

Рассмотрена и принята
Педагогическим советом:
«28» августа 2025 г.
Протокол № 1

Утверждена
приказом от «28» августа 2025
г. № 147
_____ А.Г. Кириллова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ГОЛОВОЛОМКИ»
на 2025 – 2026 учебный год**

Направленность:	социально-педагогическая
Возраст обучающихся:	5 – 7 лет
Автор-составитель:	Максимова Валентина Юрьевна

Новочебоксарск, 2025 г.

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
1. Учебный план.....	4
2. Методические материалы.....	6
3. Оценочные материалы.....	9
Приложения.....	13
Календарно – тематическое планирование. Первый год обучения (старшая группа)	13
Комплексно – тематическое планирование. Второй год обучения (подготовительная группа).....	16
Картотека игр.....	18
Используемые источники.....	37

Пояснительная записка

Основные характеристики образования:

- направленности дополнительного образования: социально-педагогическая
- основные виды деятельности по программе (профили): логика и математика.
- возраст обучающихся: от 5 до 7 лет.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	Программа дополнительного образования детей дошкольного возраста 5-7 лет «Головоломки для дошкольников»
Заказчики программы	Педагогический совет, родители.
Разработчики программы	Максимова Валентина Юрьевна
Сроки реализации программы	2 года
Цель программы	Развитие логического мышления старших дошкольников посредством использования развивающих игр и головоломок математического содержания.
Задачи программы	- формировать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия). - формировать умение обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.). - развивать умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения. - развивать умение оперировать абстрактными понятиями, рассуждать, устанавливать причинно – следственные связи, делать выводы. - воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желание прийти на помощь сверстнику.
Ожидаемые результаты программы	Овладение приемами умственных действий, умениями планировать, решать и проверять свои действия. Овладение умениями строить простейшие умозаключения. Овладение навыками счета, вычислительными измерениями. Умение запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать. Умение работать в парах, микрогруппах; проявление доброжелательного отношения к сверстнику, умение его выслушать, помочь при необходимости.

Цель: Развитие логического мышления старших дошкольников посредством использования развивающих игр и головоломок математического содержания.

Задачи:

1. формировать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
2. Развивать умение оперировать абстрактными понятиями, рассуждать, устанавливать причинно – следственные связи, делать выводы.
3. развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
4. Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желание прийти на помощь сверстнику.
5. Воспитывать у детей потребность умственно напрягаться, занимаясь интеллектуальными задачами, интерес к познавательной деятельности.

- Указание на адаптированность: нет

- Планируемые результаты освоения программы

Реализация программы предполагает получение следующих результатов:

- овладение приемами умственных действий, умениями планировать, решать и проверять свои действия.
- овладение умениями строить простейшие умозаключения.
- овладению детьми умением решать проблемные ситуации, понимать предложенную задачу и разрешать ее самостоятельно.

Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, что приведет к более успешному и легкому обучению в школе, а значит, и процесс учёбы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Программа представляет систему занятий, организованных в занимательной игровой форме, что не утомляет ребенка. На занятиях активно используются задачи- шутки, загадки, задания на развитие логического мышления детей, увлекательные игры и упражнения с цифрами, знаками, геометрическими фигурами.

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы:

- форма обучения: Очная
- указание на использование дистанционных технологий: Нет
- указание на сетевую форму реализации: нет
- формы организации образовательного процесса: подгрупповая.

1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

программы дополнительного образования детей дошкольного возраста 5 -7 лет
«Головоломки для дошкольников»

Уровень сложности	год обучения	дисциплины (модули) / разделы	количество академических часов в год			Формы промежуточной (итоговой) аттестации*
			всего	теория	практика	
Д/О	первый		64		64	
Д/О	второй		72		72	
ИТОГО (min) объем программы			136	0	136	
из них самостоятельная работа			0	0		

Темы для детей 5-6 лет

№ п\п	Название темы	Занятий
1.	«Признаки предметов и отношения»	6
2.	«Логические задачи на смекалку и упражнения»	8
3.	«Игры на развитие логических приемов мышления»	10
4.	«Игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений. Головоломки»	8
5.	«Сказки-загадки, рассказы-головоломки»	9
6.	«Выявление и абстрагирование свойств»	8
7.	Логические пары. Обобщение.	8
8.	Страна блоков	7
	Итого	64

Темы для детей 6-7 лет

№ п\п	Название темы	Занятий
1.	«Числа, операции над ними»	10
2.	«Головоломки»	10
3.	«Занимательная математика»	10
4.	«Кроссворд»	8
5.	«Логические задачи»	10
6.	«Элементы геометрии»	8
7.	«Арифметические лабиринты»	8
8.	«Словесные логические игры и упражнения»	8
	Итого	72

2. Методические материалы:

Программа дополнительного образования «Головоломки для дошкольников 5 – 7 лет» направлена на развитие интеллектуальных способностей, познавательной активности, желания творчески применять полученные знания.

