

КАРТОТЕКА ИГР НА РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-7 ЛЕТ

Картотека игр для детей 4-5 лет

1. «Найди ошибку»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

2. «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг

Ры-ры-ры — у мальчика ша...

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

Ре-ре-ре — стоит дом на го...

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само....

Ры-ры-ры — детей много у го...

3. «У кого кто»

Цели: закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

Ход игры: Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

4. «Какое время года?»

Цели: учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

5. «Где что можно делать?»

Цели: активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Что можно делать в лесу? (Гулять; собирать ягоды, грибы; охотится; слушать пение птиц; отдыхать).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

6. «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный...

7. «Закончи предложение»

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий. а перец - ... (горький).

Летом листья зеленые, а осенью ...(желтые).

Дорога широкая, а тропинка ... (узкая).

8. «Кто (что) летает?»

Цели: закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит».

Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

9. «Узнай, чей лист»

Цели: учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе), развивать внимание.

Ход игры: На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

10. «Отгадайте, что за растение»

Цели: учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

11. «Кто же я?»

Цели: учить называть растение, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

12. «Так бывает или нет»

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

13. «Что за насекомое?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа

14. «Прятки»

Цели: учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: за, около, перед, рядом, из-за, между, на; развивать слуховое внимание.

Ход игры: По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

15. «Кто больше назовет действий?»

Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

Что можно делать с цветами? (рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать)

Что делает дворник? (подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега).

16. «Какое что бывает?»

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка

широким — река, дорога, лента, улица ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

17. «Игра в загадки»

Цели: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

18. «У кого какой цвет?»

Цель: учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т.д.

19. «Загадай, мы отгадаем»

Цели: закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

Ход игры: Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, окраска, вкус. Водящий по описанию должен узнать растение.

20. «Бывает — не бывает» (с мячом)

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

Капель летом ... (не бывает)

21. «Третий лишний» (растения)

Цели: закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.

(Клен, липа — деревья, сирень — кустарник).

22. «Где что растет?»

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова; развивать речь.

Ход игры: Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе. Рябина, платан. Дуб, кипарис. Алыча, тополь, сосна. В конце игры подводятся итоги, кто больше всех знает деревьев.

23. «Что это за птица?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

24. «Знаешь ли ты ...»

Цели: обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, развивать память, внимание.

Ход игры: Заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд — изображения зверей, во второй — птиц, в третий — рыб, в четвертый — насекомых. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т.д. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает выложивший больше фишек.

25. «Когда это бывает?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

26. «Где что лежит?»

Цель: учить выделять из группы слов, из речевого потока слова с данным звуком; закрепить правильное произношение определенных звуков в словах; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить. Например:

«Мама принесла хлеб и положила его в ... (хлебницу).

Маша насыпала сахар... Куда? (В сахарницу)

Вова вымыл руки и положил мыло ...Куда? (В мыльницу)

27. «А что потом?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

Ход игры: Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры:

Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течении всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том. Что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

28. «Когда ты это делаешь?»

Цель: закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

Ход игры: Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое-нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть один из детей.

29. «Выдели слово»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (песня комарика). (Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок)

Воспитатель должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.

30. «Дерево, кустарник, цветок»

Цели: закрепить знание растений, расширять кругозор детей, развивать речь, память.

Ход игры: Ведущий произносит слова «Дерево, кустарник, цветок ...» и обходит детей. Остановившись, он указывает на ребенка и считает до трех, ребенок должен быстро назвать то, на чем остановился ведущий. Если ребенок не успел или неправильно назвал, он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

31. «Кто кем (чем) будет?»

Цель: развивать речевую активность, мышление.

Ход игры: Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань

и т.д.?». Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птенчик, крокодильчик. То они получают дополнительные фанты. Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

32. «Кому что нужно?»

Цель: упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

33. «Брат — не брат»

Цель: дифференциация лесных и садовых ягод; увеличение словарного запаса по теме «Ягоды»; развивать слуховое внимание.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет, что будет произносить название лесных и садовых ягод. Если дети услышат название лесной ягоды, они должны присесть а если услышат название садовой, потянуться, подняв руки вверх.

Земляника, ежевика, крыжовник, клюква, красная смородина, клубника, черная смородина, брусника, малина.

34. «Что сажают в огороде?»

Цель: учить классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению); развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры: Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «Да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «Нет». Кто ошибется, тот выходит из игры.

Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т.д.

35. «Догони свою тень»

Цель: познакомить с понятием света и тени; развивать речь.

Ход игры: Воспитатель: Кто отгадает загадку?

