, где живет».*

Цель: развивать зрительное внимание, память.

Игровой материал и наглядные пособия: рисунки с изображениями семей разных зверюшек и их домиков, с проведенными линиями, соединяющими животных с их домиками, которые даны в хаотическом порядке.

Описание: нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям.

### *Игра «Хлопни в ладоши».*

Цели: развивать устойчивость и переключение внимания, познавательную активность ребенка; расширять кругозор.

Описание: воспитатель называет ребенку разные слова, если он услышал слово обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово обозначающее растение. Затем объединить первое и второе задание, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих растения. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми.

### *Игра «Вычеркни все буквы К».*

Цель: развивать устойчивость, распределение и переключение внимания.

Игровой материал и наглядные пособия: небольшой текст (из газеты или журнала), ручка.

Описание: предложить ребенку внимательно рассмотреть буквы в тексте и вычеркнуть все буквы «к». Фиксировать время и количество ошибок. Задание можно усложнить, попросив ребенка зачеркнуть все буквы «ж» и подчеркнуть все буквы «у».

### *Игра «Меняем внешность».*

Цель: развивать наблюдательность.

Описание: играют несколько человек, все становятся в одну шеренгу, ведущий называет одного ребенка и предлагает ему запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты. Затем ребенок отворачивается, оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в свои костюмы или прически. Повернувшись к игрокам, водящий должен назвать те изменения, которые ему удалось заметить.

### *Игра «Верно-неверно».*

Цель: развивать внимание, память.

Описание: воспитатель произносит разные фразы - верные и неверные. Если фраза верна, дети хлопают, если нет, то топают. Например:

Зимой всегда цветут ромашки. (Дети топают.)

Лёд - это замерзшая вода. (Дети хлопают.)

Шерсть у зайцев рыжего цвета. (Дети топают.)

Руки перед едой мыть не нужно. (Дети топают.)

Зимой всегда идет снег. (Дети хлопают и топают.)

### *Игра «Маленький жук».*

Цель: развивать внимание, пространственное мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: игровое поле, расчерченное на 16 клеток; пуговицы.

Описание: воспитатель предлагает ребенку помочь «жуку» (пуговице) добраться до другого края поля, при этом предупредив, что «жук» ползает только зигзагами. Воспитатель обозначает короткий отрезок пути «жука»: «Одна клетка вперед, две вправо, одна влево». Ребенок должен внимательно прослушать, запомнить и проделать этот путь «жуком» по игровому полю. Когда ребенок научится запоминать все ходы движения жука, можно перейти к более сложному заданию, попросив малыша проделать ходы мысленно и поставить жука на нужную клетку.

### *Игра «Выполни по образцу».*

Цель: развивать концентрацию внимания.

Игровой материал и наглядные пособия: лист в клетку с узором из квадратов, кругов, треугольников.

Описание: ребенок продолжает на листе образец узора (круг, квадрат, треугольник, точка и т. д.).

## **Игры на развитие мышления у детей 4-5 лет**

### *Игра «Да-нет-ка».*

Цели: учить задавать вопросы, находить критерии классификации объектов окружающего мира; развивать умения слушать, быть внимательным.

Описание: воспитатель загадывает слово или рассказывает какую-нибудь историю, а дети должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие же вопросы, на которые можно дать один из ответов: «да» или «нет».

### *Игра «Визуальные "да-нет-ки"».*

Цели: учить анализировать; развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями предметов (животных) или небольшие игрушки.

Описание: разложить на столе игрушки или картинки (не более 10), дать ребенку немного времени их рассмотреть. Затем спросить: «Какой предмет я загадала?» Ребенок с помощью наводящих вопросов (Он лежит в правой половине стола? Снизу? Он желтого цвета? Он тяжелый? Он круглый?) определяет загаданный предмет (картинку). Для начала в роли задающего вопросы лучше выступить воспитателю. Так ребенок быстрее поймет сценарий игры.

### *Игра «Сундук с сокровищами».*

Цель: развивать воображение, навыки анализа.

Игровой материал и наглядные пособия: коробка (сумка); любая съедобная (несъедобная) вещь, которая помещается в коробку (сумку).

Описание: предложить ребенку с помощью десяти вопросов отгадать, что внутри.

### *Игра «Кто кем был?».*

Цель: развивать внимание, воображение.

Описание: ребенок должен назвать состояние, предшествовавшее тому, что называет ему воспитатель.

Например:

- Кем был старичок? (Мальчиком.)
- Чем было дерево? (Ростком.)
- Чем был Буратино? (Поленом.)

### *Игра «Снаружи - внутри».*

Цель: научиться соотносить понятия «большое» - «маленькое», «внутри» «снаружи».

Описание: назвать ребенку пару предметов и попросить его сказать, что может находиться внутри, а что — снаружи. Например: дом - подушка, котлета - кастрюля.

сердце - кошка, рыба - река, сахар - чай и т. д. Затем поменяться ролями - пусть ребенок назовет пару слов.

### *Игра «Я - ты».*

Цель: развивать логическое мышление, быстроту реакции.

Описание: ребенок должен быстро понять, о чем говорит соперник, и ответить ему так же. Например, воспитатель говорит: «Я - радуга!» Ребенок должен ответить: «Я - солнце!» Воспитатель продолжает: «Я - небо». Ребенок отвечает: «Я - самолет». И т. д. (Игра подходит для индивидуальных занятий с ребенком и для проведения в небольшом детском коллективе.)

### *Игра «Третий лишний».*

Цель: учить классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Описание: воспитатель называет три слова, например: «собака», «кошка», «рыба». Ребенок должен определить: все три слова относятся к обозначениям живой природы, по «собака» и «кошка» обозначают животных, а «рыба» - нет. Значит, слово рыба «лишнее». Примеры слов: береза, сосна, роза; мыло, шампунь, зубная щетка; молоко, кефир, чай.

### *Игра «Отгадай по описанию».*

Цели: развивать речь (умение согласовывать прилагательные и существительные); закреплять знание о понятиях, объединяющих собой те или иные предметы, существа.

Описание: заранее подготовить предложения-загадки, на которые дети должны дать ответ.

Например:

- Красивое насекомое с разноцветными крылышками, любит летать, питается нектаром. (Бабочка.)
- Транспорт, длинный, состоит из нескольких частей, ездит по железным рельсам. (Поезд.)
- Дикое животное, живет в лесу, воет на луну. (Волк.)
- Дикое животное, с шерстью рыжего цвета, в сказках всегда обманывает. (Лиса.)
- Фрукт с желтой кожурой. (Лимон.)



### *Игра «Что сначала, что потом».*

Цель: учить располагать картинки в порядке развития сюжета.

Игровой материал и наглядные пособия: наборы картинок (например, из книги Н. Радлова «Рассказы в картинках»).

Описание: воспитатель вынимает картинки и показывает их детям, затем говорит, что если расположить их по порядку, то получится интересная история, а чтобы правильно положить, нужно догадаться, что было сначала, что произошло потом и чем все кончилось. После выкладывания картинок воспитатель просит детей отогнуть приклеенные к ним сверху карточки. Если картинки расположены верно, то сверху на карточках можно увидеть правильно расходящуюся стрелку. Если стрелка получилась неправильной, значит, картинки расположены неверно, надо исправлять работу. После выполнения задания можно предложить детям пересказать полученный сюжет.