Образовательный процесс в детском саду нацелен на личность, способную к саморазвитию, но в нем мало внимания уделяется развитию нестандартного видения мира, творческому решению задач, интеллектуальному развитию, способствующему умственному воспитанию ребенка-дошкольника.

На специально организованных занятиях дети с помощью метода использования логических задач и упражнений учатся рассуждать, отстаивать свою точку зрения и аргументировать высказывания; обогащают словарный запас; развивают математические навыки.

Программа дополнительного образования «Головоломки для дошкольников 5 – 7 лет» направлена на развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста (5-7-лет) посредством использования развивающих игр.

Для начала усвоения программного материала к воспитанникам не предъявляется определенных требований. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду.

Актуальность и новизна.

Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Человек, способный предложить нетрадиционный подход к той или иной проблеме, намного привлекательнее для современного работодателя, чем инертный, но исполнительный работник. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо формировать способность развивать оригинальность мышления. Кроме того программы школы сегодня таковы, что ребенок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами достаточно высокого уровня сложности. Без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно. Эти факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

Логика — очень важный навык для человека, поэтому с дошкольного возраста важно развивать в детях логическое мышление. Программа дополнительного образования «Логика и головоломки для дошкольников 5-7 лет» дополняет блок «Формирование элементарных математических представлений» образовательной программы дошкольной организации и способствует развитию логического мышления воспитанников посредством развивающих игр нового поколения (палочек Кюизенера, логических блоков Дьенеша, с использованием различных лабиринтов, головоломок и т.д.)

Палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша являются эффективными дидактическими средствами логико-математического развития детей старшего дошкольного возраста. Играя в игры, решая игровые ситуации, дошкольники овладевают простейшими логическими операциями: сравнение, обобщение, классификация, суждение, умозаключение, доказательство; удовлетворяют потребность в активности, инициативности, самостоятельности, общении.

Задания и игры с палочками Кюизенера и блоками Дьенеша используются в разных пособиях по ФЭМП, но применяются они не регулярно.

Новизна программы состоит в создании системы занятий, на которых применяются современные игровые технологии: цветные палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша, различных лабиринтов, головоломок и т.д.

На занятиях последовательно и постепенно решаются интеллектуальные и творческие задачи. Занятия построены в игровой форме с интересным содержанием,

творческими, проблемно-поисковыми задачами. Освоение окружающего мира дошкольниками идет не путем получения готовой информации, а через ее «открытие» в специфических детских видах деятельности (игре, исследовании, общении, конструировании и др.) Продвижение каждого ребенка вперед идет своим темпом по индивидуальной траектории. Это позволяет добиваться результативности в развитии логических приемов мышления независимо от исходного уровня развития ребенка.

Сюжетность занятий и специально подобранные задания способствуют развитию психических процессов (внимания, памяти, мышления), мотивируют деятельность ребёнка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. В ходе занятий используются загадки математического содержания, которые оказывают неоценимую помощь в развитии самостоятельного мышления, умения доказывать правильность суждений, владения умственными операциями. Много внимания уделяется самостоятельной работе детей и активизации их словарного запаса. Дети должны не только запомнить и понять предложенный материал, но и попытаться объяснить понятое. Формируются важные качества личности, необходимые в школе: самостоятельность, сообразительность, находчивость, наблюдательность, вырабатывается усидчивость.

Обоснование применения:

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Программа «Логика и головоломки для дошкольников 5 – 7 лет» будет способствовать повышению уровня логического мышления, что будет способствовать овладению детьми умением решать проблемные ситуации, понимать предложенную задачу и разрешать ее самостоятельно. Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, что приведет к более успешному и легкому обучению в школе.

Основные этапы и структура занятия:

Формы организации деятельности:

1. Фронтальная - деятельность проводится со всей подгруппой детей, внутри которой каждый выполняет задание самостоятельно
2. Групповая - совместное выполнение задания несколькими детьми.
3. Смешанная - сначала дети выполняют задание все вместе, а затем по частям (парами, тройками, звеньями).

Структура занятий: разминка; основное содержание занятия – изучение нового материала; физминутка, закрепление нового материала; игра, рисование.