Я иду — она идет,

Я стою — она стоит,

Побегу — она бежит. Тень

В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение, оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету,

вы закрываете путь солнечным лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. Где еще есть тень? На что похожа? Догони тень. Потанцуй с тенью.

36. «Не ошибись»

Цель: закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

Ход игры: Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В серединке картинки спортсменов, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др. На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

37. «Отгадай - ка!»

Цель: учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

Ход игры: По сигналу воспитателя, ребенок, получивший фишку, встает и делает по памяти описание любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т.д.

38. «Кто скорее соберет?»

Цель: учить детей группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры: Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

39. «Какой предмет»

Цель: учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), закрепить знания детей о величине предметов; развивать быстроту мышления.

Ход игры: Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие, узкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

Длинный, - говорит воспитатель и передает камешек соседу.

Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.

Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

Красный.

Дети по очереди отвечают: ягода, шар, флажок, звездочка, машина и др.

Круглый (мяч, солнце, яблоко, колесо и др.)

40. «Что умеют делать звери?»

Цель: учить создавать самые разнообразные словесные сочетания; расширять в сознании смысловое содержание слова; развивать память.

Ход игры: Дети превращаются в «зверей». Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно получает картинку с изображением животного.

Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю припасы: орехи собираю, грибы сушу.

Я собака, кошка, медведь, рыба и т.д.

41. «Придумай другое слово»

Цель: расширять словарный запас; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит «Придумайте из одного слова другое, похожее. Можно сказать: бутылка из-под молока, а можно сказать молочная бутылка». Кисель из клюквы (клюквенный кисель); суп из овощей (овощной суп); пюре из картофеля (картофельное пюре).

42. «Кто что слышит?»

Цель: учить детей обозначать и называть словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); воспитывать слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

Ход игры: На столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик; шуршит книга, которую листают; играет дудочка, звучит пианино, гусли и др., т.е. Все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Такую игру можно проводить и на прогулке. Воспитатель обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, автомобиль сигналит, листья шелестят и др.

43. «Подбери похожие слова»

Цель: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко; развивать память внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова близкие по звучанию: ложка — кошка, ушки — пушки. Затем он произносит одно слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие, близкие по звучанию: ложка (кошка, ножка, окошко), пушка (мушка, сушка, кукушка), зайчик (мальчик, пальчик) и т.д.

44. «О чем еще так говорят?»

Цель: закрепить и уточнить значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу, развивать речь.

Ход игры: Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

Идет дождь: идет — снег, зима, мальчик, собака, дым.

Играет — девочка, радио, ...

Горький — перец, лекарство,... и т.д.

45. Угадай, какой знак?» (ПДД)

Цель: учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход игры: 1-й вариант. Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

46. «Водители» (ПДД)

Цель: учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

Материал: Несколько игровых полей, машина, игрушки.

Ход игры: Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле — это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

47. «Мы - пассажиры» (ПДД)

Цели: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры: Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

48. «Разложи предметы»

Цель: формировать у детей умение классифицировать 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».

49. «Летает – не летает»

Цель: формировать у детей умение группировать предметы по заданному признаку.

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».

50. «Съедобное – не съедобное»

Цель: формировать у детей умение группировать предметы по заданному признаку.

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

51. «Будь внимательным»

Цель: формировать у детей умение выделять из группы лишний предмет

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.

52. «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.

53. 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 пальто, осеннее 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?».

Картотека игр для детей 5-6 лет

1. Игры на формирование умений выполнять классификацию.
Классификация – это распределение предметов по группам (*классам*) на основании общих признаков.

❖ «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».

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,
 - а) что можно есть (*съедобное*);
 - б) что сделано человеком;
 - в) те, на которых изображено 6 (9, 7, 5) предметов и т.д.
- 4). Сложить в одну коробку все шишки, а в другую - все ракушки.
- 5). Положи в одну коробку маленькие ракушки (пуговицы), а в другую - большие.
- 6). Сложить в одну кучку длинные палочки, а в другую - короткие.
- 7). Из всех пуговиц выбрать только круглые.
- 8). Рассортировать пуговицы по цвету. В одну кучу - красные, в другую - зеленые и т.д. (аналогично ленты).

«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» - дети называют различные продукты питания, педагог называет слово - «не съедобное» - дети должны быстро назвать предметы, которые нельзя есть.

❖ «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.....реке (рыбы, водоросли, ракушки, камешки..).

2. Игры на формирование умений выполнять обобщение (исключение)

Обобщать — объединять предметы по общим существенным признакам.

1). Поиск лишней картинки. Последовательность работы:

«3 лишней» (с картинками);

«4 лишней» (с картинками);

«3 лишней» (на словесном материале);

«4 лишней» (на словесном материале).

Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

❖ «Назови одним словом».

Ход игры: Педагог перечисляет несколько предметов и просит сказать, что их объединяет, и как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;
2. лошадь, корова, овца, свинья;
3. курица, гусь, утка, индейка;
4. волк, лиса, медведь, заяц;
5. капуста, картофель, лук, свекла;
6. пальто, шарф, куртка, костюм;
7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;
8. шапка, кепка, тюбетейка, берет;
9. липа, береза, ель, сосна;
10. зеленый, синий, красный, желтый;
11. шар, куб, ромб, квадрат;
12. телевизор, утюг, пылесос, холодильник;
13. автомобиль, трактор, трамвай, автобус.

❖ «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.

Наборы слов:

1. Стол, стул, кровать, чайник.
2. Лошадь, собака, кошка, щука.
3. Елка, береза, дуб, земляника.
4. Огурец, репа, морковь, заяц,
5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель
6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч.
7. Волк, лиса, медведь, кошка.
8. Фиалка, ромашка, морковь, василек.
9. Кукла, машина, скакалка, книга.
10. Поезд, самолет, самокат, пароход.
11. Воробей, орел, оса, ласточка.
12. Лыжи, коньки, лодка, санки.
13. Стул, молоток, рубанок, пила.
14. Снег, мороз, жара, лед.
15. Вишня, виноград, картофель, слива.
16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.
17. Река, лес, асфальт, поле.
18. Пожарник, космонавт, балерина,

❖ **«Нужно - не нужно»**

Ход игры: Педагог говорит: «Я хочу посадить огород. Капуста нужна? Нужна! Груша нужна?» - «Нет». Засадив огород, садят сад.

❖ **«Назови три предмета».**

Ход игры: Педагог говорит: « Я назову одно слово, например «мебель», а тот, кому я брошу мяч, назовет три предмета, которые можно объединить с этим словом» (стол, стул, диван...)

3. Игры на формирование умений выполнять сравнение

Сравнение – заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам.

❖ **«Сравнение слов»**

Для сравнения даем пары слов:

Муха и бабочка;

Дом и избушка;

Стол и стул;

Книга и тетрадь;

Вода и молоко;

Топор и молоток;

Пианино и скрипка и тд.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?

❖ **«Сравнение предметов».**

Игра «На кого похож?» (вербально) На какого животного похож кролик? (зайца). В чем их сходство и различие? Какое дерево похоже на ель? (сосна). В чем их сходство и различие?

По каким признакам можно отличить оленя от других животных? и т.д.

❖ **«Сравнение предметов» (геометрических фигур).**

Сравнивать предметы между собой, искать четыре сходства и различия.

Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

-подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;

-фигуры, отличающиеся двумя признаками;

-тремя признаками (подбери самые непохожие).

❖ **«Назовите общие признаки»:**

яблока и арбуза;

кошки и собаки;

стола и стула;

ели и сосны;

голубя и дятла;

ромашки и гвоздики.

❖ **«Чем отличается»:**

ручка от карандаша;

рассказ от стихотворения;

сани от телеги;

осень от весны;

дерево от кустарника;

лиственное дерево от хвойного дерева.

4. Игры на формирование умений выполнять анализ – синтез.

Анализ – логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части, проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов;

Синтез – это мыслительное соединение частей предметов в единое целое с учетом их правильного расположения в предмете.

❖ **«Ну - ка, отгадай».**

Материал: карточки с изображением различных предметов.

1). Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал,

задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии.

Вопросы:

Из этого предмета можно пить? Нет.

У него есть ручки - ножки? Нет.

На нем можно плавать по морю? Нет.

На нем можно ездить? Да.

Он ездит по рельсам? Да.

Это паровоз? Да.

Количество вопросов 8-10. Если не угадали - менять.

2). То же, только две подгруппы детей, одни загадывают - другие отгадывают. Отвечать только «Да» или «Нет».

3). Описать предмет на картинке, не показывая его. Дети должны отгадать.

Например: «Он висит на улице. У него три глаза разного цвета. Ему подчиняются и люди и машины».

4). То же, как и в третьем варианте, только у детей на руках 2-4 карточки. Нужно найти нужную картинку по описанию: желтого цвета, туловище круглое, голова круглая клюв острый.

❖ «Найди предметы».

Ведущий называет 1-2 общих признака, 2-3 предметов и просит показать их. «Растет на дереве, можно есть» - «яблоки и вишни».

❖ «Найди общие признаки у предметов».

«Рыбка и лодочка - плавают»;

«Птичка и воздушный шарик – летают»;

«Белка и заяц – живут в лесу» и тд.

