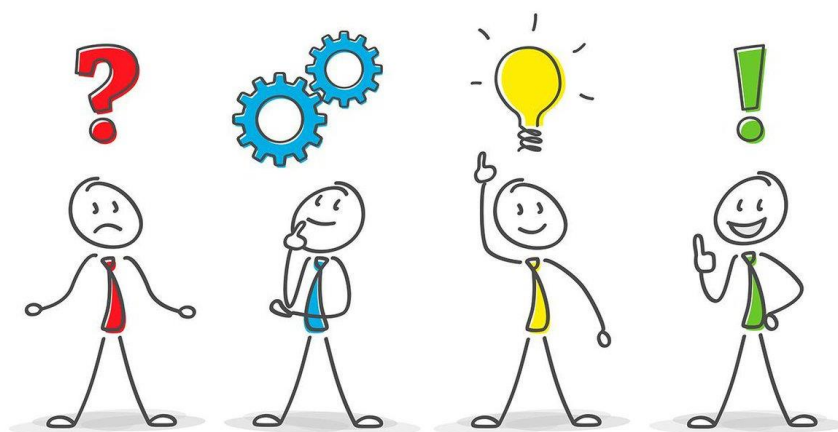




Картотека (П-1,2)

**игры для детей 4-7 лет на развитие
словесно-логического мышления**



Составила: воспитатель, Киселева А.И.





- 1. Игры для детей 4-6 лет: П-1**
- 2. Игры для детей 5-7 лет: П-2**





II-1.1 «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.





П-1.2 «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 снеги...

Ар-ар-ар — кипит наш само....

Ры-ры-ры — детей много у го...

П-1.3. «У кого кто»



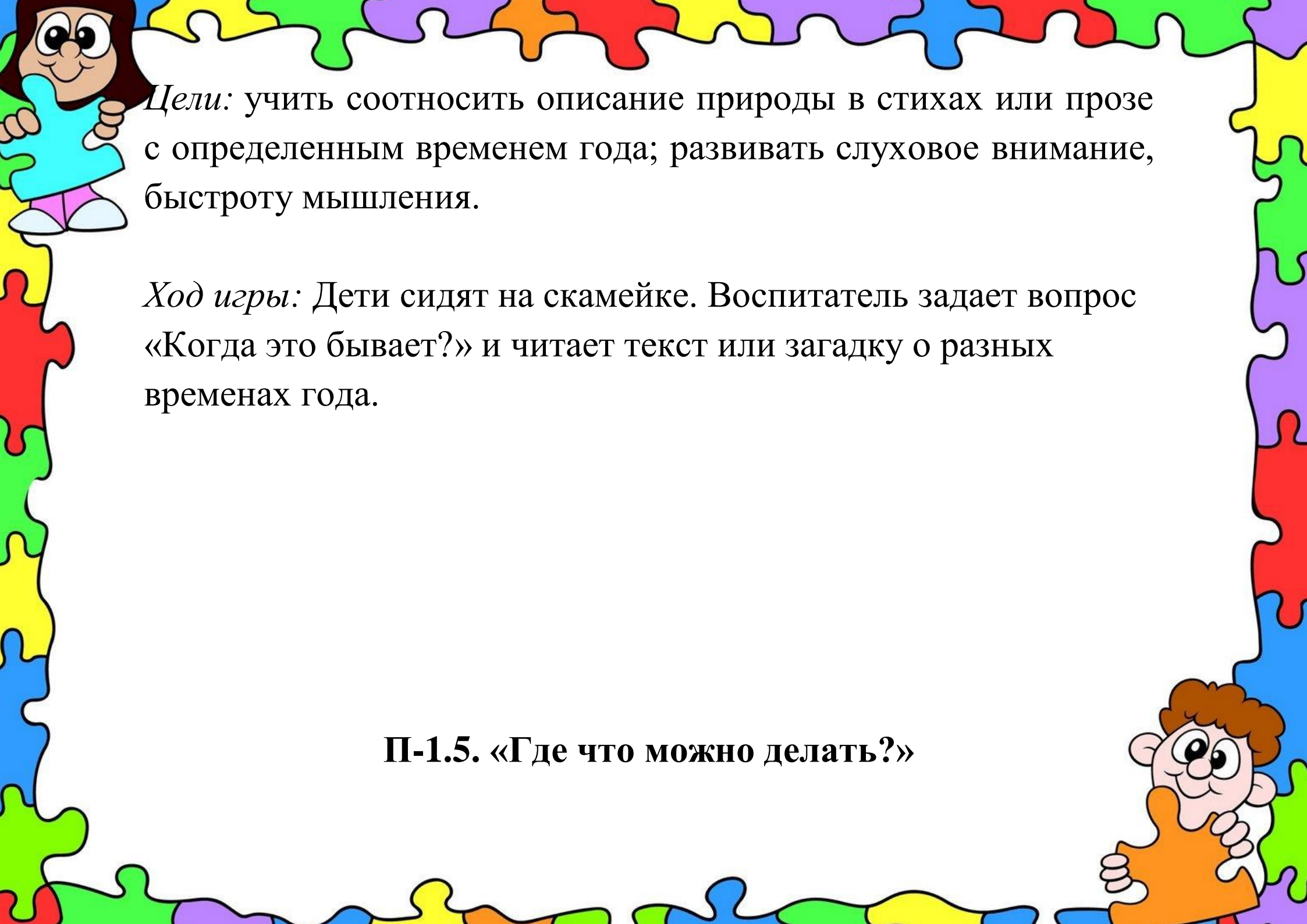


Цели: закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

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

П-1.4. «Какое время года?»



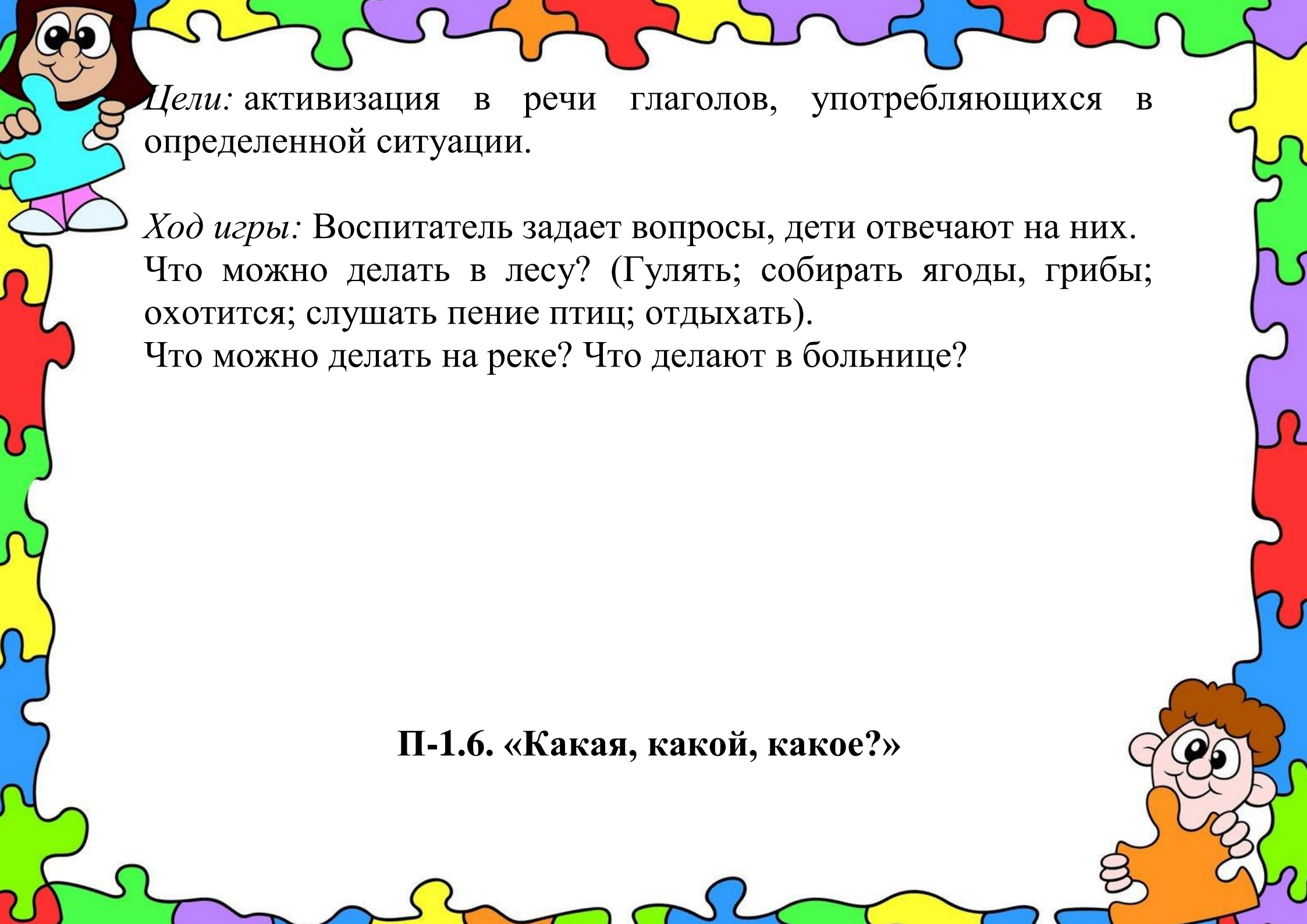


Цели: учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

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

II-1.5. «Где что можно делать?»

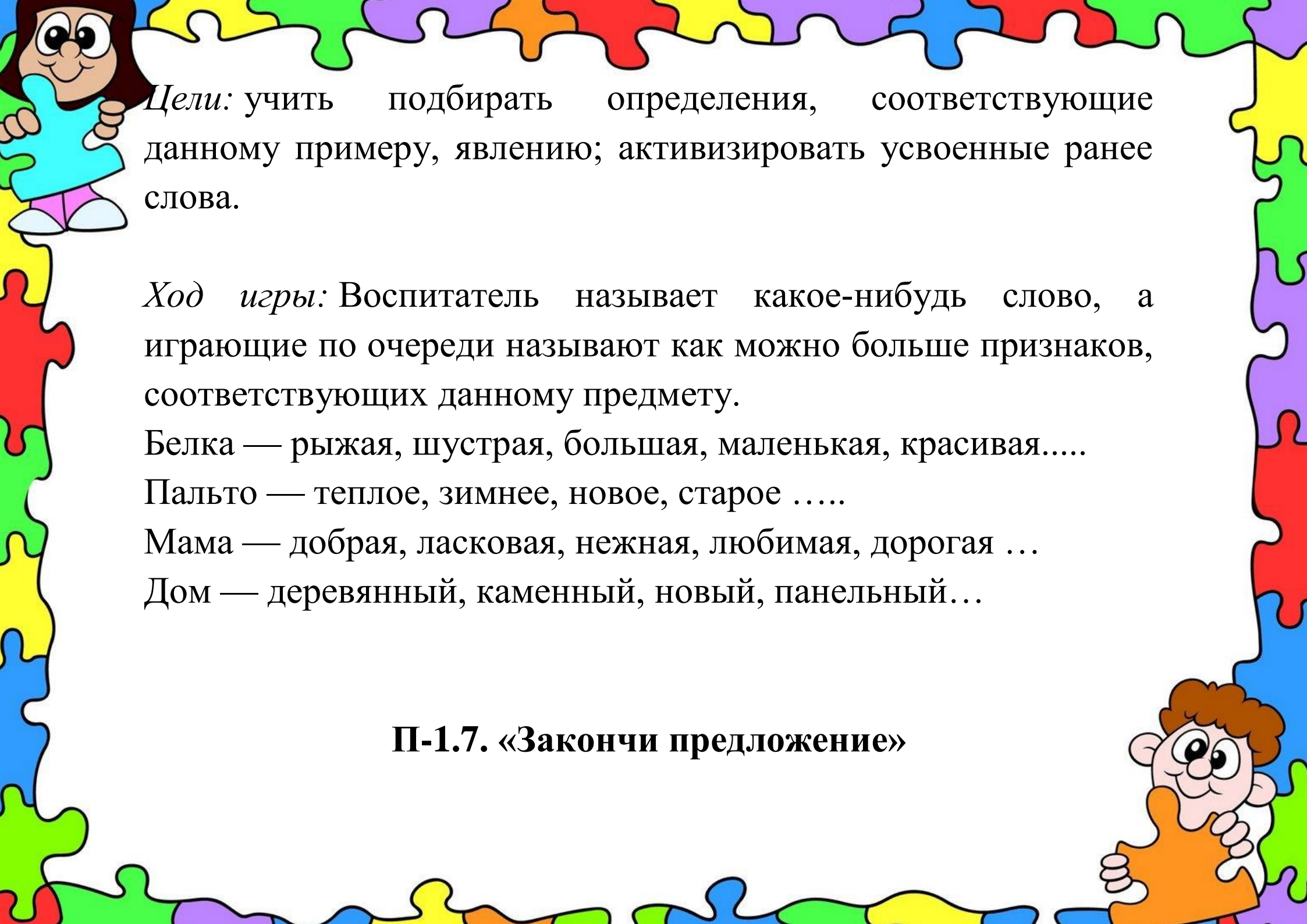




Цели: активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

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?

П-1.6. «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.

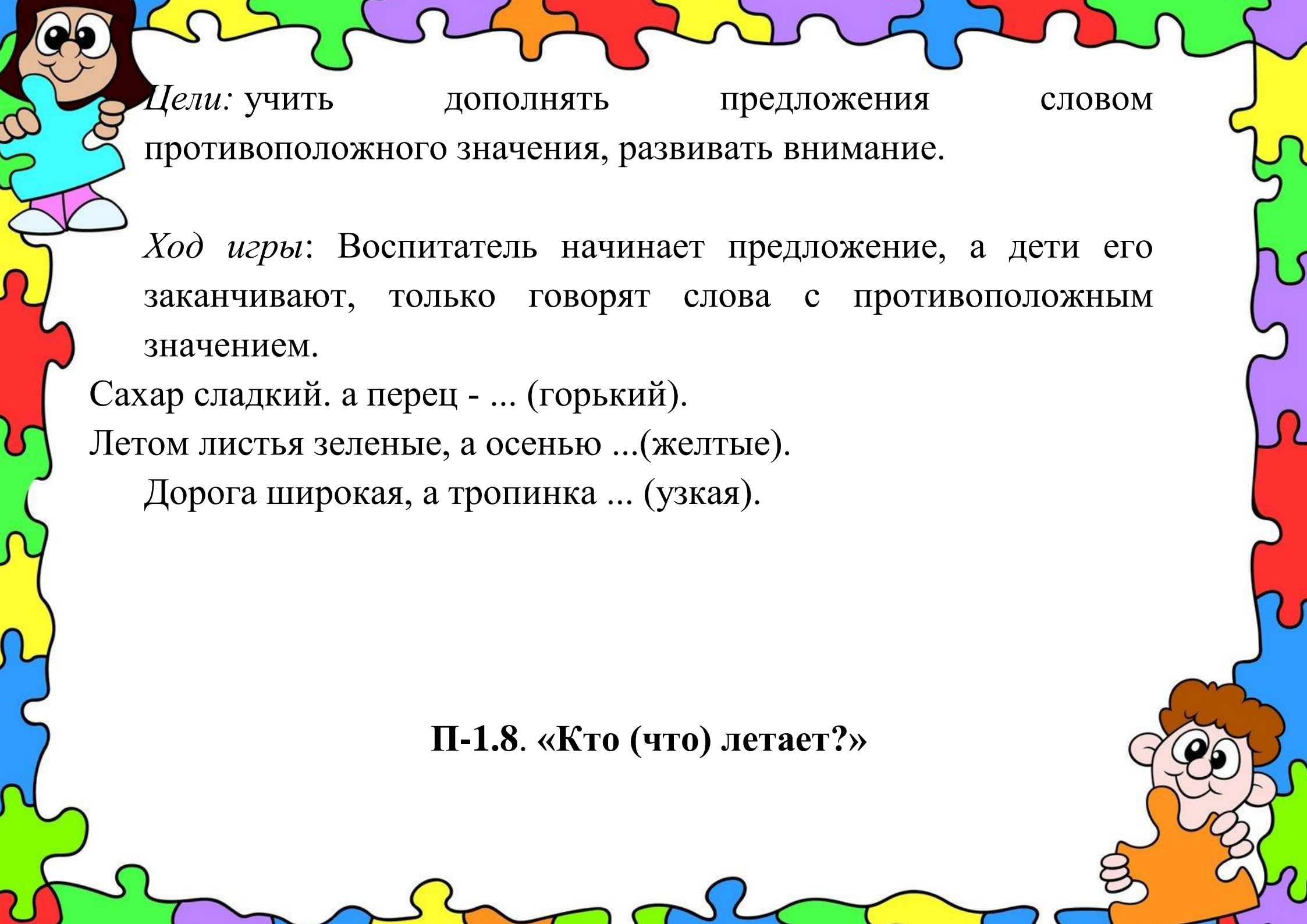
Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое

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

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

П-1.7. «Закончи предложение»



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

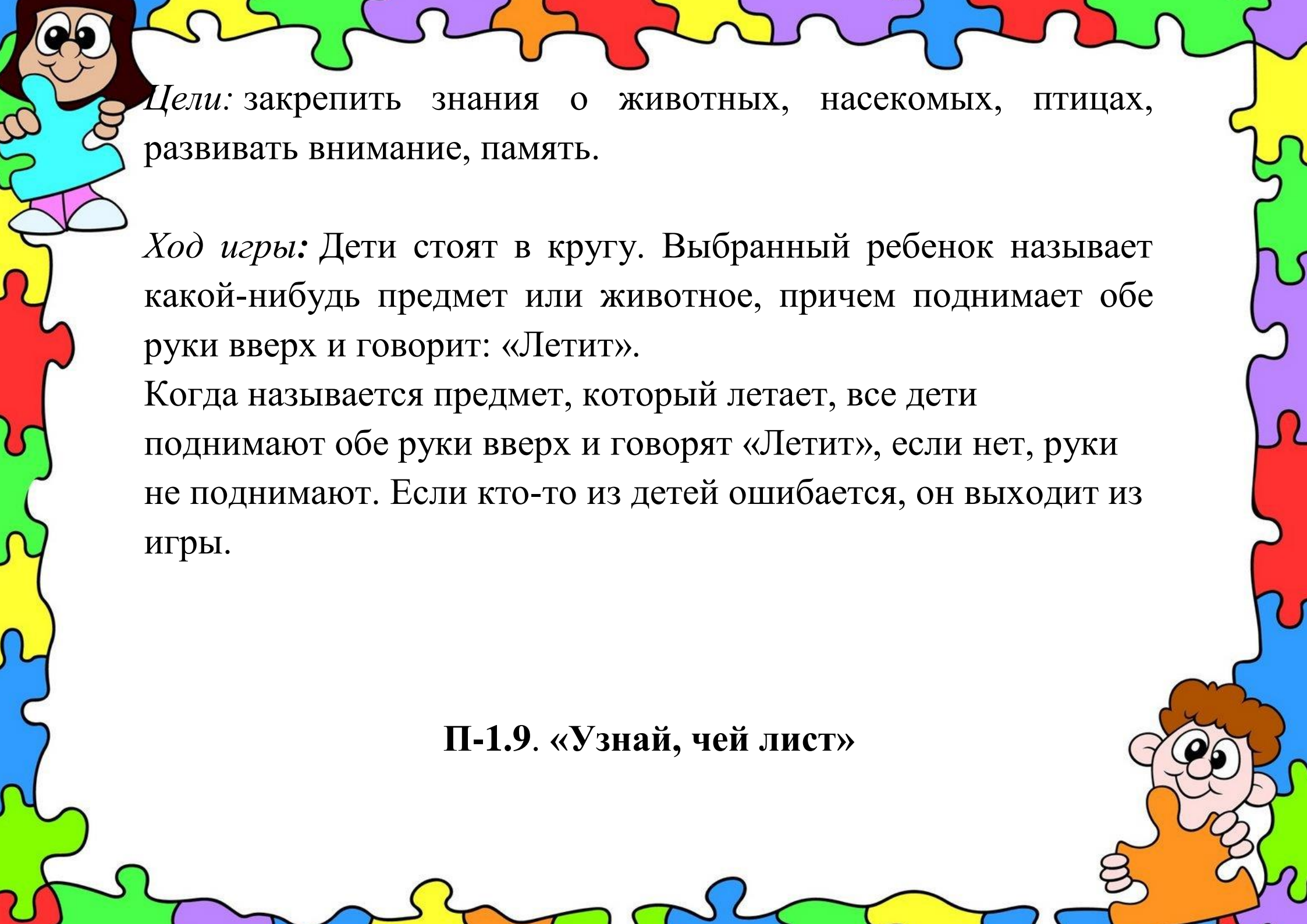
Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

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

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

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

II-1.8. «Кто (что) летает?»

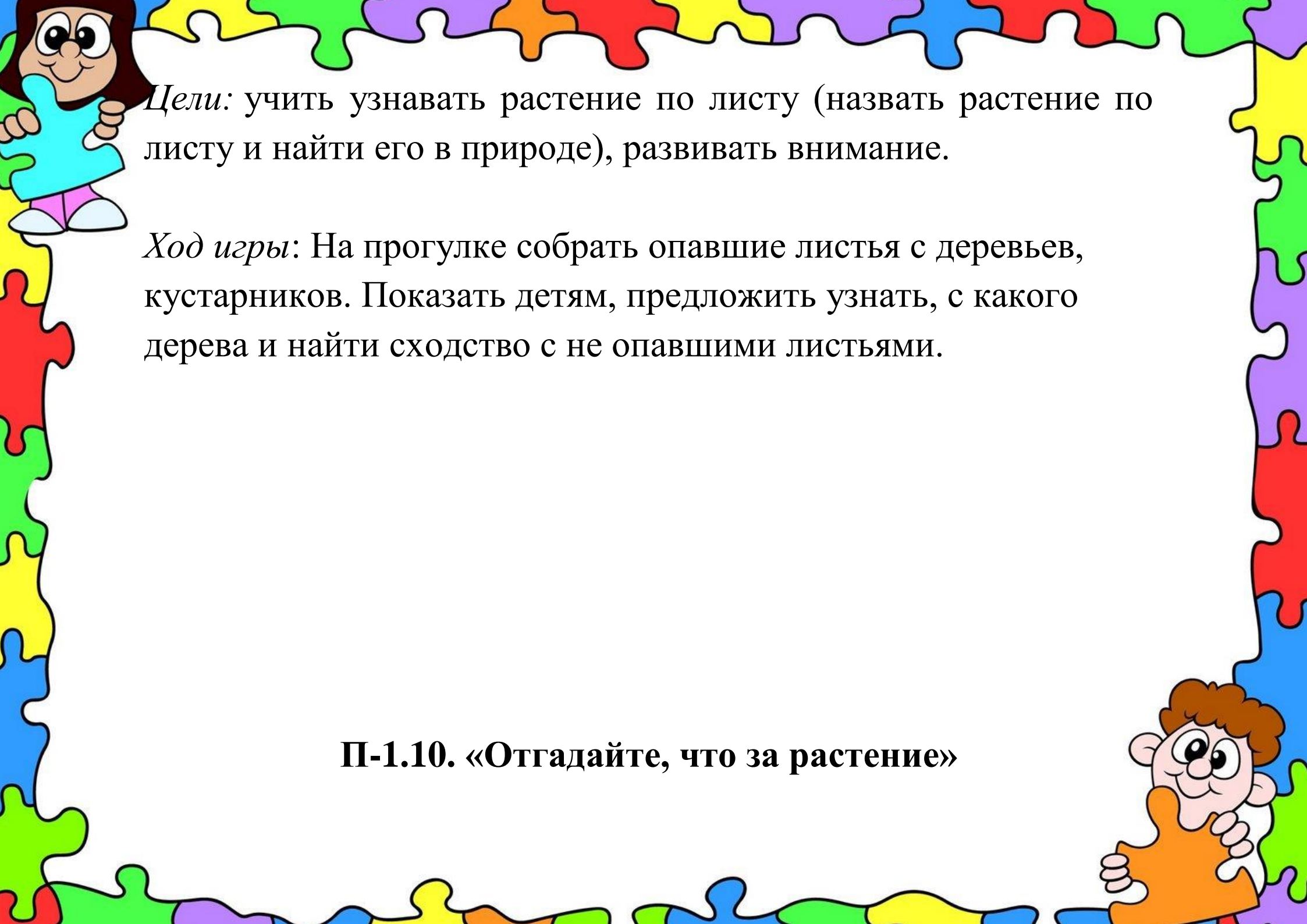


Цели: закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

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.

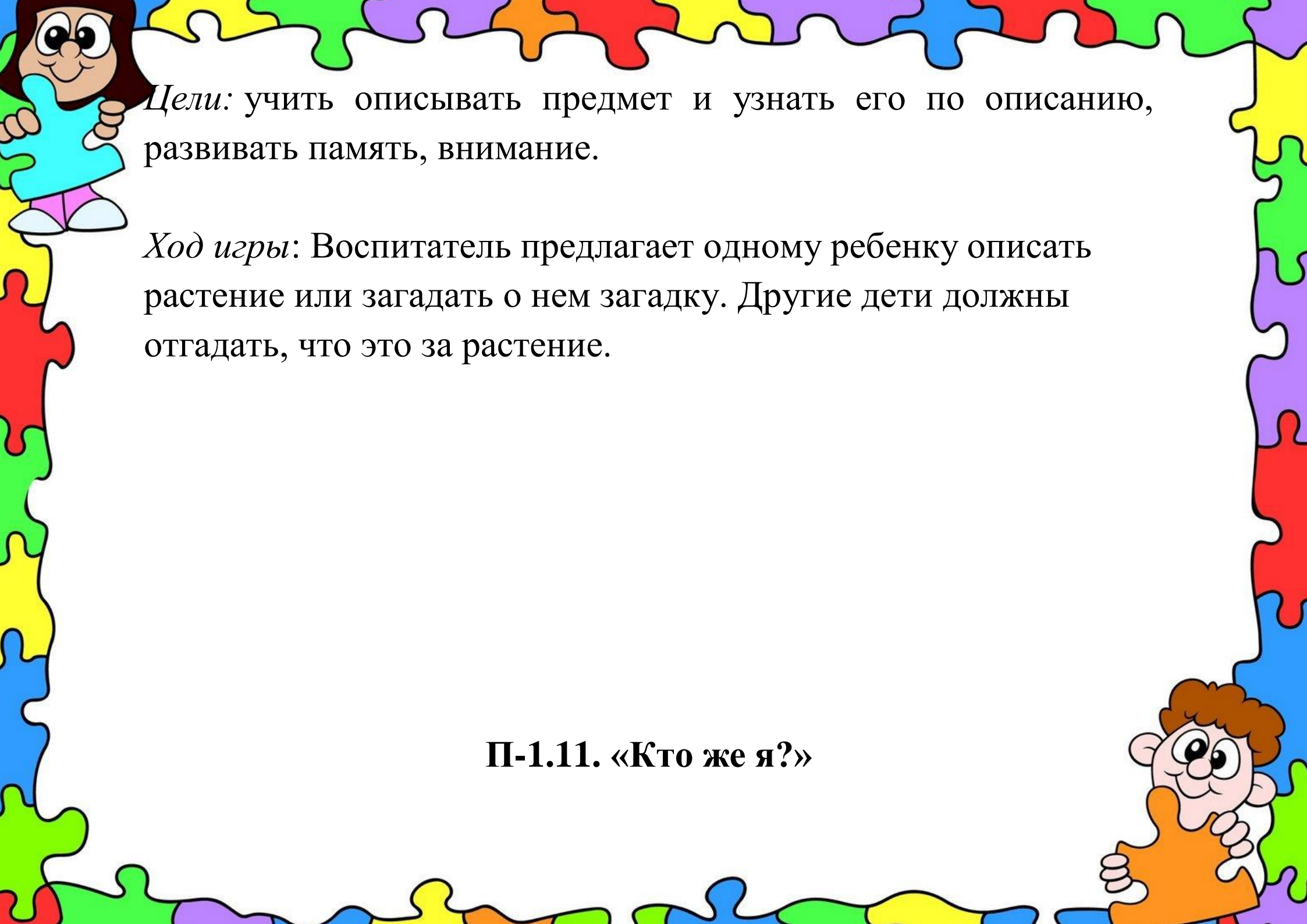
П-1.9. «Узнай, чей лист»



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.

П-1.10. «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.

П-1.11. «Кто же я?»

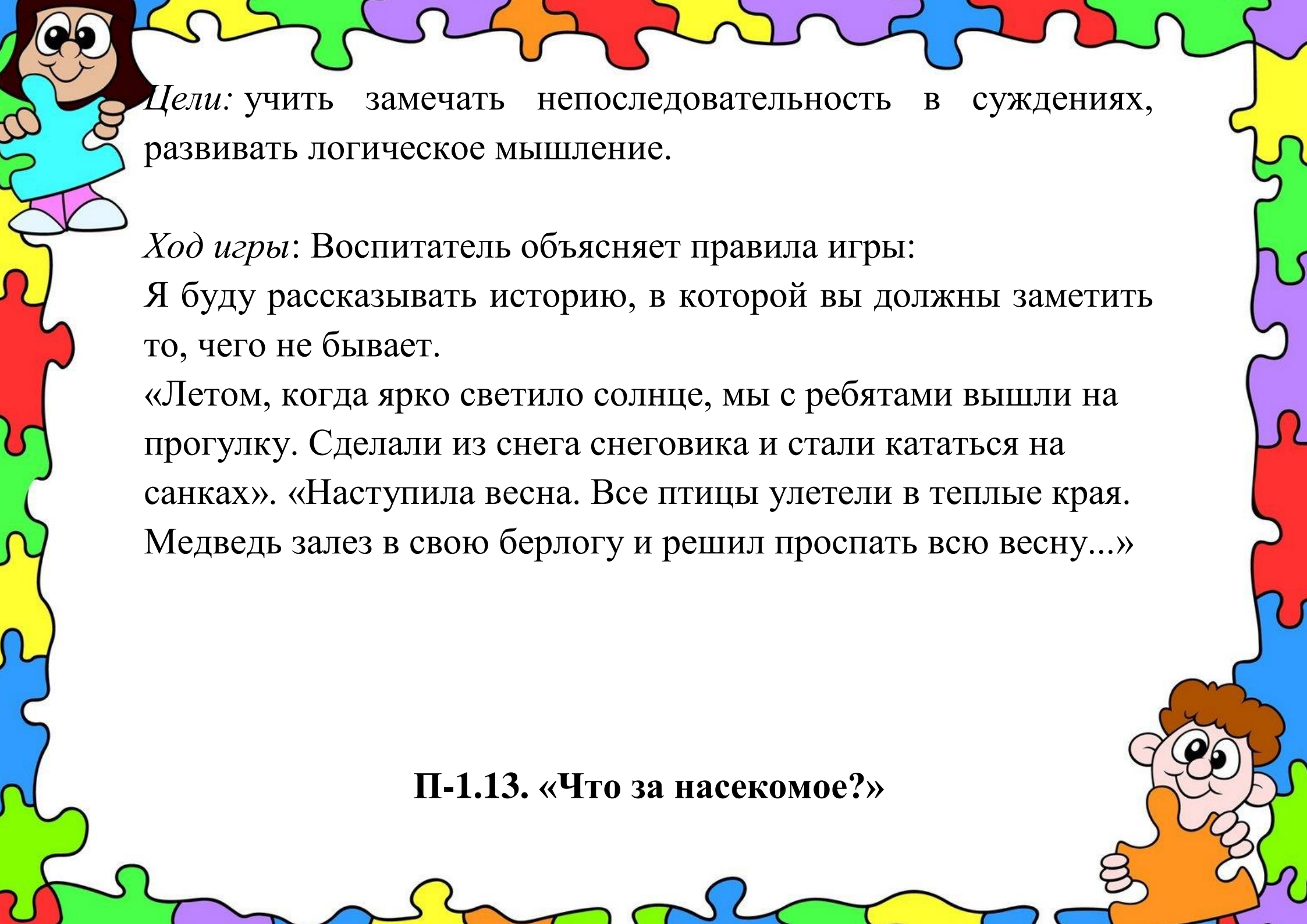


Цели: учить называть растение, развивать память, внимание.

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

П-1.12. «Так бывает или нет»





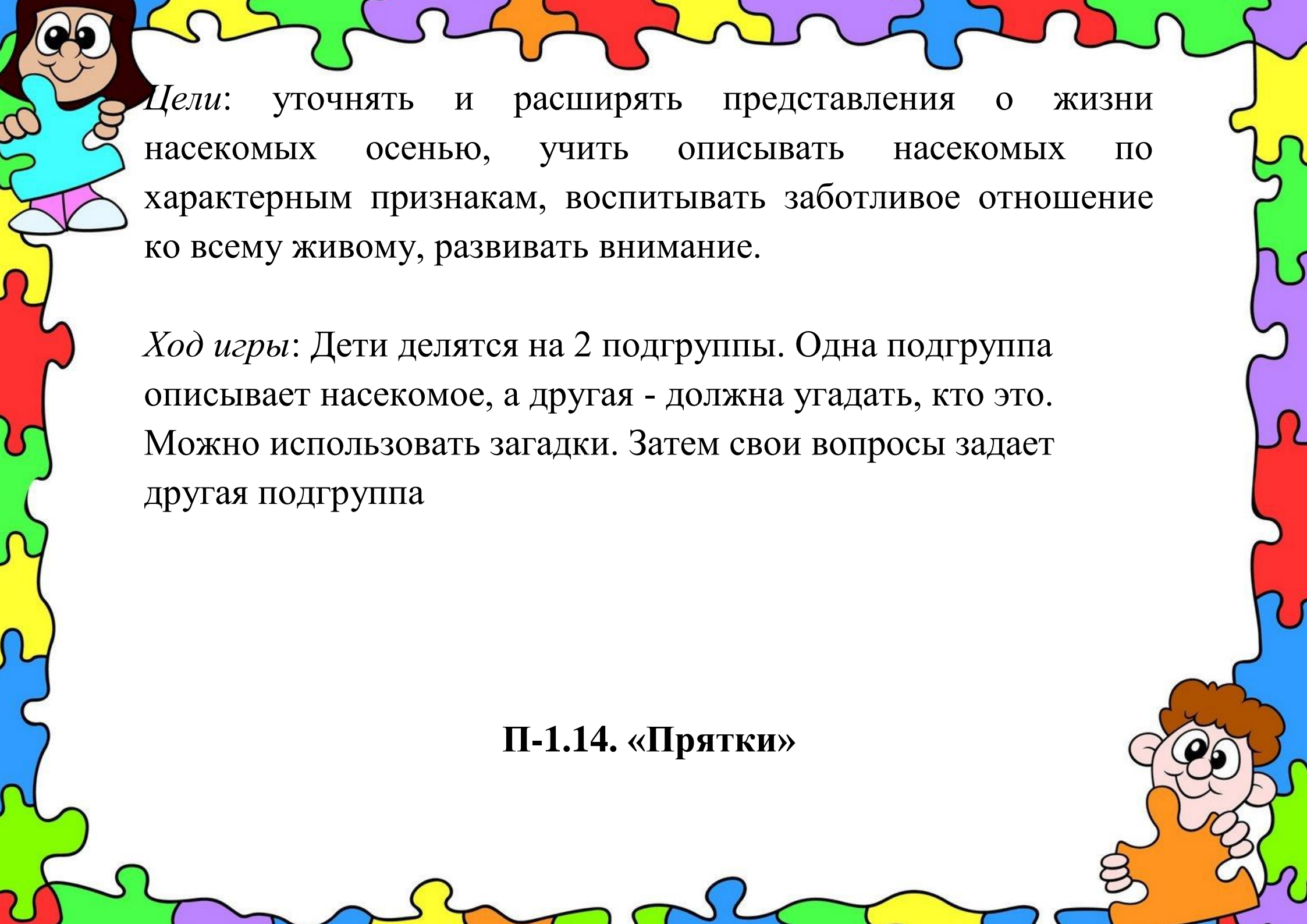
Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

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...»

