

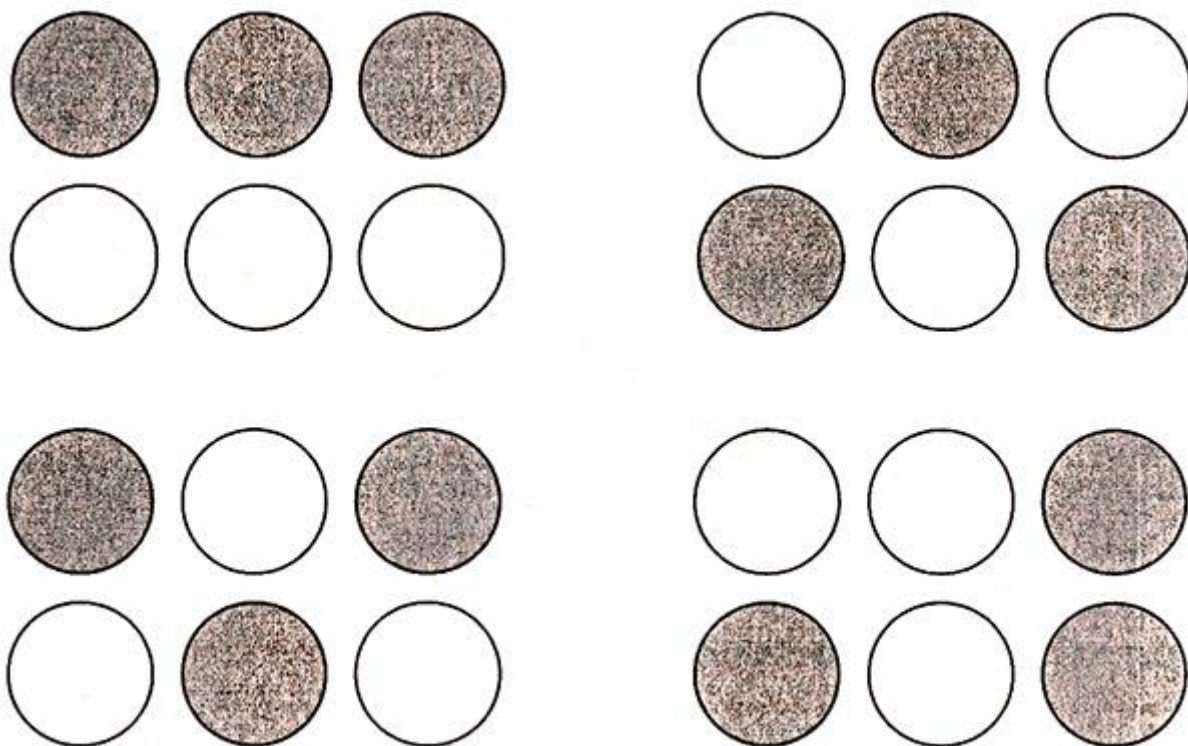
## Игры, направленные на развитие логики у дошкольников старшей группы

### Игра «Найди варианты».

*Цель:* развивать логическое мышление, сообразительность.

*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 незакрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.



### Игра «Волшебники».

*Цель:* развивать мышление, воображение. 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:* развивать мышление, способность 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:* развивать логическое мышление, воображение, способность 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:* развивать логическое мышление, способность к анализу.

*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 сердцевинки.

*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.)

### **Игра «Что бывает...».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)
- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)
- Что бывает низким (высоким)?
- Что бывает красным (белым, желтым)?
- Что бывает длинным (коротким)?

# комплекс игр и упражнений для развития мышления

Игры на развитие логического мышления

## 1. Игры на формирование умений выполнять классификацию.

### «Разложи предметы»

Оборудование: набор из 8 игрушек и предметов различных по назначению, но одни – деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по 2; две одинаковые коробочки.

Ход игры:

Педагог рассматривает с ребенком все игрушки по одной, а затем говорит: «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».

### «Летает – не летает»

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».

Игру можно проводить на прогулке.

### «Съедобное – не съедобное»

Игра проводится по аналогии с предыдущей. Педагог произносит слова «съедобное», «не съедобное».

### «Будь внимательным»

Ход игры: Педагог говорит детям: «я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать лишнее слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д. После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов.

## 2. Игры на формирование умений выполнять систематизацию.

### «Новоселье у матрешек»

Цель: учить детей сравнивать предметы, видеть в предметах разные их свойства, располагать предметы в определенном порядке, выделив при этом существенный признак.

Ход игры: педагог рассказывает: «матрешки поселились в новом доме. Каждая получила свою квартиру. Самая маленькая – на первом этаже, на втором – немного побольше, на третьем – еще побольше, на четвертом – еще больше. А на пятом, последнем этаже – самая большая. Они порадовались своим квартирам и пошли в парк гулять. Пришли вечером и забыли, кто где живет. Помоги же матрешкам найти свои квартиры. Расскажи им, где их квартиры».

### Игра «Что тяжелее?»

Цель: учить детей раскладывать изображения предметов в определенной последовательности, ориентируясь на качество предметов.

Оборудование: набор карточек с изображением следующего вида одежды: зимнее посеннее пальто, зимнее платье, летнее платье, купальник; на обратной стороне полоски соответствующей длины: самая длинная изображает зимнее пальто, короче – осеннее пальто, еще короче – зимнее платье и т.д.

По аналогии проводятся следующие игры: «Кто старше?», «Что ярче светит?», «Что быстрее?», «Кто быстрее?»

Игра «Угадай-ка: плывет – тонет?»

Ход игры:

Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие – тонут. Педагог называет попарную группу предметов: деревянная палочка – гвоздь, деревянная и металлическая линейки, деревянный и металлический шарики, деревянный и металлический корабли, металлическое и деревянное колечки и т.д. В случае затруднений педагог организует практические действия с этими предметами. Предметы даются в случайном порядке, а не попарно. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут, почему?

Рассказы – загадки.

«Что было ночью?»