Деятельность воспитанников носит развивающий характер и проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Наряду с традиционными формами работы – «занимательным делом» используются и нетрадиционные:

А) Для создания положительного эмоционального настроя в данном виде деятельности используются любимые мультипликационные и сказочные герои, сюжеты. Структурно занятия представлены из 4 – 6 взаимосвязанными между собой по содержанию, но разной степени сложности играми, знакомыми и новыми для детей. Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре, у мольберта, используя все игровое пространство помещения.

Б) Образовательная деятельность в форме путешествия, которое строится на последовательном «передвижении» детей от одного пункта назначения к другому. Материал, который широко используется в «путешествиях» (карты придуманной страны, знакомого микрорайона, детской площадки; стрелки, указатели, схемы), направляет внимание ребенка, развивает умения ориентироваться в пространстве, на плоскости, обозначить пространственные отношения на плане, схеме. Такая форма занятия требует от детей организованности, а от взрослого – умение, поддерживать интерес детей, стимулировать активность.

В) Образовательная деятельность в форме беседы предполагает организацию

познавательного общения педагога с детьми и детей между собой. Педагогу очень важно создать условия для развития речевой активности ребенка – подобрать вопросы, которые не требуют ответа «да» или «нет», наглядный материал. Познавательное общение предполагает обмен информацией, наблюдениями, впечатлениями, высказывание своего отношения к обсуждаемому. В процессе такого занятия дети учатся диалогу. Занятие – беседа помогает приобрести умения отстаивать свою точку зрения, аргументировать высказывания, формирует культуру общения.

При организации занятий важно педагогически оправданное сочетание сюжетной, игровой и учебно-познавательной линий.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Содержание программы «Логика и головоломки для дошкольников 5 – 7 лет» построено на основе современных развивающих игр Дьенеша, Х. Кюизенера, с использованием различных лабиринтов, головоломок и т.д.

В основу программы положены следующие принципы:

- принцип природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а так же уровень его интеллектуального развития, математической подготовки, предполагающий выполнение математических заданий различной степени сложности);

- принцип проблемности – ребенок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной интеллектуальной деятельности;

- принцип адаптивности – предполагает гибкое применение содержания и методов математического развития детей в зависимости от индивидуальных и психофизиологических особенностей каждого воспитанника;

- принцип психологической комфортности – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребенка;

- принцип творчества – формирование способности находить нестандартные решения;

- принцип индивидуализации – развитие личных качеств посредством разноуровневого математического содержания.

Рекомендуемый режим занятий, кол-во учебных недель, продолжительность каждого занятия, возможности вариации режима занятий:

Программа составлена с учетом возрастных особенностей учащихся и рассчитана на 2 года обучения. Начало занятий по Программе – 1 октября, окончание занятий – 30 мая. Первый год обучения – 64 час, учащиеся 5-6 лет занятия 1 академический час (25 минут) 2 раза в неделю, наполняемость группы 10 человек. Второй год обучения – 72 часа, учащиеся 6-7 лет занятия 1 академический час (30 минут) 2 раза в неделю, наполняемость группы 10 человек. Общее количество учебных часов, запланированные на весь период обучения является необходимым для освоения Программы, определяется содержанием и прогнозируемыми результатами Программы.

Формы и приёмы работы: игры дидактические, развивающие, игры- путешествия, работа с логическими блоками Дьенеша, с палочками Кюизенера, «Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», решение логических и математических задач, отгадывание загадок, ребусов, рассматривание, объяснение, чтение, занимательные вопросы, задачи – шутки, изодетальность, физминутки, пальчиковые упражнения.

Структура занятий: разминка; основное содержание занятия – изучение нового материала; физминутка, пальчиковая гимнастика; закрепление нового материала; игра. **Работа с родителями:** после каждого занятия родителям предлагается речевой материал для закрепления знаний вне занятий: веселые стихи, сказки, рассказы, логические, математические и шуточные задачи, лингвистические и психологические игры, загадки, кроссворды и другие занимательные материалы.

Игры и упражнения на развитие логического мышления являются средством достижения заявленной цели программы. Чтобы приучить ребенка к умственному труду необходимо сделать его интересным, занимательным. Занимательность умственного труда достигается разными методами, среди которых на особом месте стоит дидактическая игра,

содержащая в себе наибольшие возможности для развития умственной деятельности детей, для развития самостоятельности и активности их мышления. В игровой форме сам процесс мышления протекает быстрее, активнее, т.к. игра – вид деятельности, присущий этому возрасту.

Материально-техническое обеспечение программы.

-Цветные счётные палочки.

-Палочки Кюизенера.

-Логические блоки Дьенеша.

-Игры-головоломки, «Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра».

-Ноутбук.

-Магнитная дока.