❖ «Узнай по описанию, что это?»

«Колеса, кабина, кузов, руль. Это что?» (машина)

«Серая шубка, длинные ушки, короткий хвост. Кто это?» (заяц) и тд.

❖ «Загадки».

«Солнце печет, липа цветет, рожь созревает. Когда это бывает?» (перечисление признаков - отгадка). Описание - «анализ», отгадка - «синтез».

«День становится длиннее. Все больше становится солнечных дней. Тает снег. С юга прилетают птицы и начинают строить гнезда».

«Молоко пьет, песенки поет, чисто умывается, а с водой не знается». (Кот)

«Клохчет, квохчет, детей созывает, всех под крыло собирает». (Курица)

«Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку». (Заяц)

«Течет, течет – не вытечет, бежит, бежит - не выбежит». (Река)

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут». (Облака)

❖ «Описание предмета».

Описать дерево, его размер, цвет, форму листьев, наличие семян, плодов.
Отгадать, что это за дерево.

5. Игры на формирование умений выполнять упорядоченность действий

Упорядоченность действий – логический прием, формирующий навыки последовательных действий.

❖ «Кто кем (чем) будет?»

Ход игры: Педагог предлагает детям подумать и ответить на вопрос: «Кто (что) кем (чем) будет?»:

яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.

❖ «Кем (чем) был раньше?»

Ход игры: Педагог предлагает детям подумать и ответить на вопрос: «Кто (что) 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 – щенок.

❖ Составление рассказа по картинкам.

Ход игры: Перед ребенком в беспорядке кладут 4 картинки, на которых изображена определенная, хорошо известная ребенку последовательность событий. Взрослый просит ребенка разложить картинки в нужном порядке и объяснить, почему он расположил их именно так. Затем предлагается составить рассказ по картинкам.

❖ «Жили-были».

Ход игры: Педагог начинает рассказ и сразу задает детям вопрос. Дети должны ответить на вопрос:

"Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился".

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос".

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу)".

6. Игры на формирование количественных представлений.

❖ Загадки:

1. На крыльце сидит щенок,
Греет свой пушистый бок.
Прибежал еще один
И уселся рядом с ним. *(Сколько стало щенят?)*.
2. Ежик по лесу шел,
На обед грибы нашел –
Два под березкой, один у осины.
Сколько их будет в плетеной корзине?
3. Карандаш один у Миши
Карандаш один у Гриши.
Сколько же карандашей
У обеих малышей.
4. Гуляет в джунглях старый слон,
И одинок, и грустен он.
Но подошел к нему сынок,
И больше он не одинок. *(Сколько теперь слонов?)*.
5. Под кустами у реки
Жили майские жуки,
Дочка, сын, отец и мать,
Кто успел их сосчитать?
6. Два щенка – боловника
Бегают, резвятся,
К шалунишкам три дружка
С громким лаем мчатся,
Вместе будет веселей.
Сколько же всего друзей?
7. Я рисую кошкин дом:
Три окошка, дверь с крыльцом.
Наверху еще окно,
Чтобы не было темно.
Посчитай окошки
В домике у кошки.
8. У домика утром
Два зайца сидели.
И дружно веселую песенку пели.
Один убежал, а второй вслед глядит.
Сколько у домика зайцев сидит?

7. Игры на формирование умений устанавливать причинно – следственные связи и зависимости.

❖ «Угадай-ка: плывет – тонет?»

Ход игры: Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие – тонут. Педагог называет попарно группу предметов: *деревянная палочка – гвоздь, деревянная и металлическая линейки, деревянный и металлический шарик, 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?

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

❖ 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. Ярко светило солнышко. Журчали ручьи. Кое-где проглядывала первая травка. Когда мальчики пришли в лес, то покатаются на лыжах не смогли. Почему?».

8. Затрудненные ситуации. (принятие решения и планирование).

1. Миша пролил варенье на пол. Что ему теперь делать? Как поступить лучше всего?
2. В очереди Саша втиснулся перед Таней. Как ей быть?
3. Таня пошла гулять и заблудилась. Что ей делать? Перечислить все варианты. А как

поступить лучше всего? Что нужно знать, чтобы никогда больше не заблудиться?

9. Подбор слов по аналогии

- 1) корова-теленки, курица-(цыпленок), кошка-(котенок)
- 2) ночь – луна, день-(солнце)
- 3) снег- лыжи, лед-(коньки)
- 4) начало – конец, день –(ночь)
- 5) морковь-огород, яблоко-(сад)
- 6) футбол – мяч, хоккей – (шайба)
- 7) заяц-кролик, рысь-(кошка)
- 8) пароход – море, самолет – (небо)
- 9) зима- холодно, лето-(тепло, жарко)
- 10) лошадь – скачет, заяц- (прыгает)

10. Выведение: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.

