

Муниципальное Бюджетное Дошкольное Образовательное Учреждение  
Брагинский Детский сад № 14 «Колосок»

# Сборник дидактических игр для развития логического мышления



Составила: воспитатель Андропова Е.В.

## Содержание

Актуальность.....	1
1. Игры с использованием логических блоков Дьенеша.....	3
2. Игры и упражнения с использованием палочек Кюизенера.....	7
3. Игры на восстановление последовательности событий.....	12
4. Игры головоломки.....	19
5. Игры на развитие мыслительных операций анализа и синтеза предметов.....	25
6. Игры на формирование умений выполнять классификации.....	30
7. Игры на формирование умений выполнять систематизацию.....	34
8. Интеллектуальные, развивающие игры .....	35
9. Игры, развивающие быстроту, гибкость мышления.....	37
10. Словесные игры .....	39
11. Библиографический список.....	45

## **АКТУАЛЬНОСТЬ**

**«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».**

**( Сухомлинский В.А.)**

## **ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ И ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА**

Логическое мышление – это система навыков, позволяющая выражать мысли в ясной и отчетливой форме, а главное понимать суть вещей, происходящих процессов.

Лучше всего привычку логично думать прививать ребенку с дошкольного возраста, но, не предлагая ему готовый ответ на заданный вопрос, а давая возможность найти решение самому.

В этом поможет дидактическая игра. Словесно-логическое мышление является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии – длительный и сложный процесс, т.к. полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах.

Математическая грамотность, развитое логическое мышление – это залог успешного обучения выпускника детского сада в школе.

По мнению Л.А.Венгера «для детей одних внешних свойств вещей явно недостаточно. Они вполне готовы к тому, чтобы постепенно знакомиться не только с внешними, но и с внутренними, скрытыми свойствами и отношениями, лежащими в основе научных знаний о мире. Все это принесет пользу умственному развитию ребенка только в том случае, если обучение будет направлено на развитие

умственных способностей, тех способностей в области восприятия, образного мышления, воображения, которые основываются на усвоении образцов внешних свойств вещей и их разновидностей...»

Навыки, умения, приобретенные ребенком в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте – в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме».

Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет решать задачи, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил.

В результате может пострадать здоровье ребенка, ослабнет или вовсе угаснет интерес к учению.

Именно с логического мышления начинается формирование мировоззрения ребенка. В процессе развития логического мышления у ребенка формируются умения рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики, построение причинно-следственных связей. Также развиваются такие качества как: любознательность, смекалка, наблюдательность, память, внимание, мышление и речь ребенка.

Овладение логическими формами мышления в дошкольном возрасте способствует развитию умственных способностей, что необходимо для успешного перехода детей к школьному обучению.

# 1. Игры с использованием логических блоков Дьенеша

## Игра «Блоки Дьенеша»

Цель игры:

Развитие логического мышления, комбинаторских, аналитических способностей у детей.

Описание игры:

Классический вариант логических блоков Дьенеша – это набор из 48 геометрических фигур:

1. Четырех форм (круглые, треугольные, квадратные, прямоугольные)
2. Трех цветов (красные, синие, желтые)
3. Двух разных видов размеров (большие и маленькие, толстые и тонкие)

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя свойствами – цветом, формой, величиной и толщиной.

Детям дают карточку с контурными схемами и предлагают выложить данные изображения из крупных деталей набора на столе, используя данную карточку как образец. Чтобы усложнить детям задачу, предложите на несколько деталей больше, чем понадобится.

Для дошкольников, которые только начинают знакомиться с блоками Дьенеша, целесообразно упростить набор до 24 геометрических фигур, исключив вариант толстых форм. В игре остаются только тонкие или только толстые фигуры. Таким образом, все фигуры имеют отличие только по трем признакам: цвету, форме и величине



## Игра «Сколько?»

Цель игры: развитие умения задавать вопросы.



Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов "Сколько..."

За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

Варианты вопросов: "Сколько больших фигур?" "Сколько красных фигур в первом ряду?" (по горизонтали), "Сколько кругов?" и т.д.

Игра «МАГАЗИН»

Цель игры: развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание игры:

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры "денежки". На одну "денежку" можно купить только одну игрушку.

Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

### **Игра «Что изменилось»**

Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

### **Игра «Дополни ряд»**

Цели: Развитие умения анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Ход игры: Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

### **«Игра с двумя обручами»**

Цели: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

1.затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

2.после решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Примечание: В вариантах 5 и 6 общая часть остается пустой. Надо выяснить, почему нет фигур одновременно красных и зеленых, а также нет фигур одновременно круглых и квадратных.

### **Игра «Космический корабль»**

Цель: формирование операции классификации и обобщении блоков по одному-четырем признакам, развитие логического мышления, внимания.

Описание игры: обручи раскладываются на полу в ряд, добавляется треугольник-ракета. С помощью карточек с символами свойств или логических кубиков (кроме цвета) определяется условие для каждого из обручей.

Правила: Чтобы вывести комический корабль на орбиту необходимо заполнить топливом все три ступени ракетносителя, в соответствии с условием.

Варианты игры:

Первый вариант. Дети делятся на команды, каждая из которых заполняет свой обруч, условия в обручах равнозначные по сложности.

Второй вариант. Дети самостоятельно выбирают обруч, который будут заполнять, и/или условие, подбрасывая кубик, условия в обручах разные по степени сложности.