3. Оценочные материалы:

Для проведения диагностики развития логического мышления используются следующие методики:

Методика «Нелепицы»

Цель: определить уровень сформированности анализа, как операции логического мышления. С помощью этой же методики определяется умение ребенка рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

Проведение методики:

Вначале ребенку показывают картинку. В ней имеются несколько нелепых ситуаций. Во время рассматривания картинки ребенок получает инструкцию примерно следующего содержания: «Внимательно посмотри на эту картинку и скажи, все ли здесь находится на своем месте и правильно нарисовано.

Если что-нибудь тебе покажется не так, не на месте или неправильно нарисовано. То укажи на это и объясни, почему этот не так. Далее ты должен будешь сказать, как на самом деле должно быть».

Примечание. Обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок просто называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть.

Время экспозиции картинки и выполнения задания ограничено тремя минутами. За это время ребенок должен заметить как можно больше нелепых ситуаций и объяснить, что не так, почему не так и как на самом деле должно быть.

Методика «Времена года»

Цель: определить уровень сформированности синтеза, как операции логического мышления.

Проведение методики:

Ребенку показывают картинку и просят внимательно посмотреть на этот рисунок, сказать, какое время года изображено на каждой части данного рисунка. За отведенное на выполнение этого задания время — 2 мин — ребенок должен будет не только назвать соответствующее время года, но и обосновать свое мнение о нем, то есть объяснить, почему он так думает, указать те признаки, которые по его мнению, свидетельствуют о том, что на данной части рисунка показано это, а не какое-либо иное другое время года.

Методика «Найди отличия»

Цель: Определить уровень сформированности сравнения, как операции логического мышления.

Ребенку показывают 2 картинки, на первый взгляд одинаковые, но в которых есть существенные различия (5 отличий). За время 3 мин ребенок должен найти как можно больше отличий, назвать и показать их.

Методика «Что здесь лишнее?»

Цель: определить уровень сформированности обобщения, как операции логического мышления.

Проведение методики:

В данной методике предлагается серия картинок, на которых представлены разные виды домашней птицы и одно животное, в сопровождение следующей инструкции: «На каждой из

этих картинок один из четырех изображенных на ней является лишним.

Внимательно посмотри на картинки и определи, что здесь отличное от других и почему является лишним». На решение задачи отводится 3 минуты.

Методика «Раздели на группы»

Ребенку показывают картинку и предлагают следующее задание: «Внимательно посмотри на картинку и раздели представленные на ней фигуры на как можно большее число групп. В каждую такую группу должны входить фигуры, выделяемые по одному общему для них признаку.

Назови все фигуры, входящие в каждую из выделенных групп, и тот признак, по которому они выделены». На выполнение всего задания отводится 3 минуты.

Методика «Раздели на группы» *

Фамилия, имя _____ Возраст _____
Дата обследования _____

№	Группы	Отметка о нахождении
1	Треугольники	
2	Круги	
3	Квадраты	
4	Ромбы	
5	Красные фигуры	
6	Синие фигуры	
7	Желтые фигуры	
8	Белые фигуры	
9	Большие фигуры	
10	Малые фигуры	
Время выполнения		
Балл		

Оценка результатов проводится по десятибалльной системе:

10 баллов – такая оценка ставится ребёнку в том случае, если за отведённое время (3 мин.) он заметил все 8 имеющихся на картинке нелепиц, успел удовлетворительно объяснить, что не так, и, кроме того, сказать, как на самом деле должно быть.

8 – 9 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но от одной до трёх из них не сумел до конца объяснить или сказать, как на самом деле должно быть.

6 – 7 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но три – четыре из них не успел до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

4 – 5 баллов – ребёнок заметил все имеющиеся нелепицы, но 5 – 8 из них не успел за отведённое время до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

2 – 3 балла – за отведённое время ребёнок не успел заметить 1 – 4 из 8 имеющихся на картинке нелепиц, а до объяснения дело не дошло.

0 – 1 балл – за отведённое время ребёнок успел обнаружить меньше четырёх из восьми имеющихся нелепиц.

2 этап (Подготовительная к школе группа 6 – 7 лет)

Для проведения диагностики уровня логического мышления используются следующие методики:

Методика 1

Цель: Диагностика развития элементов логического и образного мышления, способности к анализу и синтезу, а также особенностей, внимания и восприятия цвета, формы и величины. Ребенку дают лист с изображением шести пар варежек, разбросанных в случайном порядке, и предлагают подобрать пару к каждой в варежке. Количество сравниваемых признаков — 4 (цвет, расположение и размеры элементов узора, положение большого пальца).

Инструкция

"Посмотри, как ребята перепутали свои варежки. Помоги им разобраться и найти все пары варежек".