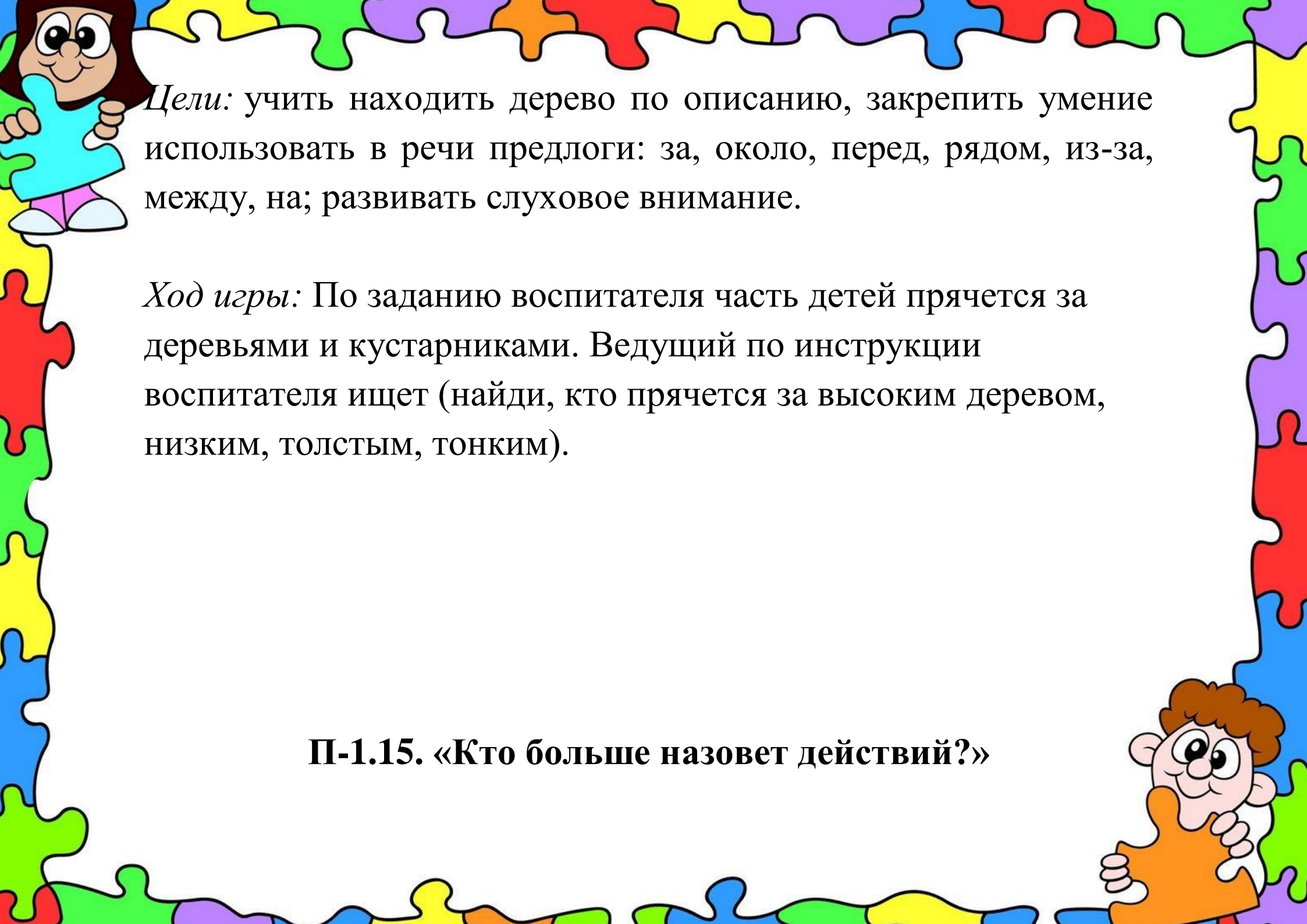
П-1.13. «Что за насекомое?»



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

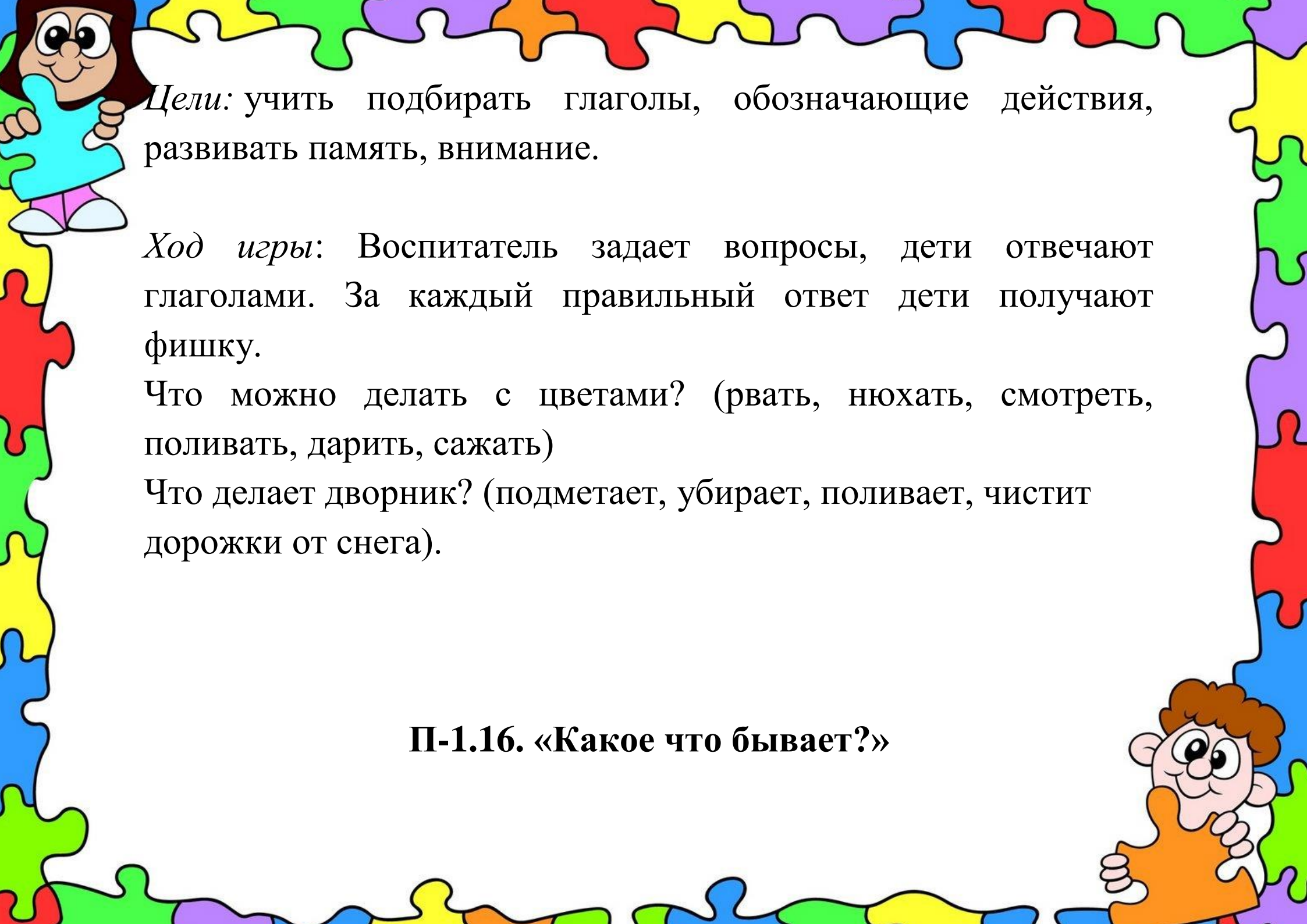
П-1.14. «Прятки»



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).

II-1.15. «Кто больше назовет действий?»»



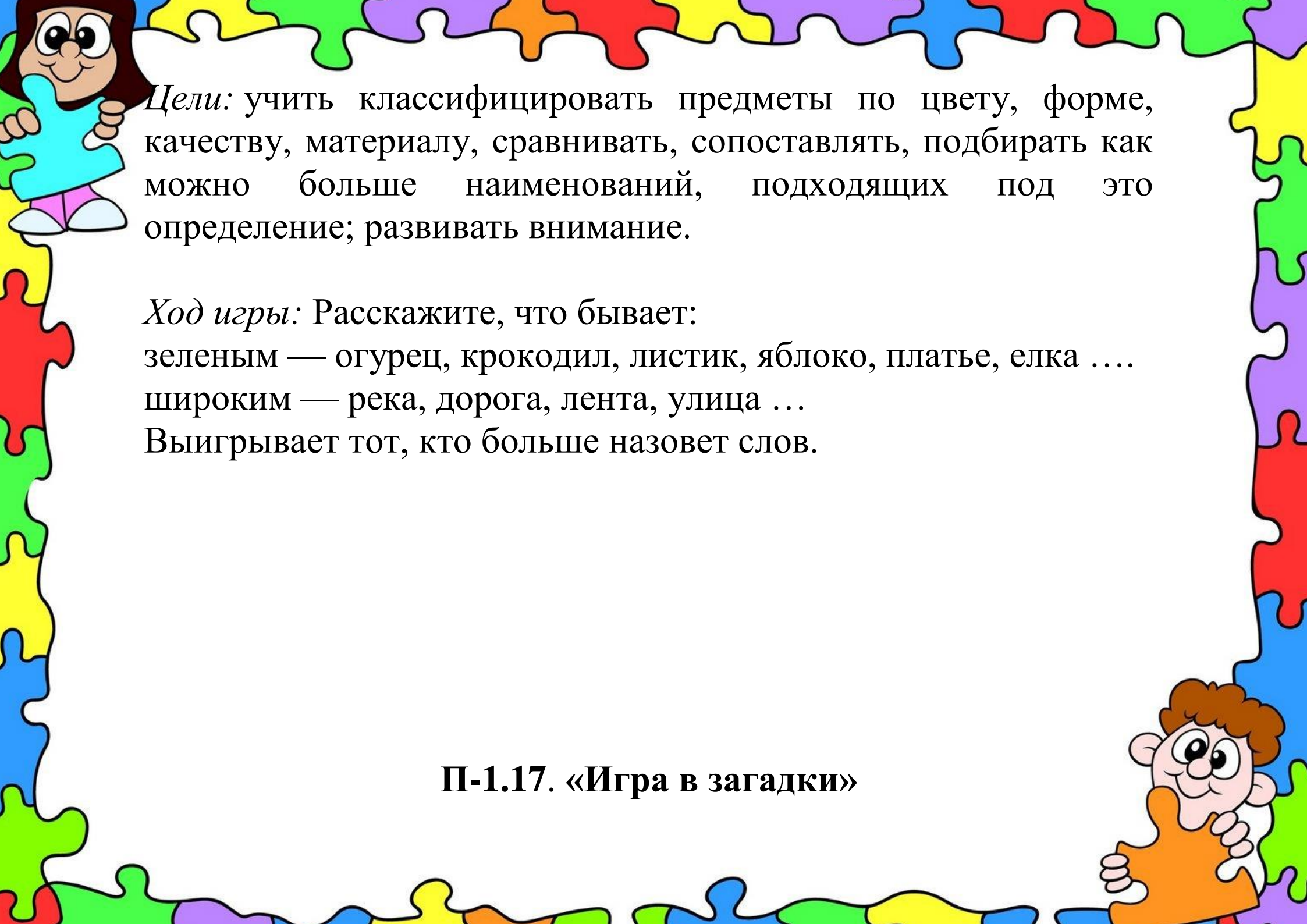
Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

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).

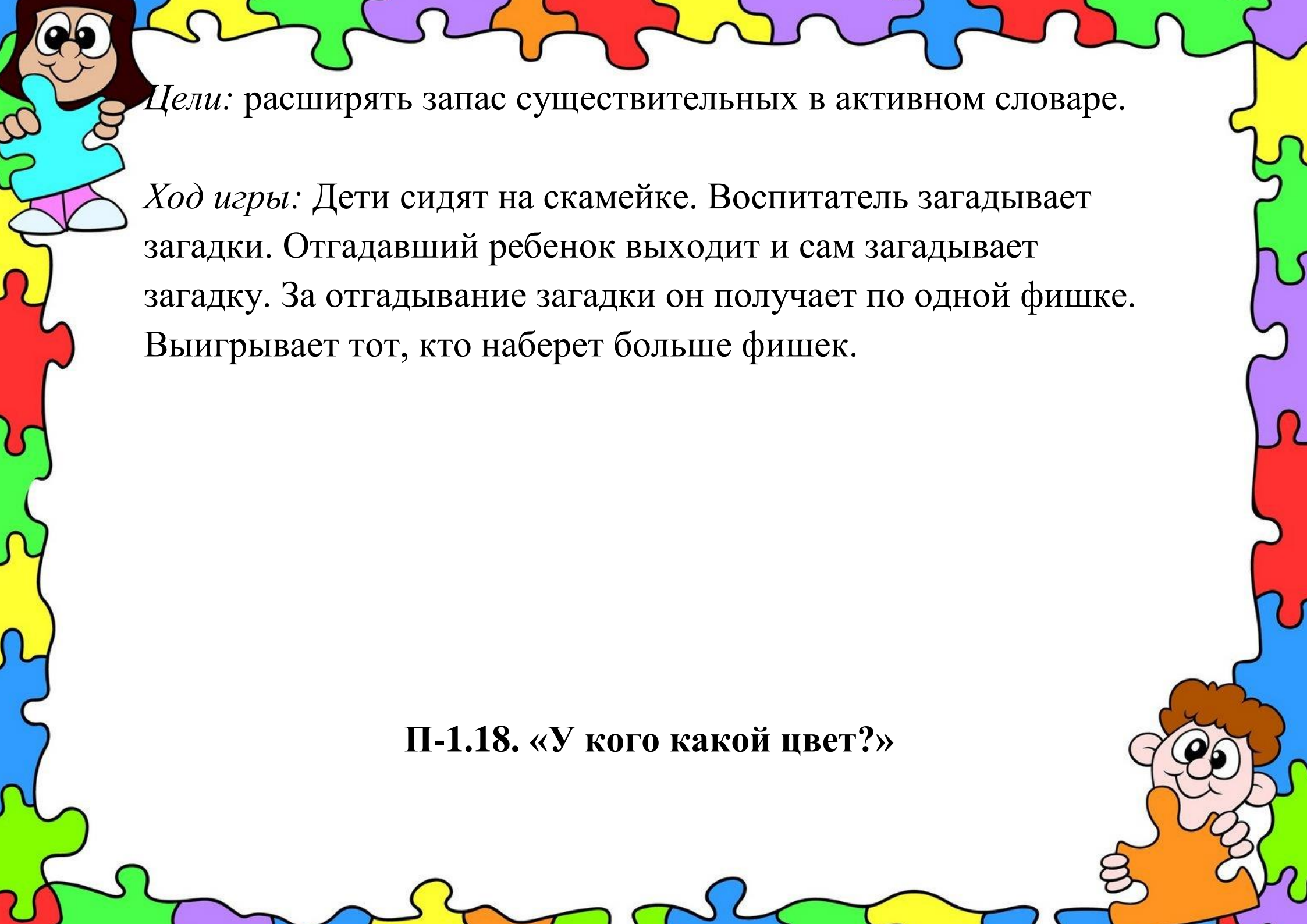
П-1.16. «Какое что бывает?»



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.

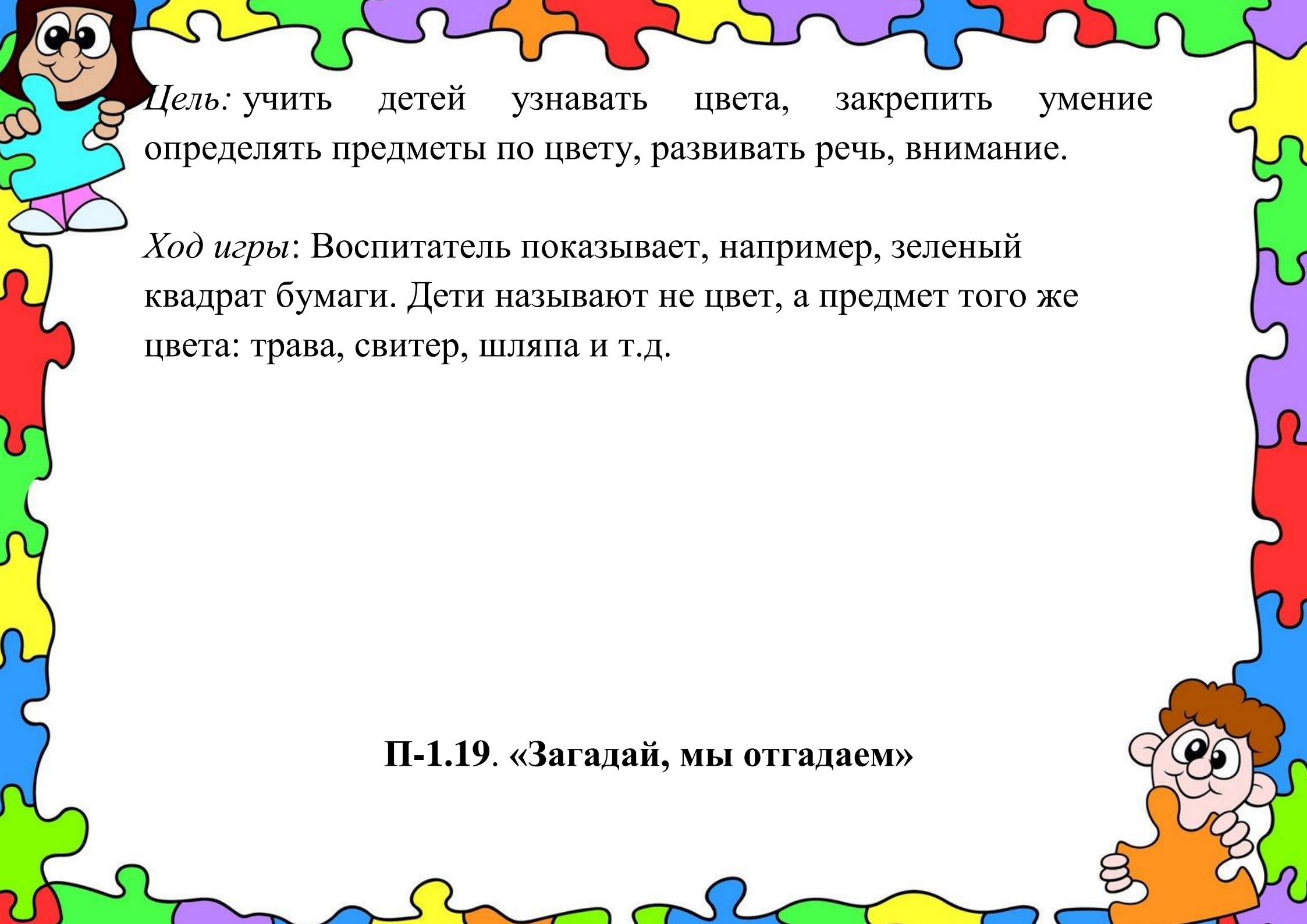
П-1.17. «Игра в загадки»



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.

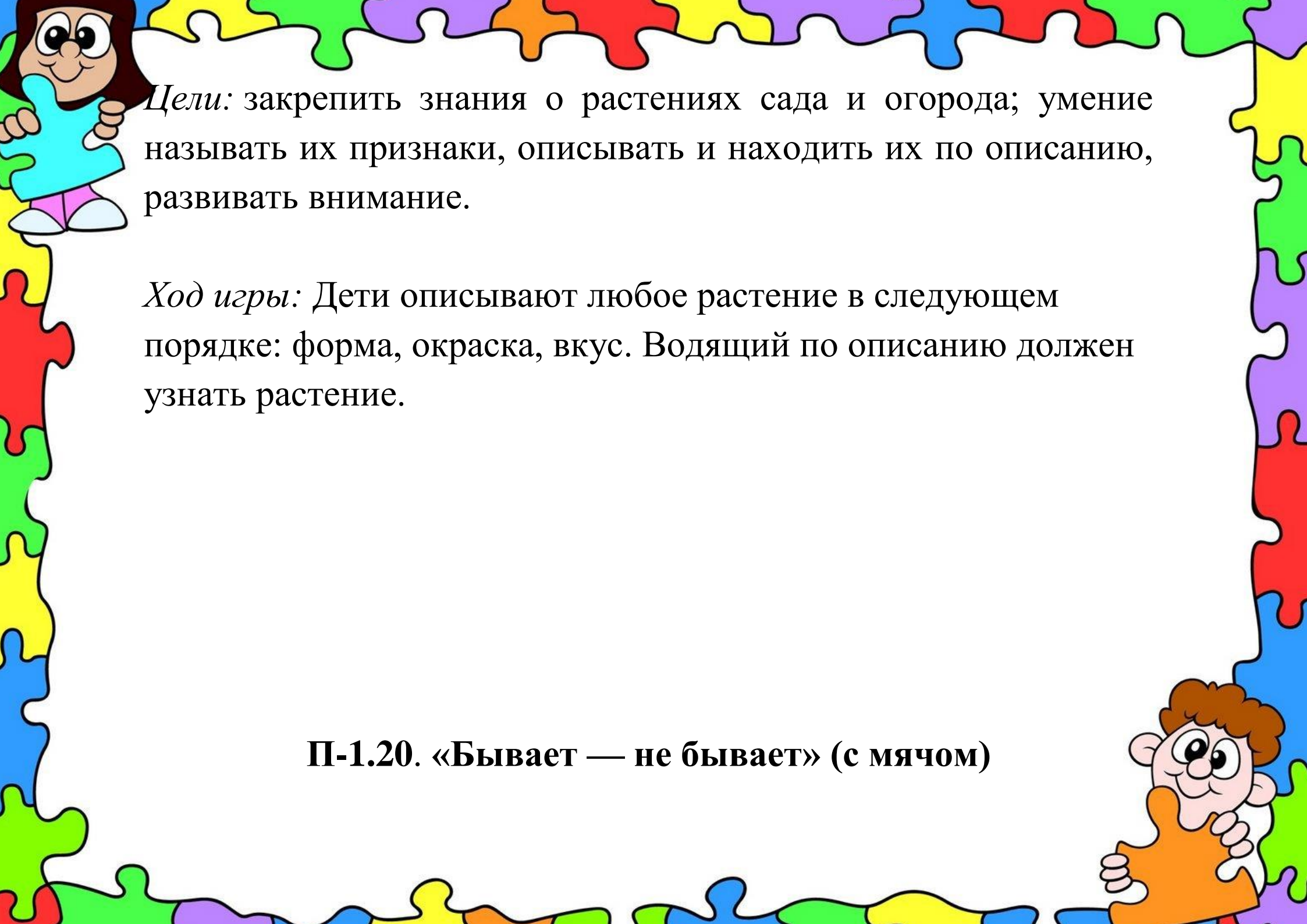
П-1.18. «У кого какой цвет?»



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.

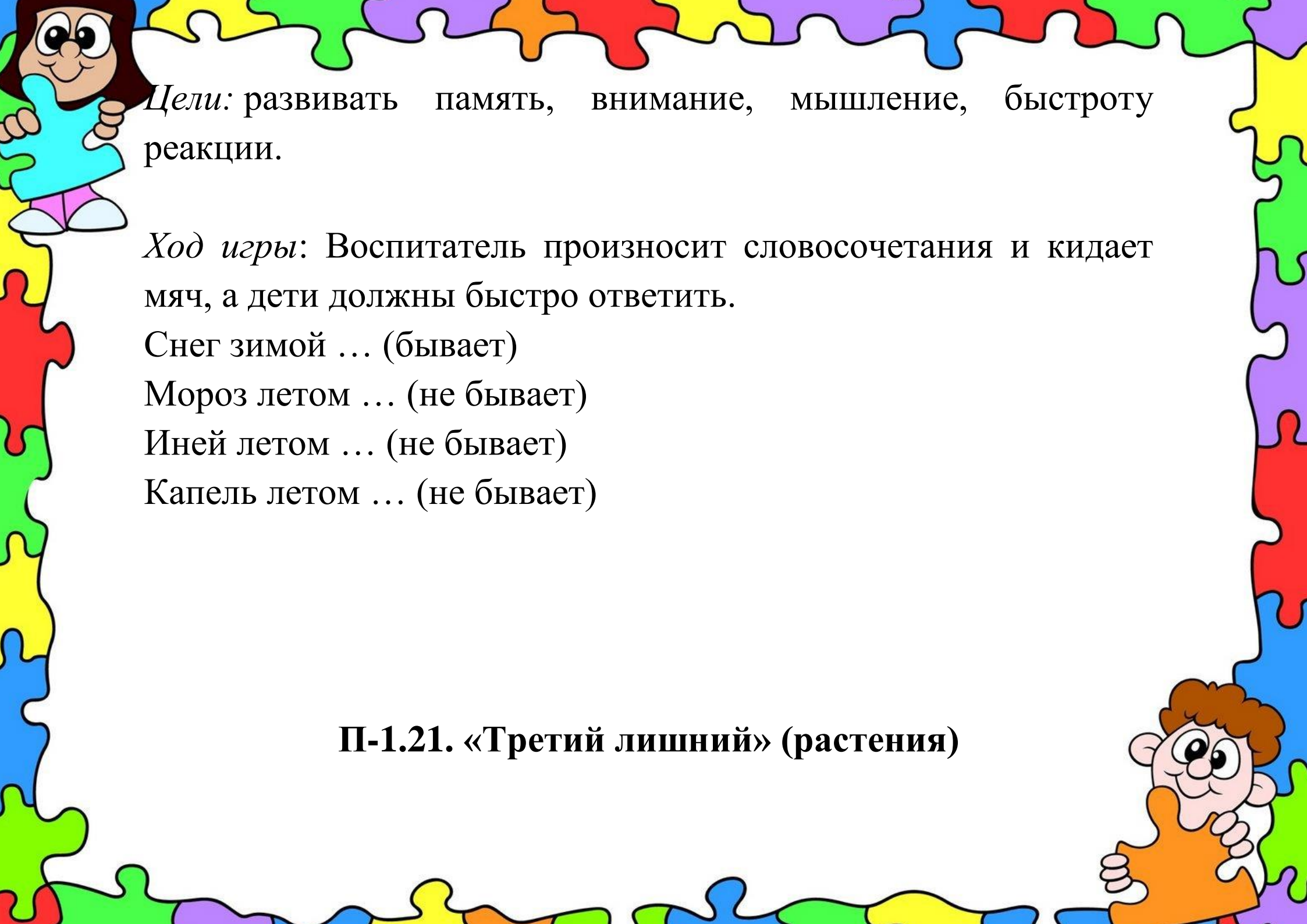
П-1.19. «Загадай, мы отгадаем»



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.

П-1.20. «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.

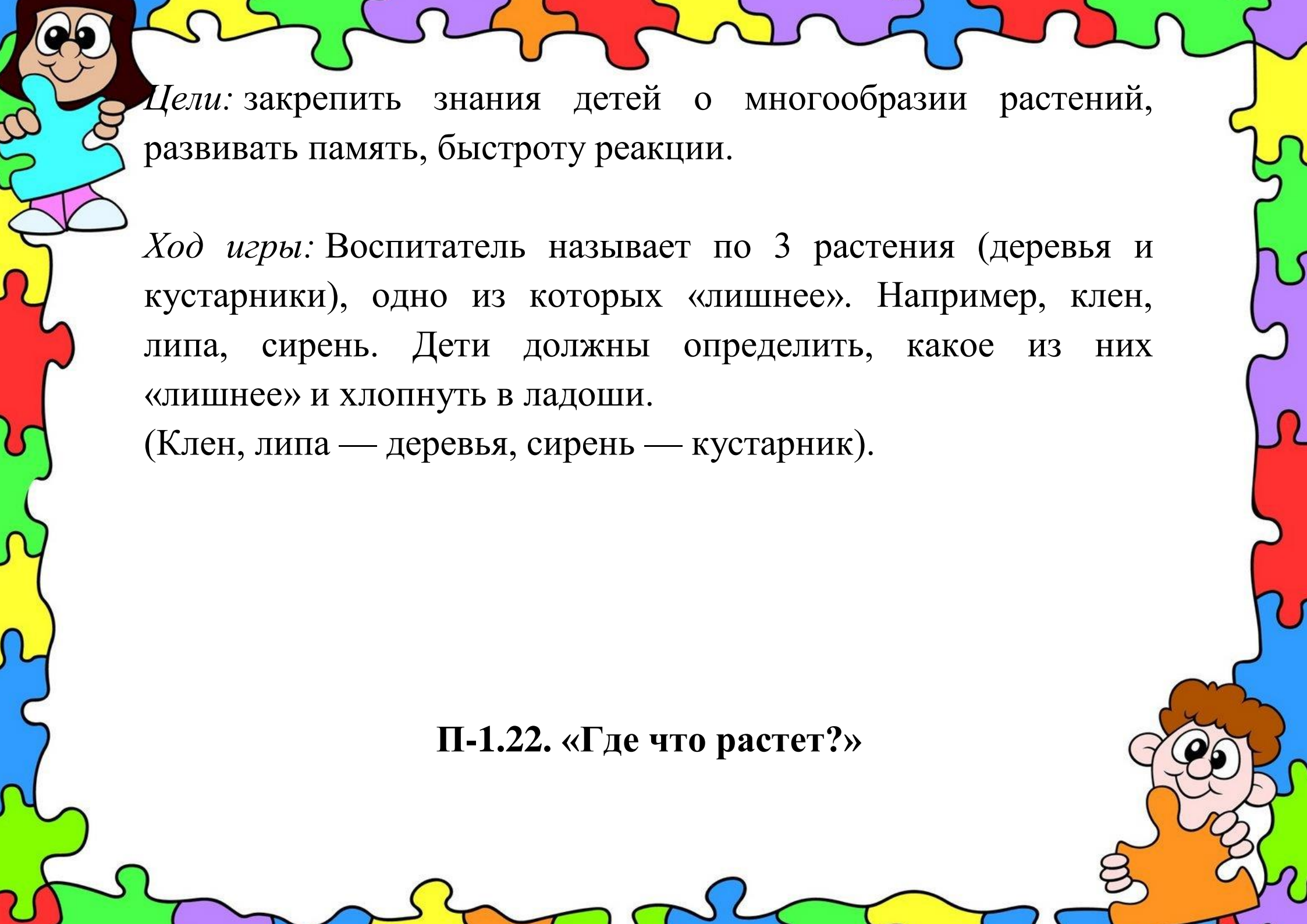
Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

Капель летом ... (не бывает)

П-1.21. «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).

П-1.22. «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.

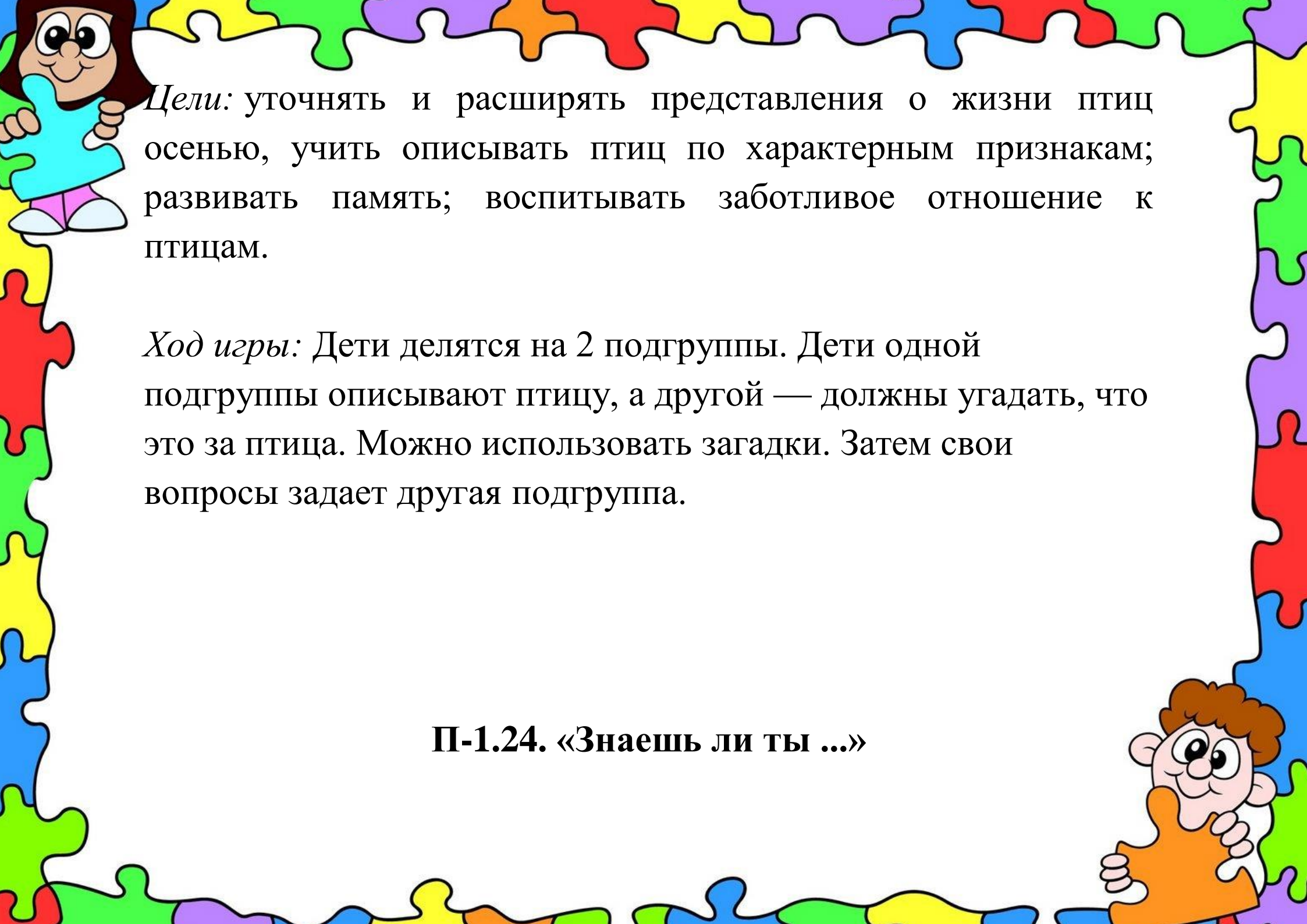
Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее: слива, осина, каштан, кофе. Рябина, платан. Дуб, кипарис. Алыча, тополь, сосна.

В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

П-1.23. «Что это за птица?»

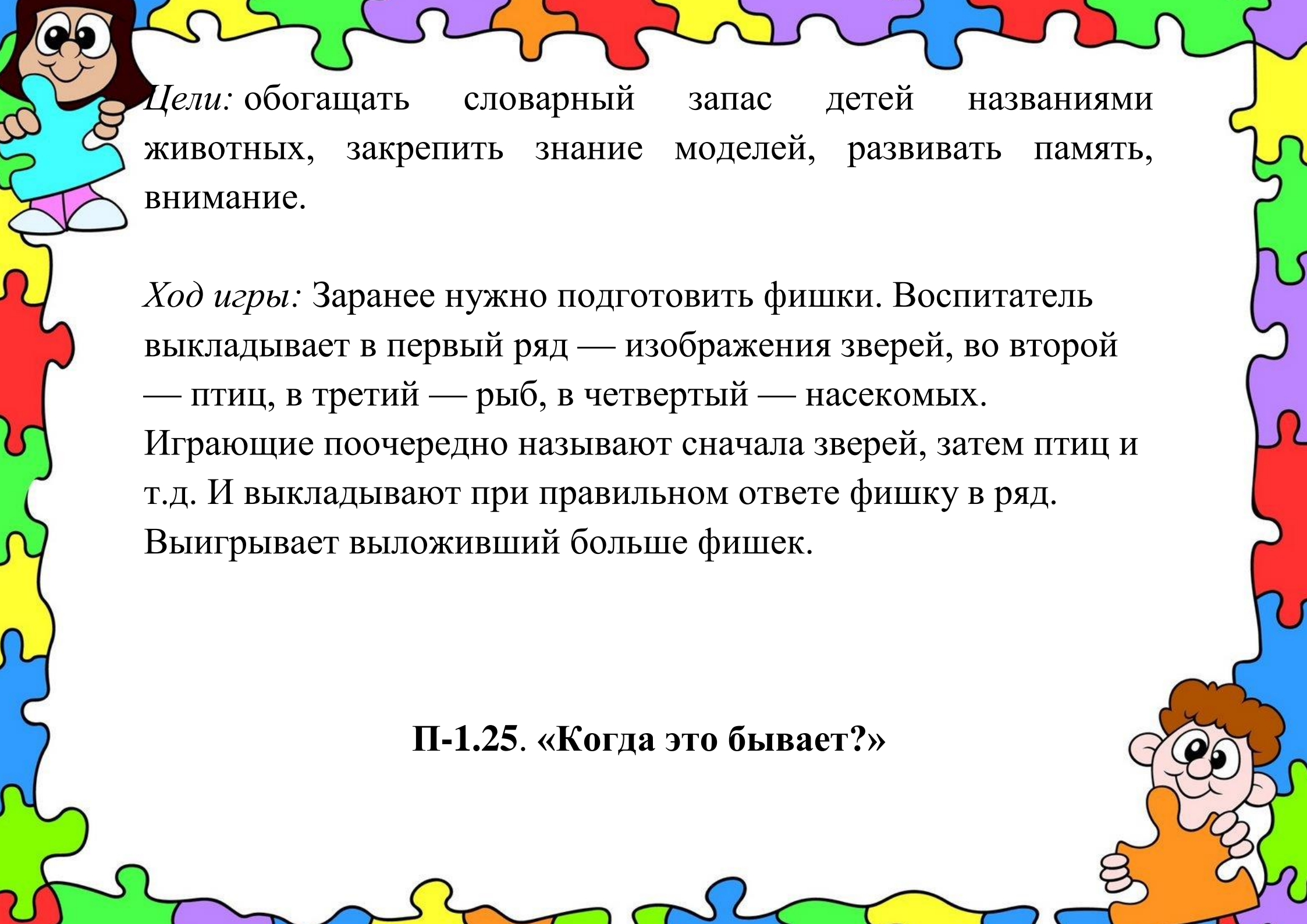




Цели: уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

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.

