



Виктория Сергун

**140 пятиминутных  
игр на каждый день  
для мягкой  
подготовки к школе**

Виктория Сергун

**140 пятиминутных игр на  
каждый день для мягкой  
подготовки к школе**

«Автор»

2023

## **Сергун В.**

140 пятиминутных игр на каждый день для мягкой подготовки к школе / В. Сергун — «Автор», 2023

140 пятиминутных игр и упражнений для подготовки к школе детей старшего дошкольного возраста

© Сергун В., 2023

© Автор, 2023

## Содержание

Словесно-логическое мышление (анализ, обобщение, выделение главного при построении выводов).	5
Игры и упражнения для развития наглядно-образного мышления у старших дошкольников	7
Нейрогимнастика	10
Конец ознакомительного фрагмента.	13

# Виктория Сергун

## 140 пятиминутных игр на каждый день для мягкой подготовки к школе

### Словесно-логическое мышление (анализ, обобщение, выделение главного при построении выводов).

**«Скажи, какие ягоды ты знаешь» ?**

Упражнение направлено на развитие умения систематизировать слова по определенному признаку.

Инструкция: Сейчас я буду называть слова, если среди них ты услышишь слово, обозначающее ягоду, хлопни в ладоши.

Капуста, земляника, яблоко, груша, смородина, малина, морковь, клубника, картофель, укроп, черника, брусника, слива, клюква, абрикос, кабачок, апельсин.

**«Раздели на группы» .**

Инструкция ребёнку: Как ты думаешь, на какие группы можно разделить эти слова?

Саша, Коля, Лена, Оля, Игорь, Наташа.

Какие группы можно составить из этих слов?

голубь, воробей, карп, синица, щука, снегирь, судак

**«Найди общее слово» .**

В этом задании содержатся слова, которые объединены общим смыслом. Этот их общий смысл нужно постараться передать одним словом. Упражнение направлено на развитие такой функции, как обобщение, а также способность к абстракции.

Инструкция: Каким общим словом можно назвать следующие слова:

1. Вера, Надежда, Любовь, Елена

2. а, б, с, в, н

3. стол, диван, кресло, стул

4. понедельник, воскресенье, среда, четверг

5. январь, март, июль, сентябрь".

Более сложный вариант упражнения содержит только два слова, для которых необходимо найти общее понятие.

**«Найди, что общего у следующих слов»:**

а) хлеб и масло (*еда*)

б) нос и глаза (*части лица, органы чувств*)

в) яблоко и земляника (*плоды*)

г) часы и градусник (*измерительные приборы*)

д) кит и лев (*животные*)

е) эхо и зеркало (*отражение*)"

**Толкование скрытого смысла пословиц.**

Спросите у ребёнка, как он понимает смысл различных пословиц. Например, по теме «Продукты» можно предложить ребёнку пословицу «Хочешь есть калачи – не сиди на

*печи*». Если он затрудняется, попробуйте объяснить ему скрытый смысл данного выражения на простых примерах, а затем помогите выучить пословицу наизусть.

Какие пословицы по данной теме вы можете предложить своему ребёнку? (*Кто не работает, тот не ест*).

### **Логические задачи.**

1. Саша ел яблоко большое и кислое. Коля ел яблоко большое и сладкое. Что в этих яблоках одинаковое? разное?

2. Толя и Игорь рисовали. Один мальчик рисовал дом, а другой – ветку с листьями. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?

#### **Задачи на сравнение.**

Начинать обучение решению таких задач можно с самых простых, в которых требуется ответить на один вопрос и которые опираются на наглядные представления.

1. Саша грустнее, чем Толик. Толик грустнее, чем Алик. Кто веселее всех? (*Алик*).

2. Ира аккуратнее, чем Лиза. Лиза аккуратнее, чем Наташа. Кто самый аккуратный? (*Ира*)

### **Упражнения на развитие гибкости ума.**

Предложите ребёнку поиграть в игру *«Продолжи ряд»*.

Котлета, сардельки, ...

Хлеб, печенье, ...

#### **«Как это можно использовать?»**

Предложите ребёнку игру: найти наиболее большее число вариантов использования какого-либо предмета.

Например, вы называете слово *«карандаш»*, а ребенок придумывает как можно использовать этот предмет.