Оценка выполнения

- не может подобрать ни одной пары — 0 баллов;
- правильно подобрал одну пару — 1 балл;
- правильно подобрал две пары — 2 балла;
- правильно подобрал 3-6 пар — 3 балла.

Если ребенок не выполняет задание, можно предположить, что у него недостаточно развито либо логическое или образное мышление, либо произвольное внимание. В этом случае необходимо провести экспресс-диагностику, предложив ребенку простое задание на внимание (сравнение двух несложных картинок на поиск различий). Результаты этой пробы оцениваются качественно (баллы не подсчитываются) и имеют вспомогательное значение. Вне зависимости от результатов выполнения ребенком задания на внимание переходят к следующей методике, направленной на диагностику развития логического мышления.

Методика 2

Цель: Диагностика развития элементов логического мышления (методика "свободная классификация")

Ребенку предъявляют 16 карточек с изображением людей, вещей, животных и растений и просят его самостоятельно разложить их по группам. Основание для классификации не задается, ребенок должен выбрать его сам. При подборе экспериментального материала необходимо исходить из того, что предложенные ребенку карточки не должны иметь других оснований для классификации, кроме указанных выше.

Инструкция

"Попробуй разложить эти карточки по 4 группам (кучкам) так, чтобы каждую группу (кучку) можно было назвать одним словом".

Если ребенок испытывает затруднения или не справляется с заданием, ему оказывают помощь: не поясняя словами, раскладывают перед ним первые 4 карточки по одной из каждой группы и предлагают так же разложить все остальные. Если такая подсказка не навела ребенка на мысль о том, каким должно быть основание для классификации, необходимо назвать это основание и снова предложить ребенку разложить карточки по уже указанным группам.

Оценка выполнения:

- невыполнение задания после всех видов помощи — 0 баллов;
 - выполнение после словесного указания оснований для классификации — 1 балл;
 - выполнение после показа первых 4 карточек без словесного пояснения — 2 балла;
 - выполнение по основной инструкции — 3 балла.
- высокие результаты по обоим заданиям (в сумме составляют от 4 до 6 баллов) свидетельствуют о хорошем развитии логического и образного мышления, произвольного внимания и восприятия цвета, формы, величины. Суммарная оценка, равная 2 баллам, считается положительной, но скорее является показателем "зоны ближайшего развития" ребенка;
- если ребенок не справился с заданием № 1, но выполнил контрольное задание на внимание и задание № 2 (свободная классификация), можно предположить слабость образного мышления, что нередко является следствием неправильной подготовки к школе, форсированного, излишне раннего обучения чтению, письму, счету в ущерб специфическим дошкольным видам детской деятельности;
 - если ребенок не справился с обоими заданиями, то можно предположить, что развитие его мышления не соответствует уровню, необходимому для успешного обучения в школе.

4. Приложения

4.1 Календарно – тематическое планирование. Первый год обучения (старшая группа)

№ п/п	Содержание	Вид занятия	Средства реализации
Вводная диагностика - Выявление исходного уровня развития логического мышления. Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий			
1.«Знакомство с развивающими играми»			
1-2	Развитие умения классифицировать, используя при этом кодовые карточки.	Занятие- игра	Словесно – логические игры и упражнения: «Скажи наоборот», «Продолжи ряд»
3	Развитие комбинаторных способностей: сообразительности, творческого воображения.	Занятие- игра	«Коврик» (палочки Кюизенера), игры – головоломки со счётными палочками. Игры с «цветными числами»
4	Развитие конструктивных способностей, зрительного внимания, умения мыслить образами.	Занятие- игра	Игры на различение, сравнение, систематизацию, «Геоконт», «Танграм», «Колумбово яйцо» и другие подобные игры. Игры с палочками Кюизенера, Игры с блоками Дьенеша: «Помоги фигурам выбраться из леса»
5-6	«Цвет »	Занятие- игра	Игры на классификацию, систематизацию, называние, логические задачи по математике с использованием карточек-символов.
2.«Логические задачи на смекалку, упражнения»			
1,2	«Составление фигур из треугольников и квадратов»	Занятие- игра	Игра «Забавные палочки» Задания: «Конфета», «Лодочка», «Домик»
3,4	«Преобразование фигур»	Занятие- игра	Игра на развитие образного мышления: «Узнавалки» Игры-задания: «Подбери подходящую картинку», «Собери из частей» Составление Петрушки из геометрических фигур
5,6	«Головоломки»	Занятие- игра	«Палочки Кюизенера » Задания: «Танк», «Воздушный змей» Занимательные вопросы, загадки – шутки.
7,8	«Логические задачи на поиск недостающих фигур»	Занятие- игра	Игра «Лишняя фигура», «Лабиринты», «Найди фигуру» Игра «Отгадай фигуру по загадке» (Блоки Дьенеша) Игровое упражнение «Сравни две фигуры»
3. «Игры на развитие логических приемов мышления»			
1-2	«Игры на нахождение закономерностей. Умозаключения»	Занятие- игра	Д/и «Продолжи ряд», «Найди закономерность» Логические задачи на рассуждение Д/и «Закончи предложение»