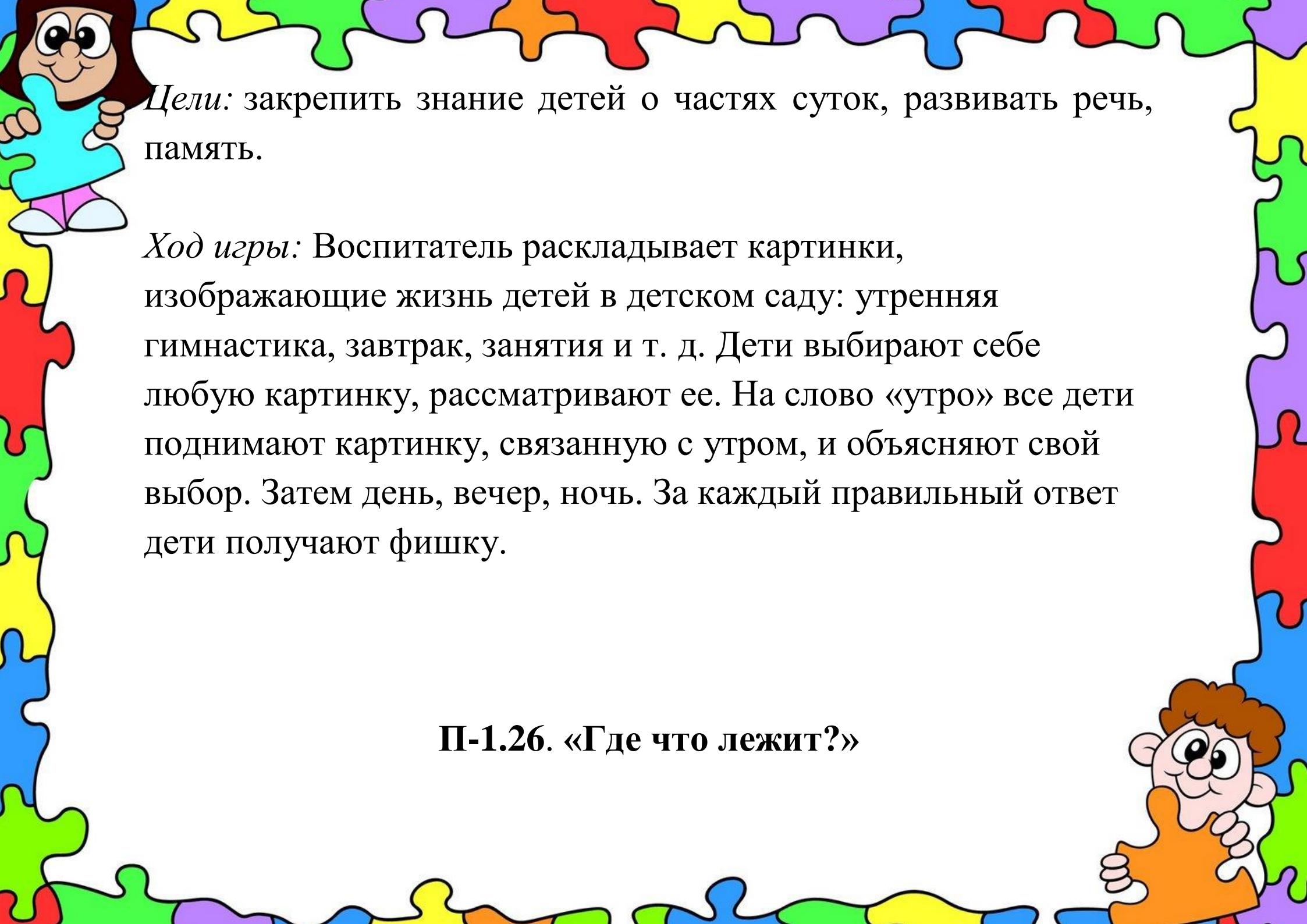
П-1.24. «Знаешь ли ты ...»



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.

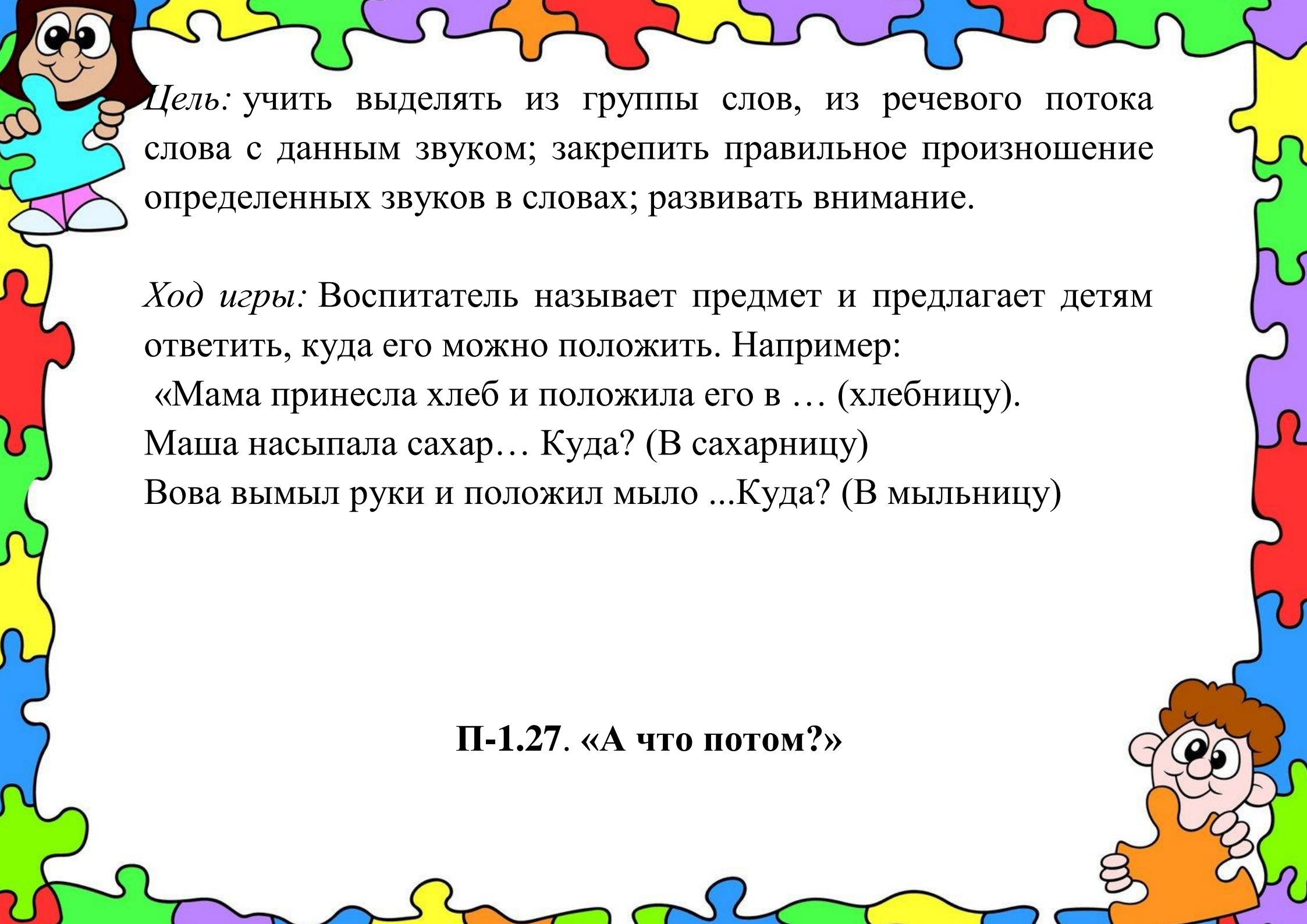
П-1.25. «Когда это бывает?»



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.

П-1.26. «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.

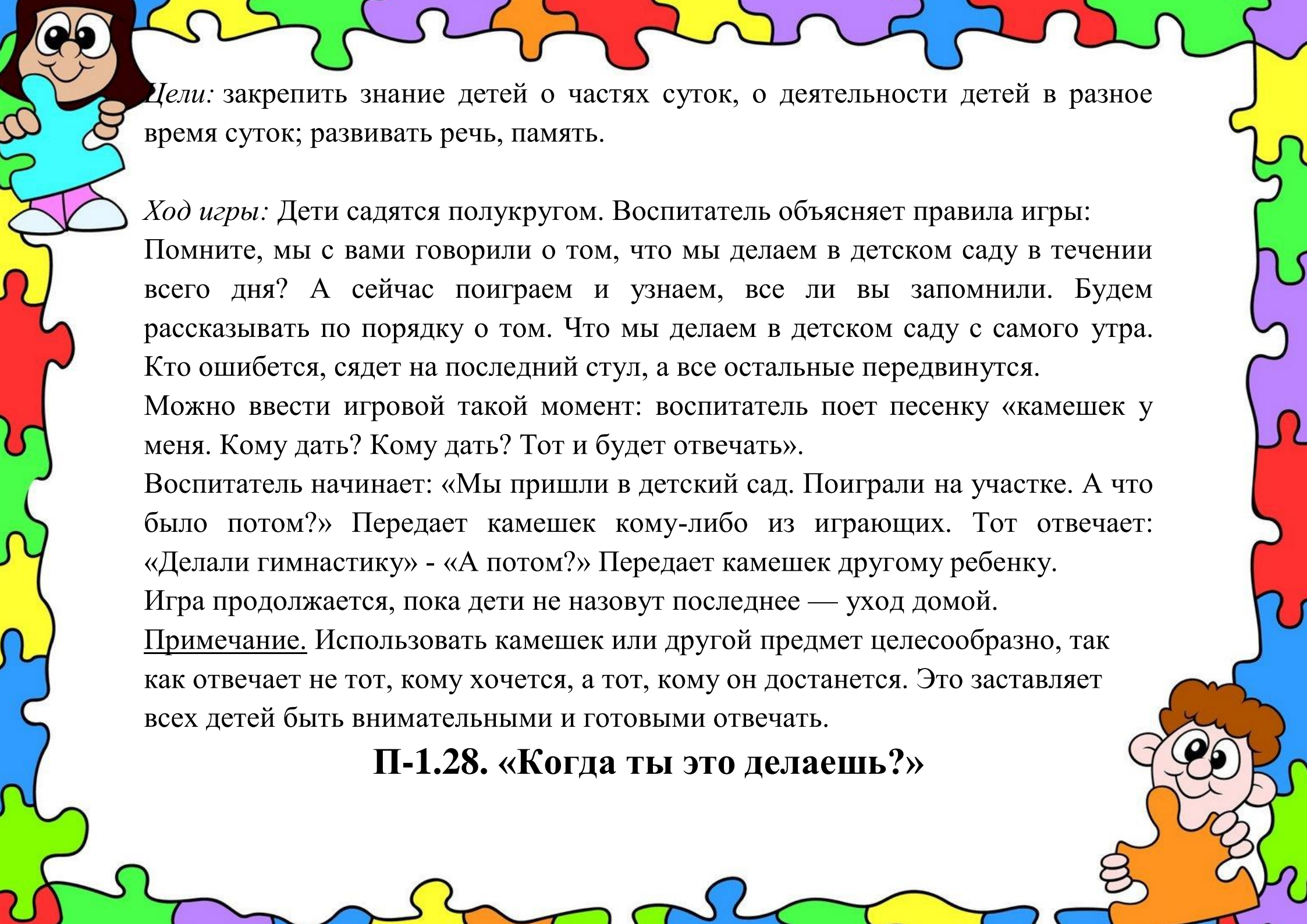
Ход игры: Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить. Например:

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

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

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

П-1.27. «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.

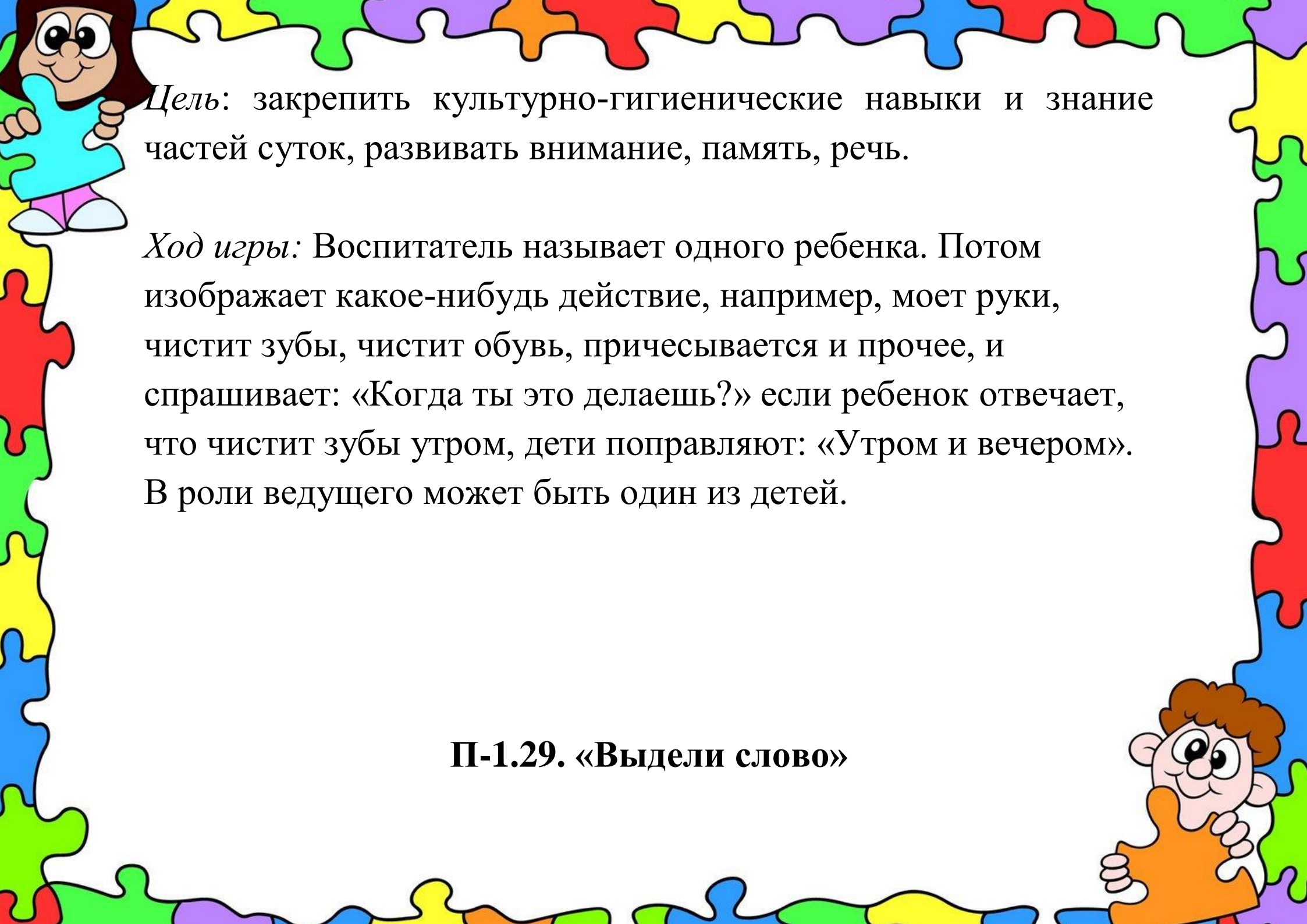
Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

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.

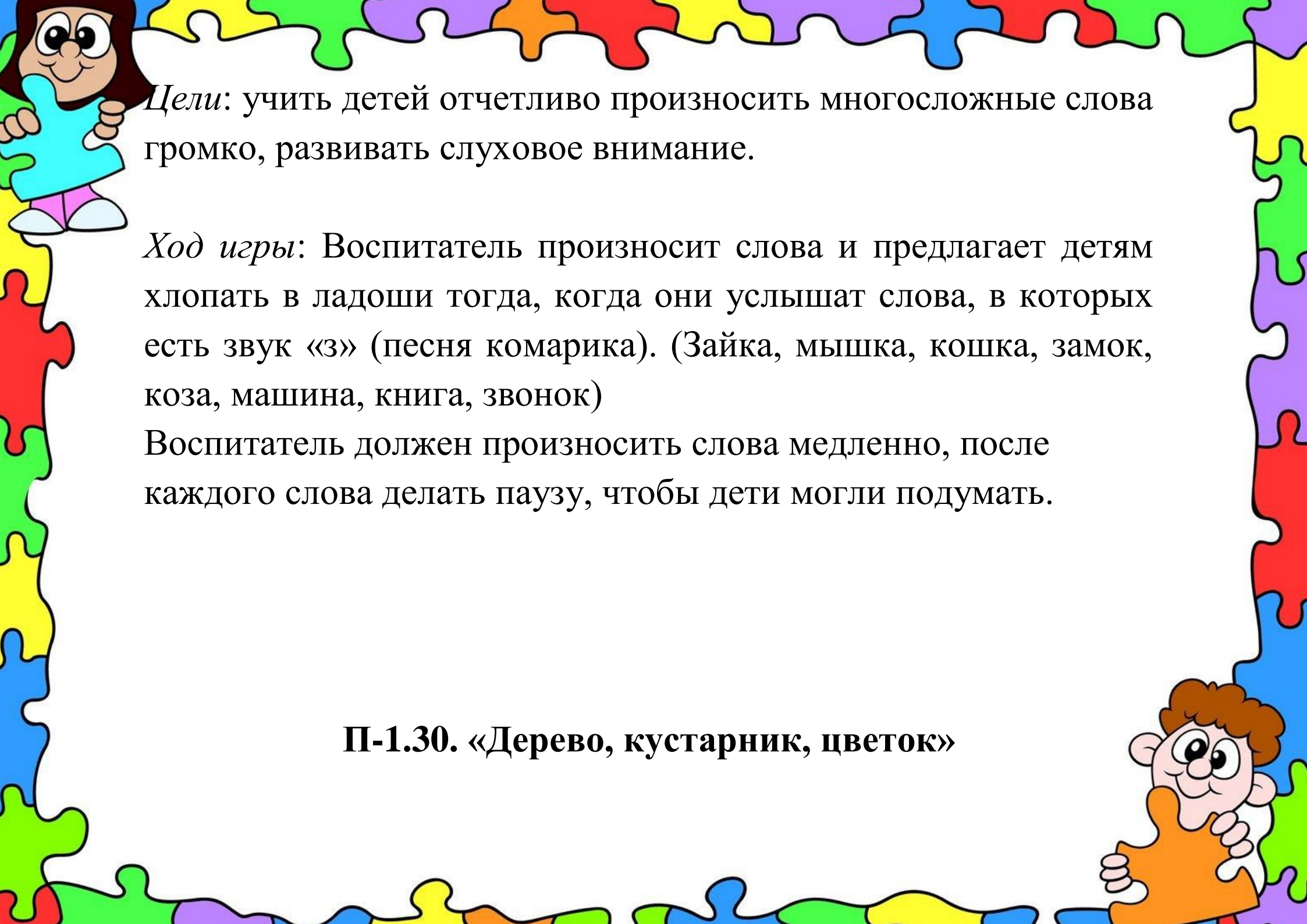
П-1.28. «Когда ты это делаешь?»



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.

П-1.29. «Выдели слово»

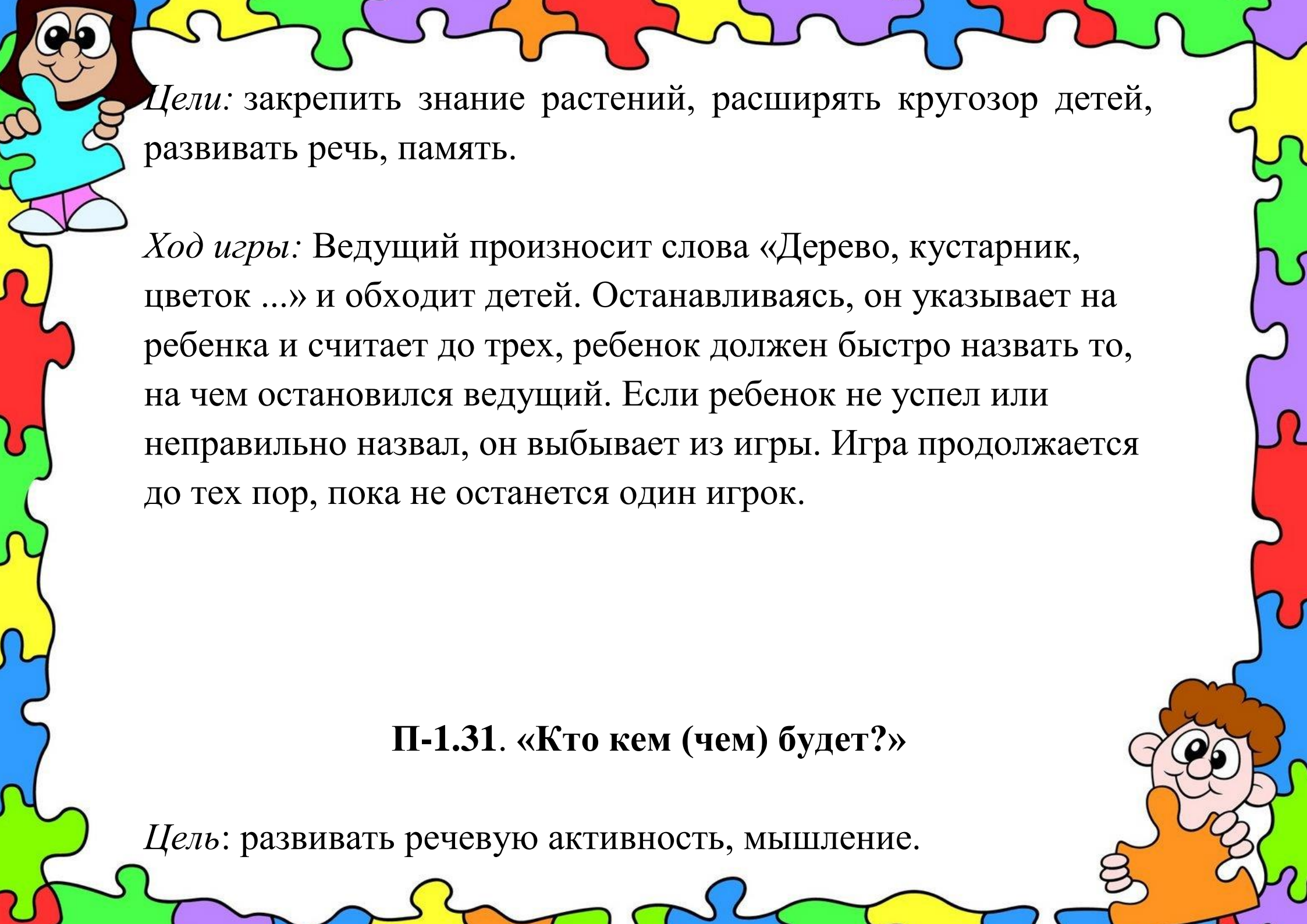


Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

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.

П-1.30. «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.

П-1.31. «Кто кем (чем) будет?»

Цель: развивать речевую активность, мышление.

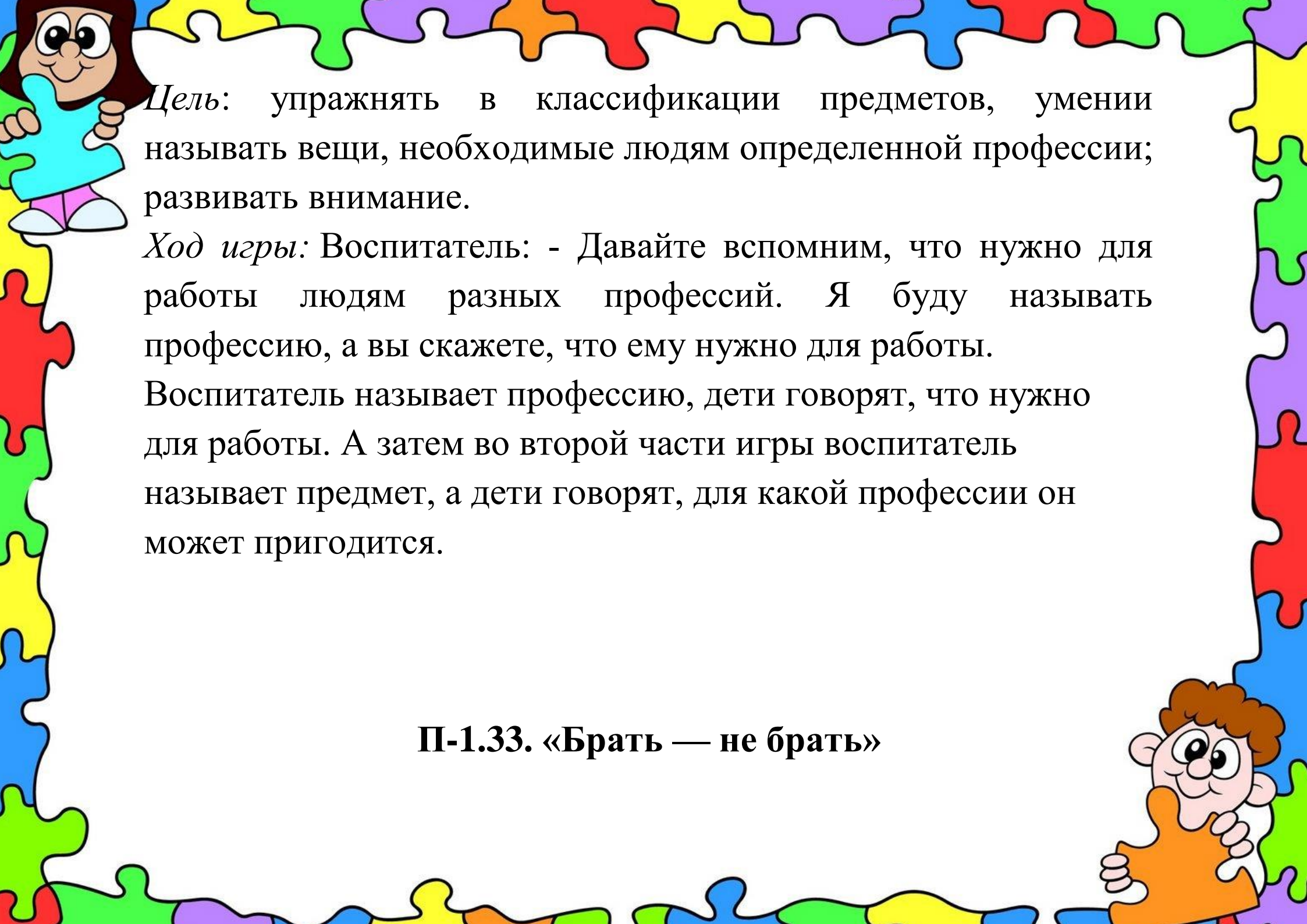


Ход игры: Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет (или чем будет) ... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань и т.д.?». Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птенчик, крокодильчик. То они получают дополнительные фанты.

Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

II-1.32. «Кому что нужно?»

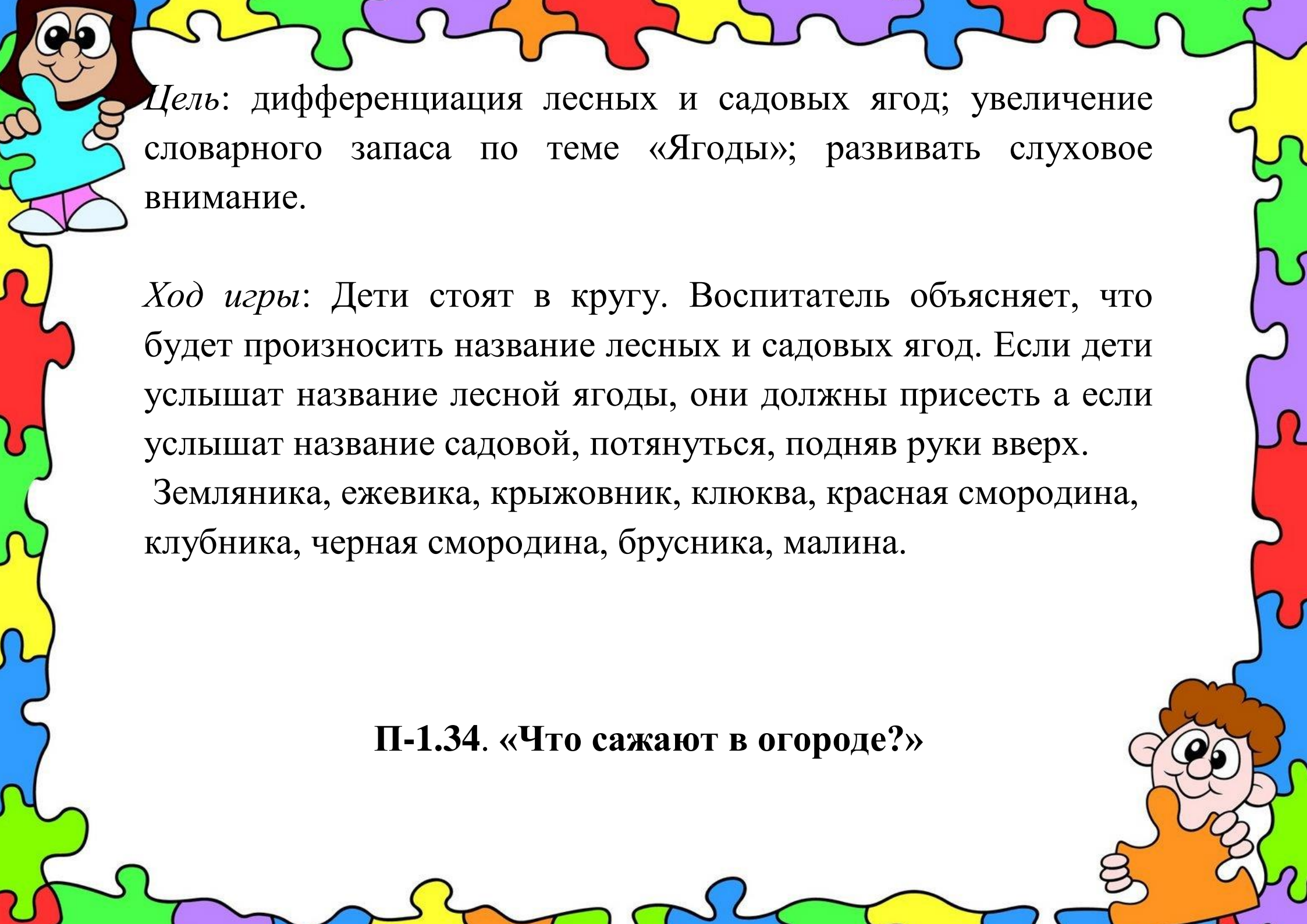




Цель: упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Ход игры: 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.

П-1.33. «Братъ — не братъ»

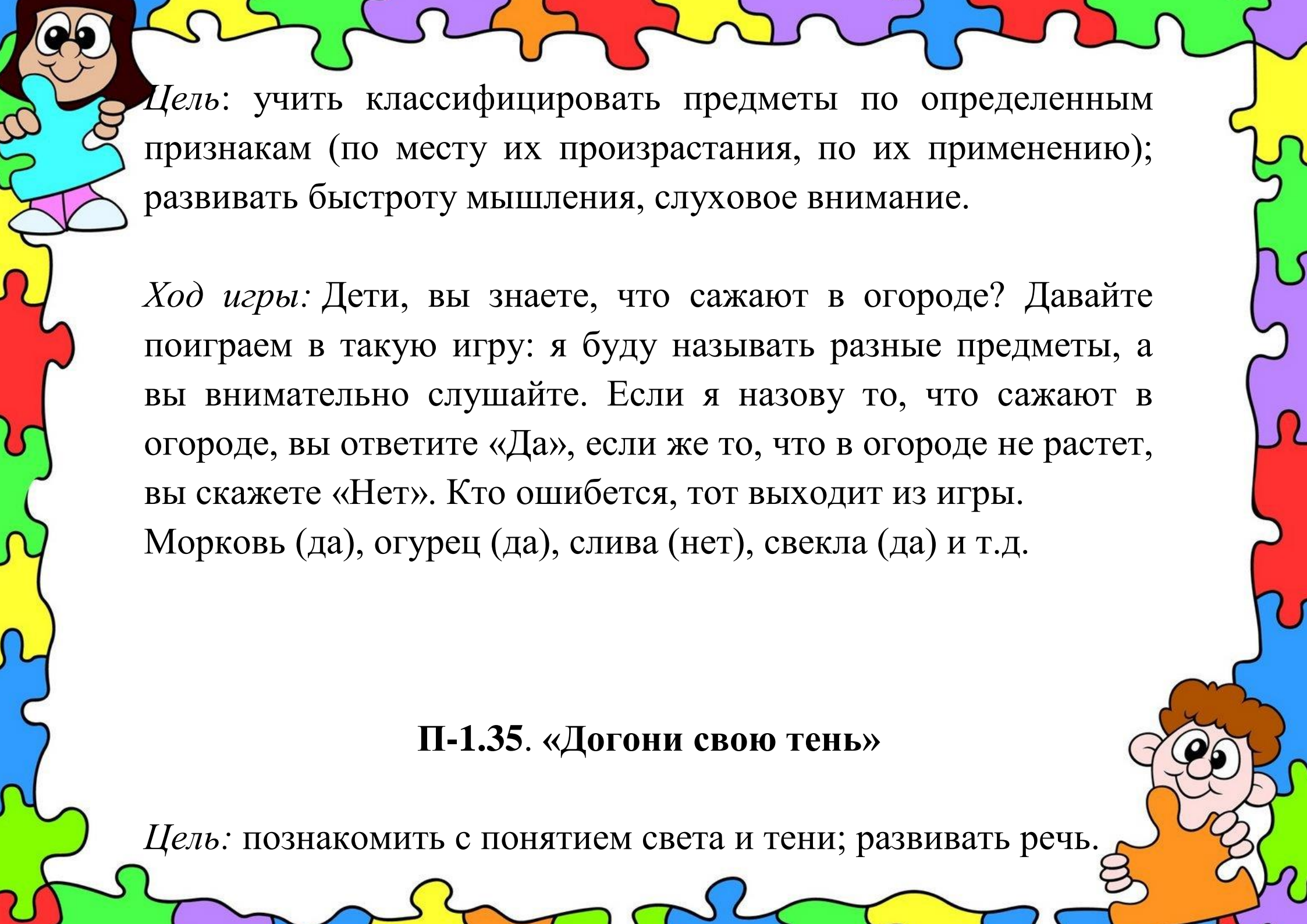


Цель: дифференциация лесных и садовых ягод; увеличение словарного запаса по теме «Ягоды»; развивать слуховое внимание.

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.

П-1.34. «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.

П-1.35. «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.