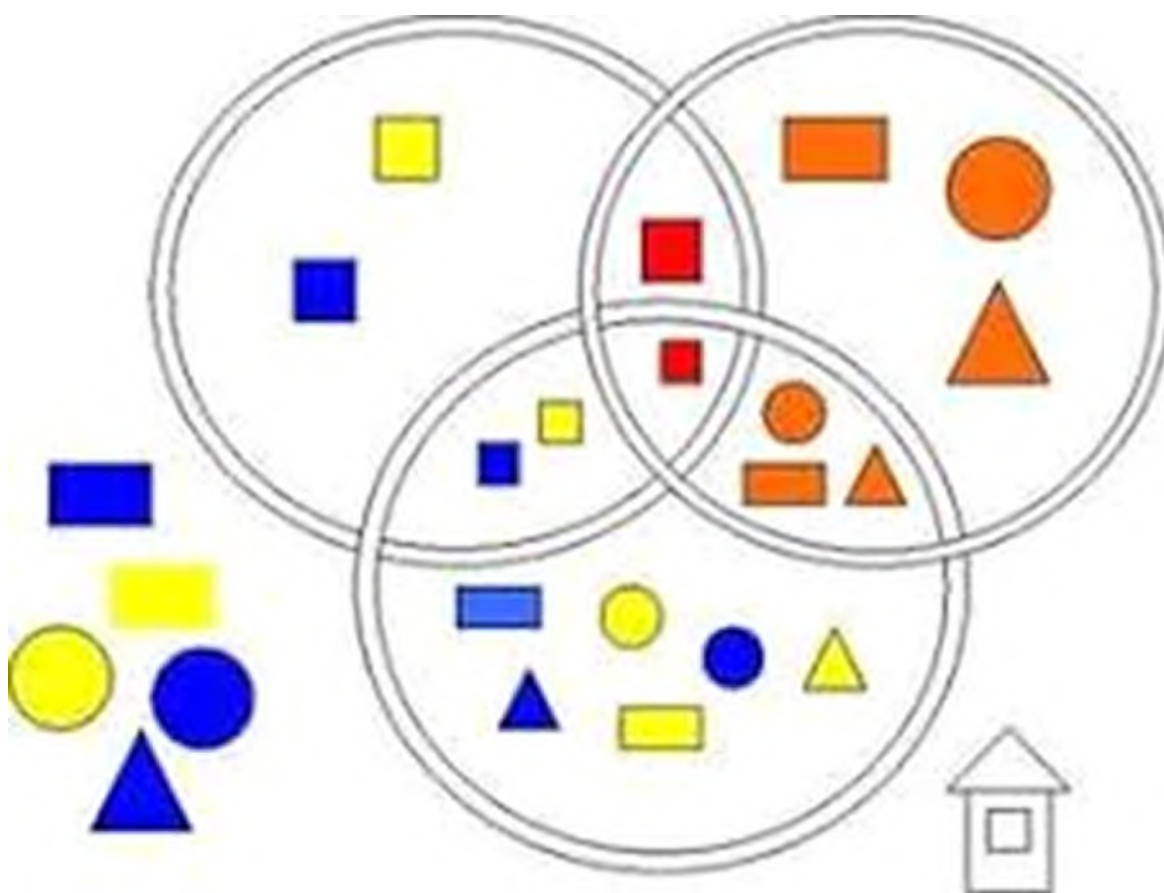
Третий вариант. Можно заполнять любые обручи, условия в обручах могут быть как одинакового, так и разного уровня сложности.

Уровень сложности:

Простой: условие задает только цвет обруча, либо добавляется еще одно свойство (форма, размер, толщина).

Средний: используются 2 вида карточек символов свойств, например, форма и размера, формы и толщины и т.п.

Высокий: используются все карточки с символами свойств включая отрицание.





## **2. Игры и упражнения с использованием палочек Кюизенера.**

### **Игра «Палочки Кюизенера»**

Цветные палочки Кюизенера - многофункциональное математическое пособие, которое позволяет «через руки» ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений и др.. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности. Также способствует развитию мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

Цель: Развитие элементарных математических представлений – о числе на основе счета, измерения, сравнения и сопоставления предметов (по цвету, длине, ширине, высоте).

Описание игры:

Детям раздают палочки разной длины, предлагают разложить их по размеру на три части. Затем дают (картинки, схемы) и просят выложить изображения палочками.

На начальном этапе палочки используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу знакомятся с цветами, размерами и формами. На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий. Игры и упражнения с волшебными палочками «Знакомство»

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.

2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.

3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.

4. Выкладываем лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.

5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для остальных палочек.

6. Можно строить как из конструктора объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.

7. Раскладываем палочки по цвету, длине.

8. Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?

9. Положи столько же палочек, сколько и у меня.

10. Выложи чередующиеся палочки: красная, желтая, красная, желтая (в дальнейшем ритм усложняется).

11. Выложите несколько палочек, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.

12. Выложите несколько палочек и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.

13. Выложите перед ребенком две палочки. Какая палочка длиннее? Какая короче? Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.

14. Выложите перед ребенком несколько палочек и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»

15. Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной.

16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.

17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.

18. Покажи палочку, чтобы она была не желтой.

19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки. Какие они по длине? Какого они цвета?

20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым.

Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.

21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».

22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.

23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.

24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.

25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?

26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п. 27. Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе.

28. Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом.

29. Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?

30. Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу.

31. Положите параллельно друг другу три бордовые палочки, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.

32. Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке. Получится плоский острый квадрат.

33. Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной.

34. С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).

35. С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?

36. С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?
37. У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет.
38. Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.д.
39. Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке.
40. Строим из палочек пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.
41. Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки им соответствует голубая и т.д.
42. Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке.
43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав чисел)
44. У нас лежит белая палочка. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.
45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.
47. Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной.
48. Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон.
49. Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек.
50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
51. Выложи четыре белые палочки, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше -  $\frac{1}{4}$  или  $\frac{2}{4}$ ?
52. Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20. Выложите из палочек фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).

53. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую и т.д.

54. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой а или в квадрат.

55. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.





### **3. Игры на восстановление последовательности событий**

#### **Игра «Целое – часть»**

Цель: Формирование целостного восприятия предмета.

Ход игры: Дети получают конверт с частями (детальями предмета) и выкладывают их. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием и правильно назовёт сам предмет и его части.

#### **Игра «Мой, моя, моё»**

Цель: согласование местоимений мой, моя, моё, мои с существительными.

Ход игры:

Предложить детям называть слова, которые согласуются с местоимением мой или моя, моё, мои.

На одном чемодане написать слово «МОЯ», на другом – «МОЙ», «МОИ», «МОЁ». В чемодан складывают дети одежду, в корзины – овощи, фрукты, на полки – посуду.

#### **Игра «Сгруппируй по признаку»**

Цель: развитие последовательности в группирование предметов по существенным признакам, развитие логики.

Ход игры:

Для игры понадобится 15 – 20 разных предметов. Их нужно положить на стол перед детьми, а затем предложить отобрать только те предметы, которые обладают одинаковым свойством:

металлические;

деревянные;

круглые;

съедобные;

красные;

маленькие;

которые нужны для школы и т.д.

Задание можно предлагать отдельному ребенку или целой группе детей.



#### **Игра «Что напутал художник?»**

Цель: развитие логического мышления.

Ход игры:

Вариантов игры несколько. Можно предложить детям рассмотреть картинки, которые нарисовал художник, и найти на них ошибки. Можно попросить участников прослушать описание предметов и определить несоответствие. Например: «У утенка маленький хвост, длинные уши, желтый пух и большие лапы».

### **Игра «Собери гусеницу»**

Цель: формирование умений выбирать группы предметов по обобщающему слову, развитие внимательности.

Для игры нужно подготовить шаблоны головы гусеницы и предметные картинки круглой формы (по бокам каждой картинки сделать отверстия для шнурка). Все картинки положить в центр стола.