1,4,5	«Игры на сравнение, обобщение»	Занятие-игра	Д/и «Назови одним словом» Д/и «Чем похожи и чем отличаются», «Расставь по порядку» Упражнение «Понятие по порядку»
6,7,8	«Игры на классификацию, анализ-синтез»	Занятие-игра	Игры: «Раздели предметы на группы», «Назови одним словом» Д/и «Художники» (блоки Дьенеша) Игровые задания: «Побери смысловые пары», «Найди всех бабочек», «Какой предмет лишний»
9,10	«Задачи – шутки»	Занятие — игра	Сказки – шутки « Оригинальное пари», «Сколько лет бабушке» Игра: « Попробуй — отгадай» Задачи в стихах.
4. «Игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений. Головоломки»			
1,2	«Танграм»	Занятие-игра	Силуэты: «Заяц», «Гусь», «Домик». Фигура из двух наборов и тд.
3,4	«Пифагор»	Занятие-игра	Силуэты: «Грибок», «Домик», «Ракета», «Ёлка», «Кораблик»
5,6	«Монгольская игра»	Занятие-игра	Силуэты: «Жираф», «Котёнок» «Динозавр», «Закладка»
7	«Колумбово яйцо»	Занятие-игра	Фигуры птиц, зверей, морских животных. Д/и «Математический цветок» Игра «Посели фигуру в свой дом» Д/и «Путаница» П/и «Весёлый счёт» Игра «Летел лебедь»
8	«Куб-хамелеон» «Уголки»	Занятие – игра	Фигуры по собственному замыслу
5. «Сказки-загадки, рассказы-головоломки»			
1,2	«Из истории математики»	Занятие-игра С элементам и лепки	История цифр. Игра «Солдаты на посту» , «Белочка и краски», «Шарики для спортсменов», «По порядку становитесь»
3,4	«Считаем вместе»	Занятие-игра	Д/и на закрепление порядкового счета «Бусы» « Сказка про нуль», «Спор цифр» Игра «Думай, считай, отгадывай». Ребусы.
5,6,7	«Приключения в городе математических загадок»	Занятие-игра С элементам и рисования	Игра: «Математический калейдоскоп»
8,9	«Сказки – загадки»	Занятие – игра с элементам и аппликации	«Как сын спас отца» «Пять лепёшек» «Три розы»
6. «Выявление и абстрагирование свойств»			

1,2	Выделение свойств фигур, нахождение	Занятие-игра	Учатся выделять свойства фигуры по заданному признаку.
-----	-------------------------------------	--------------	--

	фигур по заданному признаку.		
3,4	Сравнение блоков по одному – четырем свойствам.	Занятие-игра	свойства фигуры по заданному признаку: - форма (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг), - цвет (красный, синий, жёлтый), - величина (большой, маленький, толстый, тонкий).
5,6	Чтение кодовых обозначений блоков.	Занятие-игра	Чтение по схеме и составление по образцу.
7,8	Абстрагирование	Занятие-игра	Игра «Необычные фигуры», «Волшебная ниточка» и т.д.

7. Логические пары. Обобщение.

1,2	Логические цепочки с учётом признака последнего предмета в цепочке.	Занятие-игра	Упражнение «Найди пару» (Круги Луллии) Упражнение «Соображай – ка» 4. Игра «Что сначала, что потом» 5. Упражнение в тетрадах «Найди сходство»
3,4	Логическое мышление, умение давать чёткие ответы.	Занятие-игра	Работа со счетными палочками. Задание на сравнение «Объясните понятие» Игра «Колумбово яйцо» Упражнение в тетрадах «Логические цепочки»
5,6	Обобщение понятий для каждой группы слов.	Занятие-игра	Конструирование. Измерение с помощью линейки. Игра «Исправь ошибку»
7,8	Логическая связь между картинками.	Занятие-игра	Д/И «Логические цепочки». Игра с блоками Дьенеша. Выкладывание картин из счетных палочек и прочего.

8. Страна блоков.