П-1.36. «Не ошибись»

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



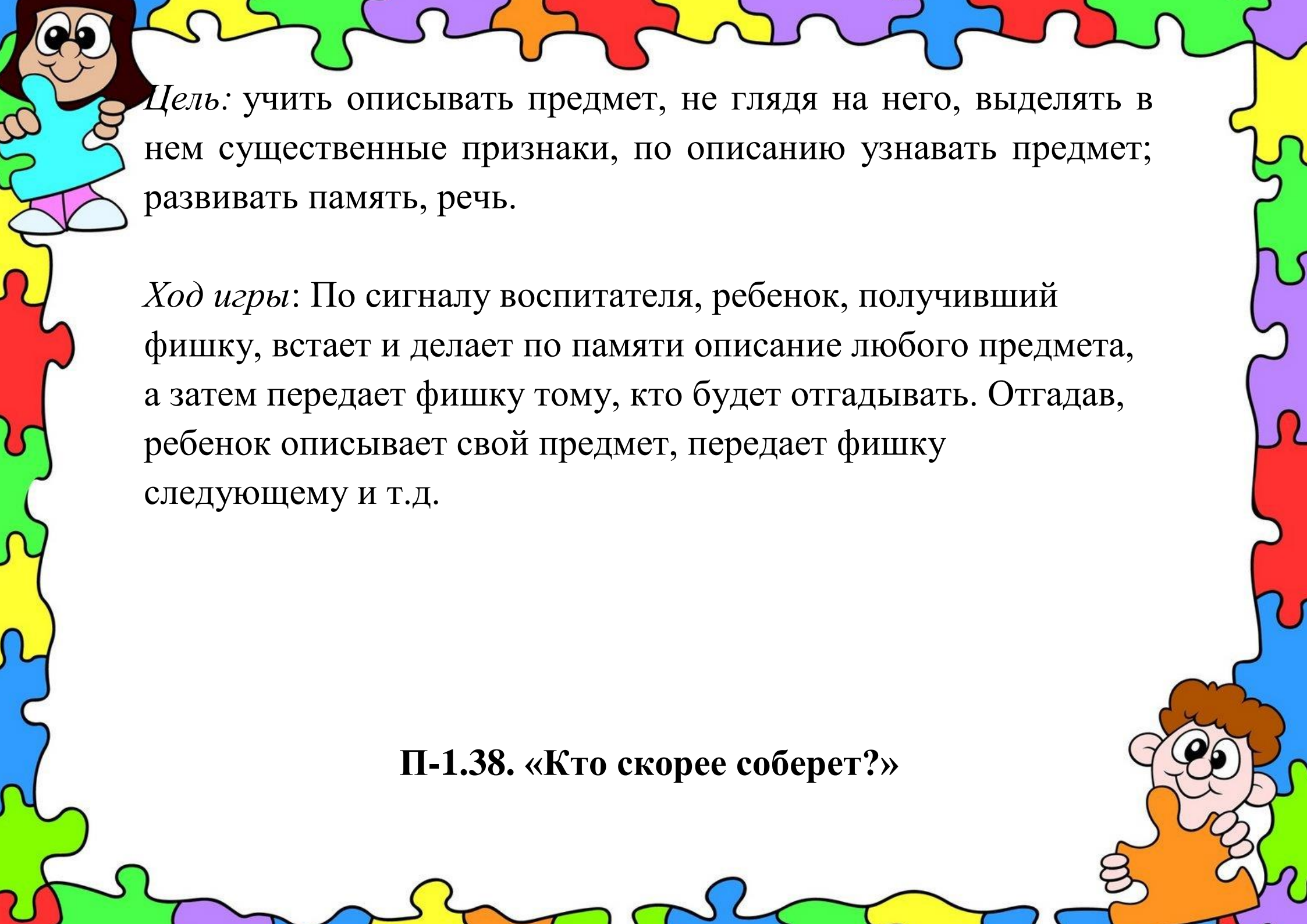


Ход игры: Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В серединке картинки спортсменов, нужно подобрать ему все необходимое для игры.

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.

П-1.37. «Отгадай - ка!»

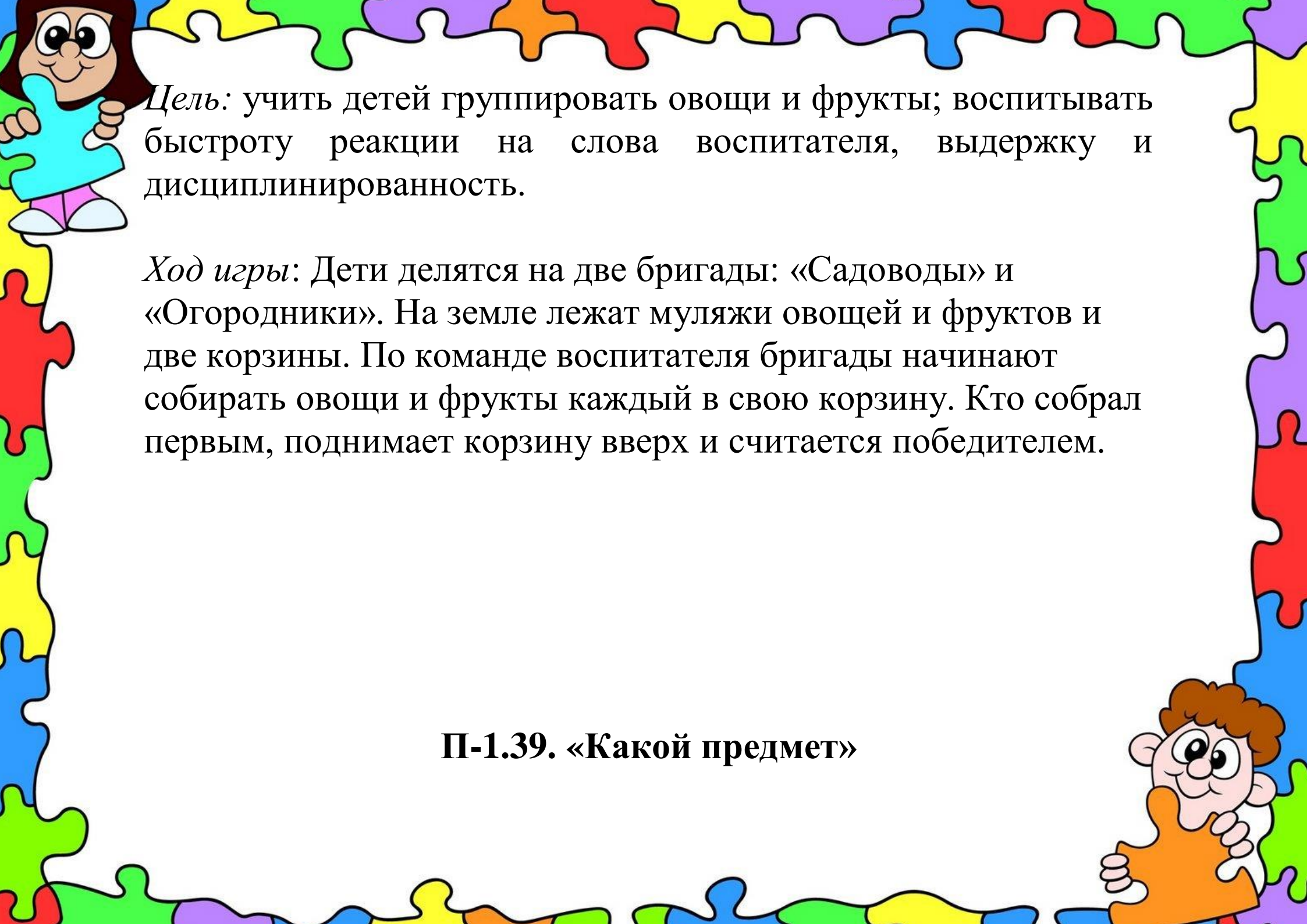




Цель: учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

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.

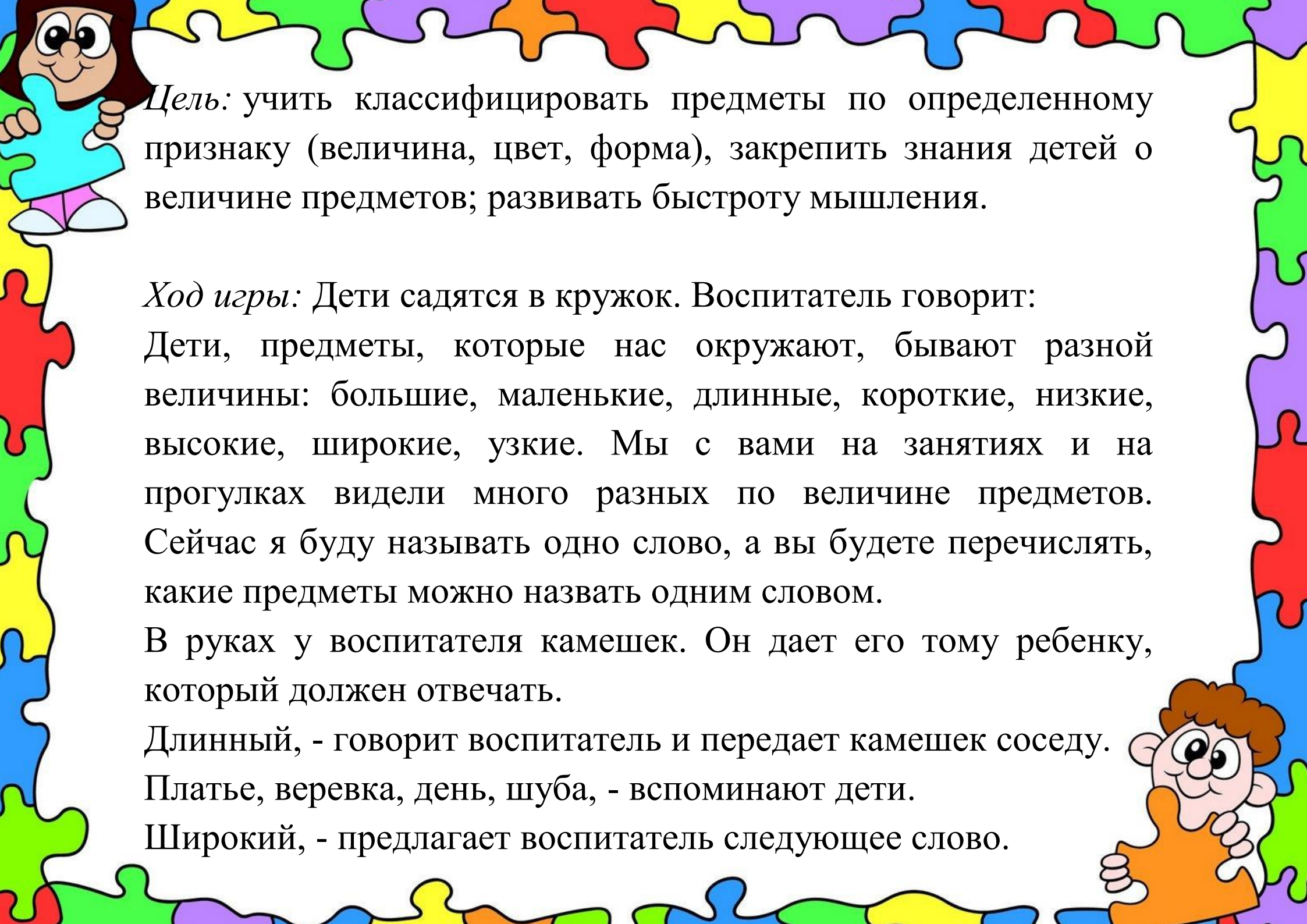
П-1.38. «Кто скорее соберет?»



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.

П-1.39. «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:

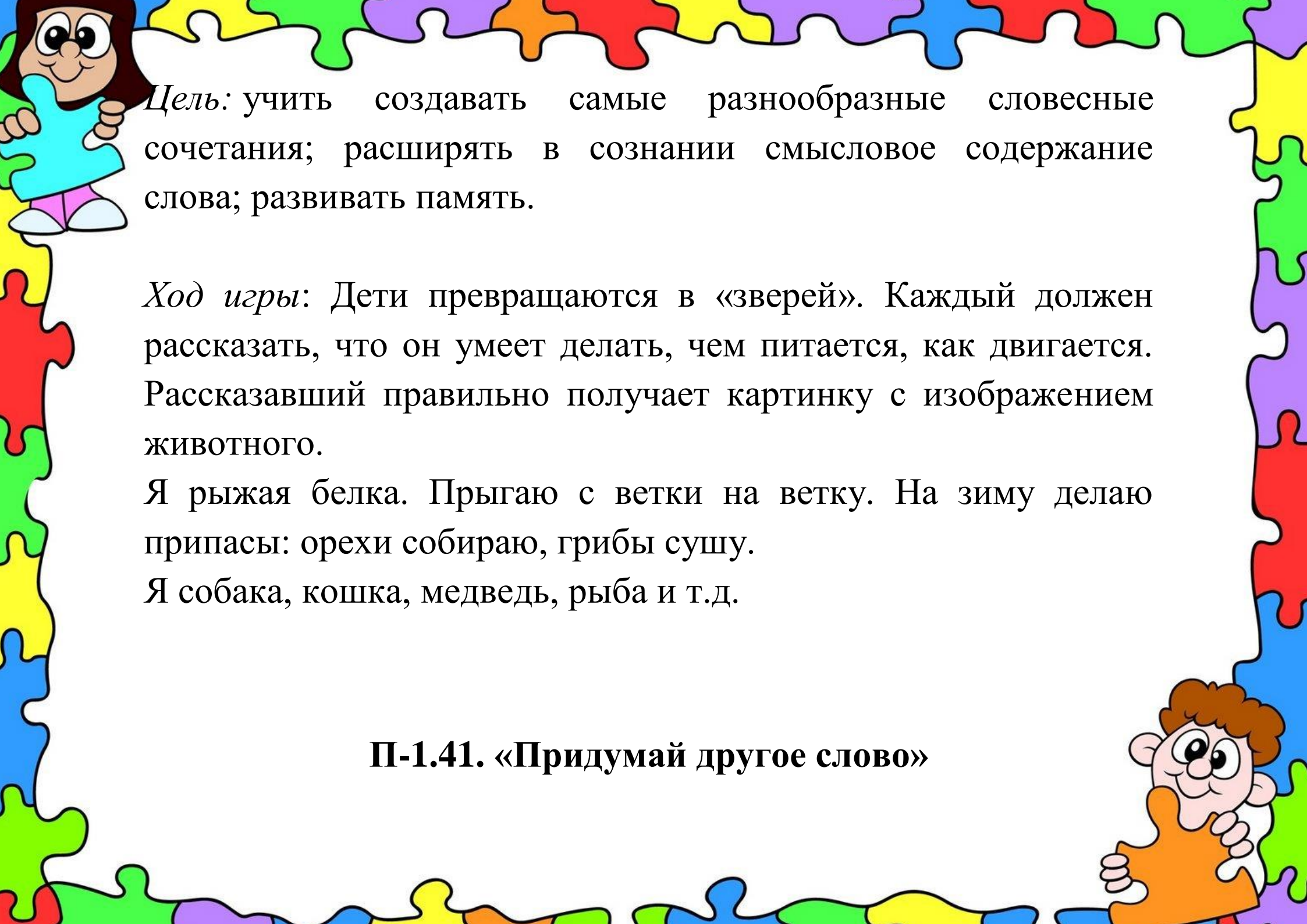
Красный.

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

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

П-1.40. «Что умеют делать звери?»





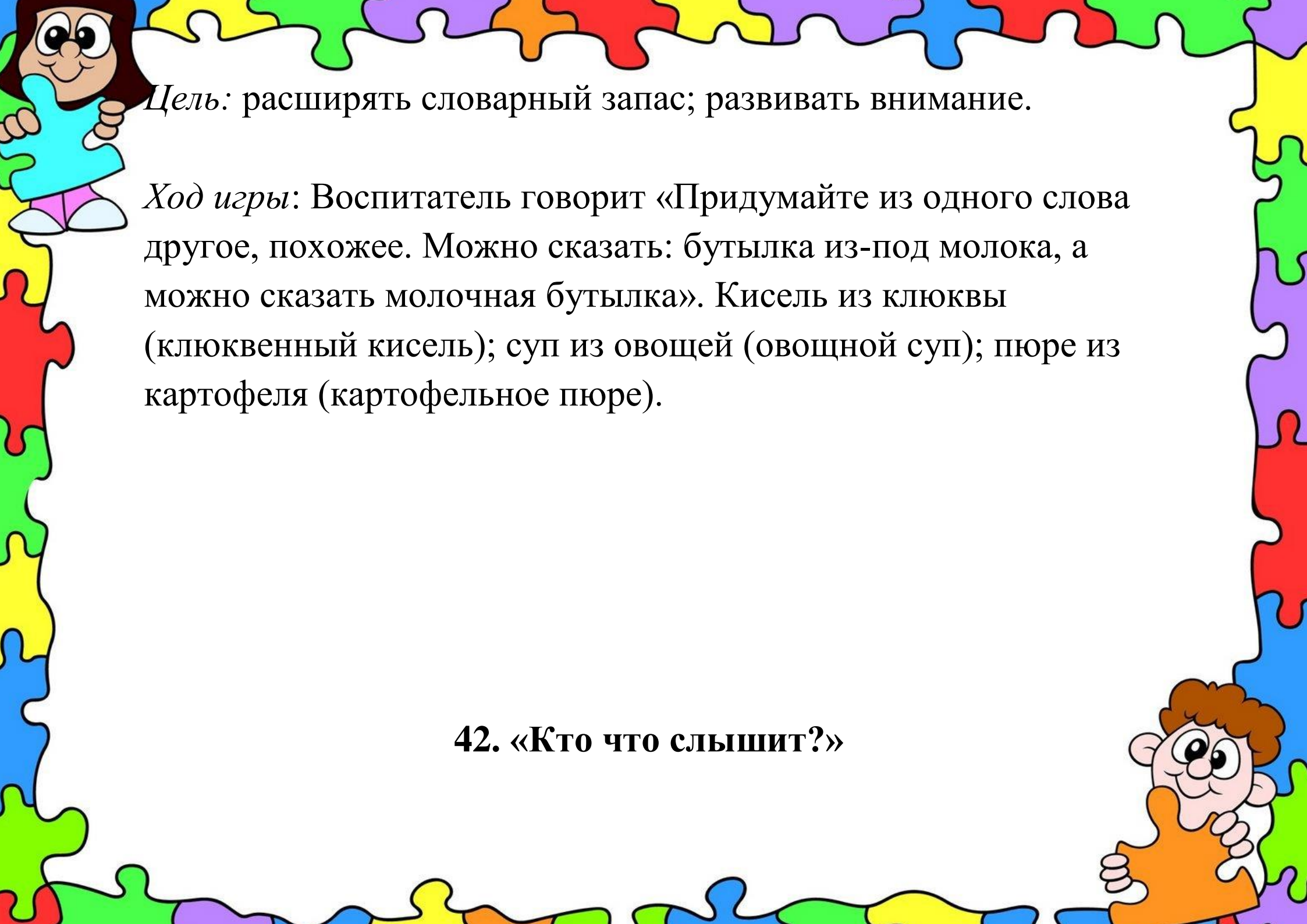
Цель: учить создавать самые разнообразные словесные сочетания; расширять в сознании смысловое содержание слова; развивать память.

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.

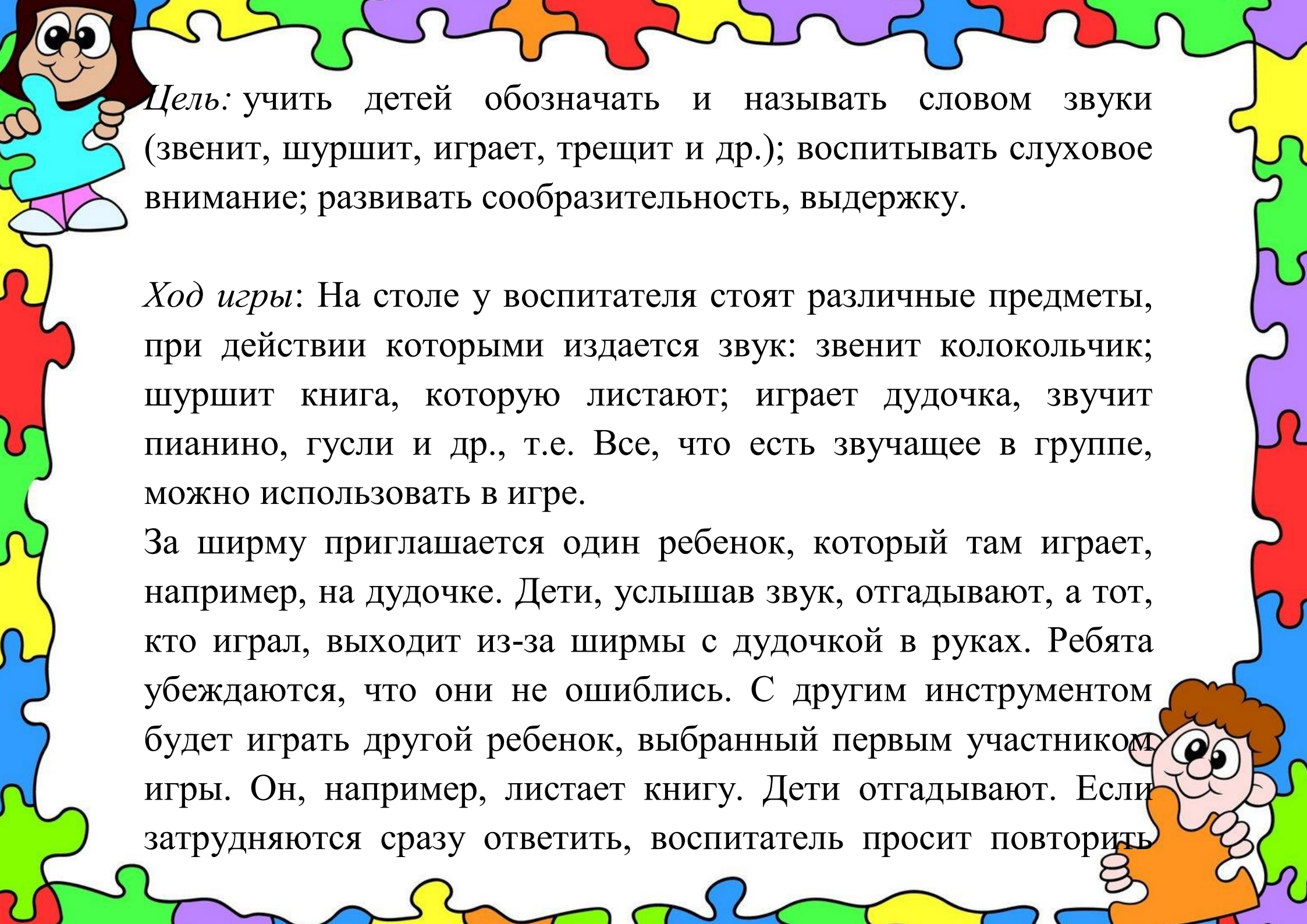
П-1.41. «Придумай другое слово»



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

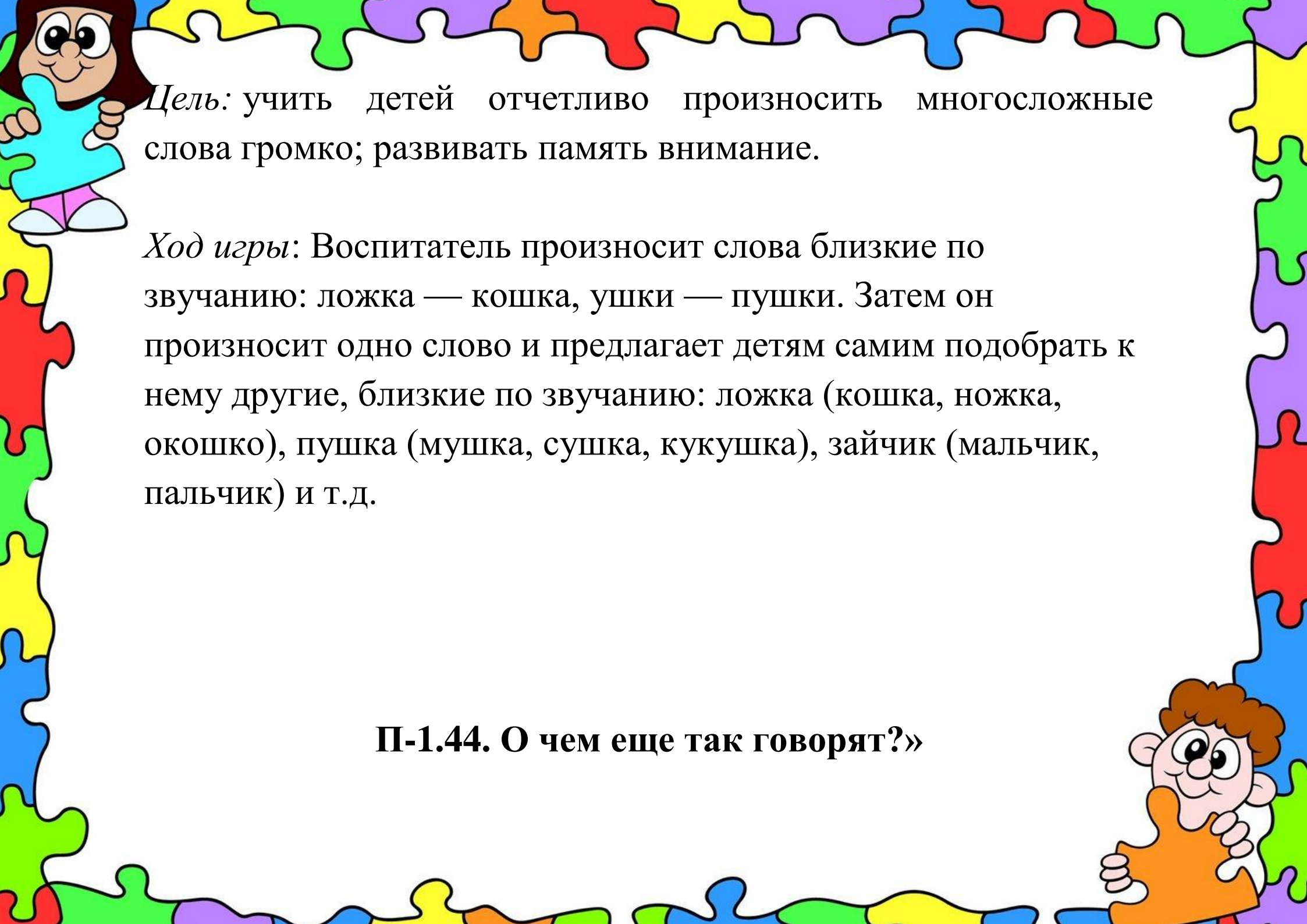


действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

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

П-1.43. «Подбери похожие слова»

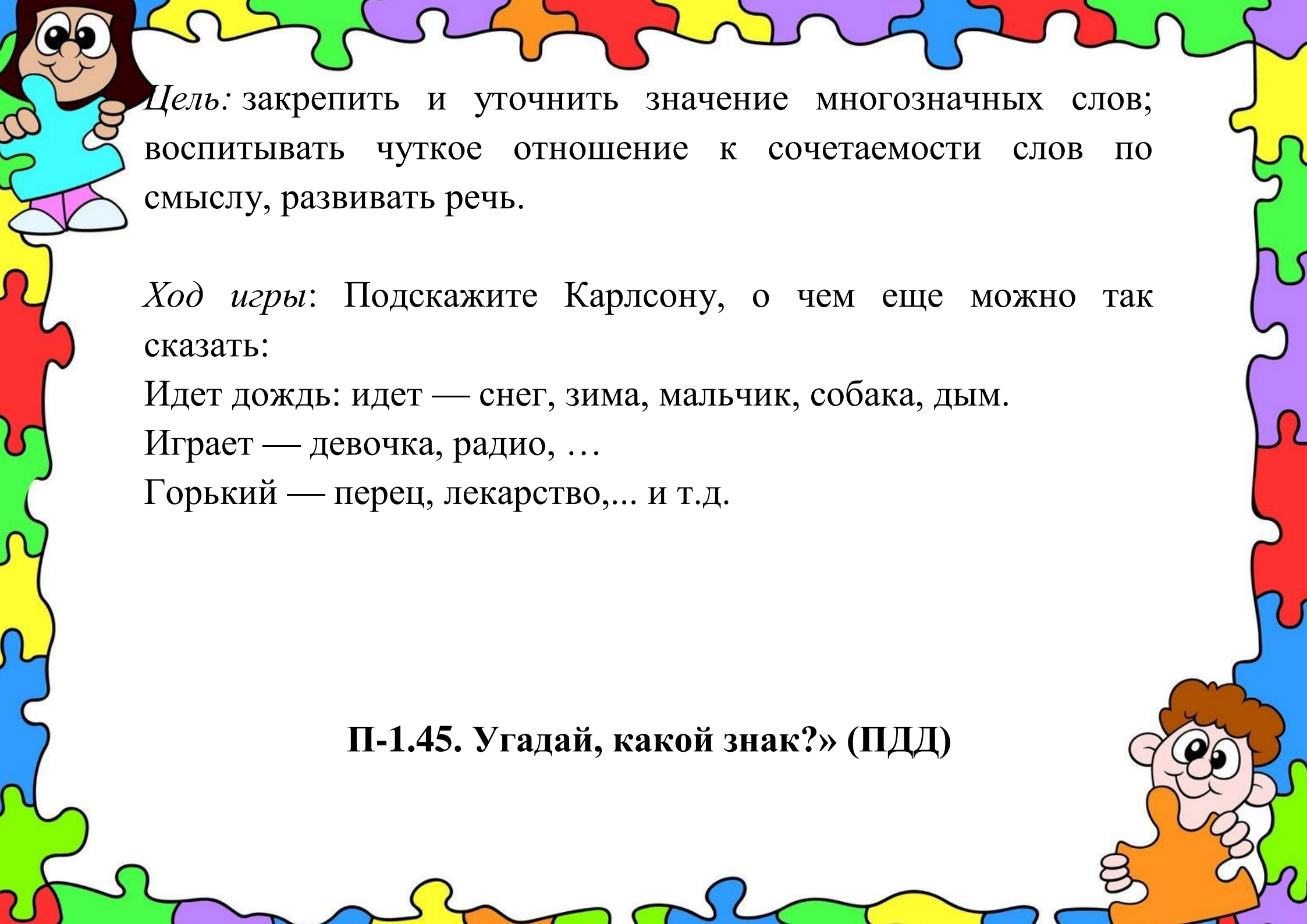




Цель: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко; развивать память внимание.

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.

П-1.44. О чем еще так говорят?»



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

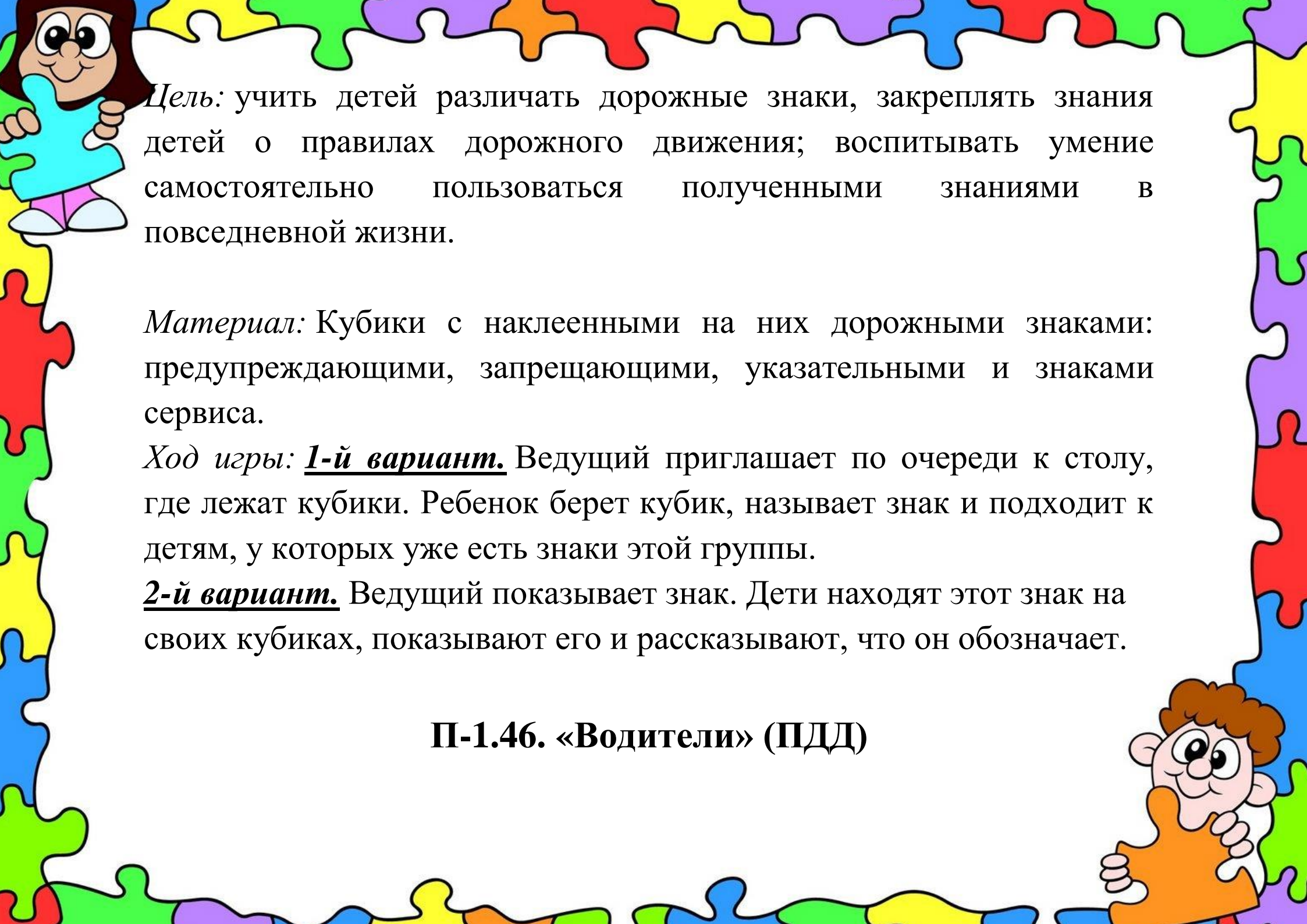
Ход игры: Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

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

Играет — девочка, радио, ...

Горький — перец, лекарство, ... и т.д.

П-1.45. Угадай, какой знак?» (ПДД)



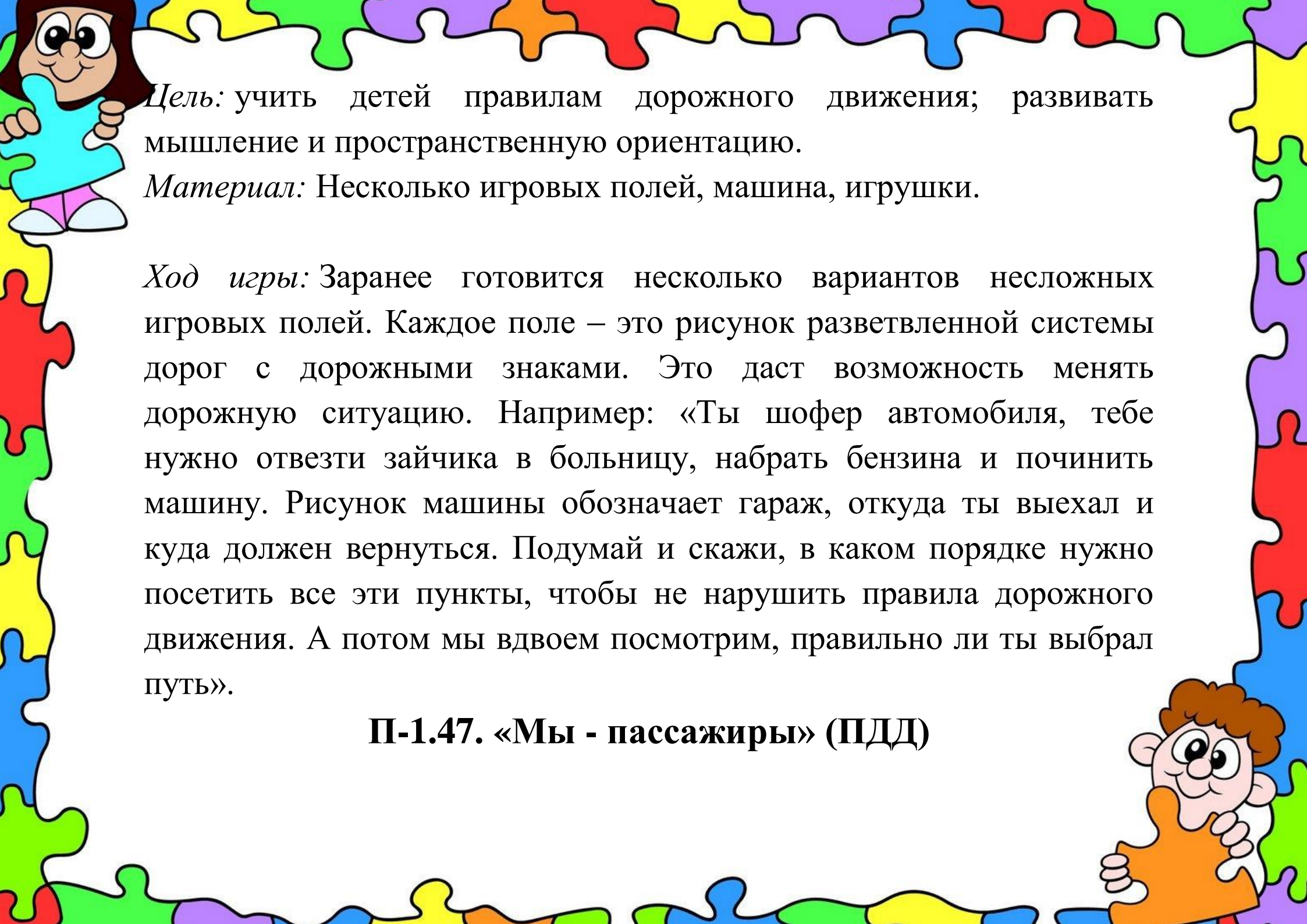
Цель: учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

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.

