

Игры и упражнения на развитие словесно-логического мышления

«Плавает или тонет».

Цель. Упражнять в установлении причинно-следственных зависимостей.

Оборудование. Набор парных предметов: карандаш и гвоздь, деревянный и металлический шарик, деревянная и металлическая линейки.

Ход игры. Педагог рассматривает с детьми предметы, нужные для игры.

Затем сообщает, что сегодня они будут отгадывать, что плавает, а что нет. Детям дают предметы в случайном порядке, а не попарно, и они отвечают заранее, поплывет предмет или нет. Затем они опускают предметы по одному в воду и наблюдают за ними.

«Помоги достать игрушку!».

Цель: развитие целостного восприятия ситуаций, изображенных на картинках, формирования предпосылок к наглядно - образному мышлению.

Оборудование: сюжетная картинка - в комнате стоит мальчик, в руках у него ключик, напротив, на гвоздике, высоко висит прозрачный пакетик с машинкой. В углу далеко от мальчика, стоят два стула - большой и маленький.

Процедура: предъявляется картинка с сюжетным изображением и дается инструкция.

Инструкция: экспериментатор предлагает ребенку рассмотреть картинку и говорит:

«Мальчик хочет поиграть с машинкой, завести ее, но не знает, как ее достать.

Подскажи мальчику, как достать машинку». В случае затруднения ребенку задают уточняющие вопросы: «что хочет достать мальчик? Что ему надо взять, чтобы достать машинку? Почему ему надо взять большой стул? Куда он его поставит? А потом что он будет делать?» если подсказки не помогают ребенку, используется прием припоминания: «вспомни, как ты доставал игрушку, когда она находилась высоко. А теперь расскажи все по порядку, что мальчику надо сделать, чтобы он достал машинку».

«Сделай целое».

Цель: Формировать представление о предмете в целом; учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета; действовать путем подбора.

Оборудование. Разрезные картинки из 2-6 частей с разной конфигурацией разреза.

Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

Ход игры. Перед ребенком на столе лежит разрезная картинка с изображением простейшего по форме и хорошо знакомого предмета, например, мяча или яблока.

Ребенку предлагают сложить картинку так, чтобы получилось целое. При этом предмет не называется. Когда картинка будет сложена (любой результат), дефектолог выкладывает перед ребенком два предмета: один, изображенный на разрезной картинке, а другой посторонний, например, кубик. Ребенок должен выбрать тот предмет, который он сложил, и сравнить полученное изображение с предметом. Педагог помогает ему провести сравнение, используя обводящее движение. Затем предмет называется. После этого ребенку дают другие разрезные картинки с изображением того же предмета (если на первой картинке мяч был разрезан пополам вдоль, то на второй - поперек, а на третьей по диагонали).

При повторном проведении игры ребенку предлагают составить более сложные картинки (рыба, неваляшка, домик).

«Сделай елочку».

Цель: учить детей систематизировать свойства, выкладывая последовательный ряд предметов.

Оборудование: зеленые плоскостные треугольники равной величины, постепенно возрастающей (по пять треугольников на одного ребенка), подносы и листы бумаги по количеству детей, пять треугольников для выкладывания образца.

Ход занятия. Педагог раздает детям листы бумаги и подносы с формами и предлагает выложить красивые елочки. Дети выполняют задание самостоятельно. После этого ребенка, правильно сложившего елочку, приглашают к фланелеграфу, и просят сложить елочку на фланелеграфе из крупных элементов. Дети рассматривают образец, педагог уточняет принцип выкладывания елочки: «Вот такая красивая елочка - самый маленький треугольник наверху, потом побольше, еще больше, еще больше, самый большой треугольник внизу».

«Найди место для матрешки».

Цель. Учить систематизировать свойства, выкладывая последовательный ряд предметов.

Оборудование. 6-местная матрешка.

Ход игры: взрослый разбирает перед детьми матрёшку и собирает вкладыши попарно. Затем выстраивает матрешек в ряд по величине, соблюдая между ними равные интервалы и предлагает детям закрыть глаза, берет одну из матрешек, выравнивает интервалы, между оставшимися и просит детей найти место матрешке.