Детям дается задание — собрать гусеницу, которая собирает одежду (посуду, растения и т.д.). Можно разделить участников игры на группы и каждой дать отдельное задание. Дети должны отобрать нужные картинки.

### **Игра «Флажки и гирлянды»**

Цель игры: развитие логического мышления у детей.

Ход игры. Предложите детям закрасить, каждую первую фигуру гирлянд и флажков, затем карандашом обвести фигуры, изображенные пунктиром, и раскрасить их в любой цвет. После чего попросите ребенка показать и назвать фигуры, а также сказать в какой цвет он их раскрасил.

### **Игра «Так бывает или нет?»**

Цель. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Ход игры. Воспитатель говорит: «Я сейчас вам буду рассказывать истории. В моём рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть хлопнет в ладоши.

Вечером, когда я спешила в детский сад, я встретила маму, которая вела ребёнка в школу.

Ночью ярко светило солнце и горели звёзды.

На берёзе спели яблоки».

Дети находят противоречия в предложениях.

### **Игра «Магазин».**

Ход игры.

Вы можете послать ребенка в «магазин» и попросить запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с 1 -2 предметов, постепенно увеличивая их количество до 5-7. В этой игре полезно менять роли: и взрослый, и ребенок по очереди могут быть и дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Магазины могут быть разными: «Булочная», «Молоко», «Игрушки» и любые другие.

### **Игра «Пары слов».**

Ход игры. Предложите ребенку запомнить несколько слов, предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например, вы называете пары «кошка-молоко», «мальчик-машина», «стол-пирог» и просите запомнить второе слово из каждой пары. Затем называете первое слово пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными смысловыми связями.

### **Игра «Восстанови пропущенное слово»**

Ход игры.

Ребенку зачитываются 5-7 слов, не связанных между собой по смыслу.

Например: корова, стол, стена, письмо, цветок, сумка, голова. Затем ряд читается заново с пропуском одного из слов. Ребенок должен назвать пропущенное слово. Вариант задания: при повторном прочтении можно заменить одно слово другим (из одного семантического поля, например цветок- листок; близким по звучанию, например стол-стон); ребенок должен найти ошибку.

### **Игра «Рыба, птица, зверь»**

Ход игры.

Лучше, если в этой игре участвуют несколько человек. Ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба». Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать в данном случае птицу. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру, если ответ неверный - ребенок выбывает из игры. Названия не должны повторяться.

### **Игра «Повтори и продолжи»**

Ход игры: Ребенок называет какое-нибудь слово. Следующий участник игры повторяет это слово и добавляет новое. Таким образом, каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце новое слово.

Варианты игры: составление рядов из слов одной обобщающей группы (например: ягоды, фрукты, мебель, посуда и т.д.).

Например: "Арбуз какой?" Ответы: зеленый, полосатый, сладкий, круглый, большой, сочный, тяжелый, спелый, вкусный.

Более сложным является задание на составление связного рассказа, когда каждый из участников, повторяя предыдущие предложения, добавляет свое.

### **Игра «Запомни нужные слова»**

Ход игры.

Из предложенных фраз (рассказов) ребенок запоминает только те слова, которые обозначают: погодные условия, транспорт, растения и т.п.

### **Игра «Зашифруйте предложение»**

Ход игры.

Для запоминания даются короткие завершенные высказывания, например: "Волк выбежал из леса", "Дети играли во дворе" и т.д.

Попросите ребенка "зашифровать" предложение с помощью условных изображений так, чтобы запомнить его (например: волк + елка + стрелка и т.п.). В течение одного занятия рекомендуется давать для запоминания не более 2-3 фраз.

### **Игра «Пиктограмма».**

Ход игры.

Ребенку читается текст. Для того чтобы его запомнить, он должен каждый смысловой фрагмент как-то изобразить (зарисовать). Затем ребенка просят по его зарисовкам воспроизвести рассказ.

### **Игра «Придумай, как запомнить слова».**

Ход игры.

Объясните ребенку, что, для того чтобы хорошо запомнить материал, можно использовать такой прием, как классификация, т.е. объединение в группы похожих чем-то предметов.

Теперь предложите ему запомнить набор слов, используя этот принцип:  
роза, вишня, тюльпан, огурец, ель, слива, дуб, гвоздика, томат, сосна, яблоко;  
машина, картошка, самолет, огурец, троллейбус, помидор, солнце, лук, лампа,  
поезд, фонарь, свеча.

### **Игра «Стенограф»**

Ход игры.

Для этого задания потребуются соответствующие картинки, лист бумаги и карандаш. Ребенку читается небольшой рассказ в течение 1-2 мин. В это время он должен обозначить:

- а) события (действия) - карточками с картинками, подбирая и выкладывая их, следуя за ходом рассказа;
- б) каждое предложение - чертой и затем указывать количество предложений в рассказе;
- в) каждое слово - одним штрихом и затем указывать количество предложений в рассказе.

### **Игра «Цепочка ассоциаций»**

Ход игры.

Необходимо запомнить 30-40 не связанных между собой слов, например: дом, кот, лес, апельсин, шкаф, змея, книга, пожар, крокодил и т.д. Для этого необходимо применить метод искусственных ассоциаций, который издавна использовался носителями феноменальной памяти. "Представьте себе дом, по которому ходит пушистый кот, который выпрыгивает в окно и оказывается в лесу, где на деревьях



растут апельсины. Вы срываете апельсин, чистите его, и вдруг в нем оказывается шкаф, в углу которого притаилась змея, и т.п. Скрепив так между собой все слова, вы неожиданно убедитесь, что припоминаете их в, нужном порядке от начало до конца". Такая тренировка, как легко понять, может быть перенесена затем на запоминание любого учебного материала.

### Игра «Запоминаем вместе»

Ход игры.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово, и добавляет к нему какое-либо свое. Третий повторяет первые два слова и добавляет третье и т.д.

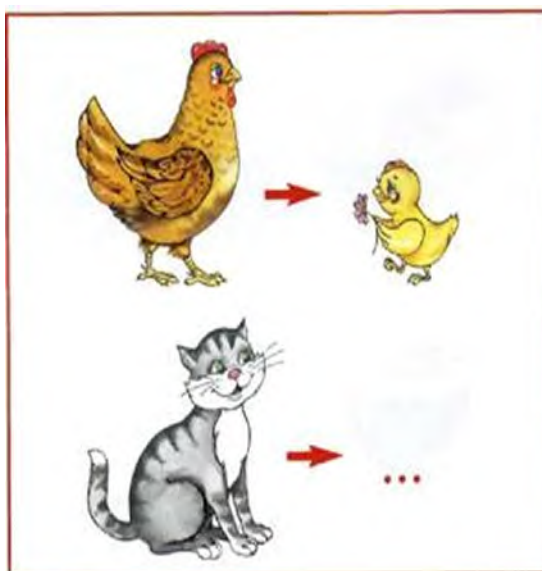
Кто кем (чем) будет?»