П-1.46. «Водители» (ПДД)

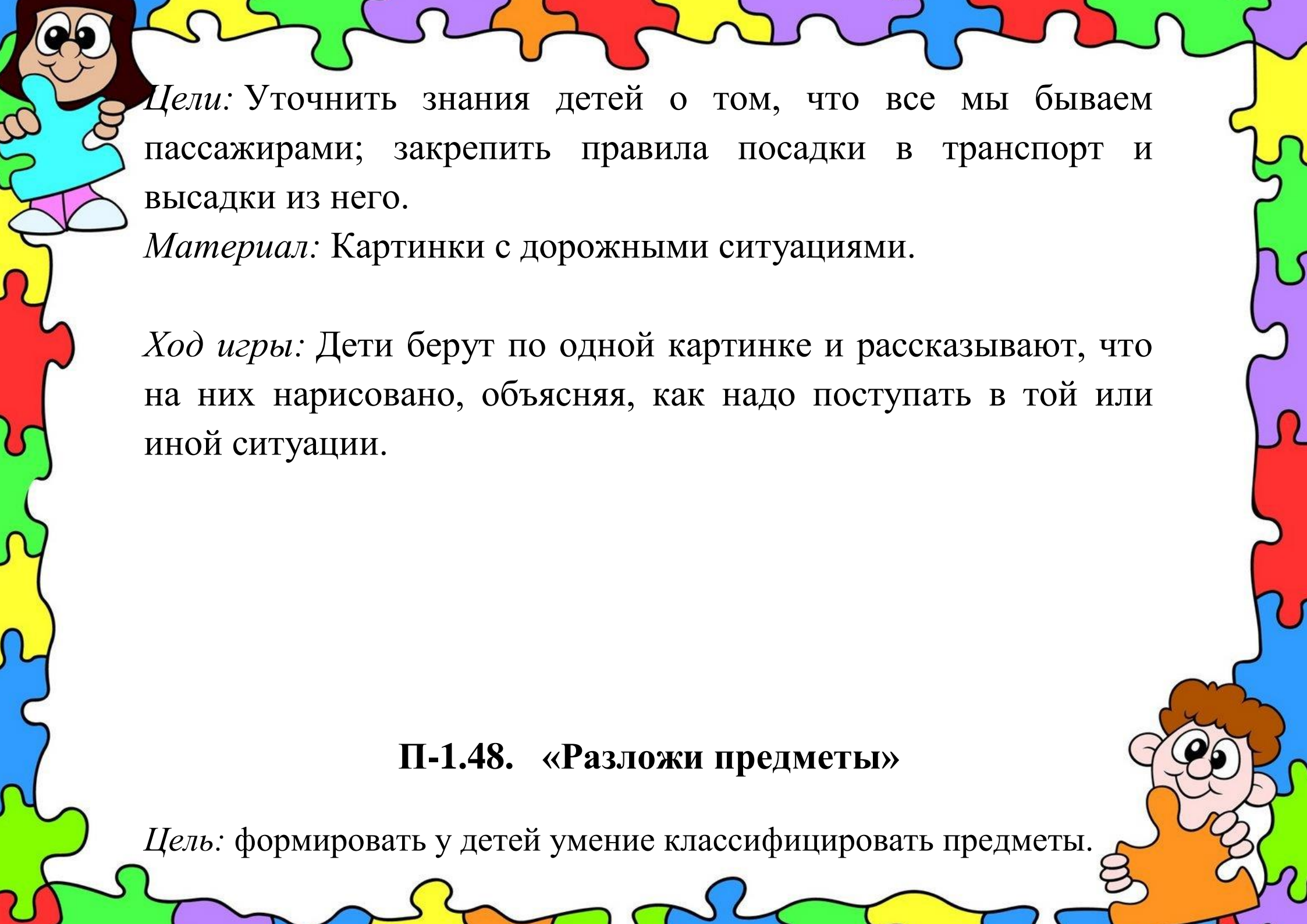


Цель: учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

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».

П-1.47. «Мы - пассажиры» (ПДД)



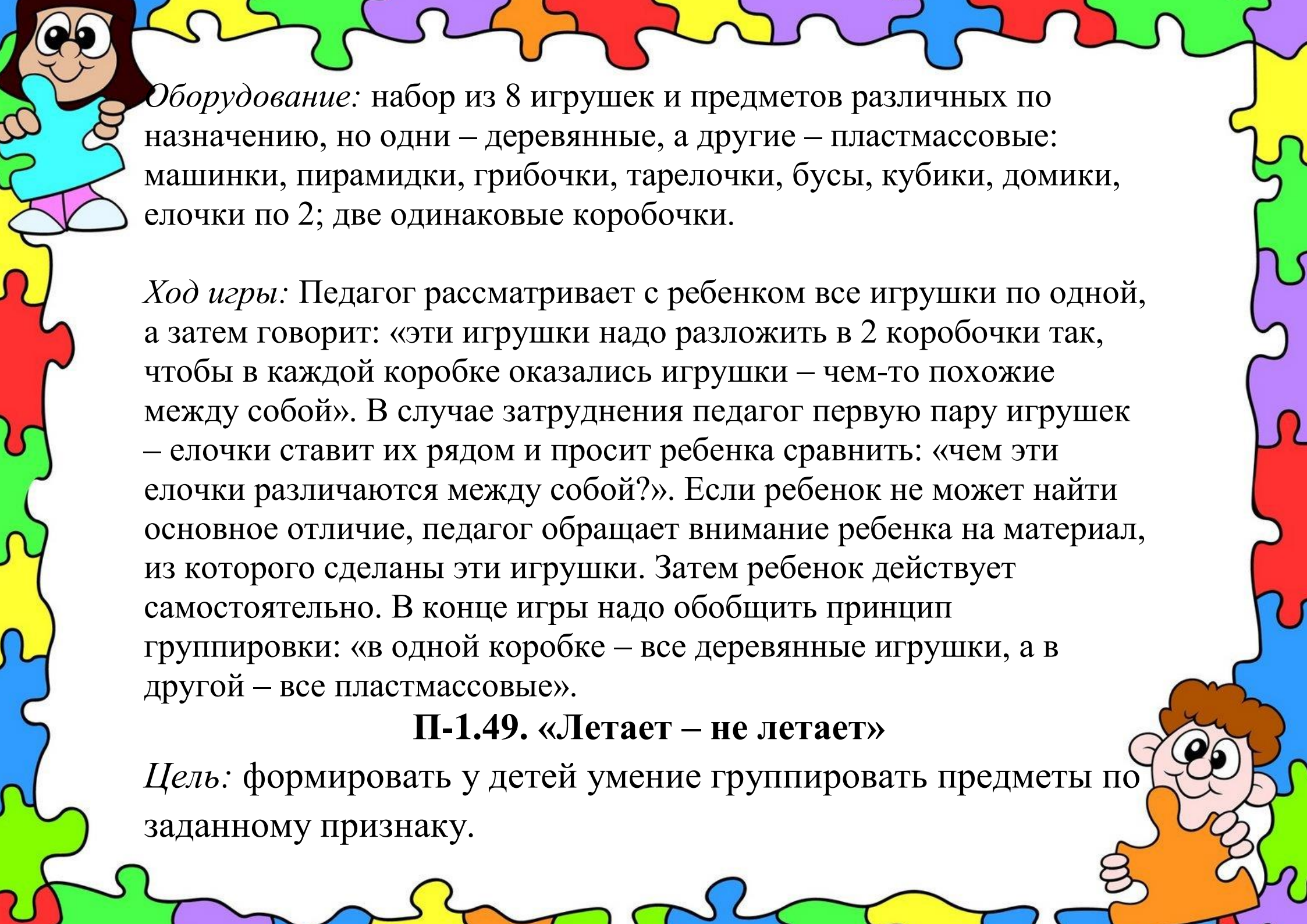
Цели: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

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.

П-1.48. «Разложи предметы»

Цель: формировать у детей умение классифицировать предметы.

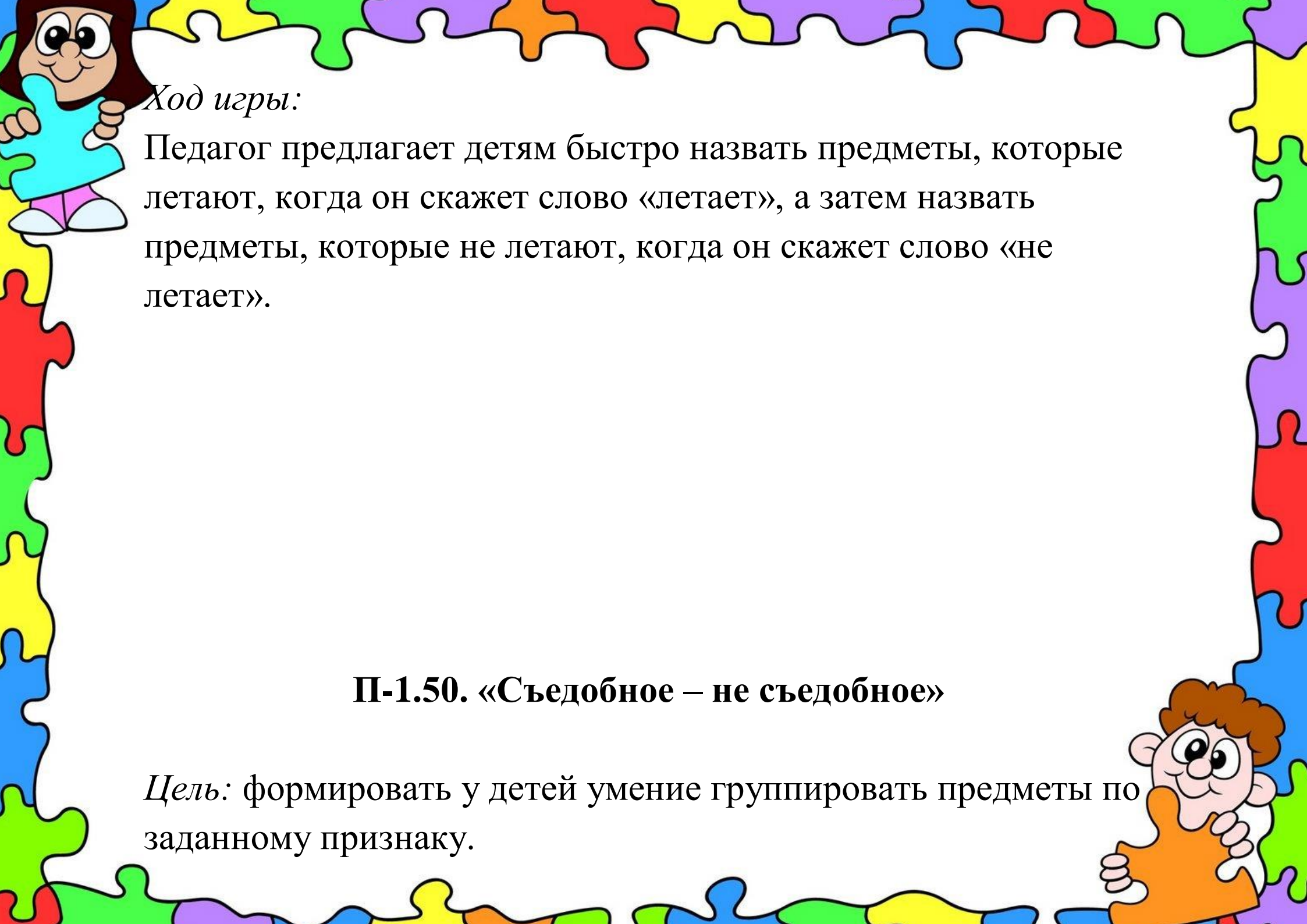


Оборудование: набор из 8 игрушек и предметов различных по назначению, но одни – деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по 2; две одинаковые коробочки.

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».

П-1.49. «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».

П-1.50. «Съедобное – не съедобное»

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



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

П-1.51. «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»



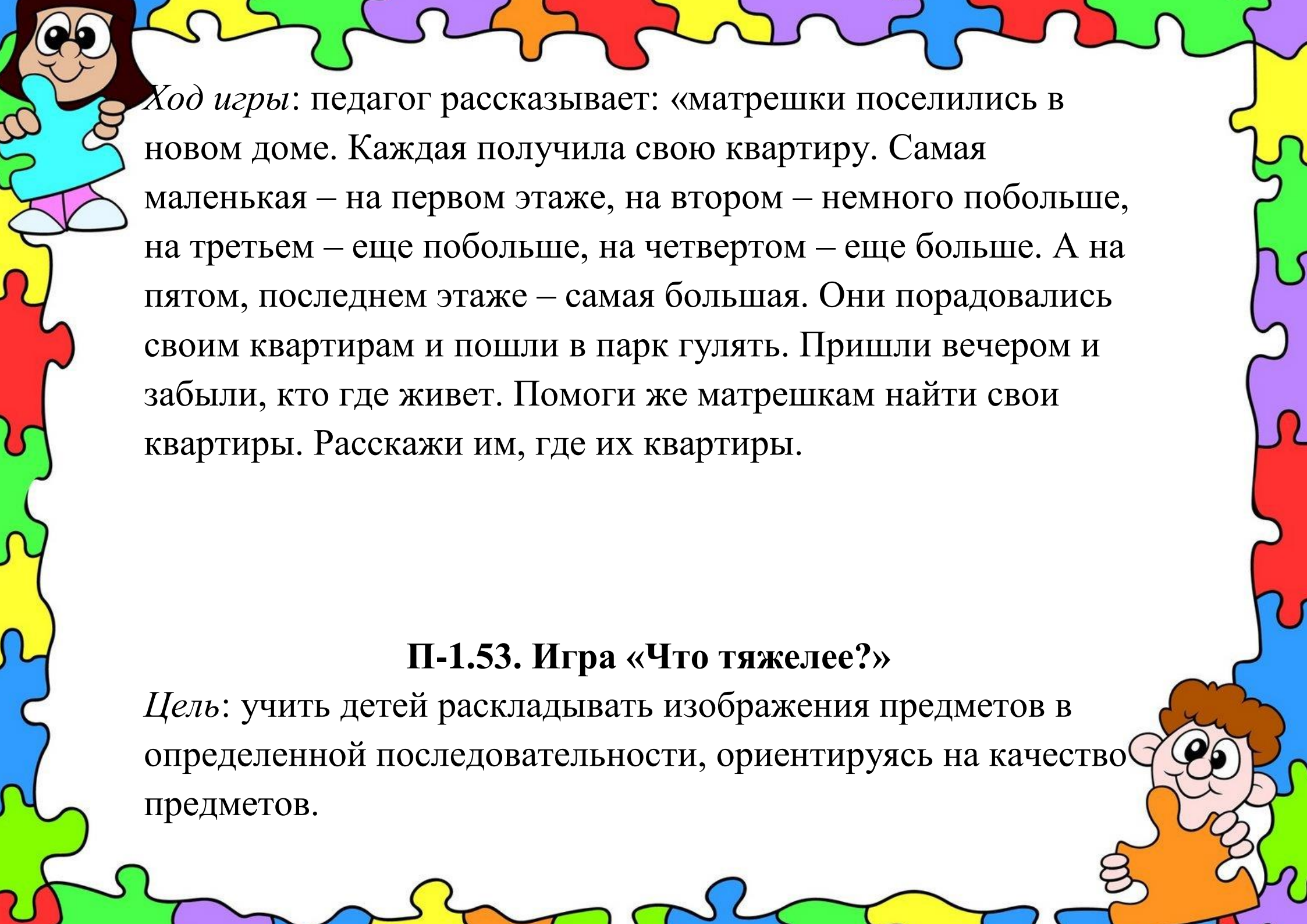


внимательно и назвать лишнее слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д. После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов.

П-1.52. «Новоселье у матрешек»

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

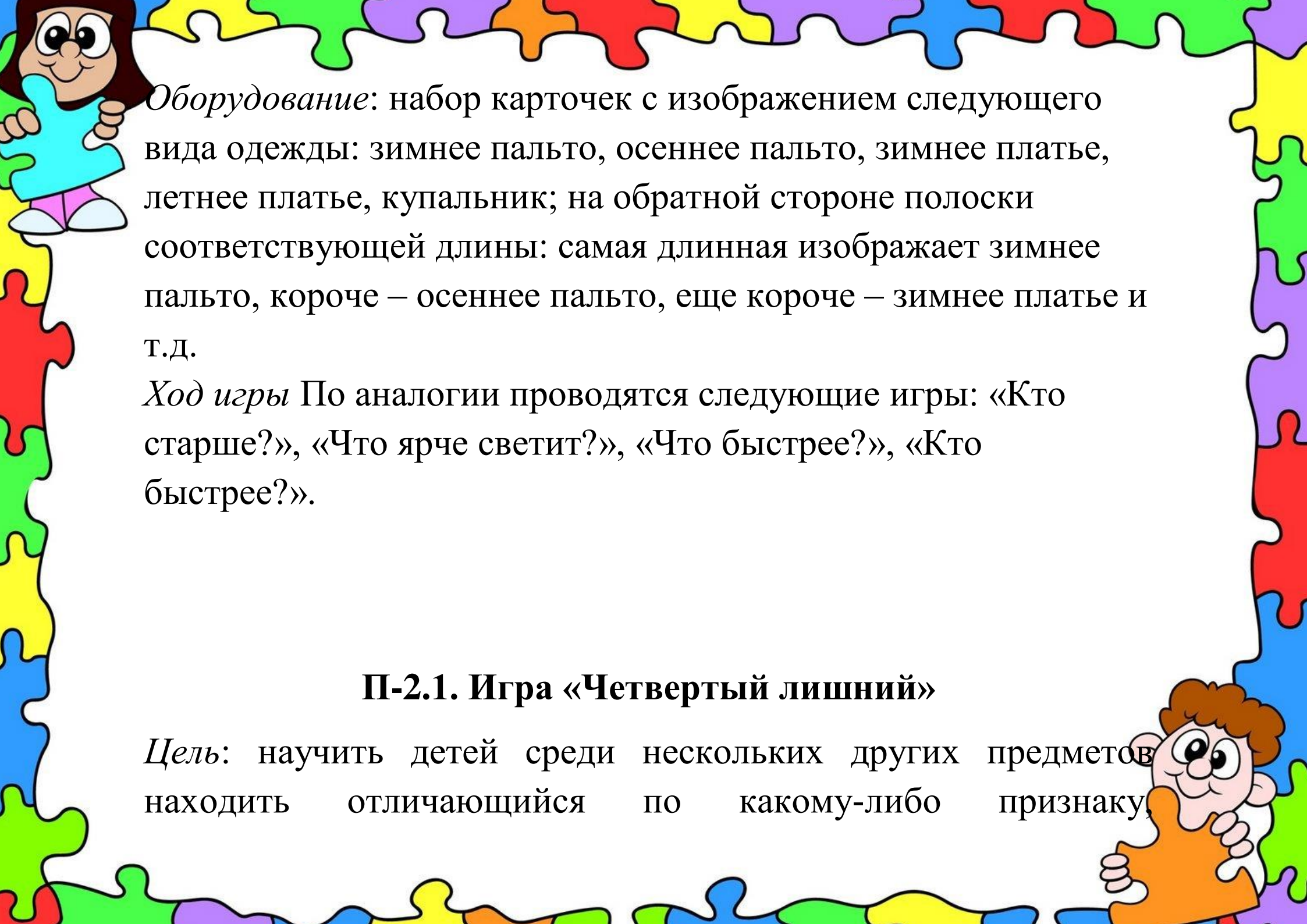




Ход игры: педагог рассказывает: «матрешки поселились в новом доме. Каждая получила свою квартиру. Самая маленькая – на первом этаже, на втором – немного побольше, на третьем – еще побольше, на четвертом – еще больше. А на пятом, последнем этаже – самая большая. Они порадовались своим квартирам и пошли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

П-1.53. 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.

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

П-2.1. Игра «Четвертый лишний»

Цель: научить детей среди нескольких других предметов находить отличающийся по какому-либо признаку,



тренировать их в обосновании своего ответа полным предложением.

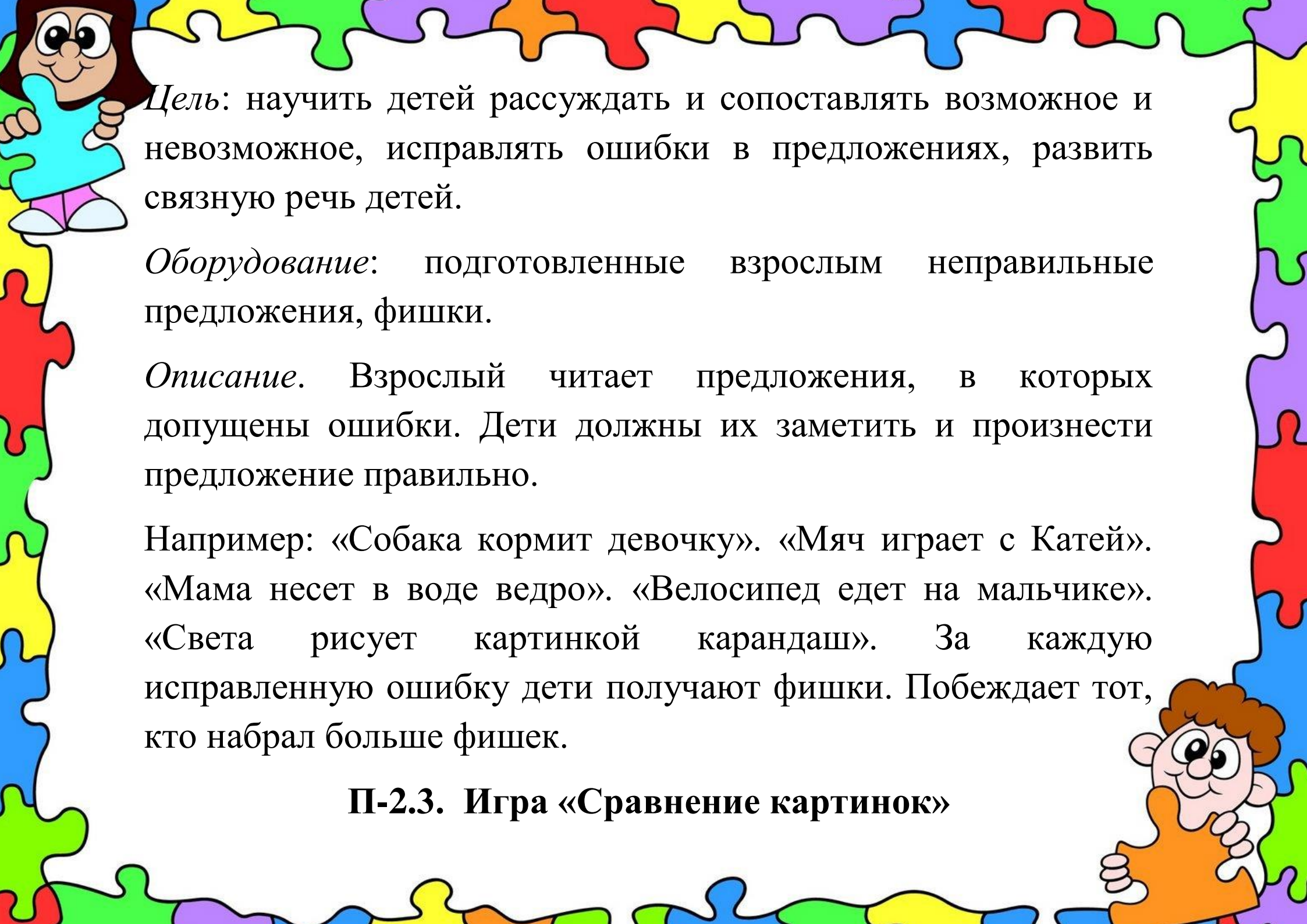
Оборудование: карточки с 4 предметными картинками или 4 отдельных предметных картинки, 3 предмета на которых относятся к одной группе, а один - отличается от них каким-либо признаком.

Описание. Взрослый показывает карточку с изображением 4 предметов (или 4 отдельные картинки) и задает вопрос: «Какой предмет здесь лишний?»

Дети (или ребенок) должны правильно назвать лишний предмет и объяснить, почему они так думают.

П-2.2. Игра «Исправь ошибку»





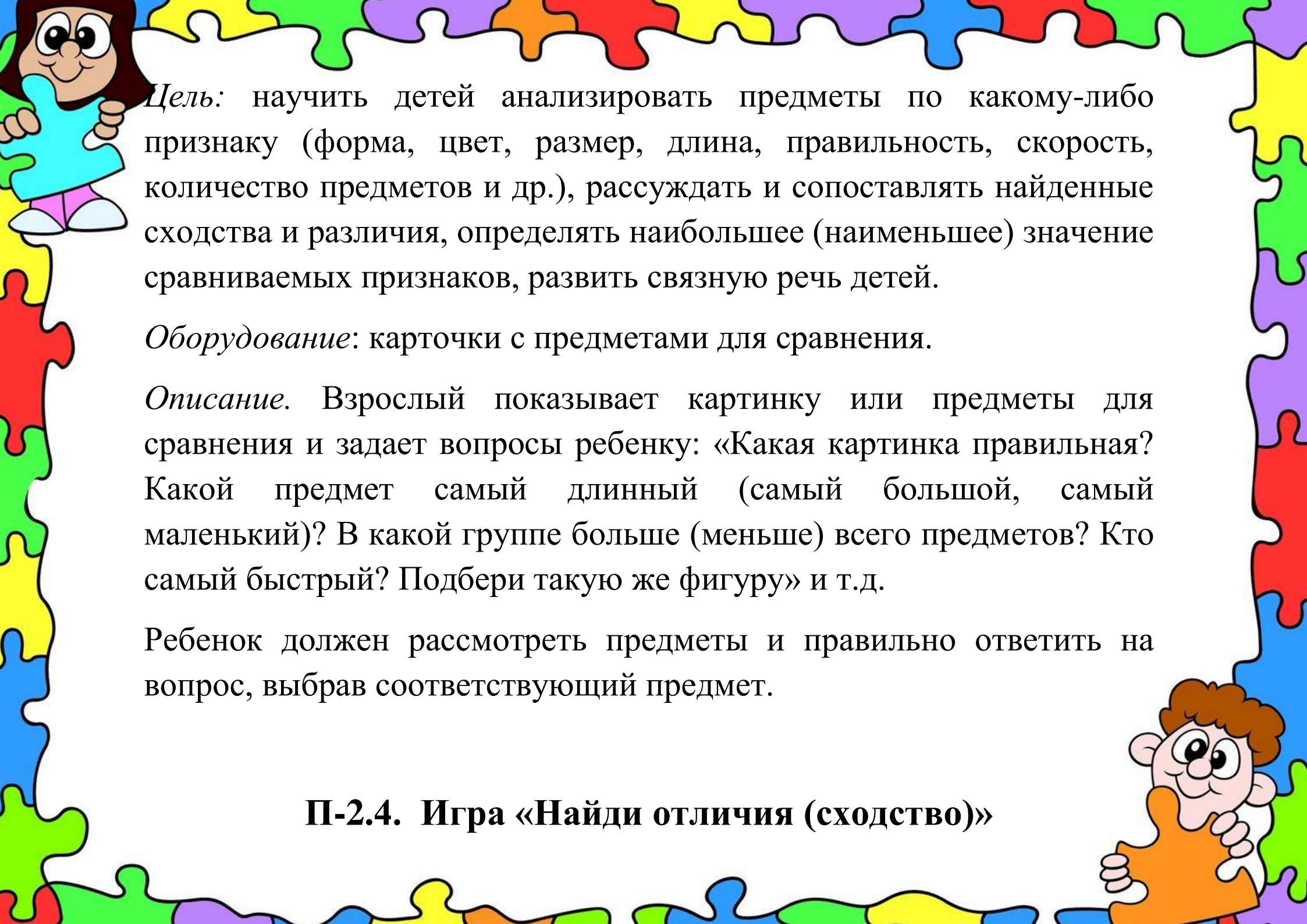
Цель: научить детей рассуждать и сопоставлять возможное и невозможное, исправлять ошибки в предложениях, развить связную речь детей.

Оборудование: подготовленные взрослым неправильные предложения, фишки.

Описание. Взрослый читает предложения, в которых допущены ошибки. Дети должны их заметить и произнести предложение правильно.

Например: «Собака кормит девочку». «Мяч играет с Катей». «Мама несет в воде ведро». «Велосипед едет на мальчике». «Света рисует картинкой карандаш». За каждую исправленную ошибку дети получают фишки. Побеждает тот, кто набрал больше фишек.

П-2.3. Игра «Сравнение картинок»



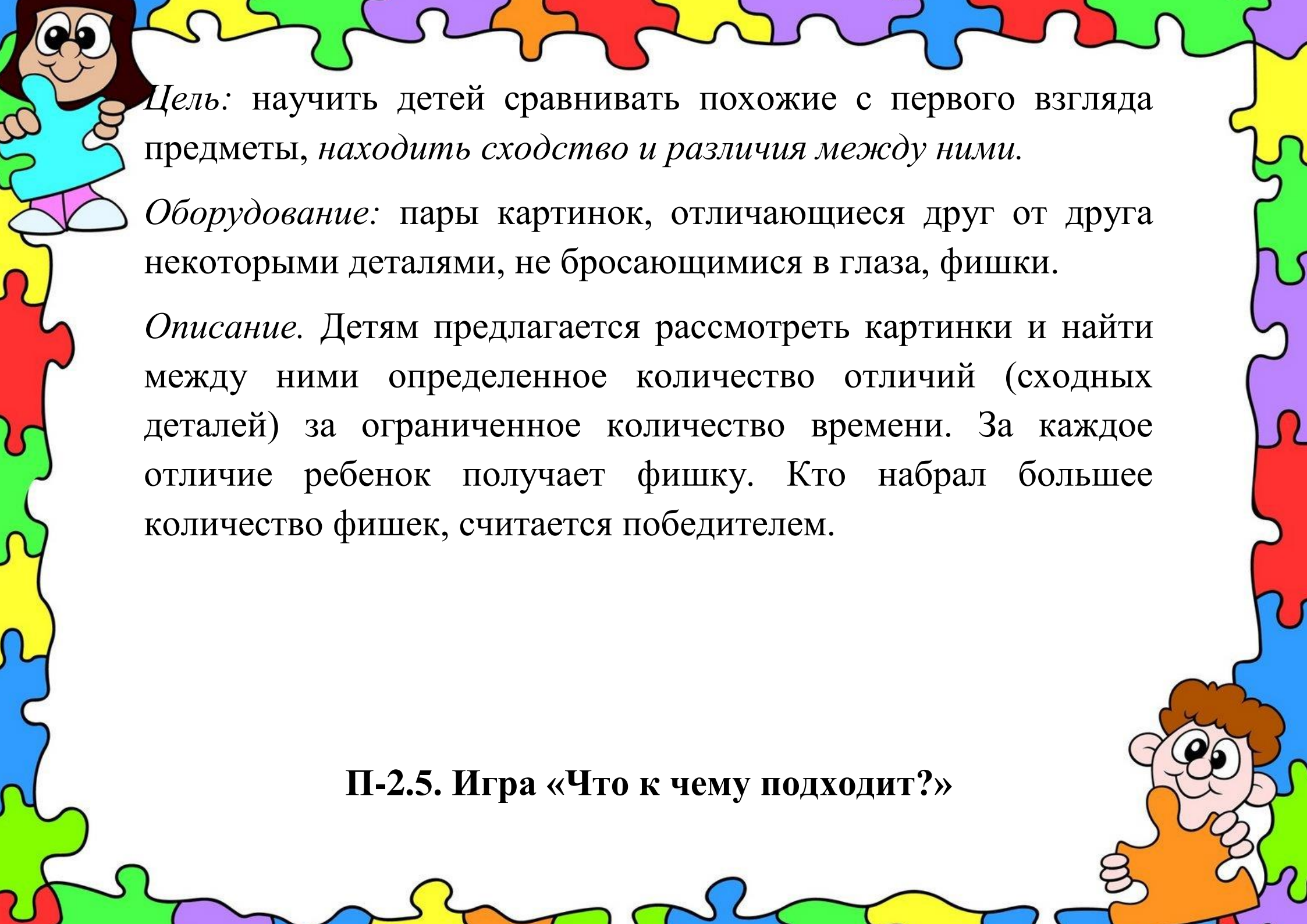
Цель: научить детей анализировать предметы по какому-либо признаку (форма, цвет, размер, длина, правильность, скорость, количество предметов и др.), рассуждать и сопоставлять найденные сходства и различия, определять наибольшее (наименьшее) значение сравниваемых признаков, развить связную речь детей.

Оборудование: карточки с предметами для сравнения.

Описание. Взрослый показывает картинку или предметы для сравнения и задает вопросы ребенку: «Какая картинка правильная? Какой предмет самый длинный (самый большой, самый маленький)? В какой группе больше (меньше) всего предметов? Кто самый быстрый? Подбери такую же фигуру» и т.д.

Ребенок должен рассмотреть предметы и правильно ответить на вопрос, выбрав соответствующий предмет.

П-2.4. Игра «Найди отличия (сходство)»

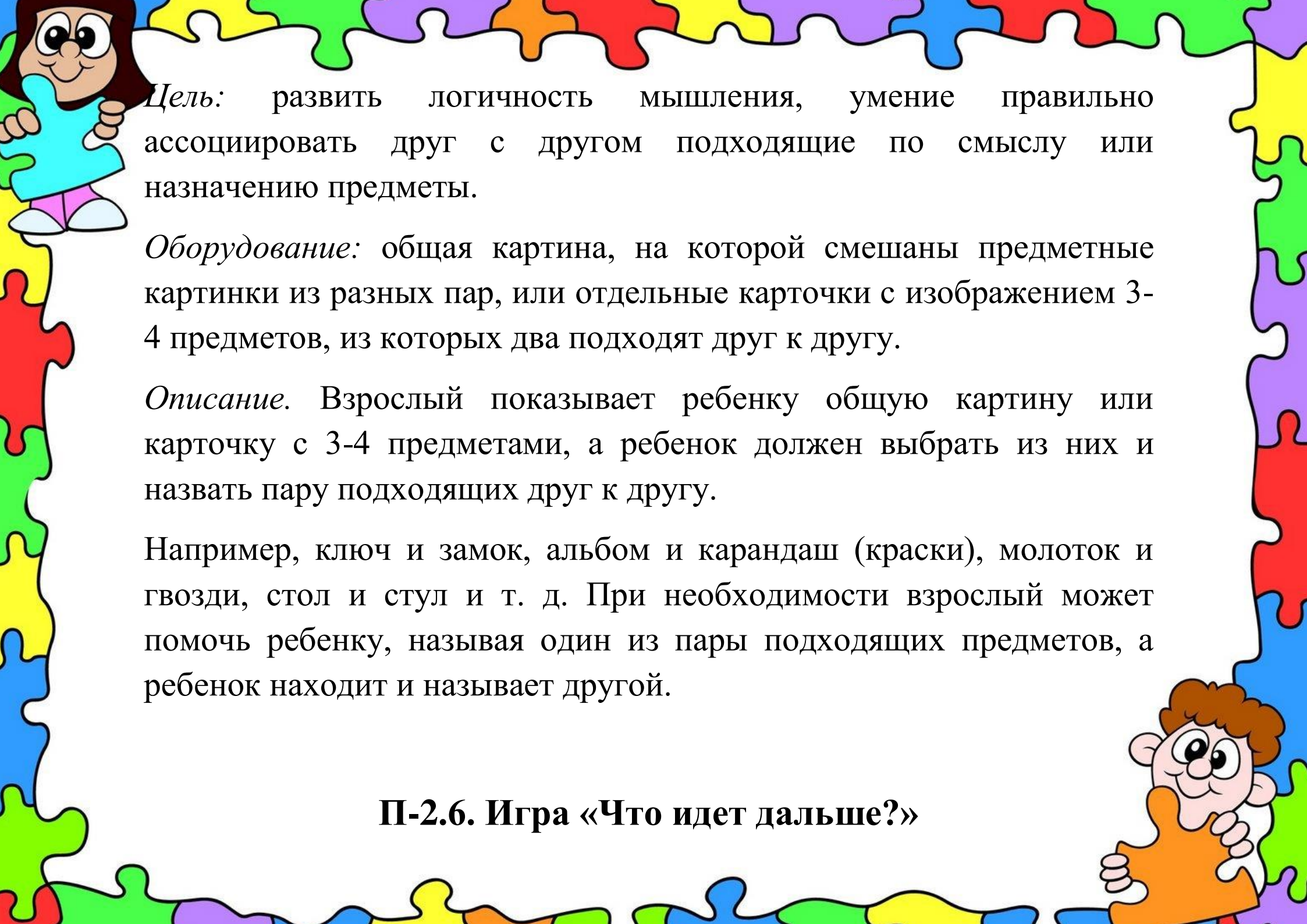


Цель: научить детей сравнивать похожие с первого взгляда предметы, *находить сходство и различия между ними.*

Оборудование: пары картинок, отличающиеся друг от друга некоторыми деталями, не бросающимися в глаза, фишки.