Ребенок называет такие варианты: Рисовать, писать, использовать, как палочку, указку, градусник для куклы и т. д.

#### **«Что хорошо, что плохо?»**

Мороженое (*Хорошо – вкусное, летом освежает, плохо – можно заболеть ангиной*).

Телевизор (*Хорошо – можно смотреть любимые мультфильмы, узнать что-то новое, интересное, плохо – если долго смотреть телевизор и сидеть близко к экрану можно испортить зрение*).

## **Игры и упражнения для развития наглядно-образного мышления у старших дошкольников**

### **Упражнение "Кто без чего не обойдется".**

На столе перед ребёнком выкладываются карточки с изображениями слов. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад...какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?. Без садовника... собаки... забора... земли?. Почему?

Необходимо положить картинку с изображением сада. Затем ребёнка просим выбрать из предложенных картинок две картинки которые, по его мнению, больше всего подходят к данному слову. Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Примерные задания:

Сапоги (*инурки, подошва, каблук, молния, голенище*)

Река (*берег, рыба, рыболов, тина, вода*)

Город (*автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед*)

Игра (*карты, игроки, штрафы, наказания, правила*)

Чтение (*глаза, книга, картинка, печать, слово*)

Война (*самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты*)

Школа (*учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради*)

Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?

Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

### **"Лабиринты". (Проводится индивидуально).**

Цель: развитие наглядно-образного и абстрактного мышления.

Оборудование: карточки с изображением лабиринтов.

Ход игры: ребёнку предлагается пройти лабиринт, начиная от стрелки.

### **"Четвёртый лишний". (Проводится индивидуально).**

Цель: развитие наглядно-образного мышления.

Оборудование: карточки с изображением цветных картинок. Ход игры: ребёнку предъявляется картинка с изображением 4-х предметов, три из которых можно объединить обобщающим словом, а четвёртый предмет по отношению к ним окажется "лишним". Ребёнок должен определить, какой предмет лишний и все оставшиеся предметы назвать, одним словом.

### **Игра «Озорной котенок»**

Оборудование: картинка с предметами, стоящими на столе. Около ножки стола сидит котенок.

Покажите картинку и расскажите историю, как один озорной котенок играл на кухне и зацепился за скатерть, предметы стали падать вниз. Ребёнку предлагается запомнить предметы, которые могут упасть. Картинка убирается. Ребёнок должен назвать, в какой последовательности упадут предметы, если котенок зацепился за скатерть с левого (*правого*) края.

### **Игра «Радуга»**

Оборудование: цветные карандаши (*фломастеры*) или полоски цветной бумаги. Цветов может быть много.

Ребенку рассказывается история о том, что прошел дождь, и на небе появилась радуга, но это была необычная радуга. На столе выкладывается 5–6 карандашей (*полосок*) разных цветов. Ребенка просят в течение 10 сек внимательно рассмотреть и запомнить последовательность их расположения. После этого предьявленные цвета накрываются и ребенка просят нарисовать или записать, как располагаются цвета в волшебной радуге. Правильность выполнения задания проверяется. Постепенно количество предьявляемых цветов увеличивается. Можно играть с группой детей, объединяя их в пары и предлагая им по очереди раскладывать друг для друга карандаши или полоски цветной бумаги, постепенно увеличивая их количество.

### **Игра «Скороговорки»**

Ребенку предлагается повторить скороговорку. Задание можно усложнять и делать легче, изменяя количество и сложность слов.

### **Игра «Где, чей дом?»**

Ребенка просят послушать стихотворение очень внимательно и постараться его запомнить.

Воробей живет под крышей, В темной норке – домик мыши, У лягушки дом – в пруду, Домик пеночки – в саду. Эй, цыпленок, где твой дом? – Он у мамы под крылом. (*Т. Волгина*)

После прослушивания ребенку задаются вопросы: кто живет в темной норке? Где находится домик лягушки? и т. д.

### **Осязательная память**

#### **Игра «Чудесный мешочек»**

Оборудование: небольшой мешочек, геометрические фигуры, карточки с приклеенными геометрическими фигурами из бархатной бумаги, повязка на глаза.

Ребенку завязывают глаза и предлагают пощупать карточку с приклеенной фигурой из бархатной бумаги. Карточка убирается, повязка снимается, ребенка предлагают найти такую же геометрическую фигуру в мешочке, не заглядывая в него.

#### **Узнай предмет.**

Оборудование: повязка на глаза, предметы, сделанные из разных материалов, разные по весу и форме.

Ребенку завязывают глаза и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (*3–10 предметов*) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем в той последовательности, в которой они вкладывались в руку.

#### **Игра «Удивительный мир вокруг»**

Ребенку предлагается вспомнить, а потом показать: как ходит корова, прыгает лягушка, кошка лежит на солнышке, как тормозит машина на светофоре, как человек поднимается по лестнице, как бабушка поправляет очки и т. д.

## **Эмоциональная память**

#### **Игра «Расскажи»**

Ход **игры**. Ребенку предлагают вспомнить, где он был в выходные, что делал, что чувствовал, какие испытывал при этом эмоции. Взрослый помогает ребенку наводящими вопросами составить наиболее полную эмоциональную картину

**Игра «Посмотри и опиши»**

Оборудование: детский мультфильм, оборудование для просмотра мультфильма.

После просмотра мультфильма **нужно вспомнить**, какие эмоции испытывали сказочные герои.

**Символическая (словесно-логическая память)**

**1 Игра «Представь себе» .**

Ребенку предлагается закрыть глаза и прослушать ряд фраз, представив себе соответствующую картинку:

Лев, нападающий на антилопу.

Собака, виляющая хвостом.

Муха в супе.

Миндальное печенье в коробочке в форме ромба.

Молния в темноте.

Пятно на любимой рубашке.

Капли дождя, сверкающие на солнце.

Крик ужаса в ночи.

Друг, ворующий любимую игрушку.

После этого ребенок должен взять листок бумаги и попробовать вспомнить и записать фразы (*или нарисовать*).

**Игра «Назови предмет»**

Ребенку предлагается отгадать предмет ,про который можно сказать:

желтый, продолговатый, кислый;

продолговатый, зеленый, твердый, съедобный.

гладкое, стеклянное, в него смотрятся, оно отражает.

И т. д.

## Нейрогимнастика

Для развития речи, внимания и мелкой моторики рекомендуется регулярно делать массаж ладошек малыша и играть с ним в пальчиковые игры. Очень полезны в таких играх массажные мячи. Кроме своих стандартных функций игрового предмета, мячик массирует кончики пальцев ребенка закругленными шипиками, развивая тактильные ощущения и стимулируя точки на ладошках.

*Массажный мячик* – эффективное средство развития кистей рук ребенка, движений его пальцев, разработки мышц. Ребристая игольчатая поверхность мяча воздействует на нервные окончания, улучшает приток крови и активизирует кровообращение. Массажный мячик ускоряет капиллярный кровоток, уменьшает венозную застой и повышает кожно-мышечный тонус. Закругленные массажные шипы на поверхности мячика воздействуют на биологически-активные зоны кожи головы, туловища и конечностей, способствуют улучшению состояния всего организма. Массажный мяч положительно сказывается на развитии детей. Эта забавная упругая игрушка обогащает сенсорную среду малыша, стимулируя его психомоторное развитие.

\*\*\*

Гладь мои ладошки, еж!  
Ты колючий, ну и что ж?  
Я хочу тебя погладить!  
Я хочу с тобой поладить!  
(Катаем **мячик между ладошками**, гладим его, дотрагиваемся пальцами до отдельных "колючек". Можно катать стопой по полу, заменив "ладошки" на "ножки", делать **массаж тела**, называя все соответственно)

\*\*\*

Я мячом круги катаю  
Взад-вперед его гоняю  
Им поглажу я ладошку,  
А потом сожму немножко.  
Каждым пальцем мяч прижму  
И другой рукой начну.  
А теперь последний трюк-  
Мяч летает между рук.  
(*Движения соответствуют тексту*)

\*\*\*

Испечем мы каравай  
Месим, месим тесто,  
(*Сжимаем мяч, мяч в правой руке*)  
Есть в печи место.  
(*перекидываем в левую руку и сжимаем*)  
Испечем мы каравай,  
(*несколько раз энергично сжимаем мяч обеими руками*)  
Перекидывай, валяй!  
(*катаем мяч между ладошками*)

\*\*\*

Этот шарик не простой  
Этот шарик не простой

Весь колючий, вот такой.  
Меж ладошками кладём  
Им ладошки разотрём.  
Вверх и вниз его катаем  
Свои ручки развиваем!  
Можно шар катать по кругу  
Перекидывать друг другу.  
1, 2, 3, 4, 5 –  
Всем пора нам отдыхать!  
(Движения соответствуют тексту)

\*\*\*

«Ежик» в руки нужно взять,  
(берем **массажный мячик** )  
Чтоб иголки посчитать.  
(катаем между ладошек)  
Раз, два, три, четыре, пять!  
(пальчиками одной руки нажимаем на шипики)  
Начинаем счет опять.  
(перекладываем **мячик в другую руку** )  
Раз, два, три, четыре, пять!  
(пальчиками другой руки нажимаем на шипики)  
\*\*\*

**Мячик-ежик мы возьмем,**  
(берем **массажный мячик** )  
Покатаем и потрем.  
(катаем между ладошек)  
Вверх подбросим и поймаем,  
(можно просто поднять **мячик вверх** )  
И иголки посчитаем.  
(пальчиками одной руки нажимаем на шипики)  
Пустим ежика на стол,  
(кладем **мячик на стол** )  
Ручкой ежика прижмем  
(ручкой прижимаем **мячик** )  
И немножко покатаем...  
(ручкой катаем **мячик** )  
Потом ручку поменяем.  
(меняем ручку и тоже катаем **мячик** )

### **Игры и упражнения для развития межполушарного взаимодействия «Гимнастика для мозга»**

Между полушариями находится мозолистое тело, которое интенсивно развивается до 6 – 7 лет. Это толстый пучок нервных волокон, через который происходит взаимодействие между двумя полушариями. Благодаря этому процессу происходит передача информации из одного полушария в другое, обеспечивается целостность и координация работы мозга. Развитие межполушарного взаимодействия является основой развития интеллекта.

**Цель упражнений «Гимнастика мозга»:**

- Балансировка и синхронизация межполушарного взаимодействия и всех связей;
- Развитие мелкой моторики, способностей, памяти и внимания;
- Развитие речи, навыков письма и чтения, мышления;
- Устранение дислексии, стресса, апатии;
- Раскрытие внутреннего потенциала, творческого подхода и личного роста.

При регулярном выполнении специальных движений образуется большое количество нервных волокон, связывающих полушария головного мозга. Происходят положительные структурные изменения. Данные упражнения необходимо включать в профилактические и развивающие программы.

Несколько правил по применению кинезиологических упражнений:

1. Основным требованием к использованию кинезиологических упражнений является четкое выполнение движений. Вначале сам педагог должен *«отчеканить шаг»*, а потому уже показывать это детям.

2. Все упражнения очень простые, поэтому их можно выполнять в любом месте и в любое удобное время.

3. Заниматься ежедневно.

4. Занятия должны быть оформлены в виде игры.

5. Продолжительность занятий от 5 до 20 минут.

6. Одно упражнение не должно занимать более 2 минут.

7. Внутри комплекса упражнения можно как угодно менять местами.

Все педагоги, использующие кинезиологическую практику, отмечают необыкновенные успехи у людей всех возрастов.

## Комплекс №1

**Упражнение №1.** Массаж ушных раковин.

Помассируйте мочки ушей, затем всю ушную раковину. В конце **упражнения** разотрите уши руками.

**Упражнение № 2.** «Кнопки мозга»

Родители точно помнят, что у Электроника была кнопка, вернее так казалось злему Ури. А ведь была! Надо просто нажать на неё и вспомнить ответ на вопрос. Включиться, одним словом. А находится она под ключицами, слева и справа от грудной клетки, между первым и вторым ребром.

Выполнение

Ребенок должен просто помассировать эту область с одной стороны большим, а с другой – средним и указательным пальцем. Или же просто погладить всю область ладонью.

**Упражнение №3.** Восьмерки и узоры

Знак восьмерки, это бесконечность, взаимосвязь и цикличность. Поэтому упражнение помогает развить творческий потенциал, заглянуть вглубь себя и открыть уникальные способности.

Выполнение

Ребенок должен рисовать пальцем в воздухе знак бесконечности и следить взглядом за этими движениями. Далее задача усложняется – нужно нарисовать восьмерки сразу обеими ручками. Кстати восьмерки можно заменить кругами, спиралями или любыми узорами.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.