1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой?
2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке?
3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?

11. Критичность познавательной деятельности.

❖ «Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка.

12. Понятийное мышление.

❖ «Закончи предложение»

1. Лимоны кислые, а сахар...
2. Собака лает, а кошка...
3. Ночью темно, а днем....
4. Трава зеленая, а небо...
5. Зимой холодно, а летом....
6. Ты ешь ртом, а слушаешь...
7. Утром мы завтракаем, а днем...
8. Птица летает, а змея...
9. Лодка плывет, а машина...
10. Ты смотришь глазами, а дышишь...
11. У человека две ноги, а у собаки...
12. Птицы живут в гнездах, а люди...
13. Зимой идет снег, а осенью...
14. Из шерсти вяжут, а из ткани...
15. Балерина танцует, а пианист...
16. Дрова пилят, а гвозди...
17. Певец поет, а строитель...
18. Композитор сочиняет музыку, а музыкант.

Лингвистические и дидактические игры, логические задачи, стихи-небылицы с логическими ошибками, которые направлены на развитие логического мышления дошкольников.

ГРИБЫ - ЯГОДЫ

❖ Словесная игра «Назови и объясни».

Взяли мы с утра корзинки
И пошли в лесок.
И нашли мы под осинкой
Маленький грибок. Какой? (*Подосиновик*)

А у Пети с Васей
Руки словно в масле.
Отгадайте, малыши,
Какой гриб они нашли? (*Масленок*)

Самый яркий и красивый
И полезный для зверей.
Не клади его в корзину:
Он опасен для людей! (*Мухомор*)

Вопросы. Что это за гриб? Какую пользу приносит животным? Чем опасен для людей? Может ли быть полезен людям?

❖ Словесная игра «Объяснялки»:

Объяснить происхождение названий грибов (ягод): подосиновик, подберезовик, масленок, лисичка, рыжик, мухомор (земляника, черника).

❖ Логические задачи.

На столе три стакана с ягодами. Вова съел один стакан. Сколько стаканов осталось на столе? *(Три)*

Дети в лесу собирали грибы. У мальчиков были большие красные ведра без дна. А у девочек - маленькие, зеленые. Кто больше соберет грибов? *(Девочки)*

Сколько грибов можно вырастить из семян ели? *(Из семян ели нельзя вырастить грибы)* Пошли две девочки в лес за грибами, а навстречу два мальчика. Сколько всего детей идут в лес? *(Две девочки)*

Шли двое, остановились, один у другого спрашивает: «Это черная?». - «Нет, это красная». - «А почему она белая?». - «Потому что зеленая». О чем они вели разговор? *(О смородине)*

ОВОЩИ - ФРУКТЫ

❖ Логические задачи.

У Марины было целое яблоко, две половинки и четыре четвертинки. Сколько было у нее яблок? *(Три)*

Груша тяжелее, чем яблоко, а яблоко тяжелее персика. Что тяжелее: груша или персик? *(Груша)*

На столе лежат два апельсина и четыре банана. Сколько овощей лежит на столе? *(На столе лежат только фрукты)*

На столе - четыре груши. Одну из них разрезали пополам. Сколько груш на столе? *(Четыре)*

В корзине три мандарина. Как их разделить между тремя мальчиками, чтобы каждому досталось по одному мандарину и один мандарин остался в корзине? *(Отдать мальчику мандарин в корзинке).*

❖ Дидактическая игра «Куда пойдешь, что найдешь?».

У каждого ребенка большая карточка с изображением леса (огорода, сада) и конверт с набором картинок (овощи, фрукты, грибы, ягоды). Дети должны рассказать, что изображено на карточке, и подобрать нужные картинки (например, «В лесу можно найти ягоды, шишки, грибы, орехи» и тд.).

❖ Небылицы.

Дети находят несурзицы в тексте.

Квадратный спелый помидор
Раз забрался на забор
И увидел, как на грядке
Овощи играли в прятки.
Длинный красный огурец
Под листочек свой залез,
А зеленая морковка
В борозду скатилась ловко.
Ну а сладкая редиска
Наклонилась низко-низко.
Только Машенька пришла,
Сразу овощи нашла.

УДИВИТЕЛЬНЫЙ ОГОРОД

Показал садовод
Нам такой огород,
Где на грядках, заселенных густо,
Огурбузы росли,
Помидыни росли,
Редисвекла, чеснок и репуста.
Селдерошек поспел,
И моркофель дозре
Стал уже осыпаться спаржовник
А таких баклачков
Да мохнатых стручков
Испугался бы каждый садовник

УДИВИТЕЛЬНАЯ ГРЯДКА

У меня на грядке
Крокодил растет!!!
А в Москве-реке
Огурец живет!
Я боюсь, ребятки,
Что за этот год
Вырастет на грядке
Страшный бегемот.
Осенью на грядке
Крокодил поспел!
Огурец в Москве-реке
Всех лягушек съел!
А в Москве-реке
Клюнет на крючок...
(Как вам это нравится?)
Страшный кабачок!
Ох! Когда ж на грядке
Будет все в порядке?!

ДЕРЕВЬЯ

❖ Логические задачи.

На груше росло десять груш, а на иве на две груши меньше. Сколько груш росло на иве? *(На иве груши не растут.)*

На дубе три ветки. На каждой ветке по три яблока. Сколько всего яблок? *(На дубе яблоки не растут?)*

На какое дерево сядет воробей после дождя? *(На мокрое)*

❖ Игра «Посади дерево».

Играют двое. У каждого игрока по десять деревьев (у одного - елочки, у другого - березки). Игровое поле - доска 16x16 клеток.

Игроки по очереди «высаживают» на поле по одному дереву. Задача - образовать цепочку из трех деревьев. За каждую вновь образованную цепочку у соперника забирается одно дерево. Игрок, у которого остались два дерева, считается проигравшим.

❖ Словесная игра «Чересчур».

Дети должны ответить на вопросы воспитателя.

Если съесть одну конфету - вкусно, приятно. А если много? *(Заболят зубы, живот..)*
Одна таблетка помогает снять боль, а если съесть много таблеток? *(Можно отравиться и даже умереть)*

Хорошо, когда в лесу много сугробов, Почему? *(Зимой снег оберегает деревья от мороза, весной растает - будет много воды. Деревья смогут впитывать влагу и быстро расти)*

А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу? *(Лес весной может захлебнуться: когда снег начнет таять, воды будет очень много, поэтому деревья могут погибнуть)*

А если снега в лесу очень мало? *(Деревьям будет холодно, они могут замерзнуть и погибнуть)*

Может ли лес начать борьбу за снег? С кем ему придется вступить в борьбу? *(С ветром).*

❖ Увлекательная история о том, как ветер уносит снег в свое царство-государство.

Ветер о сугробы-подушки бока свои вьюгой чешет, песни поет, в буран - ревет, завывает. А деревья по краю леса сгибаются до земли стволами. Веточками цепляются друг за друга - непроходимую стену возводят. Бьется ветер, да силы

теряет, пока сквозь щелочки пролезает - устает. Никак ему пальчиками-сквознячками снежок в лесу не хватить. Выстоял лес, дождался солнышка красного.

❖ Логические задачи.

Летели четыре утки. Охотник выстрелил и не попал. Сколько уток осталось? *(Ни одной, все улетели)*

Летела стая гусей: два впереди, один позади, два позади, один впереди. Сколько было гусей? *(Три гуся)*

От чего плавают утки? *(От берега)*

На одном берегу цыплята, на другом - утята. Посередине островок Кто быстрее доплывет до острова? *(Утята, цыплята не умеют плавать)*

По дороге прыгали воробьи: один среди двух и три в ряд, один впереди и два позади. Сколько было воробьев? *(Три воробья)*

Прилетели два чижа, два стрижа и два ужа. Сколько стало птиц всего возле дома моего? *(Четыре)*

Над рекой летели птицы:

Голубь, щука, две синицы,

Два стрижа и пять свиной.

Сколько птиц? Ответ скорей!

(Пять)

❖ Небылицы.

Взлетела сорока высоко,
И вот тараторит сорока,
Что сахар ужасно соленый,
Что сокол не сладит с вороной,
Что раки живут на дубе,
Что рыбы гуляют в шубе,
Что яблоки синего цвета,
Что ночь наступает с рассветом,
Что в море сухо-пресухо,
Что лев слабее, чем муха,
Всех лучше летают коровы,
Поют же всех лучше совы,
Что лед горячий-горячий,
Что в печке холод собачий
И что никакая птица
В правдивости с ней не сравнится!

МЕБЕЛЬ

❖ Логические задачи.

У стола четыре угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется? *(Пять.)*

Чего больше в квартире: стульев или мебели? Что может быть как горячим, так и холодным? (*Утюг, холодильник, плита.*)

❖ **Небылицы.**

ПУТАНИЦА

Это стул - на нем лежат.

Это стол - на нем сидят.

Вот кровать - на ней едят.

В шифоньере гости спят.

В холодильнике платья висят,

А на диване продукты лежат.

❖ **Словесная игра «Концовки».**

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

Если стол выше стула, значит, стул... (*ниже стола*). Если диван шире кресла, значит, кресло... Если обеденный стол длиннее журнального стола, значит, журнальный стол... Если сервант ниже шифоньера, значит, шифоньер... Если магнитофон меньше телевизора, значит, телевизор... Если диван мягче кресла, значит, кресло... Если книжный шкаф дороже кровати, значит, кровать... Если холодильник выше плиты, значит, плита...

❖ **Игра «Переставим мебель».**

Игровое поле разделено на шесть частей, пять из них заняты мебелью, шестая - свободна. Требуется поменять местами шкаф и диван так, чтобы при перестановке на каждой части находилось не более одного предмета.

ПОСУДА, ПИЦА

❖ **Хитрые вопросы.**

Что может быть как горячим, так и холодным? (*Кастрюля, сковорода, чайник, чай, суп*)

По чему повар ходит в белом халате? (*По полу*)

Что никогда не поместится в любую кастрюлю? (*Ее собственная крышка*)

Чего больше на кухне: кастрюль или посуды? (*Посуды*)

Из какой посуды нельзя ничего съесть? (*Из пустой*)

❖ **Словесная игра «Родственники».**

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

Сахарный песок - родственник Песка, потому что.... Река - родственница Песка, потому что... Ветер - родственник Песка, потому что.... Стекло - родственник Песка, потому что.... Дорога - родственница Песка, потому что.... *Небылицы.*

ОДЕЖДА - ОБУВЬ

❖ Логические задачи.

Однажды Степан собрался уходить, надел куртку без пуговиц и говорит бабушке: «Бабуля, я к Дениске сбегаю, а ты, пожалуйста, пришей пока пуговицы к этой куртке». Сколько пуговиц сможет пришить бабушка? (*Ни одной*)

Мальчик вышел гулять в разных ботинках: один - черный, а другой — желтый. Ребята посмеялись над ним, а он говорит: «Что же мне делать? У меня дома остались два разных ботинка. Не пойму, куда девались одинаковые?». Помогите мальчику.

КАКАЯ ОДЕЖДА?

Летом, в жаркие часы,
Только майка да трусы.

А зимою нам нужны
Свитер, теплые штаны,
Шарф, пальто, сандалии,
Шапка и так далее.

Шапка... свитер...

Впрочем, я...

Я запутался, друзья! (Сандалии - летняя обувь)

ПОЧТА

❖ Словесная игра «Цепочка ассоциаций».

Первый игрок говорит любое слово, например «письмо»; следующий, услышав это слово, говорит «бумага»;

третий игрок, услышав слово «бумага», представляет газету (или журнал) и говорит это слово и т.д.

❖ Игра-беседа «Чудо».

Мне во сне приснилось чудо:

На почте я купил верблюда.

А газеты поутру

Принесла мне кенгуру

И письмо в коробке,

Верьте - не верьте,

Ну, а фрукты принесли

В голубом конверте!

Вопросы. Может ли такое произойти на самом деле? Что продают на почте?

Кто приносит газеты? Может ли письмо быть в коробке? Что можно отправить в коробке?

Игры с Блоками Дьенеша, развивающие логическое мышление старших дошкольников.

❖ Дидактическая игра «Что изменилось»

Задачи:

1. Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине

2. Развивать логическое мышление, память

Материал: Набор блоков Дьенеша.

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.

❖ Дидактическая игра «Продолжи ряд»

Задачи:

1. Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине

2. Развивать логическое мышление

Материал: Набор блоков Дьенеша

Ход игры: Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.

❖ Дидактическая игра «Второй ряд»

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

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.

❖ Дидактическая игра «Игра с одним обручем»

Задачи: Развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

Материал: Обруч, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

❖ Дидактическая игра «Игра с двумя обручами»

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

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

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.

❖ Дидактическая игра «Найди нужный блок»

Задачи:

1. Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков
2. Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

❖ Дидактическая игра «Найди нужный блок 2»

Задачи: Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки с отрицанием свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены отрицания свойств блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

❖ Дидактическая игра «Угощение для медвежат 1»

Задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые»

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход игры: В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое).

Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

❖ Дидактическая игра «Угощение для медвежат 2»

Задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков.

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход игры: Вариант игры с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры.

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх

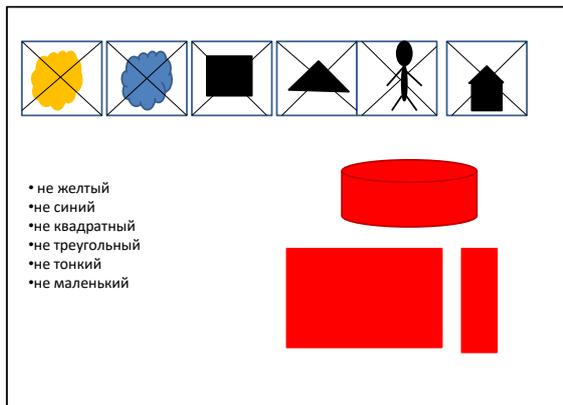
Ребенок вынимает из стопки любую карточку
Находит «печенье» с таким же свойством и т.д.

❖ Дидактическая игра «Угадай, какую фигуру я загадал»

Задачи: Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств

Ход игры: Педагог выкладывает перед ребенком набор карточек, описывающих какой-либо блок. Ребенок находит нужный блок и, если ответ верен, сам загадывает и описывает с помощью карточек какой-либо блок



❖ Дидактическая игра «Художники»

Задачи: Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

Материал: «Эскизы картин» - листы большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков.

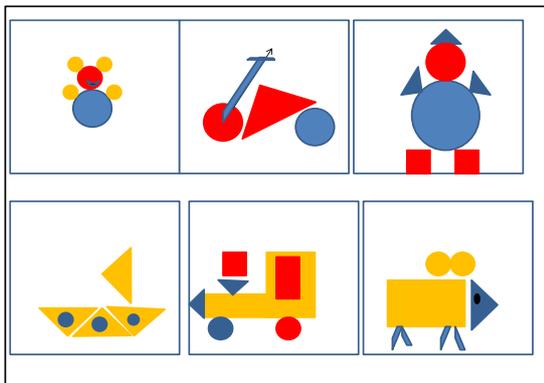
Ход игры: Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

❖ Дидактическая игра «Магазин»

Задачи: Развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор.

Материал: Товар (карточки с изображением предметов). Логические фигуры.

Ход 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.



❖ **Дидактическая игра «Сравни – где больше»**

Задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять. Количество блоков зависит от возраста детей от уровня развития.

❖ **Дидактическая игра «Что изменилось»**

Задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

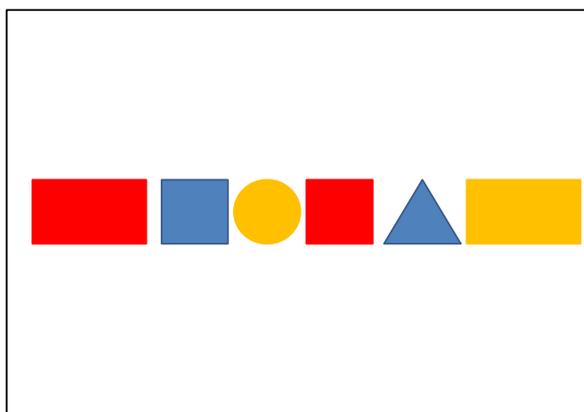
Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

❖ **Дидактическая игра «Продолжи ряд»**

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем на столе фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной. Предложить ребенку составить свой ряд фигур, соблюдая правило.



❖ Дидактическая игра «Цепочка»

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

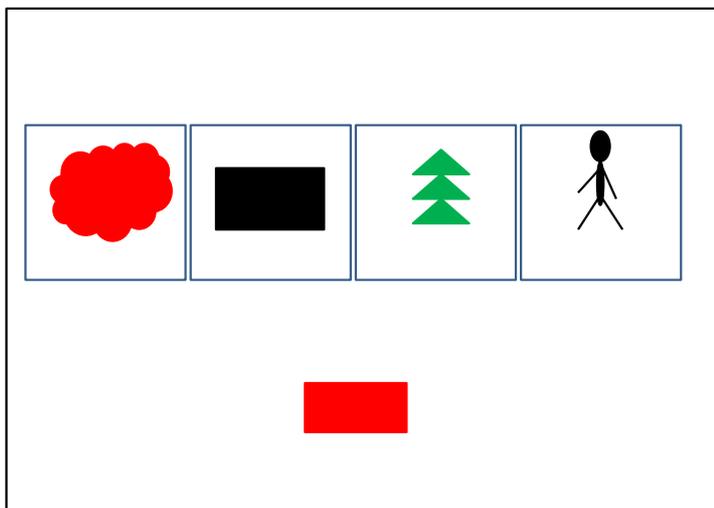
- Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- Чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- Чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

❖ Дидактическая игра «Найди нужный блок»

Задачи: Развивать логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.



❖ Дидактическая игра «Найди нужный блок 2»

Задачи: Развивать логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки с отрицанием свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены отрицания свойств блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