Описание. Детям предлагается рассмотреть картинки и найти между ними определенное количество отличий (сходных деталей) за ограниченное количество времени. За каждое отличие ребенок получает фишку. Кто набрал большее количество фишек, считается победителем.

II-2.5. Игра «Что к чему подходит?»



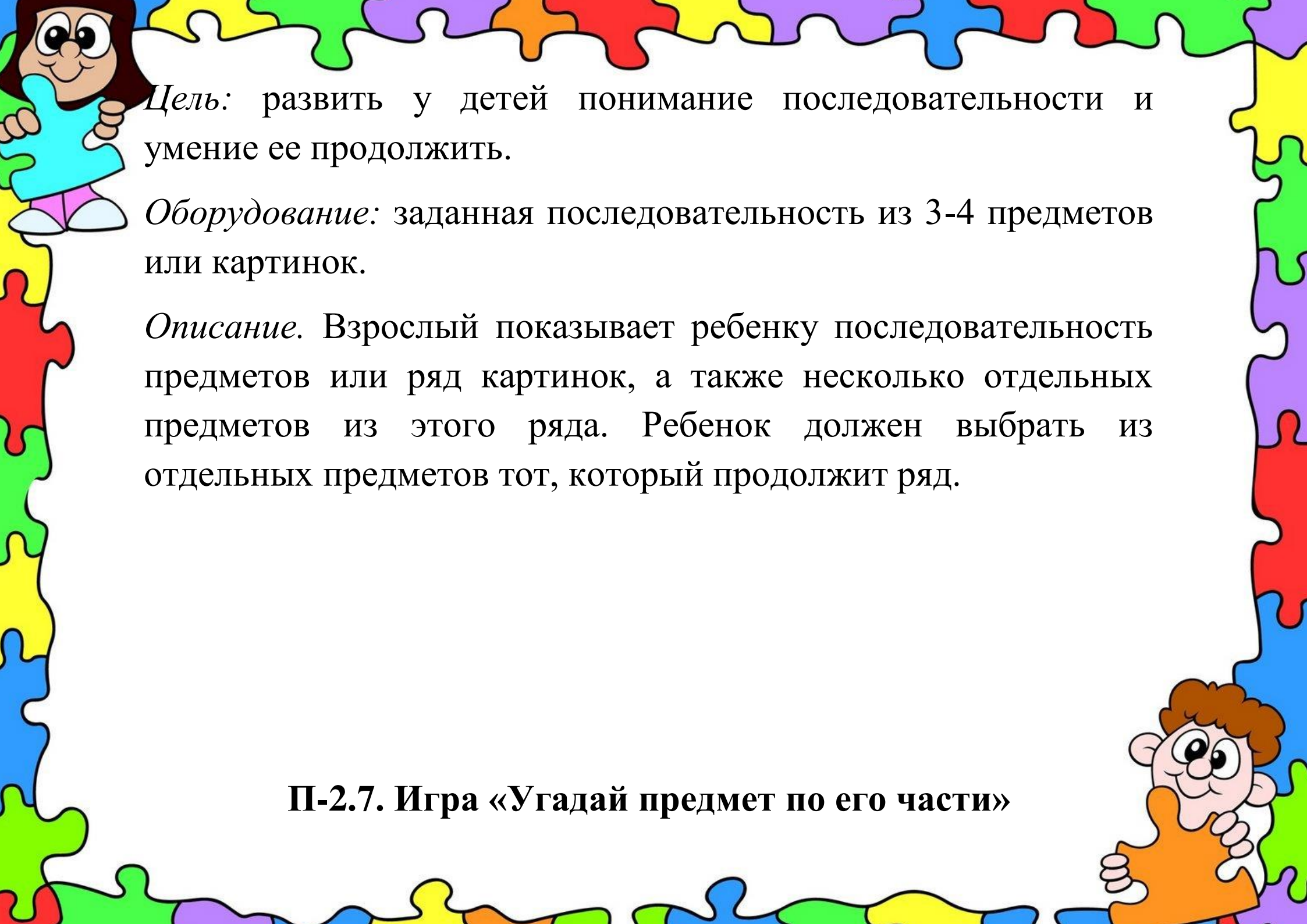
Цель: развить логичность мышления, умение правильно ассоциировать друг с другом подходящие по смыслу или назначению предметы.

Оборудование: общая картина, на которой смешаны предметные картинки из разных пар, или отдельные карточки с изображением 3-4 предметов, из которых два подходят друг к другу.

Описание. Взрослый показывает ребенку общую картину или карточку с 3-4 предметами, а ребенок должен выбрать из них и назвать пару подходящих друг к другу.

Например, ключ и замок, альбом и карандаш (краски), молоток и гвозди, стол и стул и т. д. При необходимости взрослый может помочь ребенку, называя один из пары подходящих предметов, а ребенок находит и называет другой.

П-2.6. Игра «Что идет дальше?»



Цель: развить у детей понимание последовательности и умение ее продолжить.

Оборудование: заданная последовательность из 3-4 предметов или картинок.

Описание. Взрослый показывает ребенку последовательность предметов или ряд картинок, а также несколько отдельных предметов из этого ряда. Ребенок должен выбрать из отдельных предметов тот, который продолжит ряд.

П-2.7. Игра «Угадай предмет по его части»



Цель: развить пространственные представления, логическое мышление детей.

Оборудование: отдельные элементы целой картинки, предметная картинка с пустым местом для этого элемента.

Описание. Взрослый показывает ребенку часть (отдельный элемент) картинки, а он должен угадать и назвать предмет, изображенный на ней. Пример:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

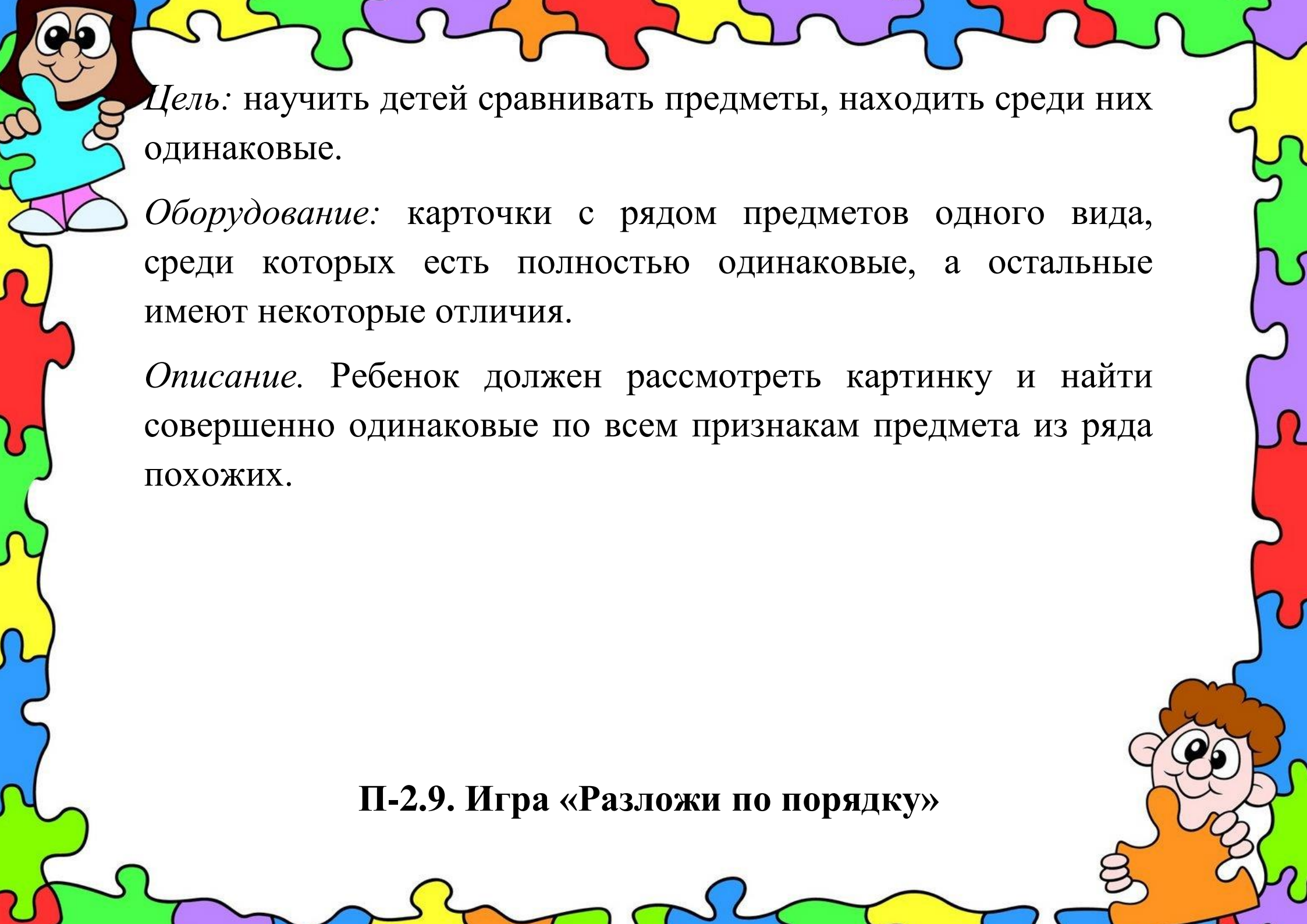
Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

Крылья, хвост, лапы.

П-2.8. Игра «Найди одинаковые предметы»



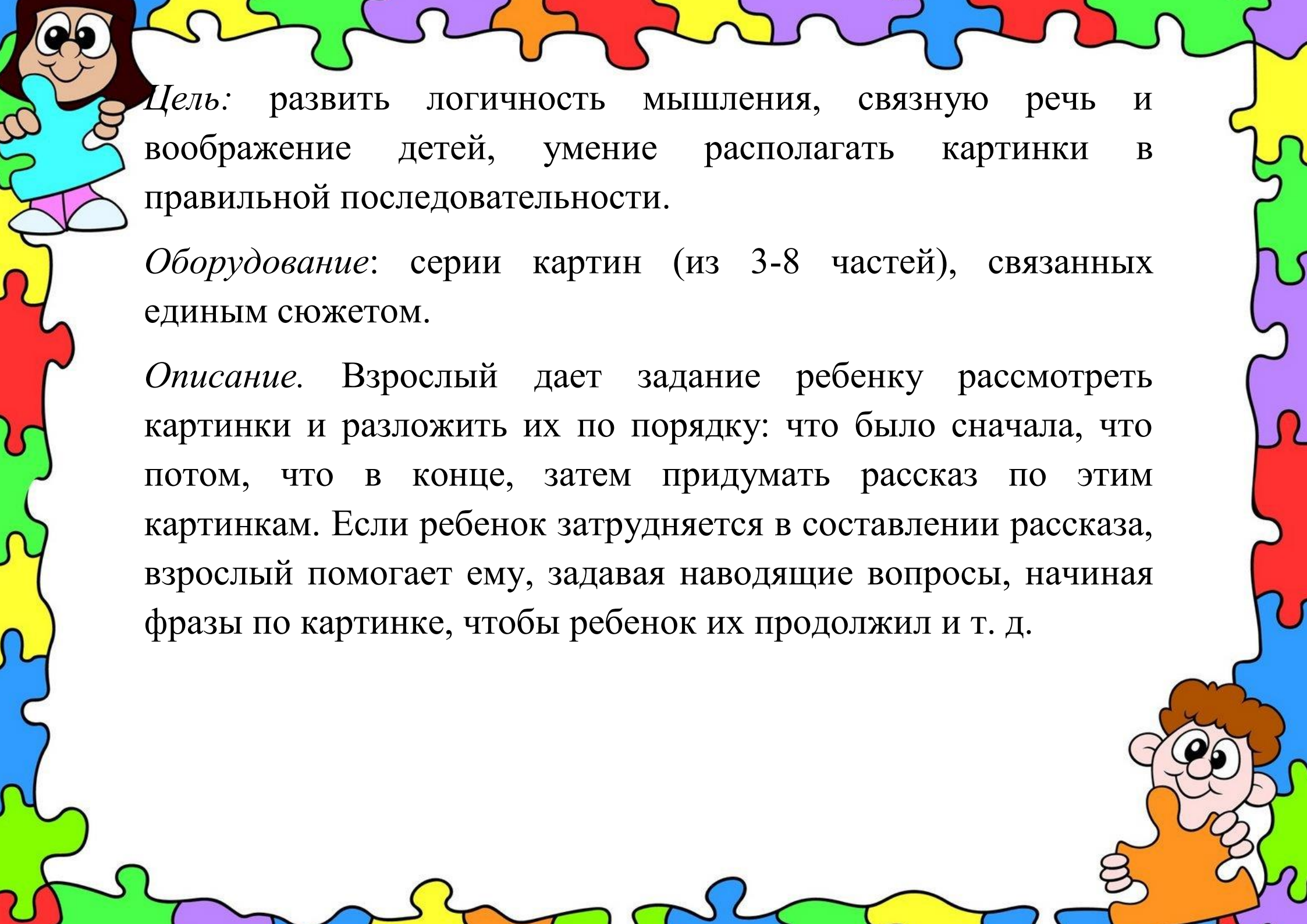


Цель: научить детей сравнивать предметы, находить среди них одинаковые.

Оборудование: карточки с рядом предметов одного вида, среди которых есть полностью одинаковые, а остальные имеют некоторые отличия.

Описание. Ребенок должен рассмотреть картинку и найти совершенно одинаковые по всем признакам предмета из ряда похожих.

П-2.9. Игра «Разложи по порядку»



Цель: развить логичность мышления, связную речь и воображение детей, умение располагать картинки в правильной последовательности.

Оборудование: серии картин (из 3-8 частей), связанных единым сюжетом.

Описание. Взрослый дает задание ребенку рассмотреть картинки и разложить их по порядку: что было сначала, что потом, что в конце, затем придумать рассказ по этим картинкам. Если ребенок затрудняется в составлении рассказа, взрослый помогает ему, задавая наводящие вопросы, начиная фразы по картинке, чтобы ребенок их продолжил и т. д.



П-2.10. Игра «Найди предмет, который отличается от других»

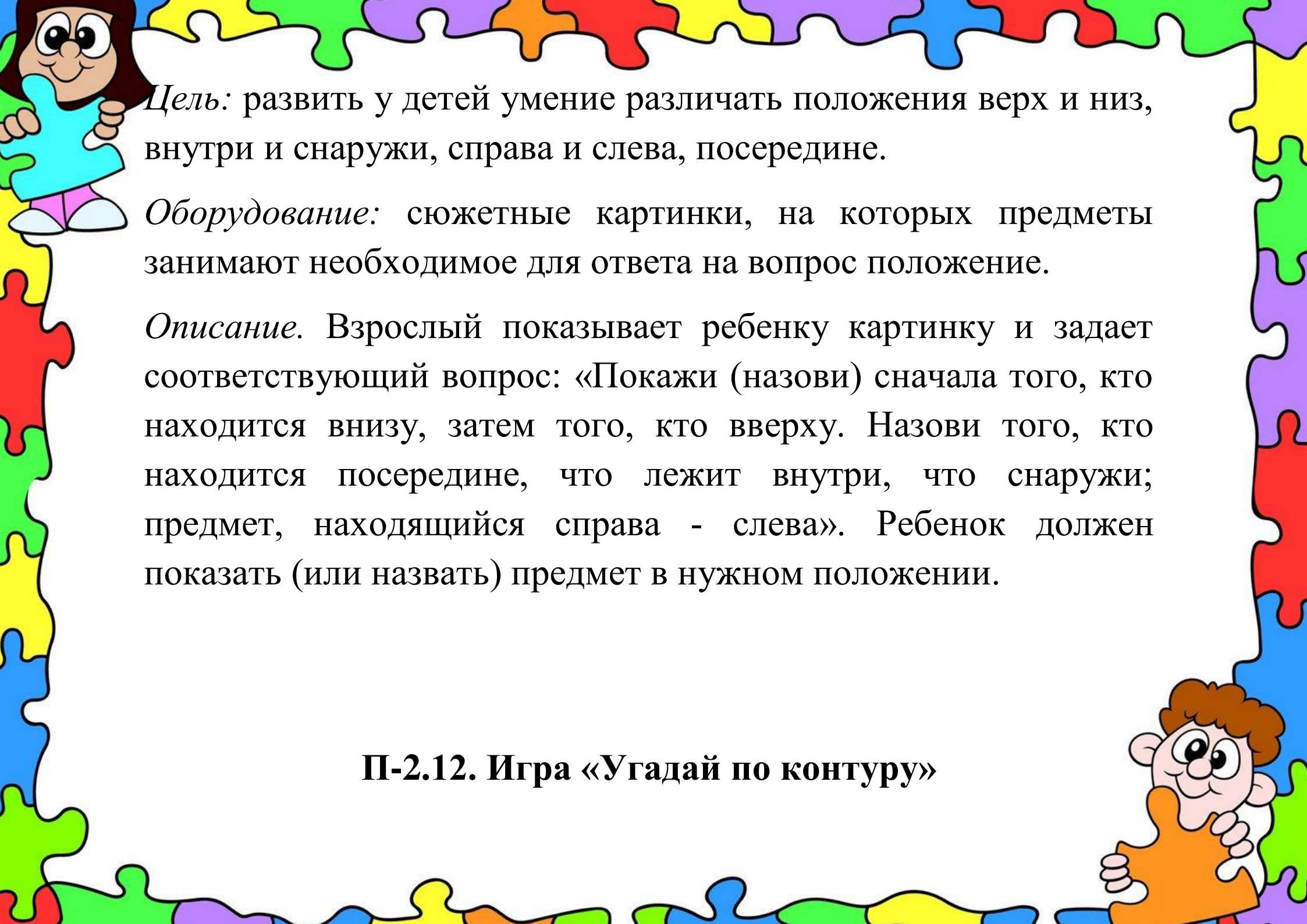
Цель: развить у детей внимательность к деталям, зрительное распознавание отличий между похожими с первого взгляда предметами.

Оборудование: ряды из 3-4 предметов, кажущихся с первого взгляда одинаковыми.

Описание. Сначала взрослый предлагает ребенку предметы, отличающиеся каким-то достаточно крупным элементом, затем - мелким и требующим для его нахождения особого зрительного внимания ребенка.

П-2.11. Игра «Что где находится?»



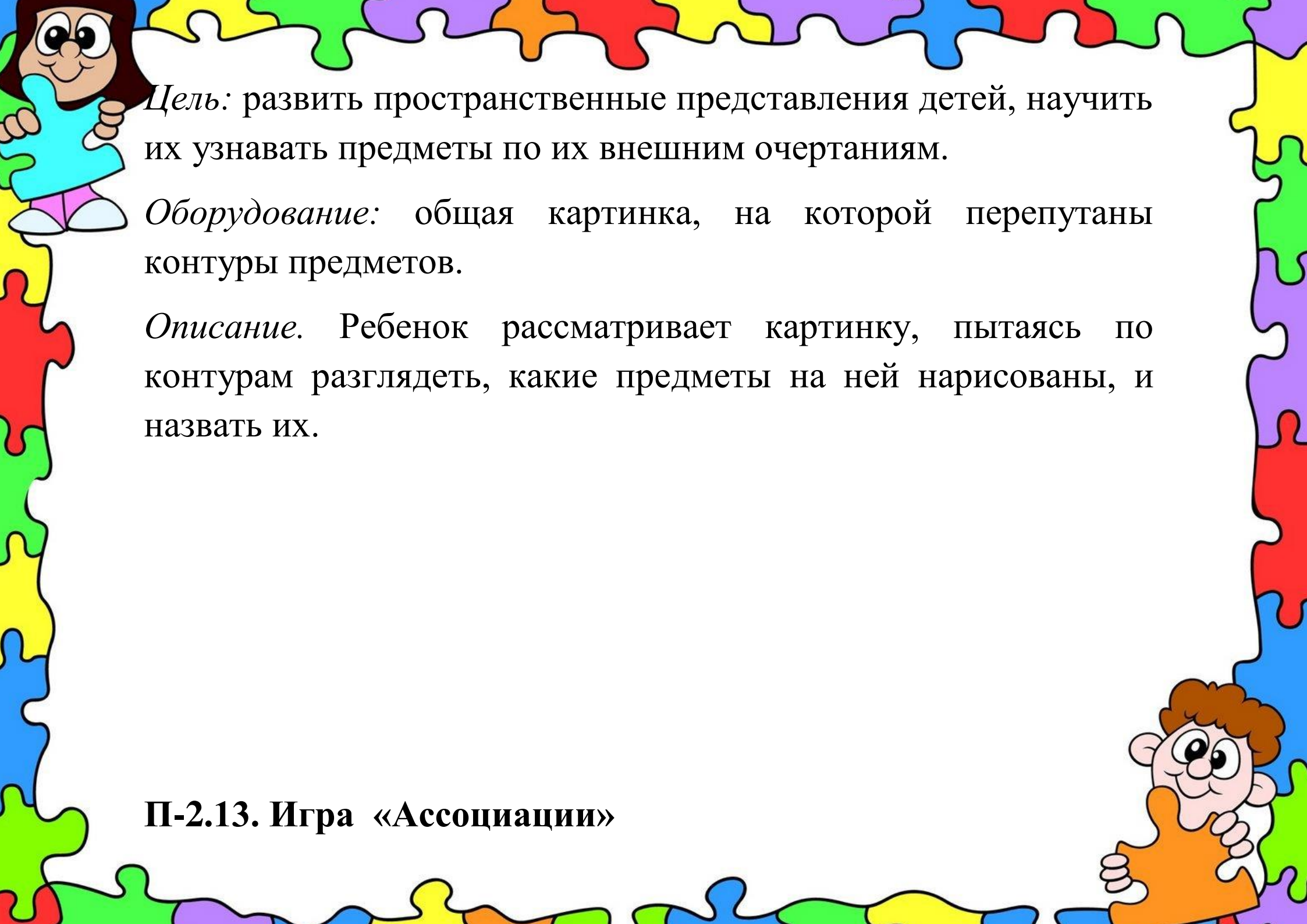


Цель: развить у детей умение различать положения верх и низ, внутри и снаружи, справа и слева, посередине.

Оборудование: сюжетные картинки, на которых предметы занимают необходимое для ответа на вопрос положение.

Описание. Взрослый показывает ребенку картинку и задает соответствующий вопрос: «Покажи (назови) сначала того, кто находится внизу, затем того, кто вверху. Назови того, кто находится посередине, что лежит внутри, что снаружи; предмет, находящийся справа - слева». Ребенок должен показать (или назвать) предмет в нужном положении.

П-2.12. Игра «Угадай по контуру»

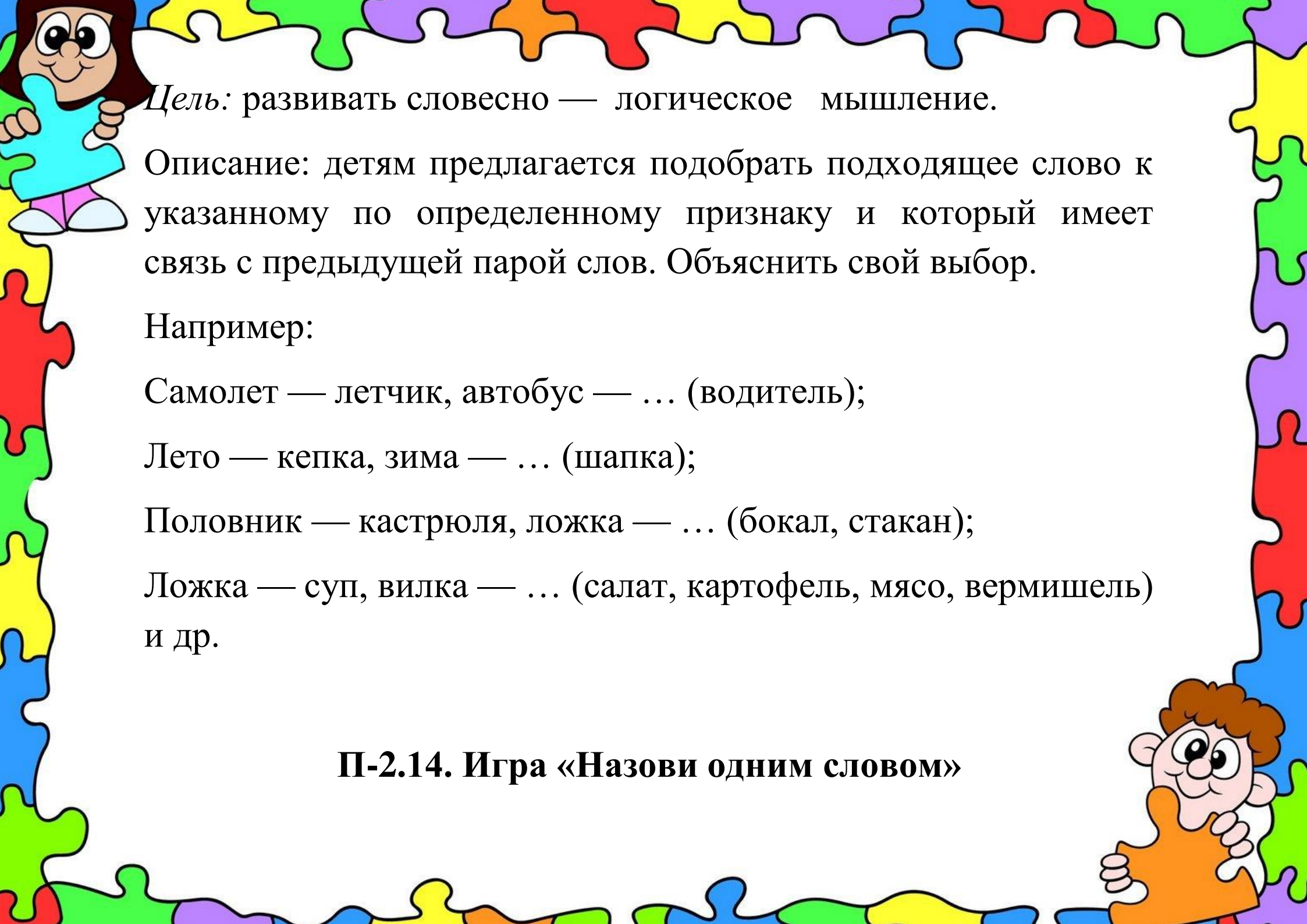


Цель: развить пространственные представления детей, научить их узнавать предметы по их внешним очертаниям.

Оборудование: общая картинка, на которой перепутаны контуры предметов.

Описание. Ребенок рассматривает картинку, пытаясь по контурам разглядеть, какие предметы на ней нарисованы, и назвать их.

П-2.13. Игра «Ассоциации»



Цель: развивать словесно — логическое мышление.

Описание: детям предлагается подобрать подходящее слово к указанному по определенному признаку и который имеет связь с предыдущей парой слов. Объяснить свой выбор.

Например:

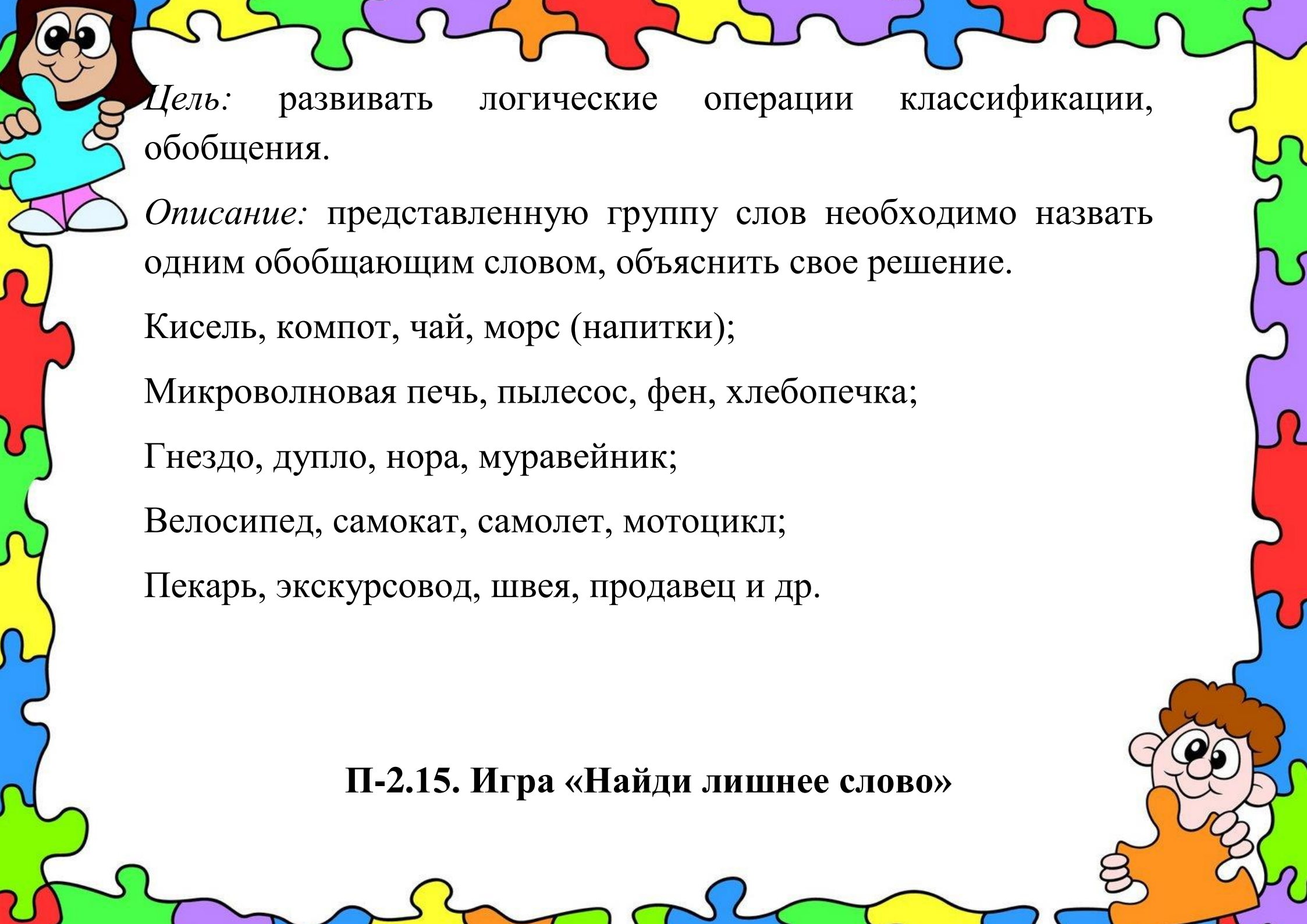
Самолет — летчик, автобус — ... (водитель);

Лето — кепка, зима — ... (шапка);

Половник — кастрюля, ложка — ... (бокал, стакан);

Ложка — суп, вилка — ... (салат, картофель, мясо, вермишель)
и др.

П-2.14. Игра «Назови одним словом»



Цель: развивать логические операции классификации, обобщения.

Описание: представленную группу слов необходимо назвать одним обобщающим словом, объяснить свое решение.

Кисель, компот, чай, морс (напитки);

Микроволновая печь, пылесос, фен, хлебопечка;

Гнездо, дупло, нора, муравейник;

Велосипед, самокат, самолет, мотоцикл;

Пекарь, экскурсовод, швея, продавец и др.

II-2.15. Игра «Найди лишнее слово»



Цель: развивать умение находить общий признак в цепочке слов и вычленять лишнее слово.

Описание: прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним».

Примеры: Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

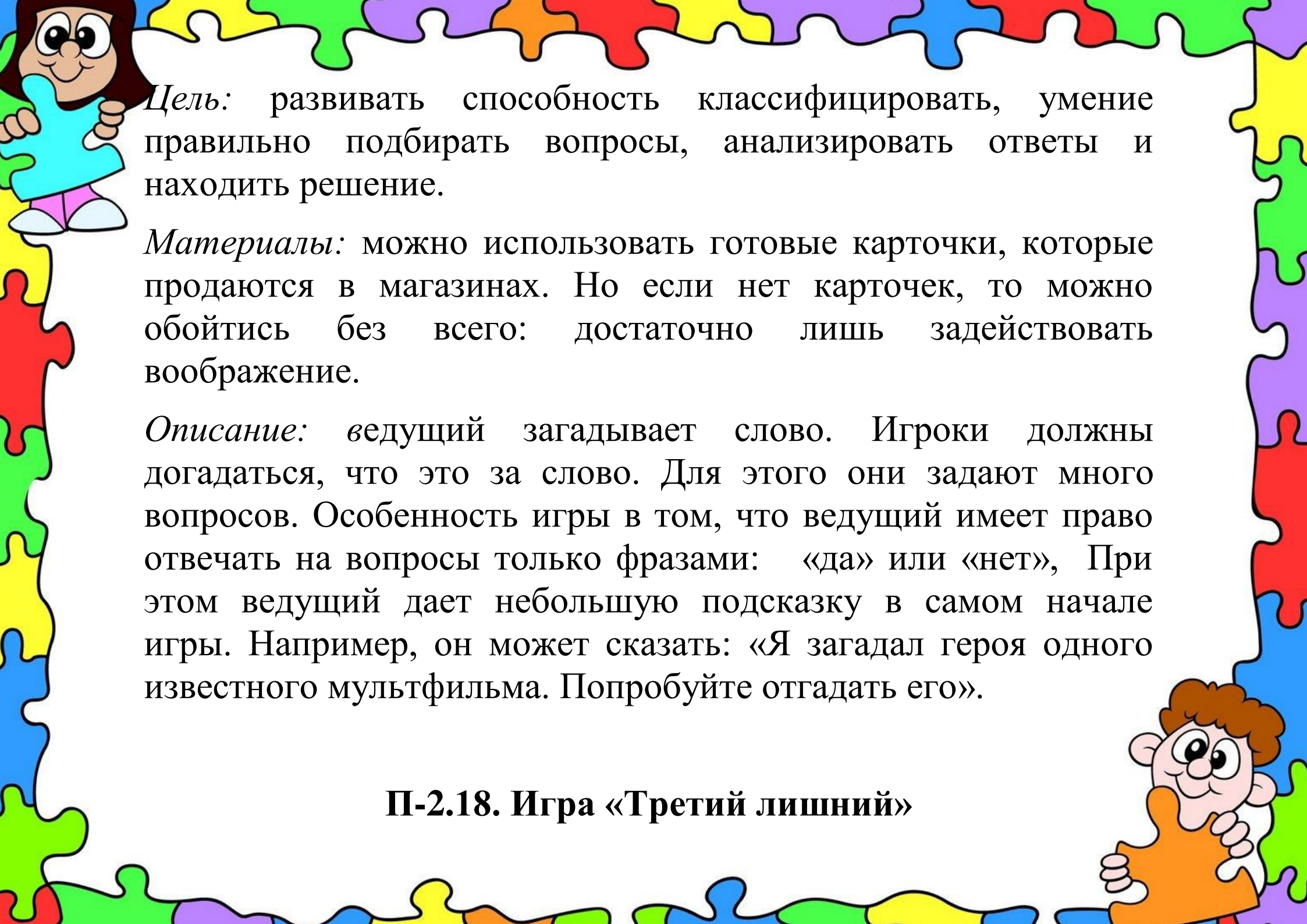
Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника;

Книга, телевизор, радио, магнитофон.

П-2.16. Игра «Что бывает...»





Цель: развивать способность классифицировать, умение правильно подбирать вопросы, анализировать ответы и находить решение.

Материалы: можно использовать готовые карточки, которые продаются в магазинах. Но если нет карточек, то можно обойтись без всего: достаточно лишь задействовать воображение.

Описание: ведущий загадывает слово. Игроки должны догадаться, что это за слово. Для этого они задают много вопросов. Особенность игры в том, что ведущий имеет право отвечать на вопросы только фразами: «да» или «нет», При этом ведущий дает небольшую подсказку в самом начале игры. Например, он может сказать: «Я загадал героя одного известного мультфильма. Попробуйте отгадать его».

П-2.18. Игра «Третий лишний»



Цель: развивать умение классифицировать предметы по их особенностям.

Материалы: можно приготовить карточки с изображениями различных животных, предметов и людей. А можно обойтись и без дополнительных материалов: достаточно просто собрать вокруг себя ребяташек и усадить их.

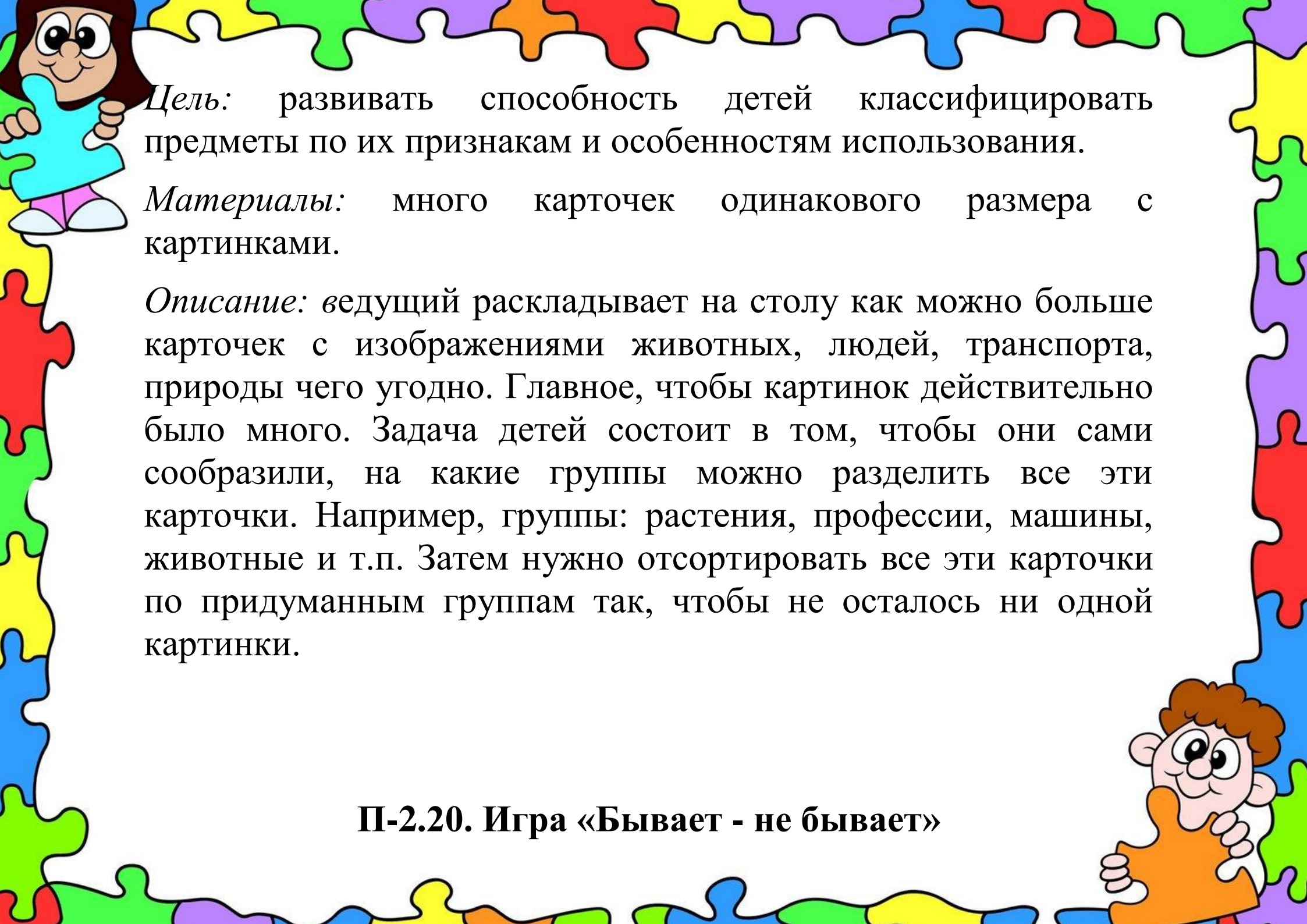
Описание: ведущий называет три слова, а дети должны догадаться, какое из этих слов лишнее. Если есть карточки, то аналогично работаем с ними.

Пример:

- снег, вода, камень;
- осень, зима, утро;
- сапог, шапка, галоши;
- мороженое, окно, дверь;
- ручка, пирожное, торт;
- козлик, коровка, виноград;
- желтый, красный, вкусный;
- компьютер, майка, телефон и др.

П-2.19. Игра «Разложи по группам»



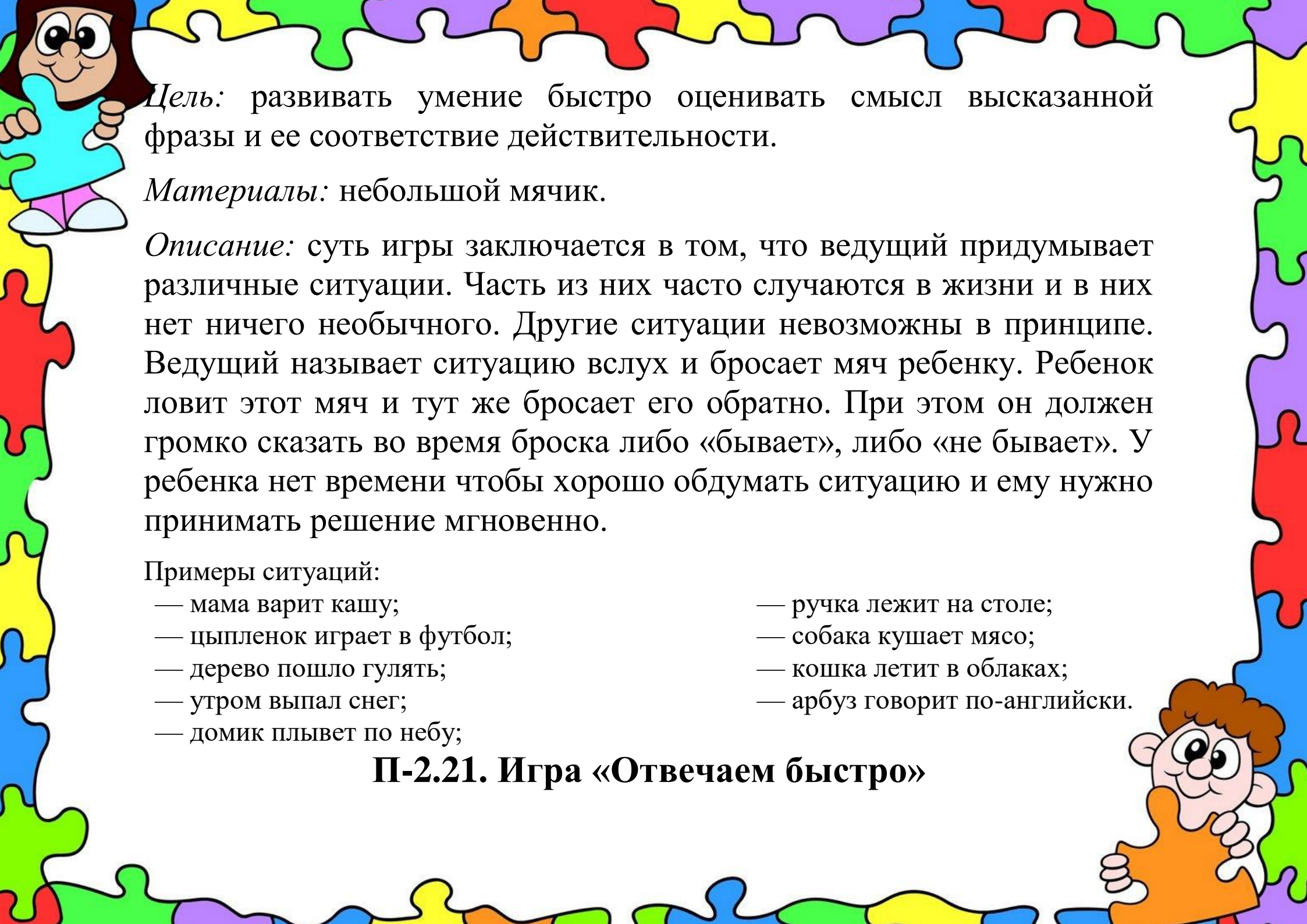


Цель: развивать способность детей классифицировать предметы по их признакам и особенностям использования.

Материалы: много карточек одинакового размера с картинками.

Описание: ведущий раскладывает на столе как можно больше карточек с изображениями животных, людей, транспорта, природы чего угодно. Главное, чтобы картинок действительно было много. Задача детей состоит в том, чтобы они сами сообразили, на какие группы можно разделить все эти карточки. Например, группы: растения, профессии, машины, животные и т.п. Затем нужно отсортировать все эти карточки по придуманным группам так, чтобы не осталось ни одной картинки.

П-2.20. Игра «Бывает - не бывает»



Цель: развивать умение быстро оценивать смысл высказанной фразы и ее соответствие действительности.

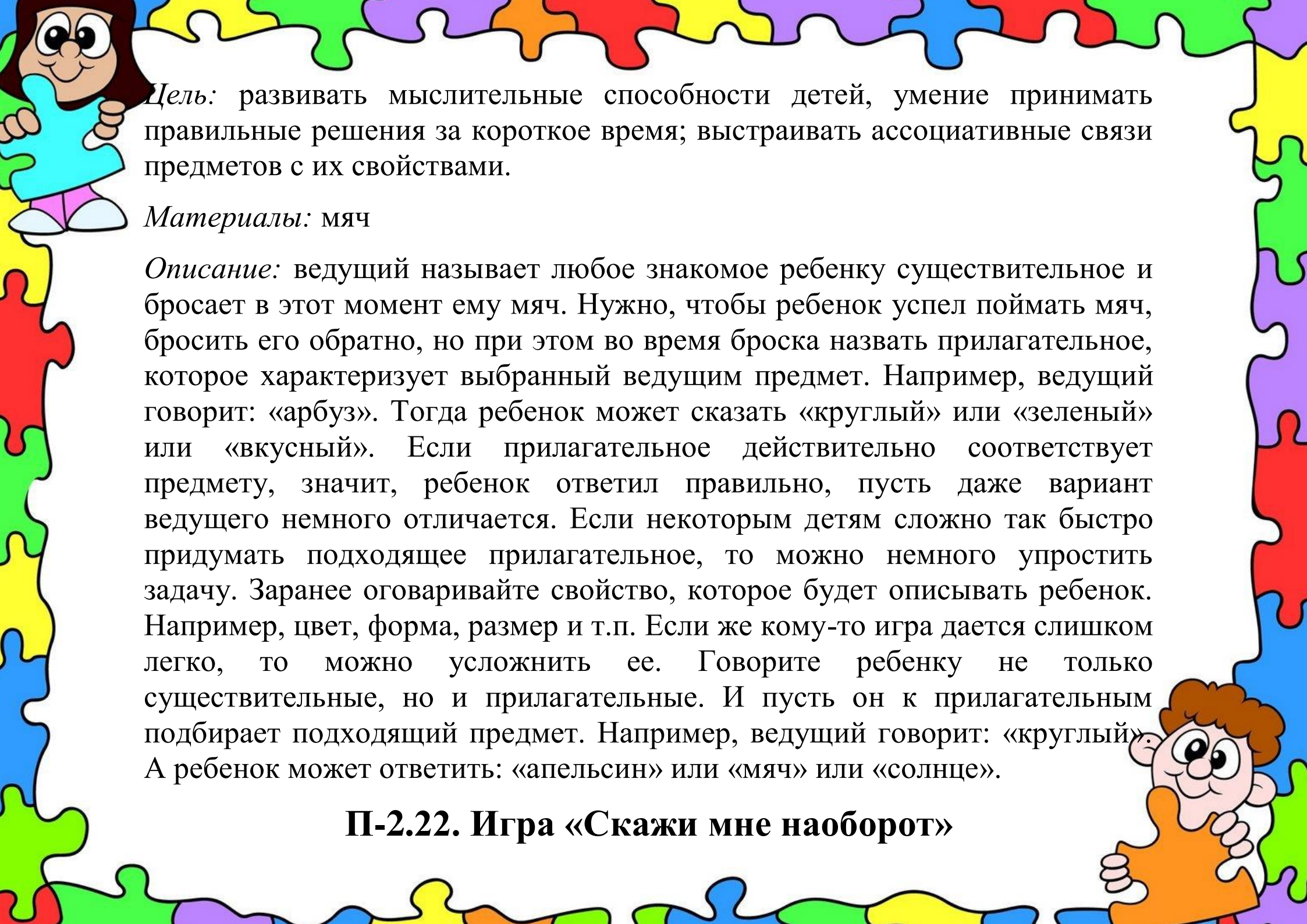
Материалы: небольшой мячик.

Описание: суть игры заключается в том, что ведущий придумывает различные ситуации. Часть из них часто случаются в жизни и в них нет ничего необычного. Другие ситуации невозможны в принципе. Ведущий называет ситуацию вслух и бросает мяч ребенку. Ребенок ловит этот мяч и тут же бросает его обратно. При этом он должен громко сказать во время броска либо «бывает», либо «не бывает». У ребенка нет времени чтобы хорошо обдумать ситуацию и ему нужно принимать решение мгновенно.

Примеры ситуаций:

- мама варит кашу;
- цыпленок играет в футбол;
- дерево пошло гулять;
- утром выпал снег;
- домик плывет по небу;
- ручка лежит на столе;
- собака кушает мясо;
- кошка летит в облаках;
- арбуз говорит по-английски.

П-2.21. Игра «Отвечаем быстро»



Цель: развивать мыслительные способности детей, умение принимать правильные решения за короткое время; выстраивать ассоциативные связи предметов с их свойствами.

Материалы: мяч

Описание: ведущий называет любое знакомое ребенку существительное и бросает в этот момент ему мяч. Нужно, чтобы ребенок успел поймать мяч, бросить его обратно, но при этом во время броска назвать прилагательное, которое характеризует выбранный ведущим предмет. Например, ведущий говорит: «арбуз». Тогда ребенок может сказать «круглый» или «зеленый» или «вкусный». Если прилагательное действительно соответствует предмету, значит, ребенок ответил правильно, пусть даже вариант ведущего немного отличается. Если некоторым детям сложно так быстро придумать подходящее прилагательное, то можно немного упростить задачу. Заранее оговаривайте свойство, которое будет описывать ребенок. Например, цвет, форма, размер и т.п. Если же кому-то игра дается слишком легко, то можно усложнить ее. Говорите ребенку не только существительные, но и прилагательные. И пусть он к прилагательным подбирает подходящий предмет. Например, ведущий говорит: «круглый». А ребенок может ответить: «апельсин» или «мяч» или «солнце».

П-2.22. Игра «Скажи мне наоборот»



Цель: развивать словарный запас детей; умение подбирать слова, противоположные по значению к предложенному слову.

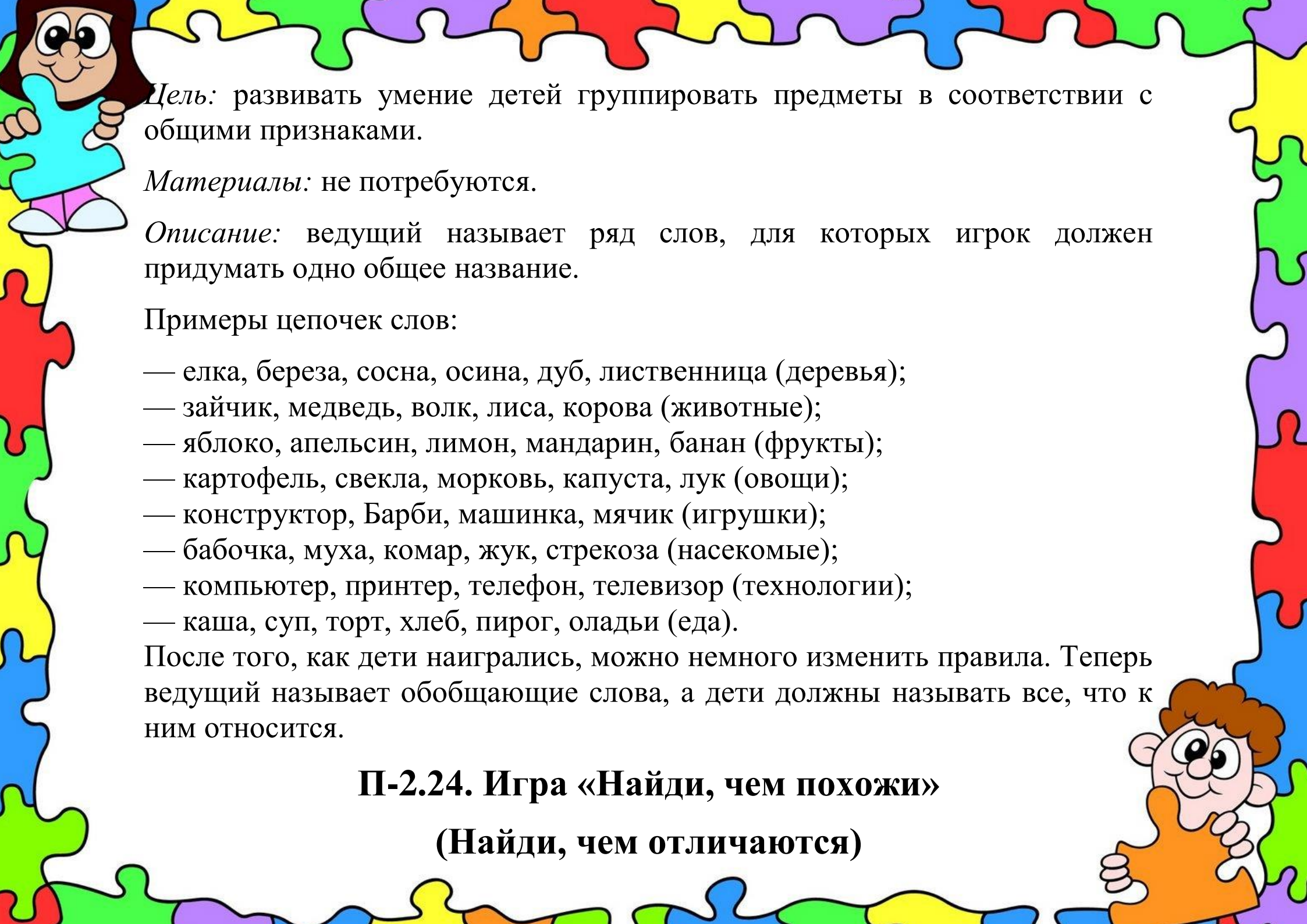
Материалы: не потребуются.

Описание: 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.

Можно подбирать слова с противоположным смыслом из разных частей речи: существительные, глаголы, наречия.

П-2.23. Игра «Назови одним словом»





Цель: развивать умение детей группировать предметы в соответствии с общими признаками.

Материалы: не потребуются.

Описание: ведущий называет ряд слов, для которых игрок должен придумать одно общее название.

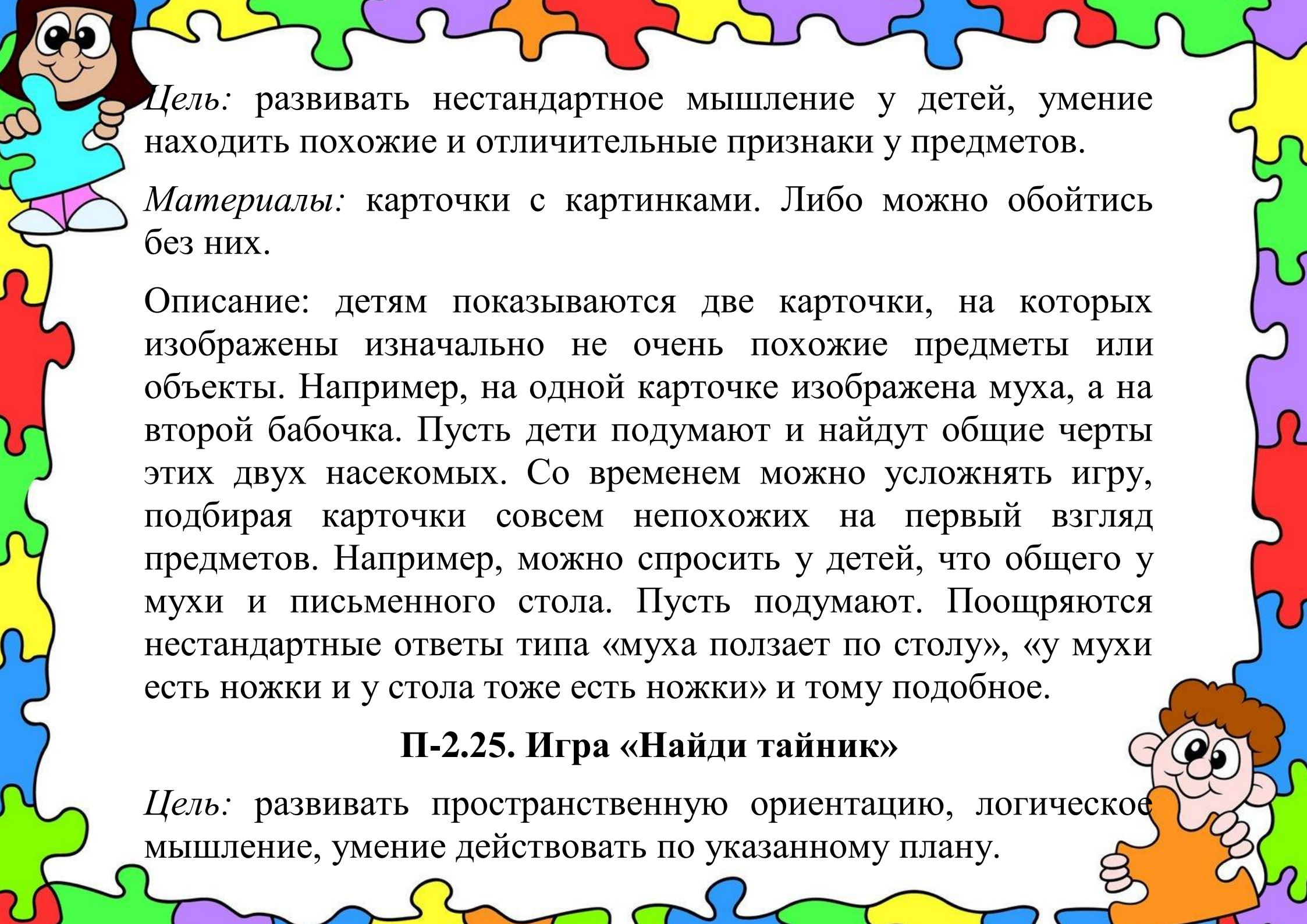
Примеры цепочек слов:

- 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, оладьи (еда).

После того, как дети наигрались, можно немного изменить правила. Теперь ведущий называет обобщающие слова, а дети должны называть все, что к ним относится.

П-2.24. Игра «Найди, чем похожи»

(Найди, чем отличаются)



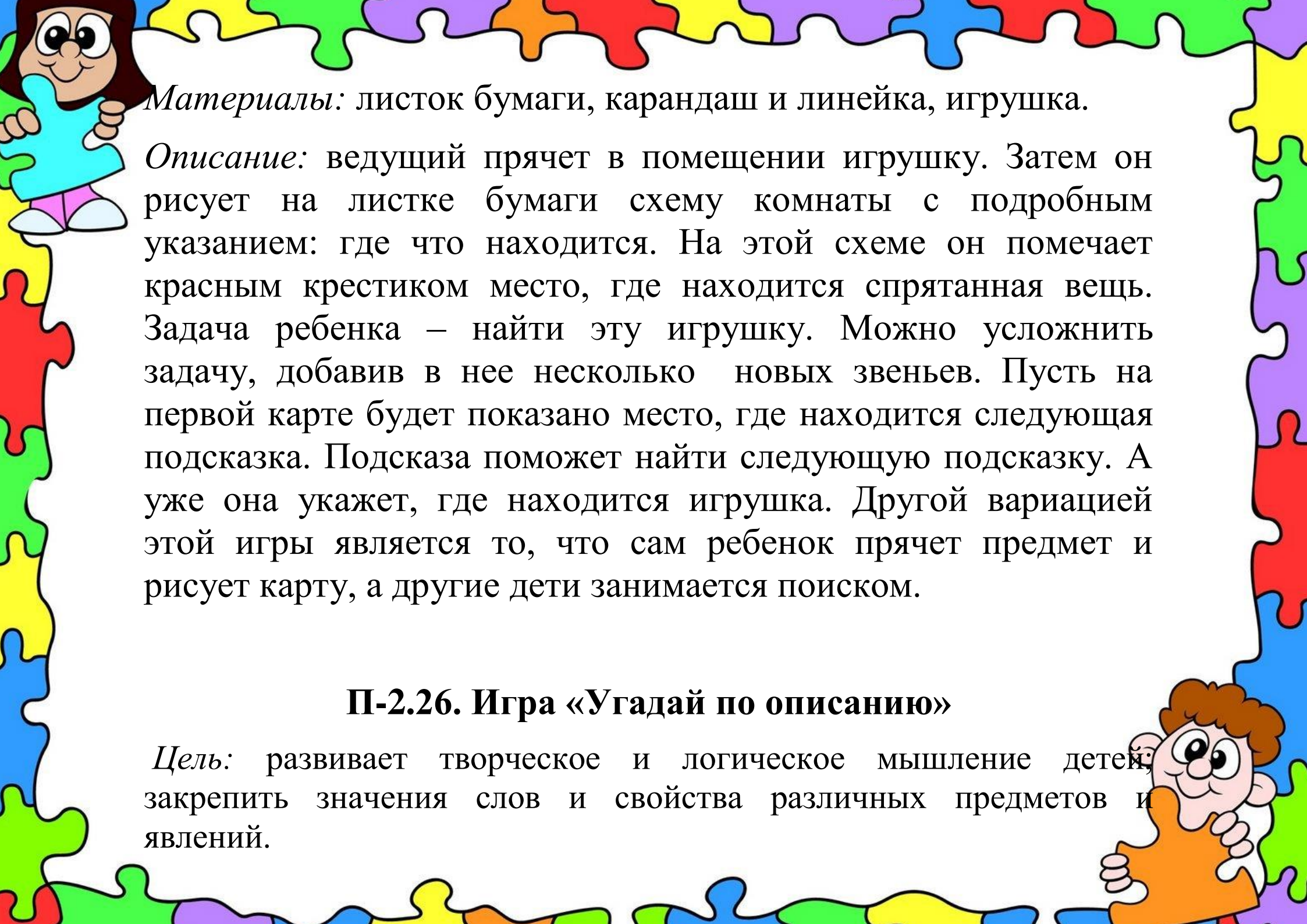
Цель: развивать нестандартное мышление у детей, умение находить похожие и отличительные признаки у предметов.

Материалы: карточки с картинками. Либо можно обойтись без них.

Описание: детям показываются две карточки, на которых изображены изначально не очень похожие предметы или объекты. 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 нестандартные ответы типа «муха ползает по столу», «у мухи есть ножки и у стола тоже есть ножки» и тому подобное.

П-2.25. Игра «Найди тайник»

Цель: развивать пространственную ориентацию, логическое мышление, умение действовать по указанному плану.

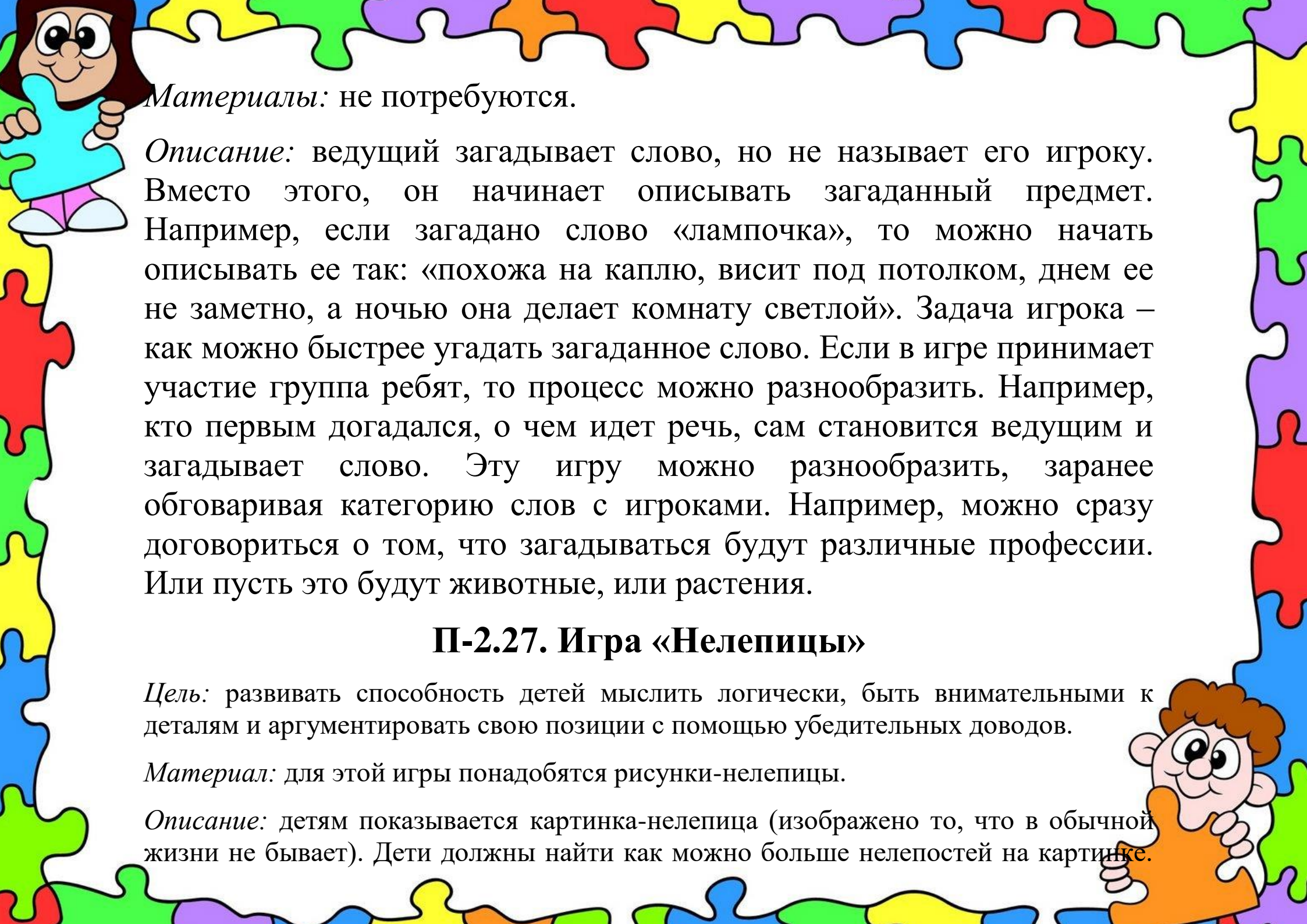


Материалы: листок бумаги, карандаш и линейка, игрушка.

Описание: ведущий прячет 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 другие дети занимается поиском.

П-2.26. Игра «Угадай по описанию»

Цель: развивает творческое и логическое мышление детей; закрепить значения слов и свойства различных предметов и явлений.



Материалы: не потребуются.

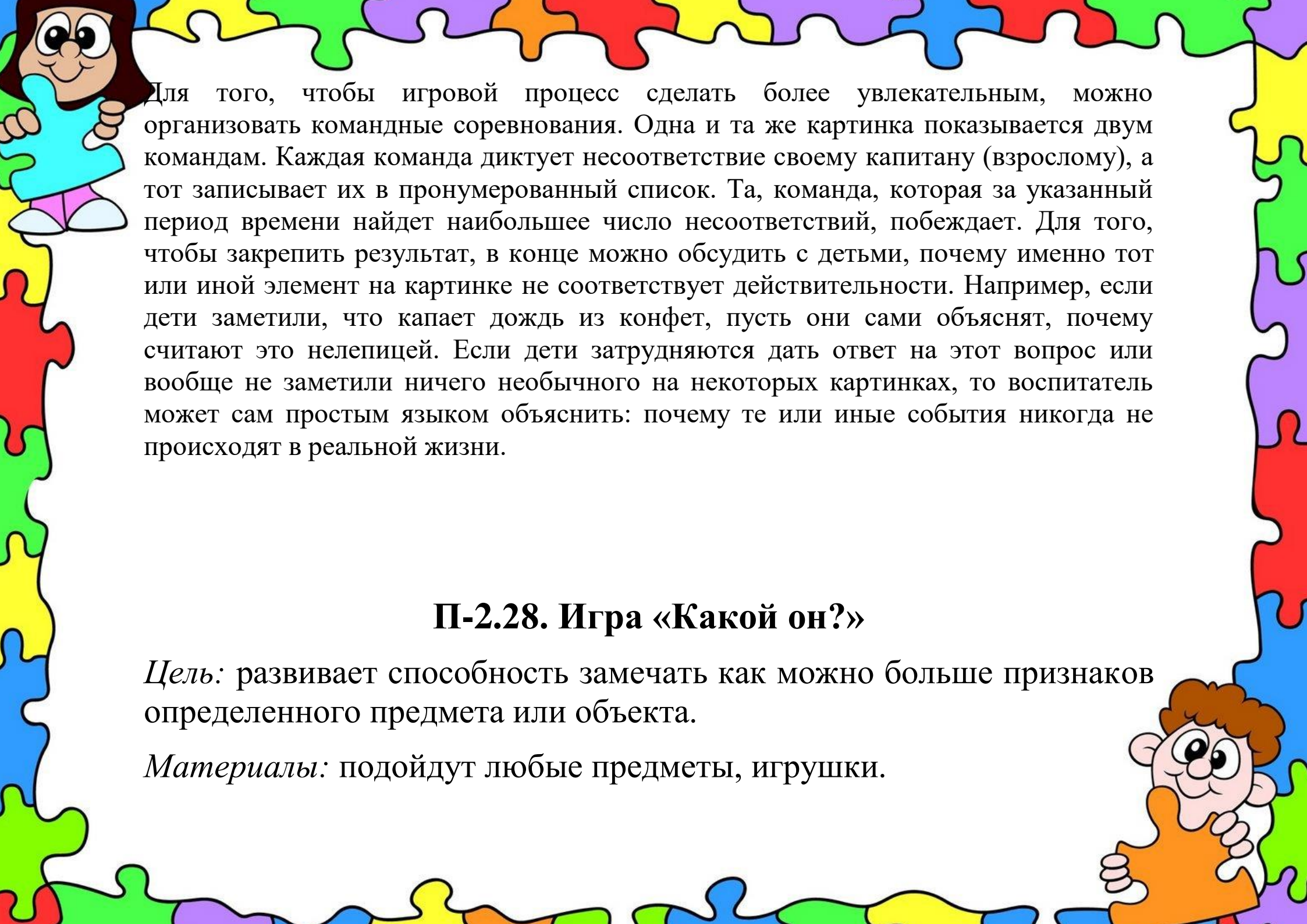
Описание: ведущий загадывает слово, но не называет его игроку. Вместо этого, он начинает описывать загаданный предмет. Например, если загадано слово «лампочка», то можно начать описывать ее так: «похожа на каплю, висит под потолком, днем ее не заметно, а ночью она делает комнату светлой». Задача игрока – 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.

П-2.27. Игра «Нелепицы»

Цель: развивать способность детей мыслить логически, быть внимательными к деталям и аргументировать свою позицию с помощью убедительных доводов.

Материал: для этой игры понадобятся рисунки-нелепицы.

Описание: детям показывается картинка-нелепица (изображено то, что в обычной жизни не бывает). Дети должны найти как можно больше нелепостей на картинке.