1,2	Развитие умения кодировать практические действия числами.	Занятие-игра	игра «Познакомимся», игра «Кондитерская фабрика», «Подвижная минутка» рефлексия
3	Развитие умения осуществлять зрительно – мысленный анализ	Занятие-игра	игра «Составляем «паспорт» блоков» (18) игра «Шерлок Холмс ищет преступника» (18) физминутка упр. «Подвижная минутка» (1,15) рефлексия
4,5	Развитие умения ориентироваться в пространстве соответствии с планом.	Занятие-игра	игра «Логическое решето», «Расскажи о своём блоке», «Выкладываем дорожки»

6		Занятие-игра	игра «Логическое решето» игра «Расскажи о своём блоке» упр. «Подвижная минутка» рефлексия
Итоговое занятие			
7	Интеллектуально-познавательная викторина «Юный эрудит»	Итоговое занятие	Игры-задания, игры на различение, называние, систематизацию.

ВСЕГО 64 занятия

**4.2. Комплексно – тематическое планирование. Второй год обучения
(подготовительная группа)**

№ п/п	Содержание	Вид занятия	Средства реализации
Вводная диагностика - Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей. Индивидуальная работа по выполнению диагностических заданий			
1. «Обучение приёму Сравнение»			
1,2	Определение общих и отличительных признаков сравниваемых объектов .	Занятие-игра	Д/И «Давай, сравним», «Найди вырезанные кусочки» и т.
3,4	Существенные и несущественные признаки объекта.	Занятие-игра	Игра с блоками Дьенеша. Группируем фигуры по цвету, форме, величине, толщине.
5,6,7	Внимание, восприятие, мышление.	Занятие-игра	Занимательные вопросы, загадки – шутки
8,9,10	Один или несколько предметов из группы по определённым признакам.	Занятие-игра	Д/И «В гостях у лисы», 2«Что лишнее». 3.Игра с блоками Дьенеша «Найди клад».
2. «Головоломки»			
1,2	«Вьетнамская игра»	Занятие-игра	Силуэты животных, птиц, насекомых
3,4	«Волшебный круг»	Занятие-игра	Силуэты человека, птиц, ракеты
5,6,7	«Пентамино»	Занятие-игра	Силуэты животных, техники , букв
8,9,10	Игры на передвижение, перестановку	Занятие-игра	«Игра-головоломка по 4», «Составь слоника», «15»
3. «Занимательная математика »			
1,2	«Игры, способствующие усвоению шашечной и шахматной игры»	Занятие-игра	Игры: «Мельница», «Болотуду», «Сиджа», «Турецкие шашки»
3,4	«Волшебные клеточки»	Занятие-игра	Движение по клеточкам. «Учимся писать»
5,6,7	«Шифровка»	Занятие-игра	Игра «Точки – подружки», «Звёздочки – снежинки», «Ищем звёзды»

8,9,10	Математический вечер досуга «Скоро в школу»	Занятие-игра	Задания от кота Леопольда Игра «Назови число», «Третий лишний», «Лабиринт решений»
--------	---	--------------	---

4. «Кроссворд»			
1,2	Знакомство с кроссвордами.	Занятие-игра	Разгадывание кроссвордов.
3,4,5	Классификация кроссвордов, составление кроссвордов.	Занятие-игра	- по расположению - по содержанию. - по названию страны.
6,7,8	Виды кроссвордов.	Занятие-игра	Классический кроссворд Японский кроссворд Кейворд. Крисс-кросс Сканворд. Филлворд
5. «Логические задачи»			
1,2	Логические задачи на нахождение суммы	Занятие-игра	Графическое изображение задачи. Восковые мелки
3,4	Логические задачи на нахождение разности	Занятие-игра	Восковые мелки Графическое изображение задачи
5,6	Составление задач по готовым диаграммам.	Занятие-игра	Работа с карточками. Модели арифметических действий.
7,8	Думай, считай, отгадывай.	Занятие-игра	Гелиевые ручки. Наборы геометрических фигур. Карточки индивидуальные.
9,10	Логические операции. Алгоритмы.	Занятие-игра	Гелиевые ручки. Наборы геометрических фигур. Карточки индивидуальные.
6. «Элементы геометрии»			
1,2	Точка. Линии: прямая, кривая. Луч. Отрезок. Ломаная.	Занятие-игра	Графическое изображение
3,4,5	Углы: острый, тупой, прямой.	Занятие-игра	Восковые мелки. Игра «Угадай-ка» Измерение прямого угла.
6,7,8	Многоугольники, круг, овал. Модели простейших геометрических фигур.	Занятие-игра	Использование трафарета Графическое изображение
7. «Арифметические лабиринты»			
1,2	«Чётные — нечётные»	Занятие-игра	Числа по порядку в пределах 20.
3,4	«Лабиринты на сложение» в пределах 20 Закрашивание.	Занятие-игра	Индивидуальные карточки. Карандаши.
5,6	«Лабиринты на вычитание» в пределах 20 Закрашивание	Занятие-игра	Индивидуальные карточки. Карандаши.
7,8	«Волшебные картинки» в пределах 100	Занятие-игра	Игра «Умный художник» Фломастеры
8. «Словесные логические игры»			
1,2	«По дорожке слов»	Занятие-игра	Игра «Поймай слог» «Цепочка слов», «Анаграммы»,
3,4	«Чудесные превращения»	Занятие-игра	Словообразование
5,6	«Почитай-ка»	Занятие-игра	«Слово-предложение»
7	«Запутанные поговорки»	Занятие-игра	«Стихотворная каша»
8 Итоговая диагностика.			