«Достань шарик».

Цель: учить детей решать задачи в образном плане с использованием вспомогательных средств в проблемной ситуации.

Оборудование. Картинка, на ней изображено: комната, у стены высокий шкаф, на нем воздушный шарик, на некотором расстоянии от шкафа стоит стул, в центре мальчик, у него удивленный вид, он не знает, как достать шар.

Ход занятия: взрослый предлагает ребенку рассмотреть картинку, просит сказать, как мальчик может достать шар. Если ребенок затрудняется, педагог говорит: «Шкаф высокий, а мальчик маленький, рукой он шар не достанет. Что ему поможет достать шар?» При необходимости можно создать реальную ситуацию и попросить ребенка достать шар. После выполненного действия показать картинку и вновь предложить ему сказать, как мальчик достанет шар.

«Волшебная мозаика».

Материал. Набор вырезанных из плотного картона геометрических фигур для каждого ребенка. В набор входят несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Руководство: педагог раздает детям наборы и говорит, что у каждого теперь есть волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересных вещей. Для этого надо разные фигуры (кто какие хочет) приложить друг к другу так, чтобы получилось что-нибудь интересное. Это могут быть домики, машинки, человечки, поезд и т. п. Упражнение целесообразно повторять с разным материалом (разные наборы мозаики).

«Поезд»

Цель. Учить детей соотносить план комнаты с реальной комнатой.

Оборудование. Большой лист бумаги, карандаш, 4 стрелки, указывающие направление движения.

Ход игры. Педагог собирает детей вокруг стола, на котором лежит лист бумаги, и при них рисует план комнаты. Затем взрослый говорит: «Сегодня мы поиграем в поезд. Вы будите вагончиками, а я – паровозом. Поезд будет ехать туда, куда показывает стрелка (далее дети едут сами).

«Схематизация»

Оборудование: листы бумаги, на каждом из которых изображена полянка с разветвленными дорожками и домиками на их концах. В нижней части страниц расположены «письма», в которых условно указан путь к одному из домиков. Детям предлагается отыскать «путь» в разветвленной системе дорожек, пользуясь обозначением этого пути при помощи схемы и условного изображения в виде системы ориентиров.

Инструкция: для первой вводной задачи дается инструкция: «Перед вами полянка, на которой нарисованы дорожки и домики. Нужно найти правильно один домик и отметить его. Чтобы найти этот домик, надо посмотреть на письмо. В письме нарисовано, что нужно идти от травки мимо ёлочки, потом мимо грибка, тогда найдете домик». Педагог смотрит, как решил задачу ребенок и при необходимости исправляет ошибки.

Переходя ко второй вводной задаче, взрослый говорит: «здесь тоже два домика и к ним ведут дорожки. Опять нужно найти правильный домик по письму. Но письмо здесь другое: в нём нарисовано, куда идти и куда поворачивать. Нужно опять идти от травки прямо, потом повернуть в сторону». При этих словах психолог проводит рукой по чертежу в «письме». Решение задачи снова проверяется, ошибки исправляются. Далее детям уже дается краткая инструкция: «В письме нарисовано, как надо идти, в какую сторону поворачивать. Начинать надо от травки. Найдите нужный домик и зачеркните его» или «Будьте очень внимательны. Смотрите на письмо, зачеркните нужный домик на полянке».

«Подбери узор».

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, наглядно-образного и логического мышления, памяти, воображения.

Оборудование: карточки и узоры к ним.

Ход игры: дефектолог показывает фигурку, а дети находят, у кого на карте есть подходящий узор, и смотрят, подходит ли фигурка по форме. На индивидуальных занятиях можно предложить ребенку самому найти из предложенных фигурок нужные и расположить их на карточках.

«Чего не хватает?».

Цель: развитие понимания смысла ситуации, наличие элементарных представлений, возможность использования прошлого опыта, формирование понимания внутренней логики действий в сюжете, в котором предполагается динамическое изменение объектов.

