**ГБОУ города Москвы Школа № 1505 «Преображенская»**

**Сборник**

**заданий для развития познавательных процессов на социальных практиках**

**Проектная группа:**

**руководитель - Смирнов Артем, 7в**

**Привалова Полина, 7в.**

**Консультант Смирнова О.М.**

**Москва,**

**2017**

**Теоретическая справка**

Познавательные процессы - это процессы, обеспечивающие получение, хранение и воспроизведение информации, знаний из окружающей среды (http://azps.ru/handbook/o/obshcha442.html). К познавательным процессам относят: внимание, ощущение и восприятие, память, мышление, воображение, речь.

**Рекомендации по использованию сборника**

Упражнения в сборнике распределены по группам в зависимости от того познавательного процесса, на развитие которого они направлены в первую очередь.

[Игры на развитие восприятия 1](#_Toc501498660)

[Игры на развитие речи 2](#_Toc501498661)

[Игры на развитие воображения 8](#_Toc501498662)

[Игры на тренировку внимания 11](#_Toc501498663)

[Игры на развитие мышления 19](#_Toc501498664)

[Игры на развитие памяти 30](#_Toc501498665)

Все упражнения описаны по единой схеме: цель упражнения, примерное количество игроков и время проведения, место проведения и рекомендуемое расположение участников, формы проведения, материальные ресурсы (если нужны) и инструкция. Упражнения подобраны таким образом, чтобы в минимальной степени зависеть от места проведения и материальных ресурсов.

Некоторые упражнения можно дополнять новыми заданиями по темам, актуальным на данной социальной практике.

# Игры на развитие восприятия

**Восприятие** (перцепция) — это целостное отражение предметов, ситуаций и событий, возникающее при непосредственном воздействии адекватных физических раздражителей на органы чувств. Формируется на основе ощущений разных модальностей. Восприятие всегда больше суммы ощущений, на которых оно базируется (Нуркова В.В., Березанская Н.Б., 2005, с. 259).

**Чтение по губам**

(по www.psiholognew.com)

**Цель:** формирование зрительного восприятия
**Кол-во участников:** 2 и более.
**Время проведения:** 2- 3 минуты на раунд. Кол-во раундов: 5 – 7.
**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения**: общегрупповая
**Материальные ресурсы:** не требуются.
**Инструкция:** Среди желающих выбирается ведущий. Он выбирает любое слово, которое он произносит только губами. Задача остальных игроков - угадать слово, которое произнёс  ведущий.
В начале игры  необходимо четко произносить губами каждый звук, затем, когда участники приноровились, можно говорить более быстро.

**"Я здесь"**

(по http://portfolio.nn199mdou.edusite.ru/vis\_p45aa1.html)

**Цель:** развитие слухового восприятия.

**Кол-во участников:** 2 и более.

**Время проведения:** 2- 3 минуты на раунд. Кол-во раундов: 3 – 5.

**Место проведения, расположение участников:**

**Форма проведения:** общегрупповая

**Материальные ресурсы:** не требуются

**Инструкция:** Среди желающих выбирается ведущий, который закрывает себе глаза (или ему их завязывают). Остальные участники тихо расходятся в разные места и начинают издавать различные звуки, чтобы привлечь внимание ведущего, задача которого - указать на то место, где находятся игроки. Те, на которых прекращают издавать звуки.

Ведущий должен указать на всех участников.

**Угадай, что/кто?**

**Цель:** тренировка тактильного или слухового восприятия и воображения.

**Кол-во игроков:** 3 и более.

**Время проведени**я: 2 - 3 минуты на раунд. Кол-во раундов: 2 – 3.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** платок, чтобы завязать глаза водящему.

**Инструкция:** Водящий должен с закрытыми (завязанными) глазами на ощупь определить, какой предмет он держит в руках.

Можно дать задание ведущему с завязанными глазами на ощупь угадать, кто из одноклассников стоит перед ним по какой-то детали человека: волосы, руки, голова, портфель, голос….

# Игры на развитие речи

**Речь** (англ. *speech*)— исторически сложившаяся форма *общения* людей посредством *языка*.Речевое общение осуществляется по законам данного языка (рус., англ. и т. п.) (Мещеряков Б.Г., Зинченко В.П., 2006, с. 428).

**Контакт**

(по Л. Ганкин, 2017)

**Цель:** тренировка словарного запаса, умения давать определения понятий, воображения.

**Кол-во игроков:** 3 и более.

**Время проведени**я: 5 - 7 минут на раунд. Кол-во раундов: 2 – 3.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Один загадывает слово (существительное, нарицательное, единственного числа) и называет вслух его первую букву, задача остальных — отгадать слово, вспоминая другие слова на эту букву, задавая о них вопросы и проверяя, не то ли загадал ведущий. К примеру, загадано слово на букву «д». Кто-то из игроков задает вопрос: «Это случайно не место, где мы живем?» Тогда ведущий должен как можно быстрее сообразить, что имеет в виду игрок, и сказать «Нет, это не дом» или если это и был «дом», честно в этом признаться. Но параллельно о том же самом думают и другие игроки, и если они раньше ведущего понимают, что имеется в виду «дом», то говорят: «контакт» и начинают хором считать до десяти (пока идет счет, у ведущего все еще есть шанс угадать, о чем идет речь!), а затем называют слово. Если хотя бы двое совпали, то есть на счет десять хором сказали «дом», ведущий должен раскрыть следующую букву, и новый вариант отгадывающих будет уже начинаться на известные теперь буквы (например, «д» + следующая). Если же обыграть на этом вопросе ведущего не удалось, то отгадывающие предлагают новый вариант. Тот, кто в конечном счете добирается до искомого слова (называет его или задает вопрос, приводящий к победе), становится следующим ведущим.

**Каркас**

(по Л. Ганкин, 2017 г.)

**Цель:** тренировка словарного запаса.

**Кол-во игроков:** 2 и более.

**Время проведения:** 3 минуты на раунд. Кол-во раундов 3 -5.

**Место проведения, расположение участников:** в любом помещение.

**Форма проведения:** командная.

**Материальные ресурсы:** бумага, ручка или карандаш.

**Инструкция:** Сначала участники или ведущий выбирают несколько согласных и записывают их на бумаге — это будет каркас слова. После этого все разбираются по командам (кол-во команд 2 – 4). Затем засекается время (две-три минуты), и игроки начинают «натягивать» на каркас гласные (а также «ь», «ъ»), чтобы получились существующие слова (как обычно, это должны быть нарицательные существительные в единственном числе). Согласные можно использовать в любом порядке, но только один раз (для усложнения игры можно отказаться от использования согласных), а гласные разрешено добавлять в любом количестве. К примеру, игроки выбирают буквы «т», «м», «н» — тогда им подойдут слова «туман», «манто», «мантия», «монета», «темень», «атаман», «немота» и другие. Побеждает та команда, которая придумала больше слов.

**Виселица**

(по https://www.babyblog.ru/community/post/Ideal/358407, 2017)

**Цель:** тренировка словарного запаса и мышления.

**Кол-во игроков:** 2 и более.

**Время проведения:** 2 – 5 минуты на раунд. Кол–во раундов: 2- 3

**Место проведения, расположение участников:** в любом помещении.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** бумажный лист, ручка или карандаш

**Инструкция:** Желающий задумывает слово и ставит столько черточек, сколько букв в слове, затем пишет первую и последнюю букву слова. Остальные участники пытаются угадать слово. Для этого отгадывающим надо отгадывать слово по одной букве. Те кто, хочет назвать предполагаемую в слове букву, поднимают руки, и ведущий выборочно спрашивает их. Правильные буквы вписываются на место черточек. Если буква названа неверно, рисуется вертикальная линия. Если вторая буква не отгадана, к вертикальной добавляется горизонтальная - получается виселица. Дальше дорисовывается веревка, голова, руки… Нужно угадать слово за 8 попыток, иначе отгадывающая команда проиграла. Для нового раунда старый ведущий избирает нового из желающих.



**Цепочка слов**

(по Л. Ганкин, 2017)

**Цель:** тренировка словарного запаса, основ словообразования и мышления.

**Кол-во игроков:** любое.

**Время проведения:** 4 – 5 минут на раунд. Кол-во раундов: 4 – 5

**Место проведения, расположение участников:** любое помещение

**Форма проведения:** общегрупповая или командная

**Материальные ресурсы:** лист бумаги, ручка (желательно).

**Инструкция:**

**Инструкция для участников.** Задача игроков — превратить одно слово в другое, при этом изменяя только одну букву. К примеру, сделаем из «лисы» «козу» за 6 ходов: ЛИСА — ЛИПА — ЛАПА — КАПА — КАРА — КОРА — КОЗА. При форме выполнения упражнения в команде побеждает та команда, которая составит больше всего слов.

**Инструкция для организатора.** Организатор рассказывает участникам правила игры (инструкция для участников), а затем дает одно задание из списка ниже. Например, сделайте из слова лиса слово коза. Если игра выполняется в общегрупповой форме, то каждый может предложить свой вариант, какую букву надо менять. При игре в командах лучше, чтобы каждая команда написала на листке «цепочку» и сдала организатору. На раздумье дается 4 минуты. Те команды, которые составили правильную цепочку, победили.

**Задания для игры в «Цепочка» (только для организатора игры)**

ворона – корова за 2 хода: ворона — корона — корова

гриб — гном за 3 хода: гриб — гроб — гром — гном

мост — кора за 5 ходов: мост — тост — рост — роса — коса — кора

день — ночь за 5 ходов: день — сень — сель — соль — ноль — ночь

щит — меч за 7 ходов: щит — кит — кот — пот — мот — мол — мел — меч

рак — кит за 7 ходов: рак — рок — рот — гот — гол — кол — кот — кит

муха - слон за 16 ходов: муха — мура — тура — тара — кара — каре — кафе — кафр — каюр — каюк — крюк — урюк — урок — срок — сток — стон — слон

**Шляпа**

(по Л. Ганкин, 2017)

**Цель:** тренировка умения давать определения понятий.

**Кол-во игроков:** 4 и более.

**Время проведения:** 3 – 7 минут на раунд (зависит от кол-ва человек). Кол-во раундов: 1 -2.

**Место проведения:** в любом помещении.

**Расположение участников:** может быть любым, но желательно расположиться в кругу.

**Форма проведения:** в командах по 2-4 человека.

**Материальные ресурсы:** ручка, бумага и шляпа (подойдет и любой предмет, в который можно что-то положить).

**Инструкция:** Листы бумаги нужно разделить на небольшие кусочки так, чтобы на каждого участника приходилось 2-3 кусочка, и раздать игрокам. Игроки пишут на бумажках слова по одному на каждый кусочек бумаги. Это могут быть нарицательные существительные, а могут имена известных людей или литературных персонажей (для удобства можно заранее договориться, слова на какие тему можно писать). В принципе, можно договориться об использовании и других частей речи. Затем бумажки со словами бросают в «шляпу».

Участники делятся на команды. Задача каждого — за заранее договоренное количество времени (желательно 30 секунд) объяснить своим партнерам по команде наибольшее количество слов, случайно вытащенных из «шляпы», не пользуясь однокоренными. Если водящий не смог объяснить какое-то слово, достает новое, а другое возвращается в шляпу и будет разыграно другой командой. В конце игры количество слов, отгаданных каждой командой, подсчитываются, суммируются, и команда, у которой окажется больше бумажек, победила.

**Составление слов из словарных слов**

(по Л. Субботина, 2014)

**Цель:** тренировка воображения и развитее словарного запаса, запоминание словарных слов.

**Кол-во игроков:** 2 и более.

**Время проведения:** 5-7 минут на раунд. Количество раундов 1-3.

**Место проведения, расположение участников:** в любом помещении.

**Форма проведения:** общегрупповая или в малых командах.

**Материальные ресурсы:** лист бумаги, ручка.

**Инструкция для организатора.** Каждому отдельному участнику или командам предлагается словарное слово, из букв которого нужно составить как можно больше слов. Побеждает тот, кто записал большего всего слов. Участникам можно дать возможность использовать каждую букву из слова необходимое им количество раз или ограничить использование буквы ее количеством в исходном словарном слове. На составление слов участникам отводится 3 минуты, а затем сдают листки со словами организатору. Время засекает организатор.

Второй вариант проведения упражнения. При общегрупповой форме выполнения ведущим становится победитель предыдущего раунда.

**Инструкция для участников.** При игре в командах: командам предлагается словарное слово, которое надо правильно записать и из букв которого нужно составить как можно больше слов. На составление слов участникам отводится 3 минуты. Побеждает тот, кто записал большего всего слов.

При проведении в общегрупповой форме: каждому участнику предлагается словарное слово, которое надо правильно записать и из букв которого нужно составить как можно больше слов. На составление слов участникам отводится 3 минуты. Побеждает тот, кто записал большего всего слов. В следующей игре ведущим становится победитель предыдущего раунда.

*Список предлагаемых для игры словарных слов*:

**5 класс**: артиллерия, безвкусица, благородный, брошюра, велосипед, велогонки, воображение, гардероб, гимнастика, загораться, иллюстрация, коллективный, коллекция, космонавт, кроссворд, крыжовник, лингвистический, недоразумение, необходимость, необыкновенный, олицетворение, ослепительный, ошеломить, пансионат, повествовательный, поразительный, пренебрегать, препинание, преподавать, препятствие, преследовать, приключение, примитивный, происхождение, просвещение, разгадать, рассказывать, расставаться, расчётливый, решительный, серебристый, состязание, стихотворение, температура, территория, университет, фиолетовый, фотоаппарат, фразеологизм, человечество, чувствовать.

**6 класс**: авиадесант, авиапромышленность, великолепие, впечатление, дезинформация, дезинформировать, дезорганизовать, дискуссионный, изжелта-красный, интеллигентный, искусство, исследование, катастрофический, коверкать, колоссальный, командировка, конструктивный, корреспондент, лазоревый, патриотизм, подзаголовок, полемизировать, преобразовать, препятствие, пререкание, привилегированный, примитивизм, притворство, прогрессивный, профессионализм, ровесник, физиономия.

**7 класс**: аквамарин, аккуратно, возражение, вплотную, государство, демонстрация, дискуссия, знаменовать, искусственный, карикатура, катастрофа, колонна, комментировать, невиданный, ориентироваться, поразительный, предварительный, присутствовать, пропорциональный, путешественник, резиденция, рекомендация, сновидение, суверенный, территория, увенчанный, участник, цивилизация.

# Игры на развитие воображения

**Воображение (фантазия)** (англ. *imagination*)— универсальная человеческая способность к построению **новых** целостных *образов* действительности путем переработки содержания сложившегося практического, чувственного, интеллектуального и эмоционально-смыслового опыта. Воображение — это способ овладения человеком сферой возможного будущего, придающий его деятельности целеполагающий и проектный характер. Воображение - психологическая основа *творчества* (Мещеряков Б.Г., Зинченко В.П., 2006).

**Крокодил**

(по http://zhurnal-razvitie.ru/psixologicheskie-igry/igra-krokodil-pravila-interesnye-slova-dlya-igry.html, 2017)

**Цель:** тренировка воображения, невербальной коммуникации.

**Кол-во игроков:** 5 и более.

**Время проведения:** 3 – 4 минуты на раунд. Кол-во раундов: 2 – 4.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** произвольно, лицом к водящему.

**Форма проведения:** общегрупповая или в командах.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция для командной формы игры «Крокодил».** Участники делятся на две команды. Первая команда за полминуты или меньше загадывает любое слово и сообщает его представителю соперников. Тот должен изобразить слово своей команде, используя различные движения или жесты. Изображающий говорить не может, но участники его команды могут задавать ему вопросы, перечислять появляющиеся варианты. Изображающему слово разрешается только кивать головой «да» или «нет». На отгадывание дается 3 минуты. Если слово отгадано, то выиграла команда, которая показывала слово, а если не отгадано, то победа присуждается соперникам, загадавшим это слово. В следующем раунде команды меняются ролями. Для изображения каждый раз выставляется новый игрок.

Для того, чтобы команды не загадывали невыполнимых заданий, можно поставить условие, что, если команда за 3 минуты не может отгадать слово, то один игрок из команды соперников должен его продемонстрировать без слов, чтобы доказать, что задание не было чрезмерно трудным. Если он этого не сможет, баллы за раунд не начисляются.

**Инструкция для общегрупповой формы игры «Крокодил».** Среди участников выбираются двое желающих – один загадывает слово, другой это слово изображает. Правила отгадывания такие же, как и при игре в командах, но только тот, кто это слово загадал, не должен подсказывать. Участник, отгадавший слово, в следующем раунде показывает новое, которое придумывает человек, показывавший слово до него.

**Рекомендуемые слова для игры в «Крокодил»**

Можно начать с несобственных имен существительных. Самое простое из этого - отгадывание названия предметов (свеча, глобус, ноутбук), мебели (стул), профессий (врач, режиссер), животных (собака, кошка).

Сложнее будет с абстракциями, например, слово «множество», «забвение», «тьма» или с различными людьми, например, брат.

Еще можно загадывать словосочетания, названия картин, книг, пословицы или поговорки.

**Ассоциации**

(по Л. Ганкин, 2017)

**Цель:** тренировка воображения и ассоциативного мышления.

**Кол-во игроков:** 5 и больше.

**Время проведения:** 5-10 минут на раунд. Кол-во раундов: 2-6.

**Место проведения:** в любом помещении.

**Расположение участников:** может быть любым, но желательно расположиться в круг, полукруг, «каре».

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Среди участников выбирается ведущий, который ненадолго выходит из помещения (или закрывает уши). За это время остальные решают, кого из желающих присутствующих в игре они загадают. После этого участники зовут ведущего.

Задача ведущего понять, какого человека загадала группа. Ведущий задает группе вопросы на ассоциации с загаданным человеком. Например: «С чем/кем у вас ассоциируется этот человек (каким цветком, транспортным средством, частью тела и т. п.)»; или «С каким типом/видом чего-то/кого-то у вас ассоциируется этот человек (видом цветка, видом растения и т. п.)»; «Если кто-то/что-то, то какой (если музыка, то какая и т.п.)». Если группа маленькая (5 – 7 человек), то ведущий задает 10 – 15 вопросов, а также дается две попытки угадать человека, если группа из 10 человек и более, то можно задавать 15 – 20 вопросов – ассоциаций и три попытки угадать человека. Но это еще зависит от сложности, с которой хотите играть.

Организатор или ведущий уточняет, что ассоциации должны быть связаны не с внешним видом человека (цвет одежды, волос, глаз, фигурой, ростом и т. п.), а с его содержательными характеристиками (личность, характер, общение с другими, особенности поведения и т.п.).

После того, как ведущий задал вопрос, поднимают руки те участники группы, которые считают, что у них есть такая ассоциация с личностью загаданного человека. Ведущий может выборочно спросить тех, кто предложил помощь.

# Игры на тренировку внимания

**Внимание**— *это направленность и сосредоточенность психической деятельности.* Под направленностью понимается избирательный характер этой деятельности и ее сохранение, а под сосредоточением — углубление в данную деятельность и отвлечение от остального. Из этого определения следует, что у внимания нет своего собственного продукта, оно лишь улучшает результат других психических процессов (Карпов Л.В., 2005, с. 56).

**Наблюдательный сосед**

**Цель:** тренировка наблюдательности и избирательности внимания.

**Кол-во игроков:** 5 и больше.

**Время проведения:** 2 - 4 минут на раунд. Кол-во раундов: 2-6.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** участники одной команды должны стоять напротив участников другой.

**Форма проведения:** командная.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Участники делятся на 2 команды. Участники одной команды встают напротив участников другой. Задача каждого – за 1 минуту как можно лучше разглядеть и запомнить внешний вид человека, стоящего напротив. Затем участники отворачиваются спиной друг к другу. Ведущий начинает задавать им поочередно вопросы о внешнем виде их соседа, стоящего сзади. За каждый верный ответ дается 1 балл. Выигрывает та команда, которая набрала больше баллов.

**Игра в «П»**

(по Л. Ганкин, 2017)

**Цель:** увеличение словарного запаса, избирательности внимания.

**Кол-во игроков:** 4 и более.

**Время проведения:** 3-4 минуты на раунд. Кол-во раундов: 2 – 5.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Один игрок загадывает другому слово, которое тот должен объяснить остальным, — но пользоваться он может при этом только словами на букву «п» (кроме однокоренных). То есть слово «дом» придется объяснять, например, так: «построил - проживаю или постройка, помещение, пространство». Если отгадывающие близки к победе, то ведущему надо говорить «примерно», «приблизительно», «почти правильно» — или, в противоположной ситуации: «плохо, подождите!». На отгадывание дается 2 или 3 минуты. После того, как слово угадано, объяснявший придумывает новое слово и шепчет его угадавшему — тот становится следующим ведущим.

**Запрещенная буква**

(по https://super-positive.ru/slovesnye-igry-dlja-druzheskoj-kompanii/, 2017)

**Цель:** тренировка избирательности внимания.

**Кол-во игроков:** 5 и более**.**

**Время проведения:** 5 минут на раунд. Кол-во раундов: 2 – 3.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Среди участников выбирается ведущий, который поочередно задает какие-либо несложные вопросы играющим, например: «Где вы сегодня проснулись?», «Чем вы едите суп?» и т.п. Игроку, которому задан вопрос, нужно дать быстрый осмысленный ответ, при этом избегая в словах ответа буквы, которая по уговору объявляется запрещенной. Допустим, что запрещенной является буква «о». Тогда на вопрос водящего «Где вы сегодня проснулись?» нельзя ответить «в кровати» — придется подобрать такой ответ, чтобы в нем не было буквы «о». Например, можно сказать: «На диване». Раздумывать долго не разрешается. Тот, кто замешкается или употребит в своем ответе запрещенную букву, становится водящим, и игра начинается сначала. Можно несколько усложнить задание, объявив две запрещенные буквы: одну — гласную, другую — согласную.

**Любимая буква**

(по https://super-positive.ru/slovesnye-igry-dlja-druzheskoj-kompanii/, 2017)

**Цель:** увеличение словарного запаса, избирательности внимания.

**Кол-во игроков:** 5 и более.

**Время проведения:** 5 минут на раунд. Кол-во раундов: 2 – 3.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Среди участников выбирается ведущий, который поочередно задает какие-либо несложные вопросы играющим. Игроку, которому задан вопрос, нужно дать быстрый осмысленный ответ, при этом начиная только с той буквы, которая по уговору является обязательной. Если игрок ошибся и назвал слово на другую букву или замешкался, он выбывает из игры, и вызывается следующий участник - он вытаскивает уже другую букву. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

**Угадай принцип (Доктор-сумасшедший)**

(по https://summercamp.ru, 2017)

**Цель:** тренировка избирательности и переключения внимания.

**Кол-во игроков:** 5 и более.

**Время проведения:** 3 минуты на раунд. Кол-во раундов: 3 – 5.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения:** общегрупповая

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Среди желающих участников выбирается один ведущий. Он закрывает глаза и уши (или же просто выходит из комнаты, если игра проводится в помещении). В это время группа договаривается, по какому одному принципу все будут отвечать на вопросы ведущего (при ответе чесать нос, качать ногой, использовать только существительные и т.д.). Затем они зовут ведущего, который начинает задавать вопросы и по ответам участников старается с 3-х попыток угадать используемый принцип ответов. После окончания игры старый ведущий выбирает нового для следующего раунда.

**Король сказал...**

(по https://summercamp.ru, 2017)

**Цель:** переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов.

**Кол-во игроков:** 5 и более.

**Время проведения:** 2 минуты на раунд. Кол-во раундов: 3 – 5.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** в кругу

**Форма проведения:** общегрупповая

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Среди желающих участников выбирается один ведущий. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий показывает разные движения, а играющие должны их повторять их, но только в том случае, если он добавит слова «Король сказал». Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д. Вместо слов «Король сказал» можно добавлять и другие, например, «Пожалуйста» или «Командир приказал».

**Сантики-фантики-лимпопо (Лидер)**

(по https://summercamp.ru, 2017)

**Цель:** тренировка избирательности, переключения и распределения внимания.

**Кол-во игроков:** 5 и более.

**Время проведения:** 3 минуты на раунд. Кол-во раундов: 3 – 8.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** в кругу.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Среди желающих участников выбирается один ведущий. Он выходит за круг, отворачивается и закрывает уши (или же просто выходит из комнаты, если игра проводится в помещении). В кругу методом голосования выбирается «лидер» - тот, кто будет задавать определенные движения, скажем, крутить пальцем у виска или притопывать ногой. После выбора все начинают хлопать в ладоши и говорить: "Сантики-фантики-лимпопо", тем самым, зовя ведущего. Когда ведущий входит, звать его перестают. Он встает в центр круга и старается понять, кто задает движения. «Лидер» периодически задает новое. Ведущий не может смотреть в одну сторону долго, он должен вращаться, стоя в центре круга. Если ведущий обнаруживает "лидера", то последний становится новым ведущим (или есть вариант выбора ведущего голосованием), а старый встает в общий круг и игра начинается сначала.

Ведущему при небольшом количестве участников дается 2 попытки на отгадывание «лидера», при большом – 3.

**Нос-пол-потолок**

(по https://summercamp.ru, 2017)

**Цель:** тренировка концентрации и переключения внимания.

**Кол-во игроков:** 3 и более.

**Время проведения:** 2 – 4 минуты на раунд. Кол-во раундов: 3 – 5.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно.

**Форма проведения:** общегрупповая или командная.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Среди желающих участников выбирается один ведущий, который говорит "Нос", "пол" или "потолок" и сам показывает пальцем на пол, нос или потолок (или на небо, в случае, когда упражнение выполняется на улице). Чтобы запутать играющих, он показывает иногда не на то, что говорит. Участники показывают на то, что называет ведущий. Те, кто ошибся, выходят из игры и помогают ведущему исключать людей. Тот, кто остался последним, выигрывает и становится ведущим в следующем раунде.

Если нечем занять выбывающих участников, можно провести командный вариант этой игры. Участники делятся на команды, и не выбывают после ошибки, а получают для своей команды штрафной балл. Та команда, которая наберет меньше всего штрафных баллов за игру, побеждает.

**Запрещённое движение**

(по https://infourok.ru/igri-na-razvitie-voobrazheniya-751921.html, 2017)

**Цель:** тренировка избирательности, переключения внимания и памяти.

**Кол-во игроков:** 4 и более.

**Время проведения:**  4 - 5 минуты на раунд. Кол–во раундов: 2- 3.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** так, чтобы каждый мог видеть ведущего.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются

**Инструкция:** Среди участников выбирается один ведущий. Он придумывает и показывает движение и говорит остальным, что надо повторять все движения кроме этого. Затем он начинает показывать разные движения, а участники должны повторять все кроме «запрещенного». Ведущий должен постепенно увеличивать скорость смены движений и исключать из игры всех тех, кто сбился и повторил «запрещенное» движение. Те, кто вышли из игры, тоже могут помогать ведущему исключать людей. Тот, кто остался последним, выигрывает и становится ведущим в следующем раунде.

Если нечем занять выбывающих участников, можно провести командный вариант этой игры. Участники делятся на команды, и не выбывают после ошибки, а получают для своей команды штрафной балл. Та команда, которая наберет меньше всего штрафных баллов за игру, побеждает.

**Себе – соседу**

(по https://summercamp.ru/, 2017)

**Цель:** тренировка наблюдательности, концентрации внимания.

**Кол-во игроков:** 5 и более (чем больше, тем интереснее).

**Время проведения:** 2 –3 минуты на раунд. Кол-во раундов: 3 – 10.

**Место проведения:** где угодно

**Расположение участников:** в кругу.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** монетка или небольшой округлый предмет.

**Инструкция:** Среди желающих выбирается один ведущий, который стоит в центре круга, образованный другими участниками. Все участники протягивают вперед левую руку ладонью кверху так, чтобы пальцы были чуть согнуты, прикрывая от ведущего ладонь. Одному участнику незаметно для ведущего на ладонь кладется монетка, которую тот должен передавать направо, кладя ее на ладонь соседа со словами "себе - соседу". Чтобы скрыть передачу монеты от ведущего, все участники одновременно должны делать характерное движение, имитируя передачу монеты. На слове «себе» все делают вид, что берут монетку с левой ладони правой рукой, на слове «Соседу» все участники делают вид, что кладут монетку на левую ладонь соседа справа. Участник, получивший на левую ладонь монетку, не обязан передавать ее сразу, как только получил, но долго задерживать ее тоже у себя не может. Задача ведущего – угадать, у кого на левой ладони лежит монетка.

**Телеграмма**

(по https://summercamp.ru/, 2017)

**Цель:** тренировка концентрации, избирательности и переключения внимания.

**Кол-во игроков:** 5 и более (чем больше, тем лучше).

**Время проведения:** 2-3 минуты на раунд. Количество раундов 4–7.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** в кругу.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: "Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любому из соседей, "отправляет" открытку названному человеку (только в одну сторону). По цепочке с помощью последовательных нажатий рук открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту (увидеть, кто нажатием передает сообщение). Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот замеченный игрок становится водящим.

Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д.

Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

**Зеркало**

(по Н. В. Самоукина, 1992)

**Цель:** развитие концентрации и переключения внимания.

**Кол-во игроков:** 2 в одном раунде.

**Время проведения:** 1,5 - 2минуты на раунд. Количество раундов 3 – 4.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** друг против друга.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Два человека встают друг против друга и договариваются о своих ролях: один – ведущий, другой – «зеркало». Руки участников подняты на уровень груди и повернуты ладонями навстречу друг другу. Ведущий начинает осуществлять хаотичное движение руками, а играющий роль «зеркала» пытается отразить их в том же ритме. Роли несколько раз меняются.

# Игры на развитие мышления

**Мышление**является познавательным процессом, который осуществляет возможность получить определенные знания о явлениях, которые нельзя воспринять при помощи других познавательных процессов (Б.Б. Айсмонтас, 2002, с.174).

**Правда или ложь (Верю-не верю)**

**Цель:** тренировка критического мышления и развитие эрудиции.

**Кол-во игроков:** 2 и больше.

**Время проведения:** около 15 минут на раунд. Кол-во раундов: 1-2.

**Место проведения:** где угодно или в любом помещении.

**Форма проведения:** общегрупповая или командная.

**Материальные ресурсы:** не требуются (могут потребоваться ручка и бумага при командой форме проведения).

**Инструкция.** Ведущий, пользуясь «Подсказками для ведущего» (см. ниже), говорит участникам утверждение, с которым они должны либо согласиться, либо нет. Каждое утверждение начинается со слов «Верите ли вы, что….».

После каждого сказанного ведущим утверждения участникам дается 30 секунд, чтобы они решили – это правда или ложь. В общегрупповой форме проведения можно либо играть индивидуально, либо выбирается лидер группы, который сообщает общий ответ ведущему. Ведущий сообщает игрокам правильный ответ с пояснениями (см. «Подсказки для ведущего»). После этого игра начинается заново.

В командной форме проведения желательно иметь при себе ручку и бумагу для записи ответов команды (номер утверждения и согласие-не согласие). Все участники делятся на команды, по 2 – 5 человек в каждой (желательное кол-во команд – 3 – 5).

Ведущий заранее решает, сколько утверждений он задаст (желательно 5 – 8). Можно подобрать утверждения на определенную тему или по определенным отраслям знаний (см. примеры ниже).

В конце игры листки сдаются, и та команда, у которой было больше всего правильных ответов, побеждает.

Возможен еще один вариант проведения этого упражнения в командной форме. Каждая команда может составить и задать 1-2 своих задания другим командам. Обязательное условие – иметь источник, подтверждающий версию ответа для составленного задания.

**Подсказки для ведущего**

Здесь будут представлены утверждения, которые могут быть использованы в игре «Правда или ложь»:

**Биология**

1. Курица может двигаться без головы (Правда)

Это объясняется тем, что иногда, теряя голову, курица сохраняет стволовую часть мозга, которая отвечает за большинство рефлексов.

2. Мозг человека работает только на 10% (Ложь)

Данные магнитно-резонансных исследований мозга наглядно демонстрируют, что большая часть коры головного мозга активно задействована в жизни человека.

3. Жевательная резинка переваривается в желудке 7 лет (Ложь)

Конечно, переработать жевательную резинку несколько сложнее, чем органическую пищу, но для нашего организма нет ничего невозможного.

4. У тигров не только полосатая шерсть, но и кожа – (Правда)

Полосы на теле у тигров, это как отпечаток у человека. Не полностью идентичных.

5. Среди собак есть порода, которая не умеет лаять (Правда)

Эта порода называется басенджи. Это так же одна из древнейших пород.

6. Волосы и ногти продолжают расти после смерти (Ложь)

После смерти все процессы в организме человека останавливаются почти сразу. В том числе и рост волос и ногтей.

7. В Антарктиде запрещены собаки (Правда)

Это было сделано для того, чтобы они не передавали болезни морским котикам.

8. Лошадь фыркает, чтобы предупредить об опасности (Ложь)

Они так прочищают нос, чтобы лучше чуять, где опасно

**История**

1. Столетняя война между Англией и Францией длилась 100 лет (Ложь)

Она длилась 116 лет и закончилась в 1453 году.

2. Около 5 процентов всех сброшенных бомб Второй Мировой Войны так и не детонировали. (Правда)

Их по-прежнему находят на территории Европы и России. Только в Германии обнаруживаются около 5500 бомб в год.

3. Самая короткая война из когда лидо известных длилась 3 часа (Ложь)

Самая короткая война длилась 40 минут в 1896 году, когда Занзибар сдался Британии.

4. Первый в мире дорожный знак – стоп появился во Франции (Ложь)

Первый стоп - знак появился в 1915 году в Детройте, США.

5. Битва под Москвой – это самая кровопролитная битва за всю историю. (Ложь)

Битва при Сомме 1916 года – самая кровопролитная битва за Первую Мировую войну, и за всю история человечества. Она унесла жизни более миллиона солдат.

6. Блюдо «Корейская морковка» было сделано в Корее (Ложь)

Корейская морковка была придумана в СССР.

**Астрономия**

1. В нашей галактике млечный путь звезд больше, чем деревьев на Земле (Ложь)

Деревьев приблизительно 3 триллиона, а звезд – 400 миллиардов.

2. На Венере день длится дольше, чем год (Правда)

Это связано с ее медленным вращением вокруг своей оси.

3. В России запрещено снимать рекламу на орбитальной станции (Ложь)

В 1997 году была снята реклама в космосе на борту космической станции «Мир» для Израильской молочной компании.

4. Великая китайская стена - единственный рукотворный объект, видимый из космоса (Ложь)

Космонавты могут увидеть с низкой орбиты множество объектов, созданных человеком. Например, египетские пирамиды, или даже взлетно-посадочные полосы крупных аэропортов. На самом деле увидеть китайскую стену, не зная точно, где она находиться, гораздо сложнее, чем многие другие объекты.

5. Площадь России больше, чем площадь всего Плутона (Правда)

Площадь поверхности Плутона составляет в 16 650 000 км². Площадь России 17 125 191 км².

6. На Земле больше воды, чем на всех планетах Солнечной Системе вместе взятой (Ложь)

Один из спутников Юпитера, под названием Европа, содержит более чем в два раза больше жидкой воды, чем на Земле, учитывая еще то, что она меньше чем наша Луна.

7. Расстояние между Луной и Землей настолько велико, что мы бы смогли расположить между ними все планеты Солнечной Системы (Правда)

После этого останется еще несколько тысяч километров. И это расстояние только между Луной и Землей.

**Естествознание и информатика**

1. Монетка, брошенная с небоскреба, убьет человека (Ложь)

Из-за ветра и сопротивления воздуха, которое для такой неудачной формы, будет очень большим, монетка, даже брошенная с высоты 380 метров, не сможет нанести человеку сколько-нибудь значительную травму.

2. Водяная воронка в южном полушарии Земли вращается в другом направлении, нежели в северном (Ложь)

Скорости вращения Земли не хватит, чтобы повлиять на направление течения воды даже в самой маленькой раковине.

3. Первый компьютерный вирус продемонстрировал Билл Гейтс во время одной из презентаций Microsoft. (Ложь)

Это сделал студент Массачусетсткого технологического университета Фред Коэн в 1983 году.

4. Больше всего пользователей интернета находится в Японии. (Ложь)

Больше всего пользователей находится в США.

5. Существует туманность, которая состоит в основном из спирта. (Правда)

Она находится в созвездии Ориона.

6. Самолет взлетит быстрее, если он будет разгоняться по ветру. (Ложь)

Наоборот, если самолет разгоняется против ветра, увеличивается подъемная сила крыла.

7. Для работников некоторых профессий может быть не только семь пятниц на неделе, но и десять пятниц в феврале. (Правда)

Если в этом феврале пять пятниц согласно календарю, то для члена экипажа корабля, отправляющегося каждый четверг из России на Аляску, может быть десять пятниц на неделе, так как он пересекает линию смены дат.

8. Калифорний – самое редкое вещество, встречающееся в природе. (Ложь)

Калифорний добывается искусственным путем. А самое редко вещество в природе – астат.

**Архитектура и география**

1. Мост Золотые Ворота сделан из золота. (Ложь)

Такое название он получил из-за одноименного пролива, над которым он находится.

2. В Японии во время цветения сакуры запрещено трогать и рвать ее цветки под угрозой тюремного заключения. (Ложь)

За это в тюрьму не посадят.

3. Во Франции больше всего часовых поясов. (Правда)

Франция со всеми заморскими владениями насчитывает 12 часовых поясов.

4. В чилийском городе дождь не лил около 40 лет. (Правда)

В городе Калама, Чили, который находится в пустыне, последний дождь наблюдался в 1972 году.

5. Самый большой Императорский Дворец находится в Японии. (Ложь)

Он находится в Китае, г. Пекин и называется Запретный город, который занимает территорию в семьдесят два гектара.

6. В Аляске может расти шестидесятикилограммовая капуста. (Правда)

Аляска очень знаменита своими огромными овощами. Там также можно встретить пятнадцатикилограммовое брокколи.

**Логические задачи**

(по Г. Голубкова, 2005; по https://pritchi.ru/)

**Цель:** развитие мышления.

**Кол-во игроков:** 2 и более.

**Время проведения:** 5 – 8 минут на раунд. Количество раундов 1-5.

**Место проведения, расположение участников:** где угодно или в любом помещении.

**Форма проведения:** общегрупповая или командная.

**Материальные ресурсы:** не требуются (при командной форме проведения необходимы лист бумаги и ручка).

**Инструкция:** Ведущий озвучивает участникам задачу (см. ниже).

После чтения условия задачи участникам дается некоторое время на ее решение, которое устанавливает сам ведущий по его усмотрению. В общегрупповой форме каждый решает задачу сам, сообщая ведущему ответ. В командной форме проведения выбирается лидер группы, который каждый раз сообщает общий ответ ведущему. Ведущий сообщает игрокам правильный ответ с пояснениями (см. «Логические задачи»). После этого озвучивается новая задача.

В командной форме проведения желательно иметь при себе ручку и бумагу для записи ответов команды (номер задачи и ответ). Все участники делятся на команды, по 2 – 5 человек в каждой (желательное кол-во команд – 3 – 5).

Ведущий задает несколько задачек, а участники каждой из команд, посовещавшись друг с другом, должны написать ответ. В конце игры листки сдаются, и та команда, у которой было больше всего правильных ответов, побеждает.

**Логические задачи**

Здесь представлены задачи, необходимые для игры

1. Что вы посоветуете: может ли порядочный мужчина жениться на сестре своей вдовы?

Ответ: Если жена уже вдова, то человек умер и жениться не может.

2. Все жители планеты Титан живут на планете Титан. Все жители планеты Титан – наши враги. Значит, все наши враги живут на планете Титан. Верно ли это утверждение?

Ответ: нет.

3. Один пожилой джентльмен с удовольствием выпил послеобеденный коктейль. Решив повторить, он заглянул в стакан, но никак не мог вспомнить что же там было. Тогда он сказал официанту: «Если там был компот, то теперь я хочу воды, а если там была вода, то я хочу лимонад, а если там был лимонад, то я хочу компот». Официант принес ему воды. Что же пил перед этим пожилой джентльмен?

Ответ: компот

4. Умер один король. Его супруга решила выгнать вон любимого слугу короля. Однако согласно традиции, только жребий мог решить, оставаться слуге во дворце или нет. На одном листке нужно было написать \*Остаться\*, а на другом - \*Убираться вон!\*. Но королева решила подстраховаться и на обоих листках написала: \*Убираться вон!\* Как слуге удалось остаться при дворе?

Ответ: Слуга догадывался, что королева постарается покончить с ним раз и навсегда. Поэтому он достал из короны один листок бумаги, разорвал его на мелкие клочки и засунул их себе в карман. После этого вытащил второй, развернул его и дал взглянуть всем желающим. Поскольку на листке было написано «Убираться вон!», присутствовавшие на церемонии решили, что на первом листке значилось «Остаться»! Естественно, королева не могла сознаться в жульничестве, поэтому слуга благополучно остался во дворце и еще много лет достойно нес свою службу.

5. Фараон спросил: "Кто самый могущественный из богов? "

"Не я "- ответил Гор

"Анубис"- сказала Исида

"Исида говорит неправду"- сказал Анубис

Фараон знал, что только один из богов говорит правду, а два остальных лгут. Кто же самый могущественный из богов?

Ответ: Гор. Если предположить, что Анубис лжет, то Исида говорит правду. Тогда самый могущественный Анубис. Но тогда и Гор говорит правду. Но по условию правду говорит только 1 из богов. Значит, Анубис точно не лжет, а остальные двое лгут. Тогда по ответу Гора понятно, что это он.

6.Оля, Лена и Олеся пришли на дискотеку в модных платьях: красном, жёлтом и синем. Оля была не в жёлтом, Лена была не в жёлтом и не в красном. В каких платьях были девушки?

Ответ: Оля была в красном, Лена - в синем, Олеся - в жёлтом.

7. Всем кошкам нравится запах рыбы. Некоторые кошки слишком толстые. Некоторые слишком толстые кошки прекрасно ловят мышей. Выберите верные из следующих высказываний:

а) только кошкам, которые прекрасно ловят мышей, нравится запах рыбы;

б) некоторым слишком толстым кошкам нравится запах рыбы;

в) некоторые кошки, которые прекрасно ловят мышей, слишком толстые;

г) все кошки становятся слишком толстыми, потому что им нравится запах рыбы.

Ответ: Высказывание б верно.

8. Некоторые перчатки шьют из кожи. Все новые кожаные изделия немного жмут, но некоторые со временем делаются мягче. Таким образом:

а) все перчатки немного жмут, пока они новые;

б) некоторые перчатки со временем становятся мягче;

в) только мягкая, немного поношенная кожа используется для изготовления перчаток.

Какие из этих утверждений верны?

Ответ: Верно утверждение б.

9. Некоторые футболисты не являются профессиональными игроками. Футболисты-непрофессионалы денег за игру не получают. Многие футболисты-непрофессионалы играют с величайшей охотой.

Таким образом:

а) все игроки в футбол не получают денег за игру;

б) все непрофессионалы с величайшей охотой играют в футбол;

в) некоторые из игроков в футбол играют с величайшей охотой.

Какое из этих утверждений верно?

Ответ: Верно утверждение в

10. В XVIII в. молодые люди во Франции обожали дуэли. Некоторые из молодых людей в XVIII в. принадлежали к французской аристократии. Некоторые французские аристократы были убиты во время французской революции 1789 г.

Таким образом:

а) все молодые люди в XVIII в. были французскими аристократами;

б) все убитые во время, французской революции были дуэлянтами;

в) некоторые французские аристократы обожали дуэли;

г) все молодые люди в ХVШ в. были убиты во время французской революции.

Какие из этих утверждений верны?

Ответ: Утверждение «в» верное.

11. На корабле "Пиратское счастье" плавали кошки, матросы, кок и одноногий капитан. Вместе у них 15 голов и 41 нога. Сколько кошек на корабле?