Кем (чем) будет: мальчик, семечко, , цыпленок, , икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, почка, щенок, доска, птенец.

#### 2). «Кем (чем) был?»

кем (чем) был раньше:

- цыпленок - яйцом;
- лошадь - жеребенком;
- корова - теленком;
- дуб - желудем;
- рыба - икринкой;
- яблоня - семечком;
- лягушка - головастиком;
- бабочка - гусеницей;
- хлеб - мукой;
- птица - птенцом;
- овца - ягненком;
- шкаф - доской;
- велосипед - железом;
- рубашка - тканью;
- ботинки - кожей;
- дом - кирпичом;
- сильный - слабый;
- мастер - ученик;
- листок - почкой;
- собака - щенком;
- шуба - мехом;
- козел - козленком.



Найди каждому предмету логическую пару, ассоциацию.

детский  
ЧудоЮдо  
играет

детский  
ЧудоЮдо  
играет



детский  
ЧудоЮдо  
играет



#### 4. Игры головоломки.

Такие игры развивают пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику. Способствуют развитию аналитико-синтетической и планирующей деятельности, открывают новые возможности для совершенствования сенсорики, развития творческого, продуктивного мышления, а также нравственно-волевых качеств личности.

Колумбово яйцо представляет собой овал, который необходимо разрезать на 10 частей. В результате получатся треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета, животного, человека и т. п.

##### Игра «Колумбово яйцо»



Цель: развитие творческих и умственных способностей.

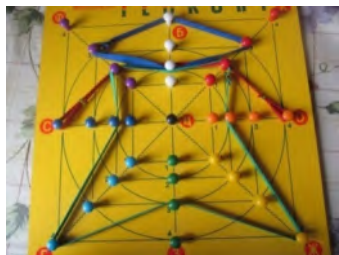
Ход игры: Вначале следует ознакомить ребенка с игрой. Показать элементы, сгруппировать их по форме и размерам, найти одинаковые. Пусть малыш сам попробует проявить фантазию и создать простейшее изображение без схемы. После предложите выполнить конкретное задание, показав рисунок с определенным очертанием. Для этого предложить распечатанные схемы, ребенок будет собирать фигурки, смотря на шаблон. Конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих фигурки животных, людей, всевозможных предметов быта, транспорт, а также буквы, цифры, цветы и прочее.

##### Игра «Волшебный квадрат»

Цель: развитие самостоятельной логики мышления, которая бы позволила детям строить умозаключения, приводить доказательства, высказывать суждения, логически связанные между собой, обосновывать свои суждения, делать вывод и в конечном счёте самостоятельно приобретать знания.

Ход игры: Нарисовать квадрат 3x3. Карточки распечатать на цветном принтере. Наклеить на картон или за ламинировать. Игра готова. Инструкция очень простая: расставить изображения по местам так, чтобы в строках и в столбцах они не повторялись.

## Игра «Геокоонт»



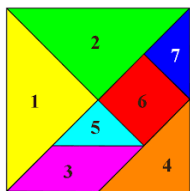
Игра «Геокоонт» используется для математического развития дошкольников, знакомства их с предметным миром, формирования навыков конструирования и решения творческих задач. Кроме того, сказочная среда помогает опосредованному восприятию дошкольниками основной обучающей задачи. Например, в процессе игры перед детьми возникает «препятствие» (задание, вопрос, задача и т.д.). Олицетворением этого препятствия является натянутая в поле «Геоконта» резинка («паутинка») любого цвета. В случае правильного решения задачи она «исчезает».

**Цель:** Развитие у детей мелкой моторики, зрительного, цветового и пространственного восприятия. Воображения.

**Оборудование:** Для этой игры нужна деревянная фанера, канцелярские гвоздики и банковские резиночки.

**Ход игры:** Самостоятельное конструирование геометрических фигур, когда задействуются зрительный и осязательно – тактильный анализаторы, способствуют формированию представлений об эталонах формы. В игровой деятельности развиваются мелкая моторика пальцев, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать. Дошкольники знакомятся с таким свойством, как упругость (резинки растягиваются и возвращаются в исходное положение). Использование схем в игровой деятельности способствует формированию символической функции сознания. Построение фигур на листе бумаги по координатам игрового поля готовит детей к освоению простейшего программирования. С помощью координатной сетки дошкольники могут рисовать план игрового поля и схемы фигур по словесной формуле.

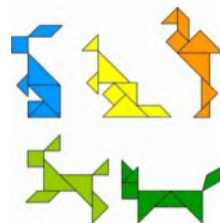
## Игра «Танграм»



Это древняя китайская игра. Если разделить квадрат на семь геометрических фигур, как это показано на рисунке, то из них можно составить огромное количество (несколько сотен) самых разнообразных силуэтов: человека, предметов домашнего обихода, игрушек, различных видов транспорта, цифр, букв и т.д.

Игра очень проста. квадрат (величина его может быть практически любой) разрезается так, чтобы получилось пять прямоугольных треугольниками разных размеров (два больших, один средний, два маленьких); один квадрат, равный по размерам двум маленьким треугольникам; параллелограмм, по площади равный квадрату.

Помощь ребёнку должна быть тактичной, побуждающей к самостоятельности, активности, настойчивости, инициативным действиям, ведущим к достижению результата. Прямых указаний, что и как делать, лучше избегать. Уместны такие советы детям: «Посмотри (рассмотри) картинку внимательно. Из каких фигур она составлена?», «Попробуй сделать ещё раз, но по-другому», «Вспомни, как ты выкладывал в прошлый раз, и начни так же», «Вначале хорошо подумай, а потом делай».



## Игра: Волшебный круг.



Детали игры получаются в результате деления круга на десять частей, как это показано на рисунке. В наборе образуется несколько пар одинаковых по форме и симметрии частей, поскольку деление круга происходит по принципу «каждый раз пополам». Величина круга существенного значения не имеет большие наборы можно использовать для игр на полу, фланелеграфе, меньшие – на столе.



В составлении силуэтов должны быть использованы все части набора. Однако на первых порах можно не требовать строгого выполнения этого правила. По мере овладения игрой ребёнок использует все детали одного-двух наборов.

Игра даёт возможность создавать силуэты человека, домашних и диких животных, рыб, птиц, предметов обихода и т.д. Округлость форм придаёт им особую выразительность. По желанию дети раскрашивают силуэты, дорисовывают их, наклеивают в виде аппликации на лист бумаги, включают силуэтные изображения в сюжетно-ролевые игры.