Оборудование: шесть сюжетных картинок, на которых изображен персонаж без предмета-орудия. Внизу сюжетная картинка - ряд предметных картинок, изображающих недостающие предметы.

Процедура: ребенку предъявляют сюжетную картинку с изображением ситуации, в которой не хватает какого - либо элемента. Ребенка просят назвать предмет, которого не хватает. В качестве помощи можно предъявить вспомогательную картинку с изображением различных предметов, как нужных, так и не нужных для правильного ответа.

Инструкция: ребенку предъявляют сюжетную картинку с изображением ситуации, в которой не хватает какого - либо элемента. Ребенка просят назвать предмет, которого не хватает: «чего не хватает на этой картинке?» В качестве помощи можно предъявить вспомогательную картинку с изображением различных предметов, как нужных, так и не нужных для правильного ответа: «чего не хватает на этой картинке? Найди нужный ему предмет».

«Разбитая чашка».

Цель: развить у детей понимание явлений, связанных между собой причинно-следственными зависимостями.

Оборудование: сюжетная картинка: в середине комнаты стоит круглый стол, на нем находится посуда. Растерянный мальчик смотрит на разбитую чашку, которая находится на полу, рядом с ней лежит мяч.

Процедура: ребенку предлагается рассмотреть картинку и рассказать, что на ней изображено. В случае затруднения активизируется восприятие и понимание сюжета уточняющими вопросами.

Инструкция: ребенку предлагается рассмотреть картинку и рассказать, что на ней изображено. В случае затруднения активизируется восприятие и понимание сюжета уточняющими вопросами: «что находится на столе? Что лежит на полу? Что мальчик делал с мячом? Куда упал мячик? Что случилось с чашкой?» потом ребенок рассказывает все, что произошло.

«Нарисуй целое».

Цель: учить разворачивать части предмета в представлении, соединяя их в целое, т. е. оперировать образами в представлении с опорой на целостный образ предмета.

Оборудование. Разрезные картинку с изображением хорошо знакомых детям предметов (с разной конфигурацией разреза), бумага, фломастеры или карандаши (черные или коричневые).

Ход игры: педагог раскладывает перед ребенком разрезную картинку и просит нарисовать целую картинку, не складывая ее. Ребенок рисует, а затем называет предмет, который нарисовал. После этого ребенок складывает картинку и снова рисует ее.

«Найди к схеме картинку».

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, наглядно-образного и абстрактного мышления.

Оборудование: карточки с изображением 16 различных предметов и схемы к ним. Каждому предмету соответствует его схематическое изображение.

Ход игры: ребенку предъявляются карточки с изображением одного предмета и схематическими изображениями к ним. Ребенок анализирует схемы к предмету и находит ту, которая подходит.

«Лабиринты».

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, наглядно-образного и абстрактного мышления.

Оборудование: карточки с изображением лабиринтов.

Ход игры: ребенку предлагается пройти лабиринт, начиная от стрелки.

«Подбери по контуру картинку».

Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, наглядно-образного и абстрактного мышления.

Оборудование: карточки с изображением цветных картинок и пунктирных линий к ним.

Ход игры: детям раздается по одной карте. Затем взрослый по одной показывает маленькие карточки и спрашивает: «У кого есть такая же картинка?». Если у ребенка есть этот предмет на карточке, ребенок забирает эту картинку себе и выкладывает на своей карточке.

«Что лишнее?»

Цель. Развивать умение находить общее и различать свойства, сравнивать предметы, объединять их в группы по какому-либо основному признаку.

Оборудование. Картинки с изображением фруктов, продуктов и т. д.

Ход игры: Предложите ребенку рассмотреть картинки и ответить на вопросы: Что лишнее? Почему? Как одним словом можно охарактеризовать три оставшихся предмета?

«Сюжетные картинки».

Цель: развитие понимания ребенком смысла ситуации, установление пространственно-временных и причинно-следственных отношений, понимания шутки, юмора, а также на умение выявлять связи между персонажами и объектами, изображенными на картинках, рассуждать, делать вывод и обосновывать суждения; анализировать сюжеты со скрытым смыслом.

Оборудование: картинки с шестью вариантами задания:

- А) сюжетная картинка с явным смыслом;
- Б) сюжетная картинка со скрытым смыслом;
- В) последовательные картинки с явным смыслом сюжета;
- Г) последовательные картинки со скрытым смыслом сюжета
- Д) последовательные картинки с незавершенным концом действия;
- Е) «нелепицы».

Процедура и инструкция:

Варианты А, Б. Ребенку показывают картинку и предлагают рассказать, что на ней нарисовано. Если ребенок не в состоянии сам составить рассказ, проводится беседа по данной картинке в вопросно-ответной форме. Если картинка со скрытым смыслом сюжета, а из рассказа ребенка не видно, понял ли он его смысл, то нужно задать уточняющий или наводящий вопрос.

Варианты В, Г и Д. Перед ребенком раскладывают картинки в случайном порядке; затем его просят установить их последовательность и составить по ним рассказ.

Инструкция: «На всех этих картинках изображена одна история. На одной — начало, на другой — продолжение, и так до конца. Разложи все картинки по порядку: что было сначала, что потом и чем дело кончилось. Составь по ним рассказ (расскажи, что произошло)».

Если словесной инструкции бывает недостаточно в этом случае нужно указать ребенку на первую по порядку картинку и предложить работать дальше самому. Если ребенок не понял сразу смысл картинки, можно показать ему ее еще раз.

Инструкция: если предъявляются последовательные картинки с незавершенным сюжетом, после установления последовательности событий ребенку предлагают

придумать конец рассказа: «Как ты думаешь, что было дальше? Чем кончилась эта история?»

Ребенку предъявляют картинку «**Нелепицы**» и предлагают ее внимательно рассмотреть. После этого проводится беседа, во время которой выявляется отношение ребенка к ситуациям на картинке, понимание их нелепости, заключенного в них юмора. Если ребенок не выражает удивления, не дает каких-либо объяснений, картинка его не забавляет, то целесообразно задать несколько вопросов, например: «Что здесь изображено? Бывает ли такое на самом деле? Как ты думаешь, смешно это или нет? (О каком-нибудь фрагменте). Почему?»

«Угадай что это».

Цель: учить детей рассказывать о предмете, выделяя его наиболее характерные признаки: цвет, форму, качество и его назначение; по описанию находить предмет в комнате или на участке (если игра проводится на участке), узнавать орудия труда, машины, кем они используются в работе; развивать внимание, память, наглядно-образное и словесно-логическое мышление и связную речь.

Игровые правила. По описанию предмета находить его в комнате или на участке, правильно называть. Кто ошибается и приносит не тот предмет, о котором рассказывалось, тот платит фант, который в конце игры выкупается.

Игровые действия. Загадывание, отгадывание, поиск предметов.

Ход игры: педагог напоминает детям, что недавно у них на занятии была беседа о том, что людям в их работе помогают разные предметы, инструменты, машины.

Инструкция: Сегодня мы поиграем в такую игру: у нас в группе есть много инструментов, машин (игрушечных). Вы выберете какую-либо одну из них и расскажете так, чтобы мы узнали, о каком инструменте или машине вы рассказываете. Но называть предмет нельзя. Мы сами должны догадаться. Кто первым догадается, тот должен найти этот предмет и принести сюда на стол.

Игра продолжается, пока много разных орудий труда и машин не окажется на столе у педагога.

«Похож, не похож».

Цель: учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, наглядно-образное и словесно-логическое мышление, связную речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате. Педагог напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Инструкция: Сегодня мы будем находить предметы, которые похожи друг на друга. Они могут быть похожими по цвету, форме, величине, материалу. Послушайте правила игры. Нужно пройти по комнате, выбрать два похожих предмета и сесть на место. Тот, на кого укажет стрелочка, расскажет, почему он взял эти два предмета, в чем их сходство.