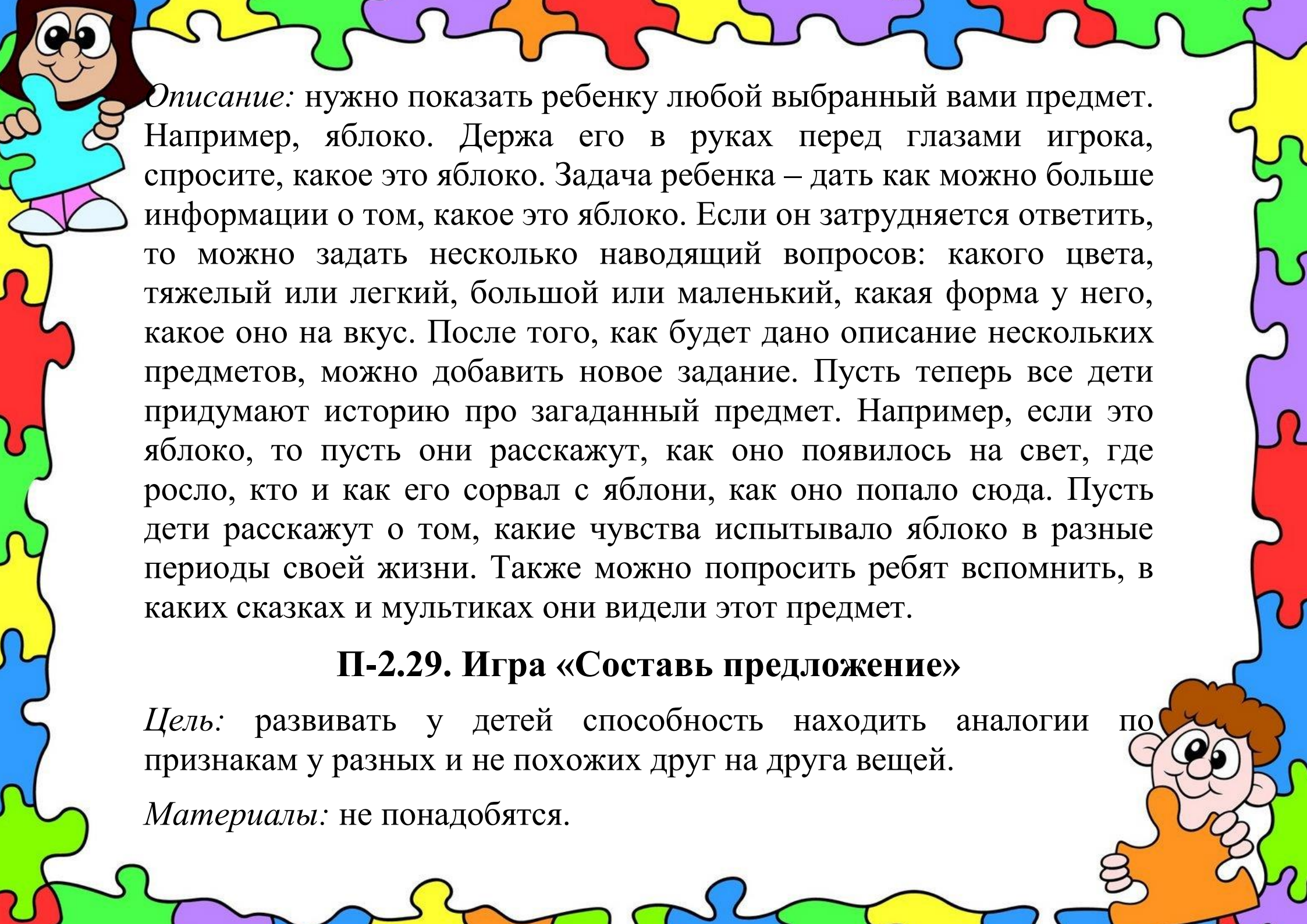


Для того, чтобы игровой процесс сделать более увлекательным, можно организовать командные соревнования. Одна и та же картинка показывается двум командам. Каждая команда диктует несоответствие своему капитану (взрослому), а тот записывает их в пронумерованный список. Та, команда, которая за указанный период времени найдет наибольшее число несоответствий, побеждает. Для того, чтобы закрепить результат, в конце можно обсудить с детьми, почему именно тот или иной элемент на картинке не соответствует действительности. Например, если дети заметили, что капает дождь из конфет, пусть они сами объяснят, почему считают это нелепицей. Если дети затрудняются дать ответ на этот вопрос или вообще не заметили ничего необычного на некоторых картинках, то воспитатель может сам простым языком объяснить: почему те или иные события никогда не происходят в реальной жизни.

П-2.28. Игра «Какой он?»

Цель: развивает способность замечать как можно больше признаков определенного предмета или объекта.

Материалы: подойдут любые предметы, игрушки.

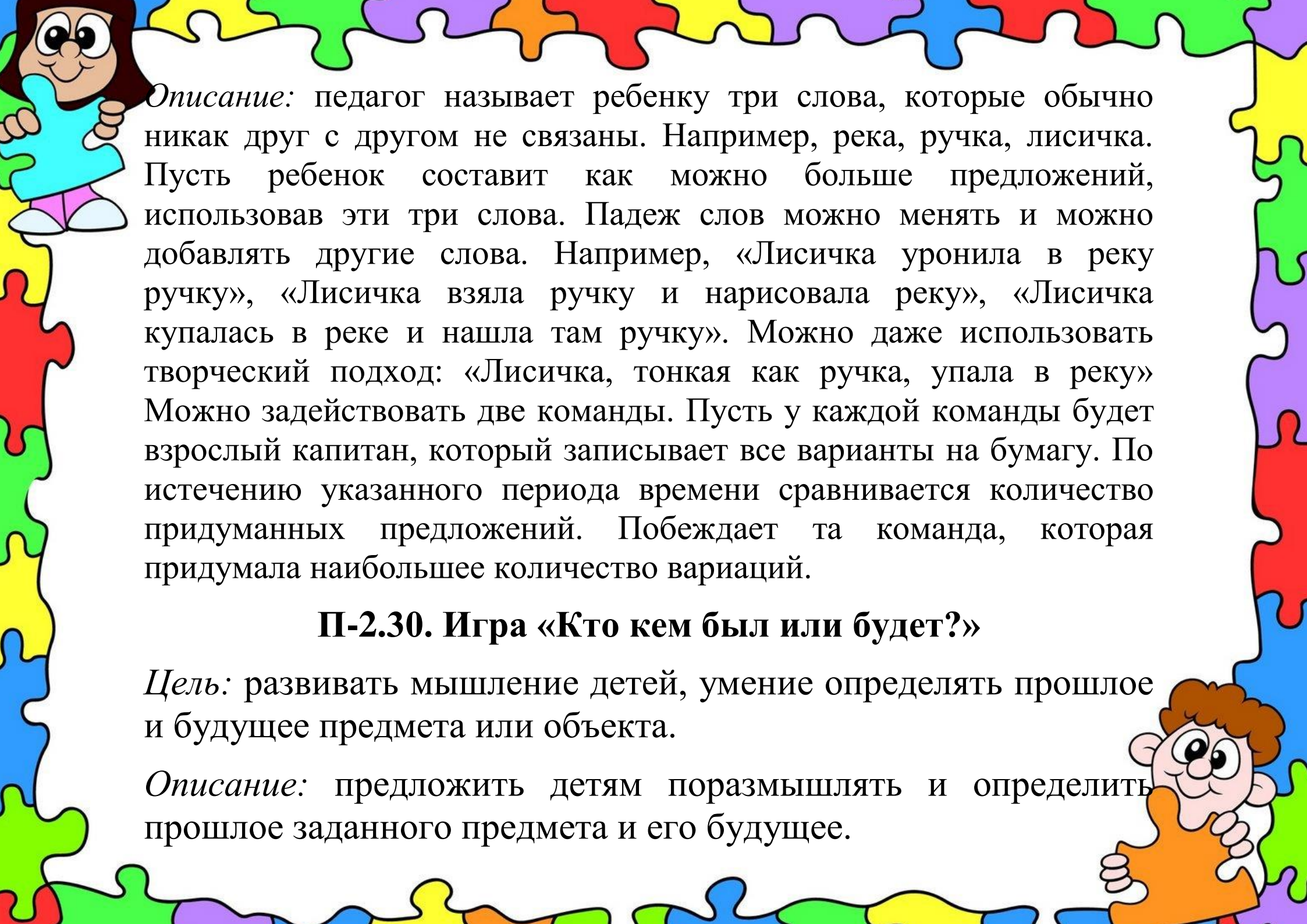


Описание: нужно показать ребенку любой выбранный вами предмет. Например, яблоко. Держа его в руках перед глазами игрока, спросите, какое это яблоко. Задача ребенка – дать как можно больше информации о том, какое это яблоко. Если он затрудняется ответить, то можно задать несколько наводящий вопросов: 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, 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.

П-2.29. Игра «Составь предложение»

Цель: развивать у детей способность находить аналогии по признакам у разных и не похожих друг на друга вещей.

Материалы: не понадобятся.



Описание: 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. Падеж 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.

П-2.30. Игра «Кто кем был или будет?»

Цель: развивать мышление детей, умение определять прошлое и будущее предмета или объекта.

Описание: предложить детям поразмышлять и определить прошлое заданного предмета и его будущее.



Пример: кем (чем) будут (были): яйцо, цыпленок, желудь, семечко, икринка, день, больной и т.д. поощряйте ребенка за правильные ответы.

П-2.31. Игра «Верю – не верю»

Цель: развивать умение быстро оценивать смысл высказанной фразы и ее соответствие действительности.

Описание: ведущий передает игроку какую-то информацию, которую необходимо опровергнуть или подтвердить.
Например: «Все шарики красные». «Зимой всегда идет снег».





«Все птицы улетают на юг». «Некоторые карандаши сломаны». «Летом мы надеваем рукавицы». «Чай всегда горячий». «Блины нужно есть с вареньем».

П-2.32. Игра «Выбери нужное»

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.





• В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.

• Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.

• В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.

• Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.

• Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.

• У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.

• Времена года: август, осень, суббота, каникулы.

• Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

П-2.33. Игра «Я беру с собой в дорогу».

Цель: развивать логическое мышление, коммуникативные умения детей.

Описание: педагог предлагает детям отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем





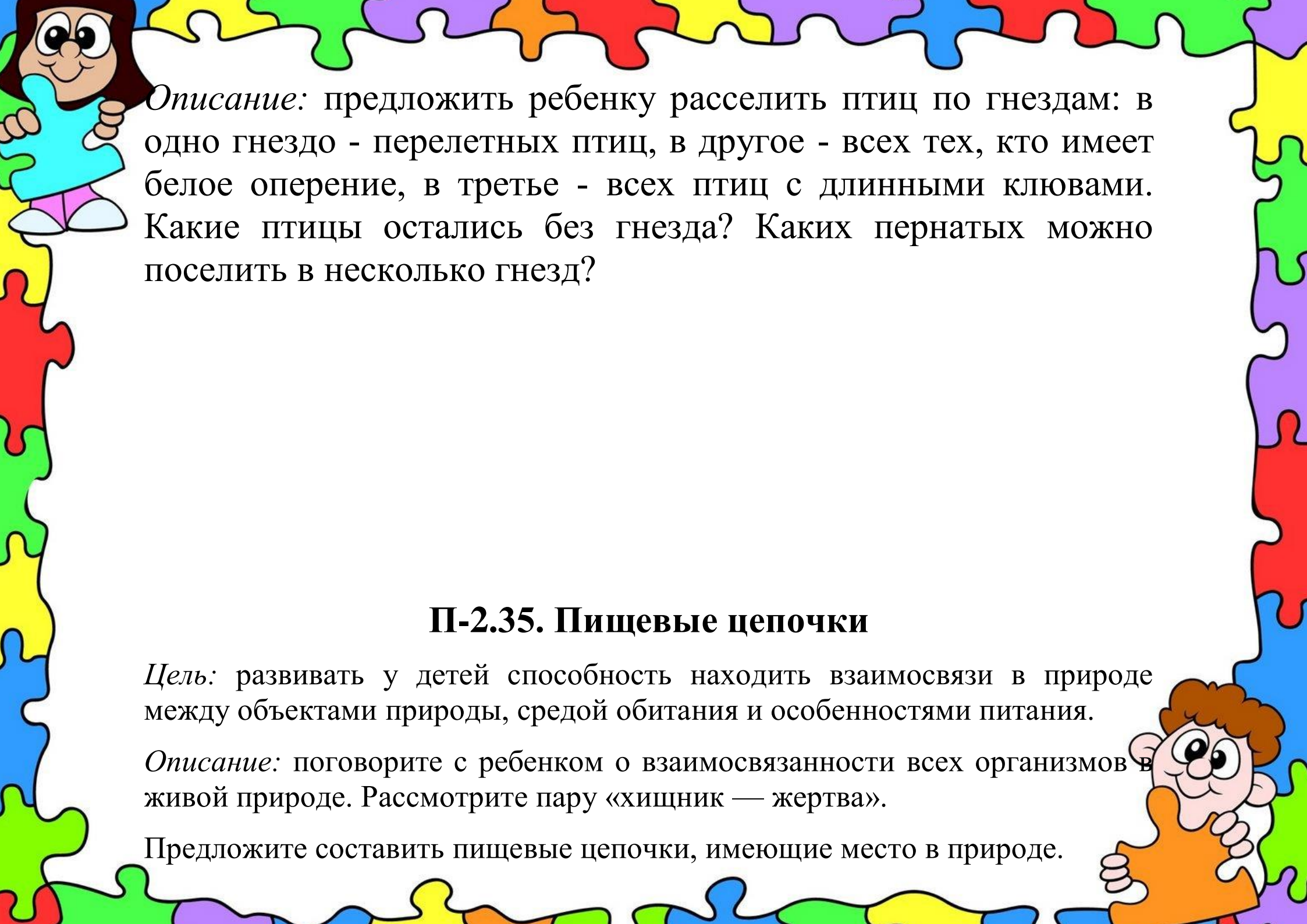
необходимым. Дети по цепочке называют предметы, которые понадобятся в путешествии. Слова не должны повторяться. Если предмет не имеет прямой связи с путешествием, то ребенок аргументирует выбор своего слова. Возможно, появится связь, которая на первый взгляд не видна.

П-2.34. Игра «Расселили птиц»

Цель: развивать логическое мышление, умение группировать предметы по заданному признаку.

Материал: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.





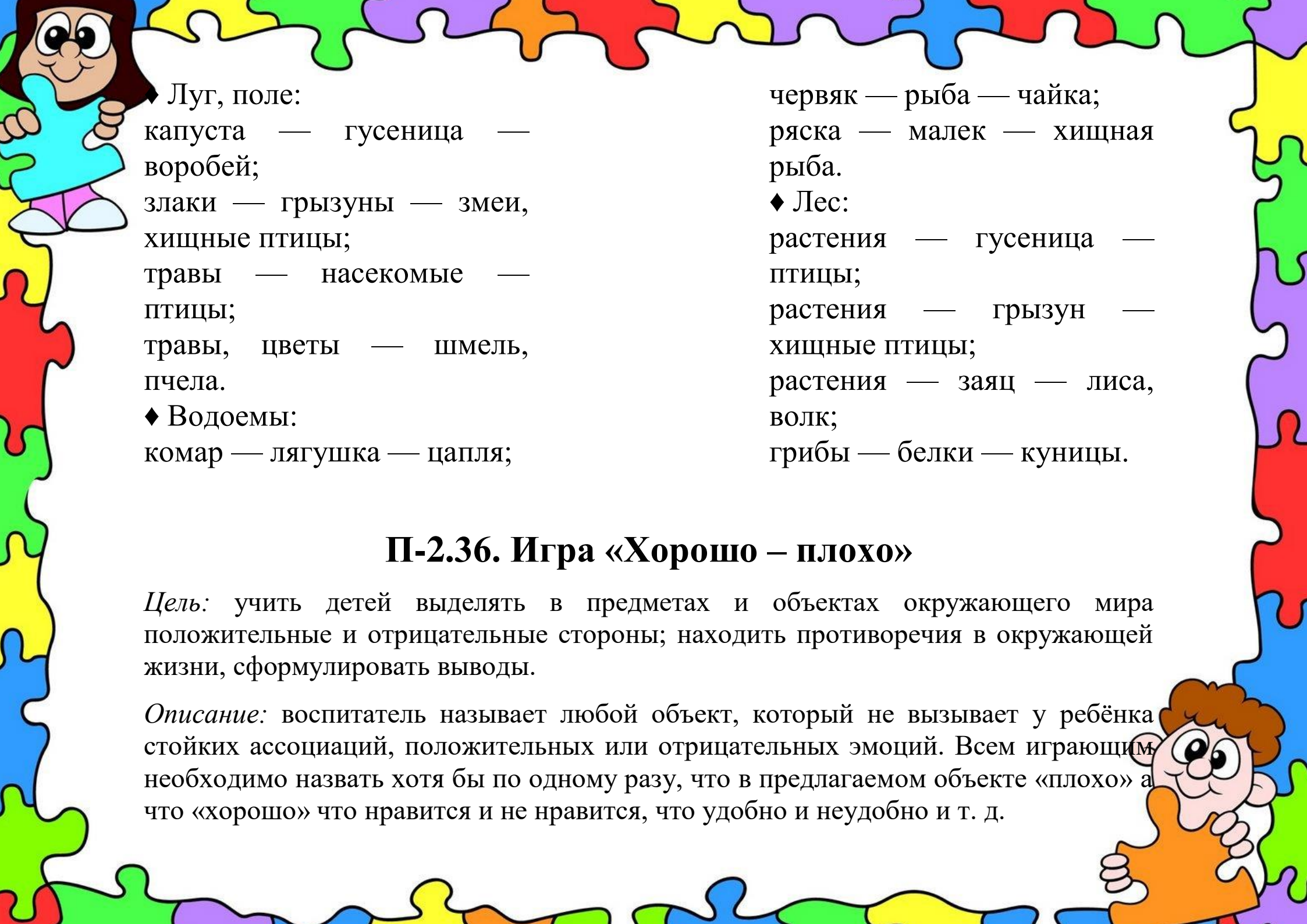
Описание: предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

П-2.35. Пищевые цепочки

Цель: развивать у детей способность находить взаимосвязи в природе между объектами природы, средой обитания и особенностями питания.

Описание: поговорите с ребенком о взаимосвязанности всех организмов в живой природе. Рассмотрите пару «хищник — жертва».

Предложите составить пищевые цепочки, имеющие место в природе.



↳ Луг, поле:

капуста — гусеница —
воробей;

злаки — грызуны — змеи,
хищные птицы;

травы — насекомые —
птицы;

травы, цветы — шмель,
пчела.

◆ Водоемы:

комар — лягушка — цапля;

червяк — рыба — чайка;

ряска — малек — хищная
рыба.

◆ Лес:

растения — гусеница —
птицы;

растения — грызун —
хищные птицы;

растения — заяц — лиса,
волк;

грибы — белки — куницы.

П-2.36. Игра «Хорошо – плохо»

Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны; находить противоречия в окружающей жизни, сформулировать выводы.

Описание: воспитатель называет любой объект, который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо» а что «хорошо» что нравится и не нравится, что удобно и неудобно и т. д.



Например:

Дождь - «хорошо»: всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д.

Дождь – «плохо»: нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т. д.

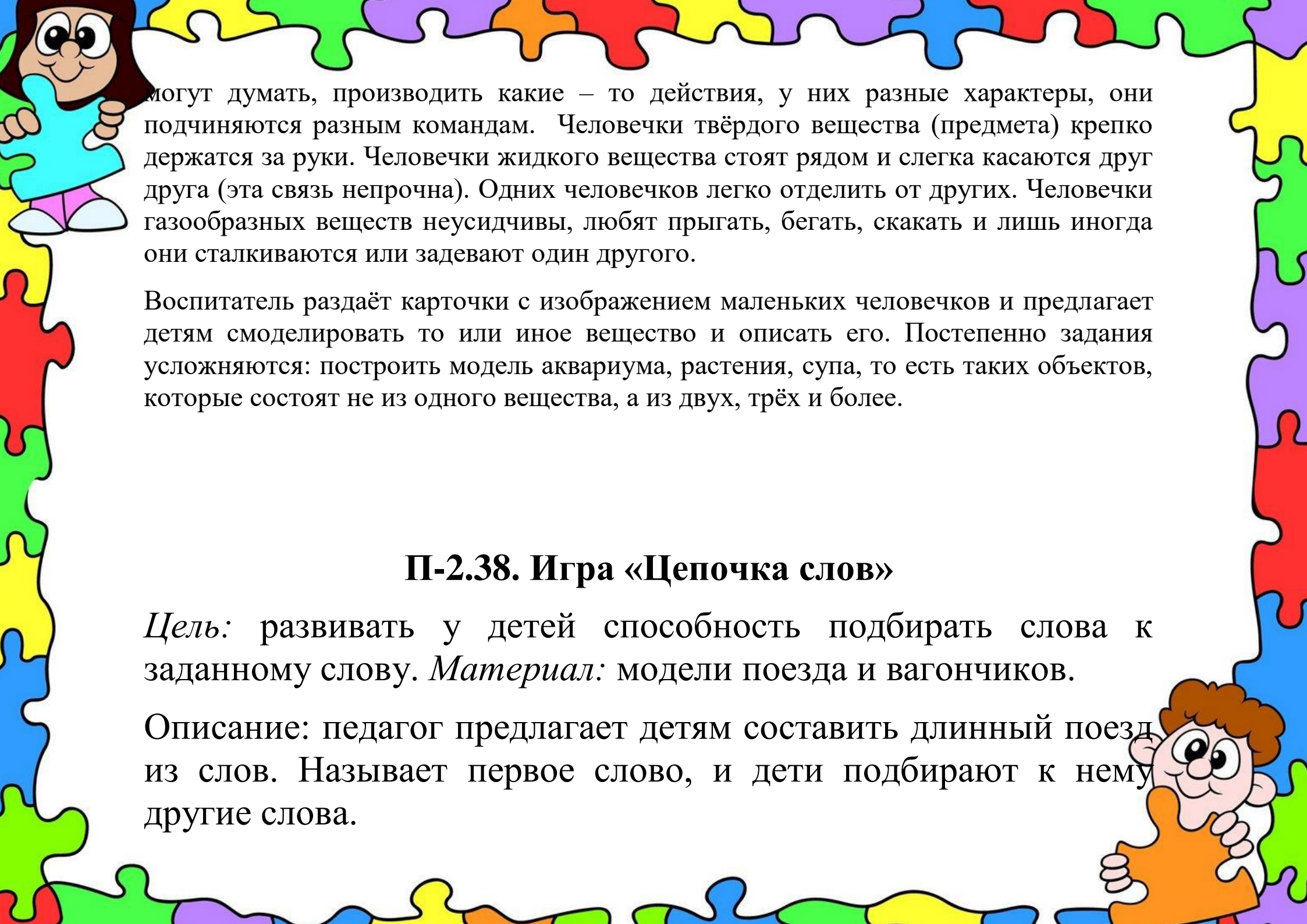
П-2.37. Игра «Маленькие человечки»

Цель: развивать логическое мышление детей, умение давать характеристику предметам с помощью условных знаков (человечков).

Материал: карточки с изображением человечков, символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.

Описание: педагог рассказывает детям о том, что все предметы и явления состоят из множества разных веществ, которые можно изобразить в виде маленьких человечков: твёрдых, жидких, газообразных. Они ведут себя по-разному: они





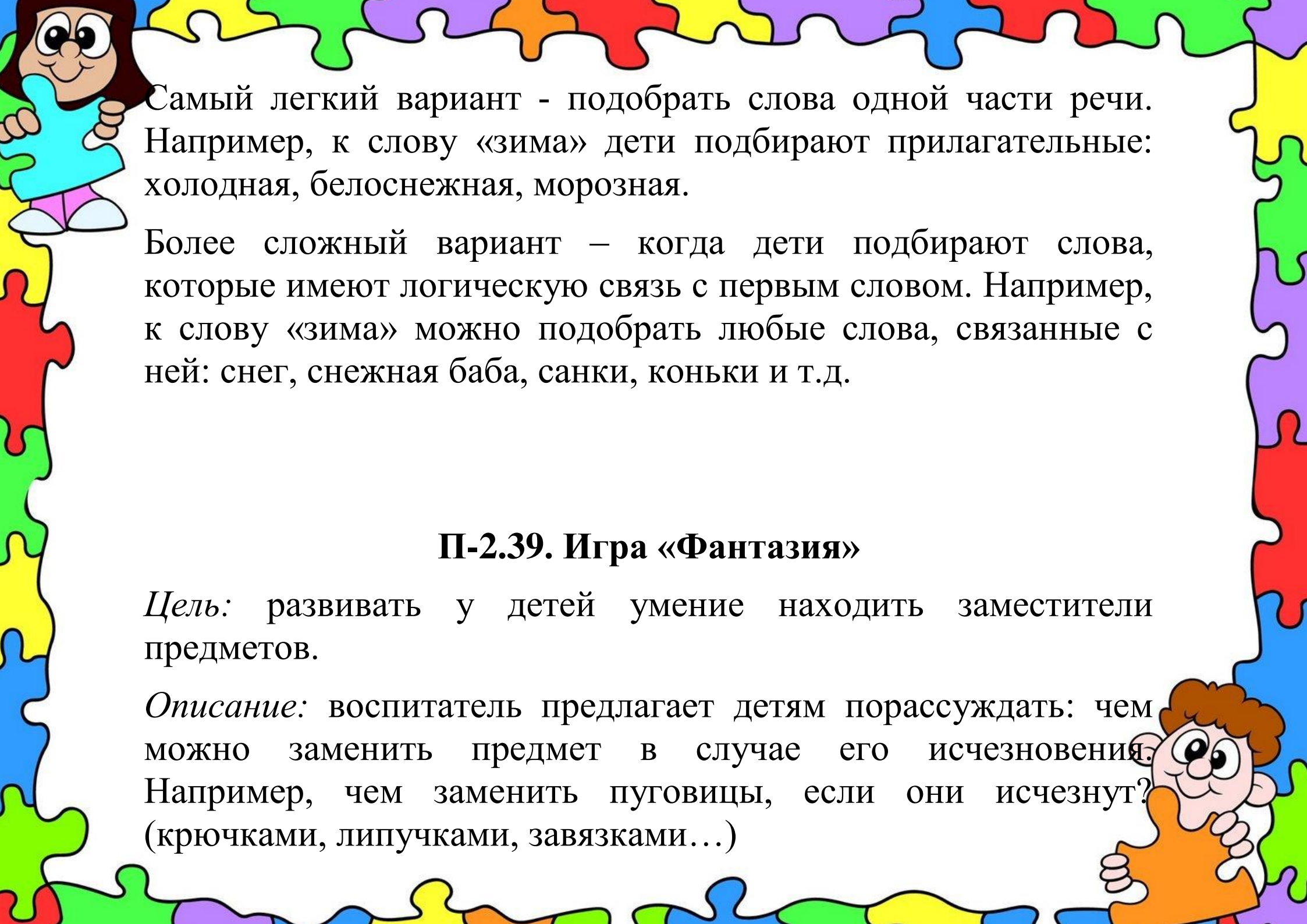
могут думать, производить какие – то действия, у них разные характеры, они подчиняются разным командам. Человечки твёрдого вещества (предмета) крепко держатся за руки. Человечки жидкого вещества стоят рядом и слегка касаются друг друга (эта связь непрочна). Одних человечков легко отделить от других. Человечки газообразных веществ неусидчивы, любят прыгать, бегать, скакать и лишь иногда они сталкиваются или задевают один другого.

Воспитатель раздаёт карточки с изображением маленьких человечков и предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его. Постепенно задания усложняются: построить модель аквариума, растения, супа, то есть таких объектов, которые состоят не из одного вещества, а из двух, трёх и более.

П-2.38. Игра «Цепочка слов»

Цель: развивать у детей способность подбирать слова к заданному слову. *Материал:* модели поезда и вагончиков.

Описание: педагог предлагает детям составить длинный поезд из слов. Называет первое слово, и дети подбирают к нему другие слова.



Самый легкий вариант - подобрать слова одной части речи. Например, к слову «зима» дети подбирают прилагательные: холодная, белоснежная, морозная.

Более сложный вариант – когда дети подбирают слова, которые имеют логическую связь с первым словом. Например, к слову «зима» можно подобрать любые слова, связанные с ней: снег, снежная баба, санки, коньки и т.д.

П-2.39. Игра «Фантазия»

Цель: развивать у детей умение находить заместители предметов.

Описание: воспитатель предлагает детям порассуждать: чем можно заменить предмет в случае его исчезновения. Например, чем заменить пуговицы, если они исчезнут? (крючками, липучками, завязками...)



Чем заменить книги...

Чем заменить спички...

Чем заменить ручки...

Чем заменить тарелку...

П-2.40. Игра «Фантастические гипотезы»

Цель: развивать логическое мышление, умение формулировать умозаключения; придумывать нестандартные вопросы.

Описание: воспитатель предлагает детям поразмышлять: что бы было, если бы... дальше называет любой предмет и действие:

Например,:





Что было бы, если внезапно исчезнет солнце?

- если исчезнут все взрослые?
- если на планете исчезнет вода?
- если на планете исчезнут леса?
- если к нам пришёл крокодил?
- если к нам пришёл слон?

П-2.41. Игра «Теремок»

Цель: развивать аналитические способности ребёнка, научить сравнивать, выделяя общее и находя различия.

Описание: всем игрокам раздаются предметы или карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:





- Кто в теремочке живёт?
- Я: пирамидка. А ты кто?
- А я: кубик – рубик. Пусти меня к себе жить?
- Скажешь, чем на меня похож – пуцу.

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И дальше игра продолжается в том же духе.

П-2.42. Игра «Дразнилка»

Цель: развивать у детей умение образовывать новые слова в соответствии с качеством (свойством, действием) предмета или объекта,

Описание: ведущим называется объект, а дети придумывают ему смешные «прозвища»

Кошка: мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...





Пылесос: шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Снег: укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согривалка.

П-2.43. Игра «Числовая да-нетка»

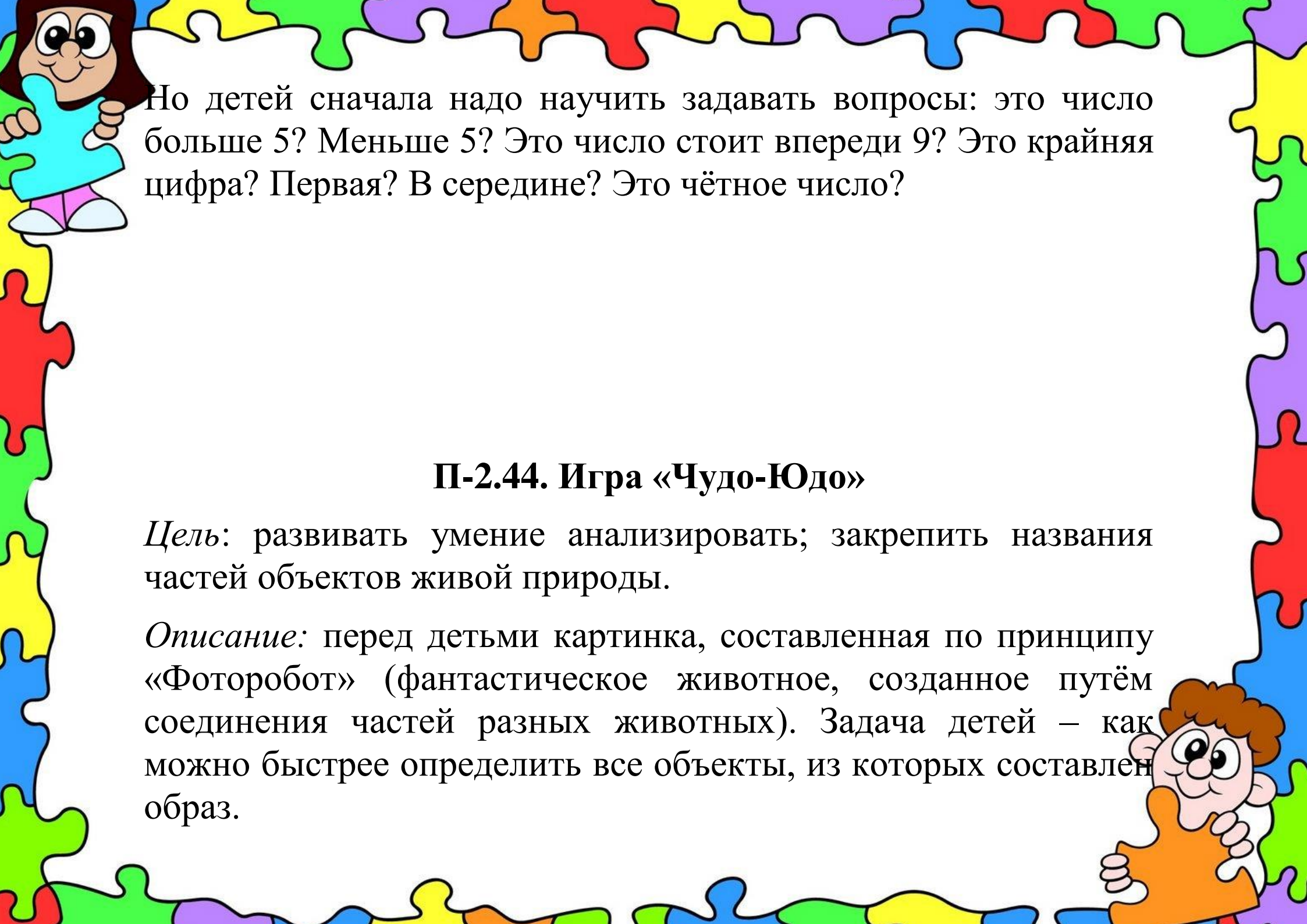
Цель: обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

Описание: на доске чертим горизонтальную ось с цифрами.

Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.

Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».





Но детей сначала надо научить задавать вопросы: это число больше 5? Меньше 5? Это число стоит впереди 9? Это крайняя цифра? Первая? В середине? Это чётное число?

П-2.44. Игра «Чудо-Юдо»

Цель: развивать умение анализировать; закрепить названия частей объектов живой природы.

Описание: перед детьми картинка, составленная по принципу «Фоторобот» (фантастическое животное, созданное путём соединения частей разных животных). Задача детей – как можно быстрее определить все объекты, из которых составлен образ.



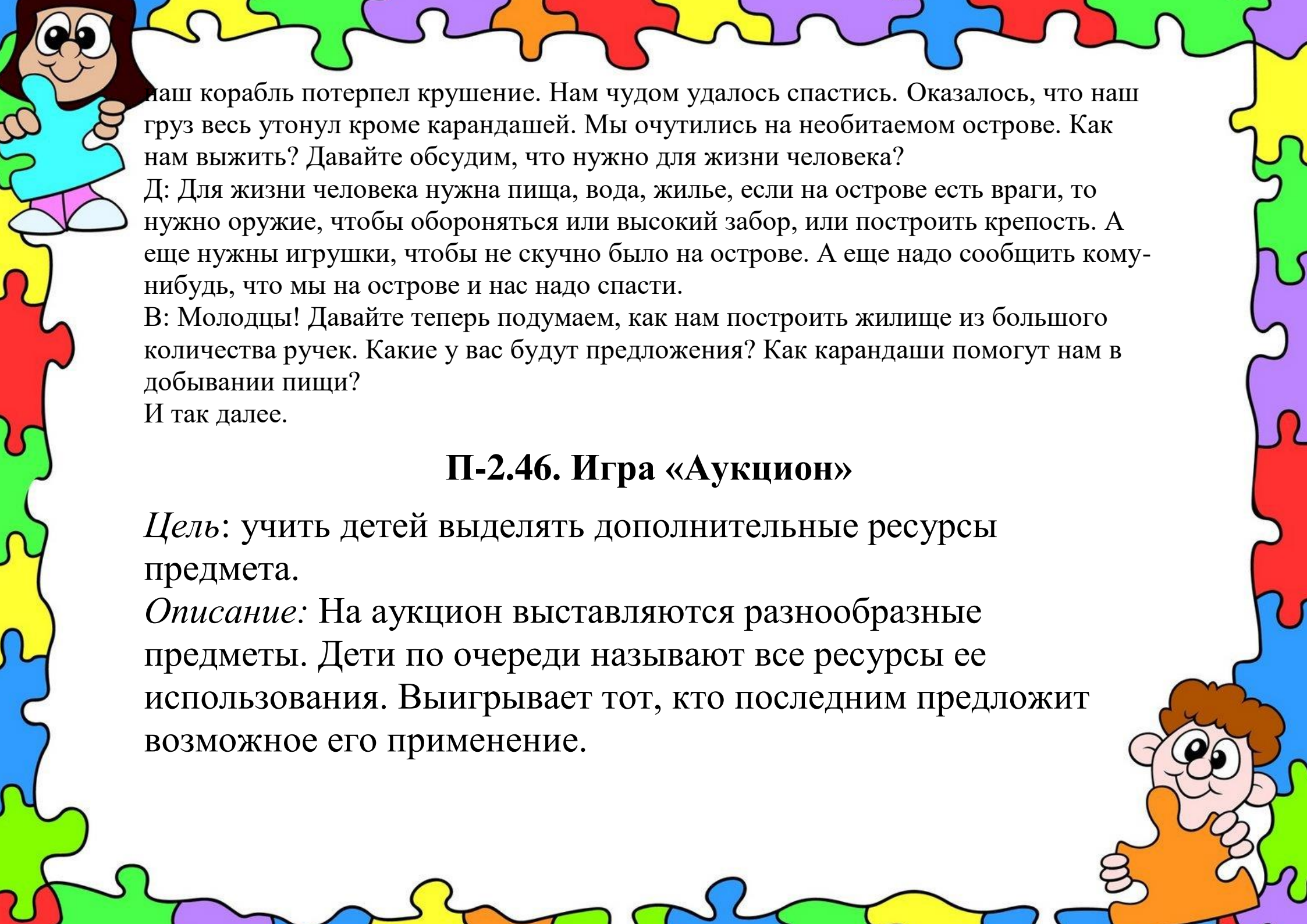
П-2.45. Игра «Робинзон Крузо»

Цель: учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.

Описание: воспитатель рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много. После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее).

В: давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и





Наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека?

Д: Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.

В: Молодцы! Давайте теперь подумаем, как нам построить жилище из большого количества ручек. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи?

И так далее.

П-2.46. Игра «Аукцион»

Цель: учить детей выделять дополнительные ресурсы предмета.

Описание: На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.



П-2.47. Картинная галерея

Цель: учить детей задавать открытые и закрытые вопросы; посредством их узнавать образ или сюжет.

Материал: разнообразные предметные или сюжетные картинки.

Описание: детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребёнок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».





Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребёнку. Если она угадана, ребёнок говорит: «Спасибо всем! Это действительно он.



