**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «АССОЦИАЦИИ – КЛАДОВЫЕ МОЗГА»**

*Ефремова Марина Алексеевна, воспитатель*

*ГБОУ СОШ №22 СП - детский сад № 28 «Ёлочка», г.о. Чапаевск*

E-mail: [super.efre2012@yandex.ru](mailto:super.efre2012@yandex.ru)

*Иванова Екатерина Алексеевна, педагог дополнительного образования*

*ГБОУ СОШ №22 СП - детский сад № 28 «Ёлочка», г.о. Чапаевск*

E-mail: [iekatierina.ivanova.84@mail.ru](mailto:iekatierina.ivanova.84@mail.ru)

Ассоциация – это сформированная и закрепленная в сознании взаимосвязь предметов, явлений и образов. В результате при упоминании одного образа в памяти всплывает множество других, так или иначе относящихся друг к другу.

Игра «Ассоциации – кладовые мозга» помогает создавать такие взаимосвязи, активно развивая познавательную сферу. В этой игре ребенку нужно уметь выстраивать логические цепочки между различными объектами - ассоциации. То есть, к каждой предложенной теме нужно подобрать картинку, которая каким-то образом может быть с ним связана. Но по какому признаку картинки связаны между собой - это должен определить сам ребенок.

**Цель пособия** – развитие познавательной сферы дошкольников.

**Задачи:**

* развивать ассоциативное, образное, логическое мышление;
* развивать умение устанавливать взаимосвязи предметов, явлений, образов.
* формировать опыт деятельности творческого подхода к решению задачи;
* формировать умение излагать мысли в четкой последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать;
* развивать навыки коллективной работы;
* формировать предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, планировать будущую работу, доводить начатое дело до конца.
* развивать общую и мелкую моторику, координацию рук.

Игра разрабатывалось в соответствии с темами программы «От Фребеля до робота: растим будущих инженеров».

Пособие предназначено для детей 5-7 лет.

Воспитатель может использовать «Ассоциации»:

1. в ходе предварительной работы при ознакомлении с темой НОД по программе

«От Фребеля до робота: растим будущих инженеров»;

1. после изучения одной или на закрепление нескольких тем программы.

В игру Ассоциации – кладовые мозга» может играть один ребенок самостоятельно или подгруппа детей. Тогда выбирается ведущий. В роли ведущего выступает взрослый (воспитатель или родитель) или ребенок, освоивший материал и правила игры.

Игра включает в себя карты с кармашками, основой их служит твердый материал и маленькие картинки. В центральное окошко вставляется карточка, обозначающая тему, в другие – ассоциативные.

Мы разработали несколько вариантов игры. Каждый вариант можно использовать как отдельную игру.

**1 вариант – классическая игра в игру «Ассоциации».**

Ведущий называет тему, вставляет в центральный кармашек соответствующую картинку. Игроки по очереди подбирают маленькие карточки, выбирая их из множества перемешанных картинок, показывают, называют изображенный предмет и объясняют свой выбор.

**2 вариант.**

Ведущий называет тему, вставляет в центральный кармашек соответствующую картинку. Подбирает первую ассоциативную картинку.

Следующий игрок подбирает карточку и составляет предложение, в котором будет первый и второй предмет.

Следующий игрок подбирает карточку и составляет предложение, в котором будет второй и третий предмет.

Например: ведущий: тема - производство чая, первая картинка – самовар.

Первый игрок кладет свою картинку – чашка. Составляет предложение: я налил воду из самовара в чашку.

Второй игрок кладет свою картинку – ромашка. Составляет предложение: в чашке налили чай из ромашки. И тд.

**3 вариант.**

Игроки выбирают из множества предложенных картинок, все связанные какой-либо ассоциацией и сами определяют тему.

Например: роза, нос, флакон духов, парфюмерный магазин – тема «Молекулы духов».

**4 вариант.**

Ведущий называет тему, вставляет в центральный кармашек соответствующую картинку. Дети выбирают все ассоциативные картинки из предложенных. Затем предлагают свои дополнительные ассоциации по данной теме и схематично их зарисовывают.

**5 вариант «Какой карточки не стало»**

Ведущий называет тему, вставляет в центральный кармашек соответствующую картинку. Дети выбирают все ассоциативные картинки из предложенных. Закрывают глаза. Затем ведущий убирает одну или несколько карточек. Игроки называют, предметы, которых не стало.

**6 вариант.**

Ведущий называет тему, вставляет в центральный кармашек соответствующую картинку. Дети выбирают все ассоциативные картинки из предложенных. Затем игроки по очереди берут карточки и придумывают предложение с названием этого предмета или небольшой рассказ. Учитывается красочность, оригинальность рассказа.

**7 вариант.**

Предлагаются перемешанные карточки тем. Ребенок выбирает одну и выкладывает конструктором на пластине Лего или мозаикой плоскостное изображение ассоциации к данной теме.

Этот вариант можно использовать в паре, кто больше подберет или придумает и выложит из конструктора ассоциаций.

**8 вариант.**

Ведущий называет тему, вставляет в центральный кармашек соответствующую картинку. Ребенок выбирает ассоциативную картинку из предложенных, но прежде чем вставить её в кармашек, показывает с помощью различных движений. Другие дети должны отгадать и назвать ассоциацию.

.

Таким образом, данное пособие способствует развитию всех психических процессов: внимания, памяти, восприятия. Связывая образное и логическое мышление, которое пользуется, в первую очередь, кладовыми нашей памяти, игра «Ассоциация» даёт хороший толчок для повышения интеллектуального развития. Она развивает наблюдательность, сообразительность, активизирует разнообразные умственные процессы и доставляет эмоциональную радость детям.

Играйте в «Ассоциации»!

Приложение.

