«В д.с воспитатель подошел к окну и сказал: «дети, посмотрите в окно, все вокруг белое – земля, крыши домов, деревья. Как вы думаете, что было ночью?». Что ответили дети?».

«Дождливая погода»

«Девочка Таня гуляла на улице, потом побежала домой. Мама ей открыла дверь и воскликнула: «ой, какой пошел сильный дождь!». Мама в окно не смотрела. Как мама узнала, что на улице идет сильный дождь?».

«Не покатались»

«Два друга – Олег и Никита взяли лыжи и пошли в лес. Яркое светило солнышко. Журчали ручьи. Кое-где проглядывала первая травка. Когда мальчики пришли в лес, то покататься на лыжах не смогли. Почему?».

Продолжи предложения:

- Мы включили свет, потому что ... .
- Мама вернулась, чтобы взять зонт, потому что ... .
- Дети надели теплую одежду, потому что ... .
- Щенок громко залаял ,потому что ... .
- Алеша выглянул в окно и увидел ... .
- Таня проснулась утром и ... .

-

Также для развития логического мышления я использую игры сделанные из дерева: «Сложи квадрат», «Головоломки», «Уни- кубы», «Палочки Кюизенера», «Рамки вкладыши Монтессори» и магнитный 3D конструктор

Игра «Чем похожи и чем отличаются?»

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; 8 пар предметных картинок: мухомор – подосиновик, платье – юбка, ваза – кувшин, заяц – кролик, кот – рысь, трамвай – троллейбус, аист – лебедь, ель – лиственница.

Взрослый поочередно прикрепляет к магнитной доске каждую пару картинок и предлагает детям найти сходство и различие между изображенными предметами.

Игра «Подбери пару к слову».

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: мяч.

Дети встают в круг. Воспитатель с мячом - в центре круга, он бросает мяч одному из детей и говорит: «Игрушка». Ребенок должен поймать мяч и назвать, например: «Кукла».

Игра «Что это? Кто это?»

Цель: развитие мышления и речи.

Оборудование: 24 предметные картинки.

Дети делятся на две команды. Садятся за столы на удалении друг от друга. Каждой команде раздаются одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т. д. Дети поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается, то её откладывают в пользу отгадавших.

### Игра «Разложи карточки»

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток (для каждого ребенка) ; поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые (для каждого ребенка) .

На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток, и поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые. Воспитатель предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбах не оказалось по две одинаковых картинки.

### Игра «Разложи картинки по группам»

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 и т. д.

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 «Придумай загадку»**

Цель: развитие речи и мышления.

Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей (ведущему) предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим.

### **Игра «Составь предложение по двум картинкам»**

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; пары предметных картинок: : бабушка – кофта (чашка, ваза, девочка – кролик (фасоль, лыжи, мальчик – кот (велосипед, коньки, аист – гнездо и т. д.

Воспитатель поочередно прикрепляет к магнитной доске пару картинок и предлагает детям составить по ней как можно больше предложений.

Игра «Любимая еда»

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например: корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д.

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

### **Игра «Скажи мне наоборот»**

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы.

Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.

### **Игра «Нелепицы»**

Цель: развитие речи, внимания, мышления.

Оборудование: карточка к заданию.

Воспитатель предлагает ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей, просит ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Предлагается ответить, как бывает на самом деле.

### **Задание «Дополни фразу»**

Цель: развитие слухового внимания, мышления, речи.

- Если песок мокрый, то.
- Мальчик моет руки, потому что.
- Если переходить улицу на красный свет, то.
- Автобус остановился, потому что.

### **Игра «рассказ наоборот»**

Детям младшего школьного возраста (играть могут одновременно несколько человек) предлагается попробовать сочинить рассказ или сказку наоборот. Предположим, один говорит: «И началась у них с тех пор счастливая и спокойная жизнь». Другой: «Вернулись братья в свою деревню». Третий: «Наконец поняли они, что мир лучше ссоры. Четвертый: «Сколько в одиночку старались мост построить, а ничего не выходит» и т.д.

### **Игра «Ассоциация»**

Группа детей выстраивается в круг, и им предлагается два любых слова.

Например, *щенок* и *мячик*. Детям по очереди предлагается связать эти два слова в одно предложение. Кто последний придумает предложение, тот и выиграл. В предложенном примере могут возникнуть следующие ассоциации.

*Щенок играет в мячик.*

*Щенок прыгает как мячик.*

*Щенка надо кормить, а мячик — нет.*

*Щенок пушистый и теплый, а мячик гладкий и холодный.*

*У щенка глаза круглые, как мячик.*

*Дети любят играть со щенком и мячиком.*

Рыбка — червячок

Игра учит аргументировать свои ответы, расширить кругозор

Необходимый инвентарь: картинки животных, птиц (можно вырезанные из старых книг, журналов; открытки).

♦ Как играем: сначала читается стихотворение:

Зайчик любит морковку,

Мишка — малинку,

Воробушек — рябинку,

Рыбка — червячка,

Избегай, рыбка, крючка.

♦ Вы называете животное, а ребенку нужно быстро и правильно сказать, что оно кушает, например: корова — сено, собака — кость, мышка — сыр, кошка — молочко и т. д.

♦ Играть можно как двоим участникам, так и большему количеству. Периодически меняйтесь ролями с ребенком, это является для него прекрасным стимулом.

♦ Закрепляем: задайте ребенку вопросы: «А что любит Карлсон? Людоед?» и пр.

♦ Сыграйте в игру «Наоборот»: морковка — заяц, зерно — птица, лошадь — сено.

♦ Когда предоставится возможность, кормите вместе птиц, белочек, животных.

Наблюдайте за их повадками.

♦ Усложняем: а может ли цыпленок грызть кость? А собака клевать зерно? Попросите ребенка аргументировать свой ответ, если малыш затрудняется, найдите объяснение вместе.

### **Раз, два, три лишний уходи**

Игра помогает формировать понятийное мышление; отсекай лишнее (анализ — синтез)

Необходимый инвентарь: картинки.

♦ Как играем: покажите картинки с предметами одного класса, но разных групп, например: автобус, машина, мотоцикл — самолет; трамвай, автобус, электричка — КамАЗ; пожарная машина, скорая помощь, продуктовая машина — такси и т. п. Какая картинка из четырех лишняя? Почему?

♦ Закрепляем: меняйтесь ролями. Можно играть и в словесный вариант этой игры.

Желательно брать различные понятия, знакомые ребенку, например: «одежда», «обувь» и т. д. Помогайте ребенку, если он затрудняется, обосновывать ответы.

### **Небылицы**

Игра помогает формировать логическое мышление, творческое воображение

Необходимый инвентарь: мяч.

- Как играем: в эту игру лучше играть всей семьей, тогда ребенок быстрее освоит ее.
- Ведущий бросает мяч игроку и говорит какую-либо фразу. Если эта фраза — небылица, то ловить мяч не надо, например: «Волк по лесу гуляет», — игрок ловит мяч. «Волк на дереве сидит» — мяч ловить не нужно. «Девочка рисует домик» — игрок ловит мяч. «Домик рисует девочку» — мяч ловить не нужно и т. д.

- Старайтесь придумать как можно больше смешных, нелепых фраз.
- Выиграет тот, кто ни разу не ошибется.
- Играйте в эту игру чаще, ведь ребенок этого возраста любит придумывать перевертыши, небылицы.
- Закрепляем: поиграйте в «Небылицы», используя короткие рассказы. Например: «На день рождения Вани дети ели яблоки, мороженое, печенье и... соленые конфеты». Ребенок должен исправить вашу ошибку и объяснить, почему это неверно.
- Вы варите на кухне борщ? Используйте и эту ситуацию для игры. «Я кладу в борщ свеклу, морковь, капусту... грушу». Посмейтесь вместе с ребенком, поменяйтесь ролями.
- Можно поиграть с картинками. Например: на картинке нарисовано лето: солнце, цветы, бабочки и... снеговик. Спросите ребенка, почему снеговик лишний, что может с ним произойти? Что придумать, чтобы он не растаял?
- В следующий раз можете придумать до 3-4 небылиц в рассказе

Например:

Сел воробушек на дом,  
Провалилась крыша.  
Под березою с котом  
Пляшут польку мыши.

Мухи съели паука.  
Рыбы ловят рыбака.  
На телегу села лошадь,  
Погоняет ездока.  
Автор: В. Чантурия.

### **Сладкоежки**

Игра помогает формировать зрительный контроль; развивает восприятие величины  
Необходимый инвентарь: рисунки банок с вареньем, надкусанных яблок.

♦ Как играем: покажите ребенку несколько нарисованных банок с вареньем различной степени наполнения. Спросите, из какой банки Карлсон съел больше всего варенья? Попросите объяснить, почему он сделал такие выводы? Покажите рисунки надкусанных яблок. Попросите его ответить, какое яблоко, по его мнению, кусал медведь, заяц, воробей, гусеница? Почему он так решил?

♦ Закрепляем: нарисуйте следы медведя, зайца, мышки. Где чьи следы? На улице попросите ребенка определить, где на снегу или песке следы взрослого человека, а где ребенка? А где следы птички и собаки?

### **«Сели мы на саночки»**

Игра учит подбирать нужные предметы для каждого времени года; отстаивать свое мнение

Необходимый инвентарь: картинки времен года, сопутствующих предметов к ним.

♦ Как играем: покажите картинки времен года и сопутствующих этому сезону предметов. Например: санки, лыжи, коньки, ледянки, резиновые сапоги, зонтик, мяч, сачок, корзинка, ведерко, лопатка, формочки и пр. Ребенок должен правильно соотнести предметы с временами года. Попросите объяснить, почему санки нельзя положить к летней картинке, а велосипед — к зимней и т. д.

♦ Закрепляем: вспомните стихи и песни про времена года: «По малину в сад пойдем...», «Сели мы на саночки, взяли мы коньки...». Когда собираетесь на прогулку, спрашивайте, почему вы взяли с собой сегодня именно эти игрушки?

- ♦ Усложняем: сыграйте в словесную игру «Наоборот». Называйте сначала время года, потом его атрибут. Например: лето — самокат, зима — санки, весна — бумажный кораблик, а осенью что? И т. п.

### **Да - нет, говорите**

Игра учит угадывать предмет по описанию методом наводящих и отсекающих вопросов

- ♦ Как играем: предложите ребенку угадать овощ, который вы загадали, по его описанию. Например: овощ, бывает крупный и мелкий, растет на грядке (морковь). Пусть ваш исследователь методом наводящих вопросов (какого он бывает цвета, какой формы, что из него готовят?) с вашей помощью попробует дать верный ответ.
- ♦ Закрепляем: загадывать можно любой знакомый предмет, постепенно усложняя задачу. Например: «Это предмет женской одежды» {платье). Ребенок перечисляет: «Юбка?» (нет), «Кофта?» (нет), «Длинное?» (бывает — да, бывает — нет). Подскажите, что бывает вечерним или бальным, если малышу сложно угадать.
- ♦ Пусть ребенок попробует сам загадать предмет, а вы будете пытаться с помощью вопросов угадывать.

### **Загадочные умники**

Игра учит делать выводы, доказывать их правильность

- ♦ Как играем: вы знаете, что умение отгадывать загадки, формирует логическое мышление? Итак, загадываем:  
Лижет дочку языком, будет телочка здорова.  
Кормит также молочком, кто же мама? (корова)  
♦ Когда ребенок ответит, спросите его, как он определил, что же это корова? Вот тут и начинается самое интересное! Если ребенок ответит, что корова кормит молоком теленка, скажите, что многие животные кормят молоком детей. А главная подсказка — это теленок! Только у коровы теленок. Далее:  
В клетке пестрая головка,  
Чистит перышки так ловко.  
Что за птичка, угадай,  
В клетке верно... (попугай)  
♦ В клетке обычно держат попугая, у него пестрая голова ит. д.  
♦ Поощряйте ребенка, меняйтесь ролями: ребенок загадывает — вы отгадываете.  
♦ Закрепляем: загадывать загадки можно по 5-10 минут каждый день. А может, ребенок придумает свою загадку? Например, вот загадка ребенка 4,5 года: «По лесу ползет, иголки на себе несет».  
♦ А если завести книжку и туда зарисовывать свои загадки? Назвать ее «Загадай-ка».
- Внимание: при загадывании загадки нужно обращать внимание на отличительную черту предмета, явления: если это дождь, то он идет с неба, из тучи, ведь дождик можно устроить и из лейки. Например, придумываем: «Водичка льется с неба, как из лейки» (аналогия) и т. д.

### **Ребятюшки-загадушки**

Игра учит определять предмет по его характерным признакам

Необходимый инвентарь: игрушки.

- ♦ Как играем: поставьте на стол игрушки, сходные по общим признакам: животные, птицы. Загадайте загадку: «Мягкая, пушистая, бегаёт по деревьям» и т. п. Ребенок должен отгадать ее и дополнить, например: собирает грибы, живет в дупле. Меняйтесь ролями — это развивает логичность речи ребенка. Кто загадок загадает больше, тот и победил.
- ♦ Закрепляем: играть можно на улице, в дороге.

- ♦ Усложняем: в дальнейшем используйте словесный вариант игры. Берите качества предметов, их функции: на нем сидят или это нужно для работы в огороде и т. д.

### **Математические круги**

Игра учит работать с пересекающимися и непересекающимися множествами

Необходимый инвентарь: обручи большие и маленькие, мелкие предметы, геометрические фигуры.

- ♦ Как играем: положите на пол два обруча, в них разложите предметы по группам, например: деревянные игрушки в одном, пластмассовые — в другом или большие красные круги в одном, маленькие синие — в другом. А если в другом должны лежать все круги, среди которых будут большие красные. Как их разложить? Помогите ребенку пересечь обручи и положить в пересечение большие красные круги. Можно положить маленький обруч внутри большого — в большом большие квадраты, в маленьком — маленькие.
- ♦ Закрепляем: раскладывать можно предметы, картинки. А сделать круг из веревки или скакалки.

### **Парные картинки**

Игра учит находить смысловые связи в парных картинках; формирует произвольную память

Необходимый инвентарь: 5-6 пар карточек со схожими по смыслу изображениями (можно взять из любых настольных игр).

- ♦ Как играем: положите перед ребенком парные картинки. Например: дерево и лес, дом и окно или бревно и топор, машина и улица и т. д. Картинки кладутся слева направо, следующая пара кладется под ними. Ребенок должен рассмотреть две пары картинок в течение 1-2 минут и запомнить. Затем правый ряд уберите. Ребенок должен вспомнить, что лежало справа от оставшихся картинок. Спросите, что общего между изображениями на картинках?
- ♦ Возьмите следующие две пары картинок и поиграйте еще раз. Можно играть до тех пор, пока ребенок не устанет.
- ♦ Усложняем: можно взять по три карточки, имеющие смысловые связи. Например: ваза, вода, цветок; девочка, бантики, расческа — ребенок должен объяснить их соседство. Оставьте только первые карточки. Ребенок должен вспомнить убранные.

### **Отрицалки**

Игра учит делать логические выводы методом отрицания/исключения

Необходимый инвентарь: опорные картинки.

- ♦ Как играем: предложите ребенку отгадать загадку: «У Коли и Лены по одному шарiku, синий и красный. У Коли не синий шарик, какого цвета шарик у Лены?», или «У Тани и Светы по кукле. У Светы кукла не маленькая. Какая кукла у Тани, у Светы?», или «Катя и Таня стоят справа и слева от дерева. Таня стоит не справа от дерева. Где стоит Катя, Таня?» и т. п. Таких вариантов вопросов очень много. Старайтесь придумывать такие загадки сами, загадывая и цвет, и форму, и размер.
- Внимание: Если ребенок вначале не справляется, можно использовать опорные картинки, например — рисунок синего и красного шарика в первом вопросе и т. д.; аналогично при других задачах.
- ♦ Закрепляем: Когда ребенок будет правильно решать задачи, играть можно уже без опорных картинок. Поэтому их можно решать везде, когда будет свободное время.
- ♦ Усложняем: увеличиваем количество отрицаний. Например: «У Оли, Пети и Тани три мяча: желтый, синий и красный. У Оли не желтый и не синий мяч, у Пети не синий. У кого из детей желтый мяч? Какого цвета мячи у Оли, Пети и Тани?».

➤ Внимание: вы купили родственникам подарки? Поиграйте. Загадайте загадку: «Я купила папе и дедушке брюки, джинсы и свитер. Дедушке я купила не джинсы и не брюки. Что я купила папе, а что дедушке?». Таких житейских примеров много, используйте их для игры и с пользой для ребенка.

### Упражнение «Писатели»

Цель: развитие словесно-логического мышления

Ход: к каждому слову, данному ниже, подобрать подходящее по смыслу с учётом назначения предметов. Затем составить предложение каждой парой слов.

Пример: кисточка — краски (клей, рисунок, раскраска, рама, батарея пр.). Мальчик взял кисточку, краски, листок бумаги и нарисовал картин для мамы к 8 Марта.

Щетка \_\_\_\_\_ . Иголка \_\_\_\_\_ . Лопата \_\_\_\_\_ .

Лейка \_\_\_\_\_ . Грабли \_\_\_\_\_ . Нож \_\_\_\_\_ .

Лифт \_\_\_\_\_ . Холодильник \_\_\_\_\_ . Гвоздь \_\_\_\_\_ .

Миксер \_\_\_\_\_ . Ракетка \_\_\_\_\_ . Тачка \_\_\_\_\_ .

Банка \_\_\_\_\_ . Мясорубка \_\_\_\_\_ . Весло \_\_\_\_\_ .

### Упражнение «Третий лишний»

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход: выбрать из 3-х объектов один лишний, с учётом выделенного признака, и подробно объяснить свой выбор.

Цвет: цыпленок, лимон, василёк. Огурец, морковь, трава . Халат врача, помидор, снег

Форма: телевизор, книга, колесо. Косынка, арбуз, палатка

Величина: бегемот, муравей, слон. Дом, карандаш, ложка

Материал: банка, кастрюля, рюмка. Альбом, тетрадь, ручка

Вкус: конфета, картошка, варенье. Торт, селедка, мороженое

Вес: вата, гирия, штанга. Мясорубка, перышко, гантеля.

### Упражнение «Птица-гнездо»

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

Птица-гнездо, человек-... (дом)

песня-глухой, картина-... (слепой)

паровоз-вагон, конь-...(телега)

бежать-стоять, кричать-... (молчать)

песня-певец, самолет-...(летчик)

карандаш-рисунок, буквы-...(слова, рассказ, текст)

птица-воздух, рыба-...(вода)

машина-дорога, воздух-...(самолет)

корова-теленка, лошадь-...(жеребенок)

яйцо-скорлупа, картофель-...(кожура, шелуха)

ложка-каша, вилка-...(мясо).

### Упражнение «Подбери слово»

Цель: развитие словесно-логического мышления.

Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор (как на предыдущем занятии).

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

коньки- зима, лодка-...(лето)

собака-шерсть, щука-...(чешуя)

пробка -плавать, камень-... .(тонуть)

ухо - слышать, зубы-.. .(жевать)

чай-сахар, суп-...(соль)

дерево-сук, рука-...(палец)

дождь-зонтик, мороз-...(шуба)

пчела-мед, корова-.. .(молоко)

школа-обучение, больница-.. .(лечение)

нож-сталь, стол-...(дерево)

хлеб-пекарь, дом-.. .(строитель)

пальто-пуговица, ботинок-...(шнурок)

коса-трава, бритва-...(волосы, борода)

нога-сапог, рука-.. .(перчатка)

вода-жажда, пища-...(голод)

электричество -провода, пар-...(трубы)

лимон - кислый, сахар-...(сладкий)

камень - тяжелый, перышко-.. .(легкое)

машина-дорога, корабль-... (море)

птица-клюв, слои-...(хобот)

### **Упражнение «Назови одним словом»**

Цель: развитие операции обобщения, классификации, развитие внимания.

Ход: озаглавить группу понятий (одним или несколькими словами). Объяснить свой выбор.

Кисель — кефир — сок — чай (напитки) Утюг — холодильник — пылесос — кофеварка

Муравейник — нора — логово — берлога Самолёт - корабль — лодка — мотоцикл Глина

— шерсть — дерево — пластмасса Двойка — тройка — пятёрка — единица Дирижёр —

шофёр — воспитатель — портниха Салат — каша — борщ — запеканка Топор — лопата

— пила — отвёртка Серьги — браслет — цепочка — кулон Храбрость — доброта —

трудолюбие — честность Волейбол — баскетбол — футбол — водное поло Клюв — перья

— крылья — коготки Есть — спать — учиться — гулять

### **Упражнение «Дополни 3 слова»**

Цель: развитие операции классификации, обобщения.

Задание: продолжить ряд понятий, соответствующих одному обобщению. Подобрать дополнительно не менее 3-х слов. В каждом случае назвать обобщающее понятие.

Стол, стул, диван Творог, сыр, масло Врач, повар, лётчица Сок, кефир, компот Шишка,

жёлудь, орех Корабль, лодка, яхта Паровоз, электричка, трамвай Книга, альбом, блокнот

Торшер, бра, настольная лампа Сосиски, колбаса, котлета Земляника, клюква, малина

Сыроежка, лисичка, подберёзовик Сосна, берёза, липа Жасмин, шиповник, сирень

Дождь, ветер, иней.

### **Игра «Назови как можно больше предметов, имеющих данный признак»**

Цель: развитие мышления, речи, пассивного и активного словаря, внимания.

Необходимо назвать как можно больше предметов, имеющих Данный признак, для чего ребенок должен ответить на вопросы.

Например: «что бывает длинным?» (нитка, лента, веревка, шнур, проволока, пояс, дорога, река, хвост, платье, юбка, волосы). Задание позволяет проверить уместность употребления ребенком имен прилагательных, точность понимания их значений слов, умение правильно сочетать их между собой, поскольку словарный запас важен не сам по себе, а в правильности его использования в речи. Плохо, например, если ребенок скажет, что длинным бывает дерево или шкаф, тогда как для определения их величины больше подходит прилагательное высокий. Итак, предложите ребенку следующие вопросы:

Что бывает круглым (квадратным, овальным, треугольным...)?

Что бывает высоким (низким)?

Что бывает зеленым (красным, синим)?

Что бывает холодным (горячим, теплым, прохладным)?

Что бывает сладким (горьким, кислым, соленым)?

Что бывает шерстяным (шелковым, бумажным, деревянным, железным)?

Что бывает тяжелым (легким)?

Что бывает глубоким (мелким)?

Что бывает колючим (острым, хрупким)?

### Упражнение «Фокусники»

Цель: развитие воображения, мышления.

Задание: рассказать, во что превратится

Стул без спинки \_\_\_\_\_

Чашки без ручки \_\_\_\_\_

Мороженое без холодильника \_\_\_\_\_

Всадник без лошади \_\_\_\_\_

Дерево без веток \_\_\_\_\_

Стол без ножек \_\_\_\_\_

Ливан без спинки \_\_\_\_\_

Самолёт без крыльев \_\_\_\_\_

Книга без страниц \_\_\_\_\_

Подушка без перьев \_\_\_\_\_

Спички без серы \_\_\_\_\_

Снеговик без холода \_\_\_\_\_

Телевизор без электричества \_\_\_\_\_

Карандаш без грифеля \_\_\_\_\_

Кофта без рукавов \_\_\_\_\_

Кепка без козырька \_\_\_\_\_

Окно без стекол \_\_\_\_\_

Сад без деревьев \_\_\_\_\_

### Упражнение «Земля, вода, огонь, воздух»

Цель: Игра активизирует потенциальный запас знаний, скорость и точность реакций, слуховое сосредоточение, внимание, удержание правила, координацию движений.

Ход игры. Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь».

Если водящий сказал слово «земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. На слово «вода!» играющий отвечает названием

какой-либо рыбы; на слово «воздух!» — названием птицы. При слове «огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему.

### **Упражнение «Закончи предложение»**

Цель: развитие мышления.

Ход упражнения:

Детям предлагается закончить предложение одним из слов, данных в скобках, и повторить получившуюся фразу целиком.

Моряк увидел далёкий остров, так как взял в руки (лупу, бинокль, очки) Маша уколола спицей палец, так как неумела (стирать, вязать, шить) Рабочие не могли поднять пианино в квартиру, так как лестница в подъезде была (старая, грязная, узкая). Машина не смогла двигаться дальше, так как у нее сломалось (зеркало, багажник, руль). Вода в банке поднялась, потому что мальчик бросил в неё (прутик, камни, крошки). Катя отдёрнула руку, потому что взялась за горячую (металлическую, деревянную, пластмассовую) ручку сковородки.

### **Упражнение «Неразбериха»**

Цель: развитие операции анализа, синтеза, внимания, речи.

Задание: подробно объяснить в чём ошибочность приведённых суждений

У Кати кукол больше, чем игрушек

Трёхэтажный дом ниже одноэтажного

Ручеёк шире реки

Самолёт движется медленнее машины

В холодильнике молочных продуктов меньше, чем кефира

Лапа моложе сына, но старше бабушки

Черепашка ползает быстрее змеи

Тигр слабее кошки

Петя собрал поганок больше, чем грибов

У зайца ушей больше, чем у медведя

Стол квадратнее окна

Стул деревянное тумбочки

### **Упражнение «Следователи»**

Цель: развитие операции анализа, синтеза.

Задание: на основании 2-х суждений сделать самостоятельное умозаключение,

Все овощи растут на грядке. Морковь продаётся в магазине. Значит.. (её привезли в магазин с огорода). Все дети растут. Катя пока маленькая. Значит

\_\_\_\_\_. Все рыбы не могут жить без воды. Сома положили в лодку. Значит \_\_\_\_\_.

Все конфеты сладкие. Пете нельзя есть сладкое. Значит \_\_\_\_\_

Всем цветам нужна вода. Катя долго не поливала цветы. Значит \_\_\_\_\_. Всю одежду надо содержать в чистоте. Сережа испачкал рубашку. Значит \_\_\_\_\_. Все изделия из стекла хрупкие. Наташа уронила сумку с вазой на пол. Значит \_\_\_\_\_.

### **Игра «Главное и второстепенное»**

Цель: развитие операций анализа.

Один человек что-то загадывает: растение, животное, птицу, предмет мебели и т. д. и сообщает угадывающему несколько признаков загаданного. Угадывающий должен при помощи дополнительных вопросов полностью охарактеризовать заданные предмет и назвать его. Например, загадывающий задумал слово «цыпленок» и сообщает

отгадывающему такие признаки: желтый, тело и голова круглые. Отгадывающий задает вопрос «клюв есть?», ему отвечают «да». Отгадывающий спрашивает . «он пищит?», ему отвечают «да». Отгадывающий говорит, что это цыпленок.

### **Игра «Подбери слово»**

Цель: развитие операций анализа.

Ход: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор (как на предыдущем занятии).

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

коньки- зима, лодка-...(лето)

собака-шерсть, щука-...(чешуя)

пробка -плавать, камень-.. .(тонуть)

ухо - слышать, зубы-.. .(жевать)

чай-сахар, суп-...(соль)

дерево-сук, рука-...(палец)

дождь-зонтик, мороз-...(шуба)

пчела-мед, корова-.. .(молоко)

школа-обучение, больница-.. .(лечение)

нож-сталь, стол-...(дерево)

хлеб-пекарь, дом-.. .(строитель)

пальто-пуговица, ботинок-...(шнурок)

коса-трава, бритва-...(волосы, борода)

нога-сапог, рука-.. .(перчатка)

вода-жажда, пища-...(голод)

электричество -провода, пар-...(трубы)

лимон - кислый, сахар-...(сладкий)

камень - тяжелый, перышко-.. .(легкое)

машина-дорога, корабль-... (море)

птица-клюв, слои-...(хобот)

Выполняя упражнения на развитие логического мышления, ребенок одновременно будет развивать и внимание, и склонность к анализу, и способность к выделению обобщающих черт тех или иных явлений.

Запиши обобщающее слово:

- окунь, карась-...

- трава, дерево-...

- крот, мышка-...

- пчела, жук-...

- чашка, тарелка-...

- ботинки, туфли-...

### **Игра «Скажи мне наоборот»**

Игровой процесс. Ведущий называет любое прилагательное слово. Ребенок должен назвать антоним. Например, быстрый – медленный, высокий – низкий, толстый – тонкий, трусливый – мужественный, смешной – грустный, вкусный – невкусный, мягкий – твердый, белый – черный. Затем, когда дети усвоили правила и достаточно легко стали подбирать противоположные по значению слова, начинайте произносить слова, антоним для которых придумать не так просто: пушистый, гладкий, круглый и т.п. Пусть дети попробуют придумать как можно больше слов, которые, как они считают, являются противоположностью этому.

**Игра «Скажи мне наоборот»** формирует словарный запас детей, помогает им развивать логическое мышление. Игра «Расскажи мне...» Дополнительные материалы: не потребуются. Игровой процесс. Ведущий называет несколько героев из разных мультфильмов: очень важно, чтобы эти герои были из разных мультфильмов. Например, волк и котенок «гав». Или Винни Пух и Чебурашка. Или Лунтик и Медведь. Если дети не знакомы с этими мультфильмами, можно предварительно им их показать. Далее придумайте какое-нибудь интересное вступление. Например: «Отправились однажды Винни Пух и Чебурашка покупать новые игрушки...» А затем предложите детям самим рассказать, что было дальше. Играть станет еще интереснее, если просить детей по очереди придумывать продолжение истории. Например, первое предложение произносит ведущий, второе предложение один игрок, а продолжает за ним второй. И так до тех пор, пока все не выскажутся. Если в наличии есть игрушки, изображающие выбранных героев мультфильмов, то можно сопровождать процесс игры наглядной демонстрацией того, что происходит. Польза игры: формирует творческое мышление у детей. Они с удовольствием придумывают различные истории в своем воображении и учатся оформлять свои мысли в понятные окружающим предложения.

**Игра «Назови одним словом»** Дополнительные материалы: не потребуются Игровой процесс. Ведущий называет ряд слов, для которых игрок должен придумать одно общее название. Примеры цепочек слов: — елка, береза, сосна, осина, дуб, лиственница (деревья); — зайчик, медведь, волк, лиса, корова (животные); — яблоко, апельсин, лимон, мандарин, банан (фрукты); — картофель, свекла, морковь, капуста, лук (овощи); — конструктор, барби, машинка, мячик (игрушки); — бабочка, муха, комар, жук, стрекоза (насекомые); — компьютер, принтер, телефон, телевизор (технологии); — каша, суп, торт, хлеб, пирог, оладушки (еще). После того, как дети наигрались, можно немного изменить правила. Теперь ведущий называет обобщающие слова, а дети должны называть все, что к ним относится. Польза игры. Игра «Назови одним словом» полезна тем, что не только формирует словарный запас детей, но и развивает их логическое мышление, помогает организовывать слова и предметы в группы в соответствии с общими признаками или способом использования.

**Игра «Найди что-то похожее»** Дополнительные материалы: карточки с картинками. Либо можно обойтись без дополнительных материалов. Игровой процесс. Детям показываются две карточки, на которых изображены изначально не очень похожие картинки. Например, на одной карточке изображена муха, а на второй бабочка. Пусть дети подумают и найдут общие черты этих двух насекомых. Со временем можно усложнять игру, подбирая карточки совсем непохожих на первый взгляд предметов. Например, можно спросить у детей, что общего у мухи и письменного стола. Пусть подумают. Поощряются креативные ответы типа «муха ползает по столу», «у мухи есть ножки и у стола тоже есть ножки» и тому подобное. Польза игры «Найди что-то похожее». Игра развивает нестандартное мышление у детей, расширяет их восприятие мира и учит видеть то, что не замечают обычные люди.

**Игра «Загадки»** Дополнительные материалы: не потребуются. Игровой процесс. Всем известное занятие, отгадывание загадок, оказывает очень мощное воздействие на развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста. Очень важно, чтобы загадки соответствовали уровню развития малышей и не были для них слишком сложными. Можно играть с одним ребенком, но можно и группой. Также можно организовать командные соревнования: каждая команда обсуждает правильный ответ и капитан команды его называет. Побеждает та команда, которая большее количество раз первой называла правильный ответ. Можно изменить правила игры и научить детей самих придумывать загадки. Для этого ведущий выбирает знакомое детям слово. И спрашивает

их, на что похож этот предмет. Например, на что похожа лампочка? Допустим, дети скажут, что на большую каплю. Затем можно спросить, чем лампочка отличается от капли? Дети могут сказать, что она светит и в комнате становится светло. Тогда можно составить загадку: «Висит большая капля, но не капает, а светит так, что в комнате светло». Польза игры. Игра включает в работу участки мозга, которые отвечают за логическое мышление детей.

**Игра «Где мы были, вам не скажем, а что делали – покажем»** Дополнительные материалы: не потребуются. Игровой процесс. Эта игра оригинальна тем, что дети и взрослые будут играть без слов. Ведущий загадывает любое простое предметное действие: глажение утюгом, чтение книги, работа за компьютером, игра в мяч и т.п. Он, не произнося ни звука, демонстрирует это действие с помощью жестов и мимики. Ребенок должен догадаться, что ведущий делает. Игра организована следующим образом. Сначала роль ведущего играет воспитатель. Он подходит к первому в очереди ребенку и демонстрирует ему загаданное действие. Если ребенок не отгадывает, то ведущий переходит к следующему. И так до тех пор, пока кто-то из детей не догадается, что было загадано. Затем тот, кто догадался, сам становится ведущим и загадывает ситуацию следующему по порядку ребенку. Польза игры. Игра не только позволяет весело провести время, но и развивает мышление детей. **Игра «Найди тайник»** Дополнительные материалы: листок бумаги, карандаш и линейка, игрушка. Игровой процесс. Ведущий прячет где-то в помещении игрушку. Затем он рисует на листке бумаги схему комнаты с подробным указанием где что находится. На этой схеме он помечает красным крестиком место, где находится спрятанная вещь. Задача ребенка – найти эту игрушку. Можно усложнить задачу, добавив в нее несколько новых звеньев. Пусть на первой карте будет показано место, где находится следующая подсказка. Подсказка поможет найти следующую подсказку. А уже она укажет, где находится игрушка. Другой вариацией этой игры является то, что сам ребенок прячет предмет и рисует карту, а взрослый занимается поиском. Польза игры. Дети развивают пространственную ориентацию, логическое мышление, умение действовать по указанному плану.

**Игра «Угадай по описанию»** Дополнительные материалы: не потребуются. Игровой процесс. Ведущий загадывает слово, но не называет его игроку. Вместо этого, он начинает описывать загаданный предмет. Например, если загадано слово «лампочка», то можно начать описывать ее так: «похожа на каплю, висит под потолком, днем ее не заметно, а ночью она делает комнату светлой». Задача игрока – как можно быстрее угадать загаданное слово. Если в игре принимает участие группа ребят, то процесс можно разнообразить. Например, кто первым догадался, о чем идет речь, сам становится ведущим и загадывает слово. Эту игру можно разнообразить, заранее обговаривая категорию слов с игроками. Например, можно сразу договориться о том, что загадываться будут различные профессии. Или пусть это будут животные. Или растения. Польза игры. Игра развивает творческое и логическое мышление детей. Помогает закрепить значения слов и свойства различных предметов и явлений.

**Игра «Какой он?»** Дополнительные материалы: подойдут любые предметы, игрушки и даже фрукты. Игровой процесс. Нужно показать ребенку любой выбранный вами предмет. Например, яблоко. Держа его в руках перед глазами игрока, спросите, какое это яблоко. Задача ребенка – дать как можно больше информации о том, какое это яблоко. Если он затрудняется ответить, то можно задать несколько наводящих вопросов: какого цвета, тяжелый или легкий, большой или маленький, какая форма у него, какое оно на вкус. После того, как будет дано описание нескольких предметов, можно добавить новое задание. Пусть теперь все дети придумают историю про загаданный предмет. Например, если это яблоко, то пусть они расскажут, как оно появилось на свет, где росло, кто и как

его сорвал с яблони и как оно попало сюда. Пусть дети расскажут о том, какие чувства испытывало яблоко в разные периоды своей жизни. Также можно попросить ребят вспомнить, в каких сказках и мультиках они видели этот предмет. Польза игры. Игра развивает способность, размышляя о конкретной вещи, замечать как можно больше признаков, ее характеризующих. Также игра учит делать детей предположения о том, чего они не знают, но что могло бы быть исходя из их опыта и представлений об окружающем мире.

**Игра «Распечатай и играй»** Дополнительные материалы: распечатка картинок с заданиями, карандаши и краски. Игровой процесс. Для этой игры используйте заранее подготовленные картинки-задания. Можно играть сразу по несколько игр в день. Но лучше использовать одну картинку каждый день. Преимущества этого вида игр в том, что они требуют минимум внимания взрослого. Их можно брать с собой на дачу, в магазин так, чтобы ребенок мог интересно и с пользой провести время, пока родители заняты. Оживи чемодан. Задача ребенка – придумать рассказ о том, что произошло с чемоданом. Он может рассказать эту историю, либо слепить ее из пластилина или нарисовать. Объедини. На этой картинке есть возможность самостоятельно придумать свой вариант чемодана, объединив его с другими предметами. Сумка в путешествие. Нужно нарисовать сумки, которые могут пригодиться людям в нарисованных на картинке ситуациях. Найди и раскрась. Здесь нужно раскрасить только те предметы, которые предназначены для переноски воды. Разложи. Нужно разложить предметы в сумке в соответствии с тем, что изображено на образце. Нарисуй кенгурят. Нужно просто нарисовать кенгурят в сумке на животе у кенгуру. Польза игры. Игра развивает творческое мышление, помогает разными способами оформлять свои мысли: словесными, лепкой из пластилина или рисунком.

**Игра «Составь предложение»** Дополнительные материалы: не понадобятся. Игровой процесс. Педагог называет ребенку три слова, которые обычно никак друг с другом не связаны. Например, река, ручка, лисичка. Пусть ребенок составит как можно больше предложений, используя эти три слова. Подеж слов можно менять и можно добавлять другие слова. Например, «Лисичка уронила в реку ручку», «Лисичка взяла ручку и нарисовала реку», «Лисичка купалась в реке и нашла там ручку». Можно даже использовать творческий подход: «Лисичка, тонкая как ручка, упала в реку» Можно задействовать две команды. Пусть у каждой команды будет взрослый капитан, который записывает все варианты на бумагу. По истечению указанного периода времени сравнивается количество придуманных предложений. Побеждает та команда, которая придумала наибольшее количество вариаций. Польза игры. Эта игра развивает способность ребятшек устанавливать связи между знакомыми, но не связанными между собой предметами. Развивает образное мышление и творческий подход. Игра «Найди предмет» Дополнительные материалы: все предметы, находящиеся в комнате. Игровой процесс. Взрослый называет признак, по которому нужно будет искать предметы. Для начала можно воспользоваться простыми описаниями. Например, дать задание ребенку найти все треугольные предметы в комнате. Затем можно усложнить задачу, дав задание найти все предметы, которые используются для какой-то определенной цели. Например, все предметы, которые открываются и закрываются. Или все предметы для учебы. Также можно загадать один конкретный предмет, например, дверь. Педагог пытается описать предмет так, чтобы нужно было подумать, прежде чем догадаться о чем идет речь. Польза игры. Игра формирует способность детей находить аналогии по признакам у разных и не похожих друг на друга вещей. Игра «Ответь на вопрос» Дополнительный материал: карточки, на каждой из которых задан вопрос; игрушечное ведро. Игровой процесс. Педагог высыпает в ведро все карточки с подготовленными вопросами, перемешивает их там и предлагает первому ребенку вытянуть себе одну карточку. Когда

ребенок вытягивает ее, он педагог зачитывает ему вопрос, а ребенок должен на него ответить. Если возникают сложности, ведущий помогает ему. Итак по порядку со всеми детьми. Вот вопросы, которые можно использовать: Устоит ли стол на двух ножках? Почему? Если на рельсах стоит девочка, может ли трамвай ее объехать? Почему? Упадет ли шарик, если его положить на другой шарик? Почему? Покатится ли кубик по полу? Почему? Может ли велосипедист обогнать автобус? Почему? Если ты играешь в футбол за компьютером, ударит ли тебе мячик в лицо? Почему? В квартире живет черный котенок. А еще на кухне стоит открытый мешок с мукой. Вдруг в квартире появился белый котенок. Откуда он взялся? Мама не отпускает ребенка на улицу, потому что там сильный ветер. Как она догадалась, что там ветер, если сама не ходила на улицу? Почему папа может поднять тяжелую гирю, а мальчик не может? Что быстрее упадет на землю: камень или пакет? Почему? Если на снег положить теплую куртку, растает ли он? Почему? Это лишь примеры вопросов. Педагог может самостоятельно придумать еще несколько десятков подобных им. Польза игры. Игра развивает логическое мышление детей, помогает им видеть причинно-следственные связи и принимать правильные решения, обдумывая последствия