### Головоломка Пифагора.



Эта игра во многом напоминает «ТАНГРАМ»: квадрат делится на семь частей (см. рисунок). Однако детали игры получаются иные. Эту общность и различия в играх можно показать детям.

В набор входят два квадрата (большой и маленький), четыре треугольника (два больших и два маленьких) и один параллелограмм.

Изобразительные возможности игры достаточно велики и позволяют создавать силуэты разнообразных предметов и геометрических фигур сложной конфигурации, которые отдалённо напоминают объекты реальной действительности.

Самый простой вариант игры – это создание силуэтного изображения путём последовательного укладывания деталей на шаблон, выполненный в том же масштабе, что и набор для игры.

### Игра: Сфинкс



В наборе игры семь простых геометрических фигур: четыре треугольника и три четырёхугольника с разным

соотношением сторон. Эти элементы получаются в результате разрезания прямоугольника (оптимальные размеры 6 на 10 см).

Внимание детей привлекают, прежде всего образцы ракеты, самолёта, парусника, птиц. Опора на образец поможет справиться с задачей. В дальнейшем ребёнку следует предлагать более сложные образцы разных размеров без указания составных частей или с обозначением места расположения одной из семи частей цифрой, точкой и т.п. Разнообразие образцов побуждает детей к творчеству, поиску и использованию различных приёмов. Дети овладевают умением самостоятельно реализовывать задуманное, свободно осуществляя практические действия, отыскивая нужное расположение элементов игры.

### **Игра: «Листик»**



Набор игры включает девять элементов, получаемых в результате разрезания геометрической фигуры сложной конфигурации, напоминающей схематическое изображение сердца или форму листа растения. Округлые и угловые детали набора позволяют составлять всевозможные силуэты, передавать многообразие окружающего предметного мира. Полученные силуэтные изображения своей выразительностью, схематичностью и условностью напоминают детские рисунки.

### **Вьетнамская игра**



Элементы игры можно получить разрезав круг (лучше всего диаметром 8 см) на части. При разрезании необходимо строго следовать образцу (как показано на рисунке). В результате разрезания круга получается семь замысловатых элементов. Все элементы игры имеют обтекаемые контуры, что побуждает ребёнка к составлению из них силуэтов животных.

Ход игры: Вначале лучше освоить составление силуэтов из неполного набора элементов, затем – составление по образцам с указанием составляющих силуэт частей, и только после этого можно приступить к работе по контурному образцу, рисунку и собственному замыслу. Все действия ребёнка целесообразно облечь в игровую форму, стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости как в выдвижении замысла («Составлю рыбку»), так и в самостоятельном поиске способа осуществления задуманного. Желание достичь результата стимулирует активные действия, повышает интерес к процессу составления. А удачно найденное самостоятельное решение вызывает радость, положительный настрой на требующую умственного напряжения деятельность.



## **5. Игры на развитие мыслительных операций анализа и синтеза предметов**

### **Игра: «Найди и раздели»**

Цель: развитие навыков анализа и синтеза.

Оборудование: поднос с двенадцатью картинками. Которые можно разделить на четыре группы, например, овощи: лук, морковь, капуста; фрукты : яблоко, груша, персик; посуда : чашка, тарелка, чайник; инструменты – молоток, пила, лопата.

Ход игры:

Перед каждым ребенком находится поднос с двенадцатью предметными картинками. Воспитатель предлагает детям разделить все картинки на четыре группы. (Комплекты картинок у детей разные).

### **Задание «Закрой лишнюю картинку»**

Цель: развитие мыслительных процессов (эмпирическое обобщение).

Оборудование: карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги (4\*4 см) (для каждого ребенка).

Перед каждым ребенком находится карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги. Детям предлагается найти картинку, которая не подходит к остальным, и закрыть ее бумажным квадратиком.

### **Задание «Нарисуй и зачеркни»**

Цель: развитие слухового внимания, памяти и мышления.

Оборудование: лист бумаги и простой карандаш (для каждого ребенка) .

На столе перед каждым ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш.

Взрослый предлагает детям:

- Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;
- Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;

- Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру

### **Игра «Найди варианты».**

Цель: развитие логического мышления, сообразительности.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением 6 кругов.

Описание: ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрашенных и не закрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.

### **Игра «Волшебники».**

Цель: развитие мышления, воображения. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

Описание: детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

### **Игра «Собери цветок».**

Цель: развитие мышления, способности к анализу, синтезу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

Описание: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д.). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).



### **Игра «Логические концовки».**

Цель: развитие логического мышления, воображения, способности к анализу.

описание: детям предлагается закончить предложения:

- Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
- Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
- Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
- Если два больше одного, то один... (меньше двух).
- Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
- Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
- Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
- Если правая рука справа, то левая... (слева).
- Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

### **Игра «Орнамент».**

Цель: развитие логического мышления.

Игровой материал и наглядные пособия: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

Описание: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».

### **Игра «Полезно - вредно».**

Цель: развивать мышление, воображение, умение анализировать.

Описание: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь - это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

### **Игра «Что я загадала?».**

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 кругов разного цвета и размера.

Описание: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:

- Это круг больше красного? (Да.)
- Он больше синего? (Да.)
- Больше желтого? (Нет.)
- Это зеленый круг? (Да.)

### **Игра «Посади цветы».**

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевины.

Описание: предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевинкой, на прямоугольную - все большие цветы.

Вопросы: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

### **Игра «Группируем по признакам».**

Цель: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

Описание: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

### **Игра «Вспомни быстрее».**

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

### **Игра «Все, что летает».**

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: несколько картинок с различными предметами.

Описание: предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например: все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, и т. п.

### **Игра «Из чего сделано»**

Цели: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

Описание: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

## **6.Игры на формирование умений выполнять классификации**

Классификация – это распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков.

### **Игра «Назови три предмета»**

Цель: формирование способности к классифицированию предметов по обозначенному признаку.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, отдаёт фант.

Ход игры: Сейчас мы поиграем в игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, посуда, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом посуда?

- кастрюля, сковорода, чайник.

-«Насекомые»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «пчела, оса, шмель».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «кислица, виктория, ежевика». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

### **Игра «Разложи предметы»**

Цель: выделение общего признака.

Ход игры: предложить ребенку рассмотреть все игрушки по одной, а затем эти игрушки надо разложить в 2 коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки – чем-то похожие между собой. В случае затруднения педагог первую пару игрушек – елочки ставит их рядом и просит ребенка сравнить: «чем эти елочки

различаются между собой?». Если ребенок не может найти основное отличие, педагог обращает внимание ребенка на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем ребенок действует самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «в одной коробке – все деревянные игрушки, а в другой – все пластмассовые».

Примеры:

1. Разложить предметные картинки по группам.
2. Разложить предметные картинки с изображениями животных на группы: те, кто живет в воде; кто живет в лесу, те, кто живет в жарких странах.
3. Из набора карточек выбрать то, что можно есть (съедобное), что сделано человеком;
4. Из всех пуговиц выбрать только круглые; рассортировать пуговицы по цвету.

### **Игра «Летает – не летает»**

Цель: развитие речевой активности и мыслительных способностей.

Ход игры: Педагог предлагает детям быстро назвать предметы, которые летают, когда он скажет слово «летает», а затем назвать предметы, которые не летают, когда он скажет слово «не летает».

### **Игра «Съедобное – не съедобное»**

Игра проводится по аналогии с предыдущей. Педагог произносит слова «съедобное» - дети называют различные продукты питания, педагог называет слово - «не съедобное» - дети должны быстро назвать предметы, которые нельзя есть.

### **Игра «Слово на ладошке»**

Ход игры: Педагог читает стихотворение. После его окончания предлагает детям найти слова в воде (реке, море), в лесу, в саду, на грядке, в группе и т.д.

«Я найду слова везде,  
и на небе, и в воде,  
на полу, на потолке,  
на носу и на руке.

Вы не слышали такого?

Не беда! Играем в слова!»

Давайте поищем слова в саду (клумба, цветы, яблоня..).

### **Игра «Четвёртый лишний»**

Цель: развитие мышления и внимания дошкольников,  
умение классифицировать предметы по одному признаку

Ход игры:

Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4 разных изображения (живые и неживые предметы).

Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок объясняет свой выбор.

Например: представлена карточка, на которой находятся рисунки утки, гуся, собаки и курицы. Ребенок выделяет лишнее животное-собаку. Остальных классифицирует как домашних птиц.

### **Игра «Сравнение предметов».**

Цель игры: Формирование умений сравнивать предметы между собой, искать сходства и различия.

Ход игры.

1. Предложить детям подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;
2. фигуры, отличающиеся двумя признаками;
3. тремя признаками и т. д.

### **Игра «Раздели на группы»**

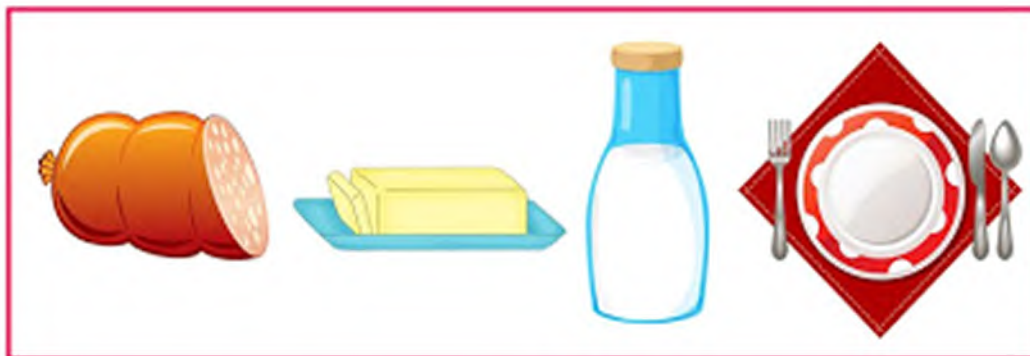
Цель: Развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выделять лишнюю, отличную от других, классифицировать фигуры по двум основаниям (цвет, размер), умение

соотносить цифры с признаками образованных групп, обозначать группы обобщающим словом.



Содержание игры:

Детям задается вопрос: какая из этих фигур лишняя? (Круг, остальные фигуры – квадраты). Дается задание – разделить все квадраты на группы. (Два основания классификации: по цвету и размеру). Что могут означать числа «1», «2», «3», «4»? (Один большой зеленый квадрат, два маленьких квадрата, три больших красных квадрата, три зеленых квадрата, четыре больших квадрата). Сколько всего квадратов? Сосчитаем по порядку (первый, второй...).



## 7. Игры на формирование умений выполнять систематизацию.

### Игра «Не ошибись»

Цель: Закрепление знаний детей о животных и растениях нашего края.  
Развитие связной речи детей.

Ход игры. На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

Как называется животное;

Где обитает;

Чем питается;

Какие звуки издает;

Как выглядит;

Как называются детеныши животного.

### Игра «Цепочка питания»

Цель: развитие умения строить пищевые цепочки.

Ход игры: В старшем возрасте дети уже многое знают о природных явлениях, о мире растений, о жизни животных, птиц, насекомых; о их образе жизни, повадках, особенностях питания. На основе этих знаний дети смогут выстраивать простые цепочки. Самые простые - это пищевые цепочки. Кто кем или чем питается?

Сначала необходимо пополнить копилку знаний через чтение научной, художественной литературы, книг детской энциклопедии; через экскурсии в природу, через наблюдения, просмотры видеофильмов, сказок, мультфильмов. Затем потренировать детей в умении строить простейшие цепочки из 3х-4х звеньев на тему: кто кем питается?

Например: Комар - Лягушка - Цапля - Лиса.



## **8.Интеллектуальные, развивающие игры**

### **Игра «Скажи наоборот»**

Цель: развивает логическое мышление, наблюдательность, внимание, расширяет кругозор, способствует развитию связной речи.

Ход игры: Предложить детям найти предметы с противоположным значением.

### **Игра «Чей домик»**

Цель: выделение общего признака, определение правильной последовательности, выделение лишнего; поиск недостающих.

Ход игры:

Воспитатель объясняет правила игры: «Видите, здесь (показывает) нарисованы домики для кошки, собаки и кролика. В этом доме живет собака, в этом — кролик, а в этом — кошка. Они заблудились и никак не могут попасть к себе домой. Давайте им поможем. Играть будут трое: один поможет кошке, другой — собаке, а третий — кролику. Начинать путь надо от цветного кружка. Чтобы не сбиться с дороги, следует ориентироваться на ее цвет. (Показывает это на примере.) Выиграет тот, кто первый приведет животного домой». Педагог обращает внимание детей на стрелки, которые указывают направление движения. Нужно остановиться на перекрестке и посмотреть, куда идти дальше.

Усложнение игрового задания: детям дается второй лист бумаги, на котором дороги не различаются по цвету. Особое внимание обращается на стрелки, указывающие направление движения, как на ориентир.

### **Игра «слова-перевертыши»**

Цель: формирование умений переставлять буквы и составлять слова.

Ход игры: На листе бумаги написаны перевертыши. Дети должны переставить буквы и слоги так, чтобы получились слова.

КОМОЛО — молоко

ШИМАНА — машина

ЛАКУК — кукла

ШКАКО — кошка

ЦАЯЗ — заяц

ВИЛЕТЕЗОР — телевизор

САЛИ — лиса

ЧИКМЯ — мячик

### Игра «Я знаю»

Цель: расширение представлений о профессиях, трудовых действиях, о назначении и функции предметов профессиональной деятельности.

Ход игры: Поделить детей на группы (звенья). Дать детям предметные картинки в конвертах. Кто быстрее соберёт ассоциации к профессиям, тот и победил.

Весы, прилавок, товар (Продавец)

Каска, шланг, вода (Пожарный)

Сцена, роль, костюм (Актёр)

Ножницы, ткань, швейная машинка (Швея)

Плита, кастрюля, колпак (Повар)

Звонок, мел, учебник (учитель)

Игрушки, дети, игры, прогулки (Воспитатель)

Болезнь, таблетки, белый халат (Врач)

Ножницы, фен, расчёска (Парикмахер)

Корабль, якорь, штурвал (Моряк)

Читальный зал, книги, читатель (Библиотекарь)

#### 2 вариант

Даются конверты, в них разрезанные картинки с предметами. Их складывают как пазлы. Каждой команде раздать несколько конвертов, выигрывает та, которая быстрее соберёт предмет.

## **9.Игры, развивающие быстроту, гибкость мышления.**

### **Игры: «Дубль»**

Дубль — это быстрая весёлая игра, развивающая зрительное восприятие, внимательность и реакцию.

Цель игры: развитие быстроты реакции.

Ход игры: В игре участвует от 2 до 4 игроков. Вам всегда нужно быть самым быстрым, чтобы раньше других найти

изображение, совпадающее на двух карточках, громко его объявить, затем взять карточку себе. Побеждает тот, кто выиграл больше всего карточек.

### **Игра: «Разминка».**

Цель игры: развитие внимания и быстроты реакции.

Из чего видна улица?

Дед, который раздает подарки?

Съедобный персонаж?

Часть одежды, куда кладут деньги?

Какой день будет завтра?

Если песок мокрый, то...

Мальчик моет руки, потому что...

Если переходить улицу на красный свет, то...

Автобус остановился, потому что...

Музыку пишет... (композитор).

Стихи пишет... (поэт).

Белье стирает... (прачка).

Горные вершины покоряют... (альпинист).

Обед варит... (повар).

### **Игра: «Отвечаем быстро».**

Ход игры: Взрослый бросает мяч ребенку с названием предметов (существительным), а ребенок должен быстро назвать прилагательное. Можно



договориться, что малыш будет называть только цвета предметов. Например: огурец - зеленый, солнце - желтое, потолок – белый.

Как вариант, можно игру усложнить: взрослый будет говорить то существительные, то прилагательные по очереди. Если игрок сказал ответ не попад, и он не соответствует действительности - взрослый и ребенок меняются местами.

### **Игра: «Скорость мышления».**

Ход игры: Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!" Всего предлагается 10 слогов: НА, КО, РО, КО, ПО, СО.

Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.





## **10.Словесные игры**

### **Игра «Назови предметы с заданным звуком»**

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С.

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

2 вариант:

Назвать предметы на заданный звук, окружающие нас. Или в лесу, на лугу, на море

### **Игра «Что загадали»**

Цель: Формирование умений выделять основные, характерные признаки предметов и явлений, сравнивать, сопоставлять их.

Ход игры: Один из игроков загадывает, например, животное. Остальные по очереди при помощи наводящих вопросов пытаются угадать, какое животное было загадано. Если ответ положительный, то можно продолжать спрашивать. Если ответ "Нет", ход переходит к следующему игроку.

-Это хищник?

- Да!

- Он из семейства кошачьих?

- Нет!

- У него серая шерсть?

- Да!

- Это волк!

- Точно!

### **Игру «Четвёртый лишний»**

Цель: Развитие слухового внимания.

заяц, ёж, лиса, шмель;  
трясогузка, паук, скворец, сорока;  
бабочка, стрекоза, енот, пчела;  
кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;  
пчела, стрекоза, енот, пчела;  
кузнечик, божья коровка, воробей, комар;  
таракан, муха, пчела, майский жук;  
стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;  
лягушка, комар, жук, бабочка;  
стрекоза, мотылёк, шмель, воробей.  
Игра «Разложи картинки по группам»

### **Игра «Где мы были, мы не скажем».**

Цель игры. Воспитание находчивости, сообразительности, умения перевоплощаться.

Ход игры: Одна группа изображает хорошо знакомую деятельность, которую дети наблюдали, другая группа отгадывает. (Чистка ботинок, мытье посуды, чтение книг, играет оркестр или отдельный музыкальный инструмент и т.д.).

### **Игра «Наоборот».**

Цель игры: развитие быстроты мышления. Игра с мячом. Назвать антонимы. (Вперед – назад; внутри – снаружи; налево – направо; завязать – развязать и т.д.).

### **Игра: «Добавь слог».**

Цель игры. Развитие фонематического слуха.

### **Игра: «Дополни предложение».**

Цель игры. Развитие речевой активности.

### **Игра: «Скажи слова с нужным звуком».**

Цель игры: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания.

### **Игра: «Скажи по – другому».**

Цель игры. Развитие умения подбирать синонимы. Большой – огромный, крупный, громадный, гигантский. Мокрый – сырой, влажный.

### **Игра: «Подбери слово».**

Цель игры. Развитие гибкости мышления, умения подбирать нужные по смыслу слова. «Что можно шить?» (платье, кофту, брюки, юбку, пальто, сарафан, сапоги, шубу, и т.д.). «Что можно завязать?» (бант, шнурки, веревочку, шарф, завязки).

### **Игра: «Кто знает, пусть дальше считает».**

Цель игры. Закрепление знаний порядкового счета в пределах 10, развитие быстроты мышления, слухового внимания.

### **Игра «Отгадай фигуру по загадке»**

Цель: развитие аналитико-синтетической деятельности на основе умения давать характеристику фигуре по известным признакам и находить фигуру по характеристике.

1 вариант – используется аппликация с прошлой игры для развития логики.

Педагог, используя таблички «цвет», «форма», «размер» и аппликацию с прошлого занятия, загадывает загадку про одного из жителей этого города. Например: «Эта фигура по форме – круглая, по цвету – красная, а по размеру – большая». Дети отгадывают загадку и показывают её. После чего дети сами загадывают и отгадывают загадки.

2 вариант – используется набор цветных фигур (на каждого ребенка).

Ребёнок выбирает из набора глазами любую фигуру и, используя таблички «ЦВЕТ», «ФОРМА», «РАЗМЕР», составляет про неё рассказ. Например: «Моя фигура по форме — пятиугольная, по цвету — зелёная, а по размеру – маленькая». Все остальные должны выбрать из своего набора нужную фигуру и по команде педагога (на счет «Раз-два-три») показать её. Ребёнок, который составлял рассказ, проверяет.

### **Игра «ДА-НЕТ-КА»**

Цель: развитие аналитико-синтетической деятельности на основе метода исключения.

Ход игры.

Дети загадывают любой предмет. Водящий с помощью всего трёх вопросов должен её отгадать. Отвечать на вопросы можно лишь двумя словами — «да» или «нет», рассуждая вслух.

### **Игра «Теремок»**

Цель: формирование умения давать полный ответ на поставленный вопрос.

Правила игры: Детям раздаются различные предметные картинки. Один из детей заселяется в теремок первым, а остальные должны к нему подселиться. Каждый проходящий в теремок может попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет, заселившегося первым. Ключевыми словами являются слова: «Тук — тук. Кто в теремочке живет?». Тот, кто назовёт общий признак – заселяется в теремок.

Например, первый выбрал машину.

— Тук-тук. Кто в теремке живет?

— Это я, машина.

— А я стол. Пусти меня к себе жить?

— Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

— Я похож на тебя тем, что я служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы). Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме-гараже, и я живу в доме (в комнате). У тебя четыре колеса, а у меня четыре ножки. Машина может ездить, и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

### **Игра «Верю - не-верю».**

Цель: умение логично и понятно высказывать суждение, обосновывать свой выбор.

Ход игры: Дети — невероятно доверчивые существа. А если информация поступает от взрослых, то это звучит как аксиома, которая воспринимается безоговорочно. Научите своего малыша рассуждать, и пусть он не спешит все принимать на веру. Старайтесь предлагать такие фразы, на которые можно дать неоднозначные ответы. Пусть ребенок поразмышляет над каждой фразой и попробует объяснить, почему он так считает. Так ребенок учится докапываться до

истины своим путем, опираясь на сравнения, рассуждения, собственные выводы. Именно такой подход дает бесценный индивидуальный опыт и развивает в ребенке наблюдательность, когда он слушает и видит, казалось бы, очевидные утверждения. Итак, вы говорите какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка.

#### Примеры фраз:

«Все люди спят».

«Все яблоки сладкие».

«Дождь бывает холодный и теплый».

«Все животные впадают в зимнюю спячку».

«Летом мы ходим в шубах».

«Слоны умеют летать».

«Арбузы растут на деревьях».

«Корабли плавают по суше».

«Зимой всегда пасмурно».

«Солнце светит только утром и вечером».

«Ни один человек не может жить без воды».

#### Примеры фраз:

«Сок можно есть ложкой». (Да, если он замороженный.)

«Мороженое можно выпить». (Да, если оно растает.)

«Снег бывает только зимой». (Он бывает весной и осенью, а в некоторых местах он лежит и летом, и зимой — например, на полюсах.)

«По воде можно ходить». (Да, если она замерзнет.)

«Все птицы летают». (Не все, есть птицы, которые не летают, например: курица, индюк, страус, киви, пингвин.)

#### **Игра «Назови одним словом».**

Эта игра развивает способность к обобщению и абстрактному мышлению. Вы называете группы слов, объединенных по общему признаку, и просите ребенка назвать их одним словом.

#### Примеры заданий:

«Дом, сарай, хижина, небоскреб» (здание).

«Брат, сестра, бабушка, тетя, папа» (родственники).

«Карандаш, тетрадь, бумага, ручка, альбом для рисования» (канцтовары).

«Поезд, велосипед, самолет, автомобиль, корабль» (транспорт).

«Игорь, Сергей, Иван, Кирилл» (мужские имена).

«Вишня, клубника, смородина, крыжовник, арбуз» (ягоды).

«Стол, кровать, шкаф, стул, кресло» (мебель).

### Игра «Ассоциация».

Ход игры: В этой игре дети учатся разграничивать понятия существенных и второстепенных признаков предмета. Объясните ребенку задание следующим образом: «Сначала я скажу одно слово. Оно будет главным. Потом прочитаю еще ряд других, которые относятся к этому слову. Твоя задача назвать то, без чего главное слово никак не может обойтись».

Обсуждайте каждое предложенное слово, пусть ребенок обосновывает свои ответы, а вы помогайте ему выделять существенные признаки.

Примеры заданий:

Комната (стены, кровать, пол, потолок, телевизор, ковер, люстра).

Человек (тело, мозг, платье, шляпа, кольцо, ноги).

Магазин (покупатели, товар, музыка, телевизор, деньги, продавец, кровать).

Дерево (корни, цветы, вода, воздух, ствол, скамейка, солнце, листья).

Таким образом, логика, пусть не в чистом виде, а в виде простейших ее форм и приемах имеет весомое место в дошкольной системе образования

## НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ

### 24 КАРТОЧКИ





## Библиографический список

1. Антюхина А.В. Дидактические игры и их роль в старшем дошкольном возрасте. М.: Имма-пресс, 1999. - 96 с.
2. Бондаренко А.К. «Дидактические игры в детском саду» Москва «Просвещение» 1991г.
3. Бурдина С.В. «Логика» Материал для занятий.2014
4. Бабич Л.Н. «365 увлекательных занятий для дошкольников» Москва «Айрис Пресс» 2000г.
5. Волина В.В. «Праздник числа» Москва «АСТ Пресс» 1996 г.
6. . Волина В.В. Занимательная математика для детей. С.-Пб.1996.
7. Венгер Л.А. «Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста»  
Москва 1989 г.
8. Дурова Н.В., Новикова В.П. «Развивающие упражнения для подготовки детей к школе» 2009 г.
9. Козлова С.А. «Дошкольная педагогика» Москва 2000 г.
10. «Лучшие задачи для детей от 3 до 6 лет. Развиваем логику и мышление»  
Дом XXI век 2008 г.
11. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников»  
Москва «Просвещение» 1990г.
12. Недоспасова В.А. «Растем, играя» Москва «Просвещение» 2002 г.
13. Осипова Е.А. «Игры для интенсивного интеллектуального развития детей»  
Москва АРКТИ 2004 г.
14. Панова Е.Н. «Дидактические игры – занятия в ДОУ» Воронеж 2007 г.
15. Ростова Н.С. «Поиграй-ка» для детей 6-7 лет
16. . Парамоновой Л.А «Развивающие занятия с детьми 5-6 лет» Москва 2007 г.
17. Тихомирова Л.Ф. Логика. Упражнения на каждый день. Логика для дошкольников. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль; «Академия развития»,1997.

18. Финкельштейн Б.Б. «Блоки Дьенеша для самых маленьких» Санкт-Петербург 2000 г.

19. Цукарь А.Я. «Уроки развития воображения» Москва «Айрис Пресс» 2000 г.

20. Интернет.