Ответ: 6 кошек.

12. Рассматривая свою коллекцию наклеек, девочка думала: «Если к моим наклейкам добавить половину их да ещё десяток, то у меня была бы целая сотня!» Сколько наклеек у нее было?

Ответ: 60.

13. Мальчик наловил пауков и жуков - всего 8 штук. Если пересчитать, сколько у них ног, то окажется 54. Сколько пауков и жуков поймал мальчик?

Ответ: 3 паука и 5 жуков.

14. В мастерской отремонтировано в течение месяца 40 машин автомобилей и мотоциклов. Сумма всех колес выпущенных из ремонта равна 100. Сколько было в ремонте автомобилей и мотоциклов?

Ответ: 10 автомобилей и 30 мотоциклов.

15. Притча. Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?» Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:

— Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или мёртвая?

Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины.

Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:

Задание: Что ответил Мастер?

Ответ:

— Всё в твоих руках.

16. Притча. Когда-то давно старик открыл своему внуку одну жизненную истину:

— В каждом человеке идёт борьба, очень похожая на борьбу двух волков. Один волк представляет зло: зависть, ревность, сожаление, эгоизм, амбиции, ложь. Другой волк представляет добро: мир, любовь, надежду, истину, доброту и верность.

Внук, тронутый до глубины души словами деда, задумался, а потом спросил:

— А какой волк в конце побеждает?

Старик улыбнулся и ответил:

Задание: Что ответил старик?

Ответ:

— Всегда побеждает тот волк, которого ты кормишь.

# Игры на развитие памяти

**Память** — это процесс запечатления, сохранения, воспроизведения, узнавания и утраты прошлого опыта, который делает возможным использование опыта в деятельности и восстановление его в сфере сознания (Нуркова В.В., Березанская Н.Б., 2005, с. 278).

**Снежный ком**

(по https://4brain.ru/memory/igry.php, 2017)

**Цель:** тренировка кратковременной вербальной памяти.

**Кол-во игроков:** 5 и более (чем больше, тем интереснее).

**Время проведения:** зависит от количества человек. Кол-во раундов: 1.

**Место проведения:** где угодно.

**Расположение участников:** в кругу.

**Форма проведения:** общегрупповая.

**Материальные ресурсы:** не требуются.

**Инструкция:** Все присутствующие становятся в круг, и кто-то первым называет своё имя. Стоящий за ним называет имя предыдущего и своё, третий называет первые два и своё, и так пока не представятся все. Если все в группе уже знакомы, то можно вместо своих имен называть географические объекты, животных, виды спорта и т. д.

**Нелогичные ассоциации**

(adalin.mospsy.ru)

**Цель: р**азвитие логической памяти.

**Кол-во игроков:** 3-4 человека.

**Время проведения:** ~5 минут на раунд; кол-во раундов - 3-6.

**Место проведения:** в помещении.

**Расположение участников:** так как это командное упражнение => в командной посадке (за столами).

**Форма проведения:** командная.

**Материальные ресурсы:** не требуется.

**Инструкция:** Дети делятся на команды по 3-4 человека. Затем к каждой команде подходит ведущий и произносит 4 логически не связных слова( произносятся слова *1 раз)*. Игроки должны будут найти логичный ход для того, чтобы запомнить эти 4 слова. После того, как все команды готовы подводятся итоги. Побеждает та команда, которая придумает самый легкий способ для запоминания (логическую ассоциацию).

**Список литературы**

1. Айсмонтас Б.Б. Общая психология. Схемы. - М.: «Владос пресс». 2002.
2. Мещеряков Б.Г., Зинченко В.П. Большой психологический словарь. - СПб.: Прайм Еврознак, 2006. — 672 с.
3. Нуркова В.В., Березанская Н.Б. Психология: Учебник. — М.: Высшее образование, 2005. — 484 с.
4. Общая психология: Учебник / Под общ. ред. проф. Л.В. Карпова. — М.: Гардарики, 2005. — 232 с.
5. Самоукина Н.В. Игровые методы в обучении и воспитании (психотехнические упражнения и коррекционные программы): Методические рекомендации для учителей, школьных психологов, преподавателей и учащихся педагогических классов и воспитателей старших групп детских садов. — М.: Московский институт повышения квалификации работников образования, 1992. — 156 с.
6. Субботина Л.Ю. Развитие воображения детей: Популярное пособие для родителей и педагогов. — Ярославль: Академия развития. — 2014. — 240 с.
7. 365 логических игр и задач / сост. Г. Голубкова. - М.: АСТ-Пресс, 2005. – 365.

Электронные ресурсы:

1. Бодрова И. Игры на развитие воображения. – режим доступа https://infourok.ru/igri-na-razvitie-voobrazheniya-751921.html, - дата обращения ноябрь 2017.
2. Весёлые словесные игры для дружеской компании. – режим доступа https://super-positive.ru/slovesnye-igry-dlja-druzheskoj-kompanii/, - дата обращения ноябрь 2017.
3. Ганкин Л. Словесные игры. – режим доступа http://arzamas.academy/materials/1211, - дата обращения ноябрь 2017.
4. Игры на бумаге для детей. – режим доступа https://www.babyblog.ru/community/post/Ideal/358407, - дата размещения 22 января 2016.
5. Крокодил - правила игры. – режим доступа http://zhurnal-razvitie.ru/psixologicheskie-igry/igra-krokodil-pravila-interesnye-slova-dlya-igry.html, - дата обращения ноябрь 2017.
6. Крутько С. Игры на развитие памяти и внимания. – режим доступа https://4brain.ru/memory/igry.php, - дата обращения ноябрь 2017.
7. Летний лагерь. Ресурс для вожатых детских оздоровительных лагерей. – режим доступа https://summercamp.ru, - дата обращения ноябрь 2017.
8. Притчи.ру. – режим доступа https://pritchi.ru/, - дата обращения декабрь 2017.
9. А. Я. Психология: тесты, тренинги, словарь, статьи – режим доступа http://azps.ru/handbook/o/obshcha442.html, - дата обращения октябрь 2017.
10. МБДОУ "Десткий сад№199". – режим доступа http://portfolio.nn199mdou.edusite.ru/vis\_p45aa1.html, - дата обращения декабрь 2017.
11. Центр Адалин. – режим доступа adalin.mospsy.ru, - дата обращения декабрь 2017.
12. Психология. – режим доступа phisolognew, - дата обращения декабрь 2017.