Всего 72 часа

4.3
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, тубетейка, 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.

- **«Нужно - не нужно»**

17. Река, лес, асфальт, поле.
18. Пожарник, космонавт, балерина,

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

Засадив огород, сажают 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.

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 жуки,
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 обоих 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

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 шарики, деревянный и металлический корабли, металлическое и деревянное колечки и т.д.*

В случае затруднений педагог организует практические действия с этими предметами. Предметы даются в случайном порядке, а не попарно. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут, почему?

• «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?».

«Дожливая 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 покатались 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 вилок?
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

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 несурезицы 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, чеслук и репуста. Селдерошек поспел,
И моркофель дозрел
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 ухватить. 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, шука, две синицы, Два стрижа и пять свиной.

Сколько птиц? Ответь 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, ПИЩА

• **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 сбегать, 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 обозначить 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 понимания 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 должно 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 понимания 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 уравнивать. 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.

Картотека игр для детей 6-7 лет

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.

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.

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? Подберитакую же фигуру» и т.д.

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

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.

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.

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.

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, листья. 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.

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.

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.

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.

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.

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, пытается по контурам разглядеть, какие предметы на ней нарисованы, и назвать их.

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.

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.

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.

16. Игра «Что бывает...»

Цель: развивать логическое мышление детей, умение находить в окружающем объекты и предметы по заданному признаку.

Описание: педагог предлагает детям назвать предметы, подходящие под заданный признак. Например:

Что бывает высоким? Что бывает длинным? Что бывает коротким? Что бывает широким? Что бывает узким?
Что бывает круглым?
Что бывает квадратным?
Что бывает твердым?
Что бывает мягким?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, острым, холодным, белым, черным и т. д.

17. Игра «Да-нетка»

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».

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.

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.

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.

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».

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.

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.

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.

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 занимаются поиском.

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.

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.

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 наводящих вопросов: какого цвета, тяжелый или легкий, большой или маленький, какая форма у него, какое оно на вкус. После того, как будет дано описание нескольких предметов, можно добавить новое задание. Пусть теперь все дети придумают историю про загаданный предмет. Например, если это яблоко, то пусть они расскажут, как оно появилось на свет, где росло, кто и как его сорвал с яблони, 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.

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.

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.

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».

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.

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.

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?

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.

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 ребенка 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.

37. Игра «Природный и рукотворный мир»

Цель: учить детей делить объекты окружающего мира на природные и рукотворные группы и объяснять такое деление. Развивать логическое мышление.

38. 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.

39. 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.

40. 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...

41. 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?

42. 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 – пушу.

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

43. 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, мячище, сонечка...

Пылесос: шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище... Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Снег: укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

45. 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?

46. 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.

47. 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.

48. 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.

49. 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 она»

4.4.Используемые источники.

1. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем (набор игр с блоками Дьенеша) С-Пб, ООО Корвет, 2001.

2. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1985.

3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры – М.: Просвещение, 1990.

4. Новикова В.П., Л. И. Тихонова Л.И.Развивающие игры и занятия спалочками Кюизенера. Раздаточный материал от 3 до 7 лет, С-Пб, Детство-Пресс, 2008.

5. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка (методическиерекомендации). М: Баласс, 2003.

6. Столяр А.А. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5—6 лет— М.:

7. <http://nsportal.ru/detskii-sad/matematika/zanimatelnyi-material-v-obuchenii-doshkolnikov-elementarnoi-matematike> (Занимательный материал в обучении дошкольников элементарной математике);

8. <http://www.baby.ru/community/view/30500/forum/post/38583820> (Занимательные задачи для дошкольника)

9. <http://www.myadep.ru/page/zanimatelnaya-matematika> (Занимательная математика, занимательные задачи по математике);

10. <http://kazinopa.ru/matematika/interesnaya-matematika-i-schet-dlya-doshkolnikov/> (Интересная математика и счет для дошкольников)

<http://bib.convdocs.org/v14303> (Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников.