

Игры на развитие мышления



Парные картинки

Цель игры: развитие мыслительных операций анализа и синтеза

Оборудование: наборы детского лото

Ход игры. Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным. После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

Сложи картинку

Цель игры: развитие наглядно-образного мышления.

Оборудование: картинки со схематическими изображениями предметов, вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры

Ход игры.

Для игры понадобятся картинки со схематическими изображениями предметов: вагончик, грибок, кораблик, снеговик, цыпленок, домик. Кроме рисунков, необходимо приготовить вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры - круги, квадраты, треугольники, трапеции.

Покажите ребенку одну картинку, рассмотрите из скольких частей состоит предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

Давай придумывать (с 3 лет)

Цель игры: развитие абстрактного мышления, речи

Оборудование: набор предметов разной формы, карточки с изображением разных предметов определенной формы

Ход игры.

Для игры понадобится набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко.

ВАЖНО! изображения на картинках должны быть похожи на предметы.

Например: карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку;

ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Игра проводится примерно так - дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками.

Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает: "У кого предмет похож на такой карандаш?" Ребенок, у которого палочка, отвечает: "У меня!" и получает карточку с изображением карандаша.

Вариант наоборот: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

Дети с 5 лет могут играть в эту игру самостоятельно и без картинок, придумывая, на что может быть похож тот или иной предмет.

Посади огород

Цели: учить детей использовать заданные заместители предметов и располагать в соответствии с расположением заместителей.

Оборудование: набор игрушечных овощей: репки, огурчики, морковки. Листы картона (12x12), разделённые на девять частей. Карточки с заданиями (на каждой карточке кружки разных цветов – зелёный, оранжевый, жёлтый), расположенные в клетках хаотично (от четырёх до девяти кружков на карточке).

Речевой материал: морковь, репа, огурец, тут такой, жёлтый, зелёный, оранжевый.

Ход игры:

Педагог раздаёт детям карточки, разделённые на клетки и игрушечные овощи. Затем показывает карточку – образец и предлагает соотнести цветные кружки и игрушки, а потом разложить овощи в соответствии с образцом на своей карточке.

Что это такое?

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов.

Речевой материал: на что похоже? Что это такое? Придумай, лови мяч, кати, назови предмет, молодец.

Ход игры

Дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладёт на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он придумал, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребёнок, кому педагог покатит мяч. Ребёнок ловит мяч и называет предмет, на который похож кружок. (Например, красный кружок: яблоко, помидор. Шарик, мяч и др.). Затем педагог меняет круг на 4 круга другого цвета, или на полоску.

Что сначала, что потом?

Цель: учить детей располагать картинки в порядке развития сюжета.

Оборудование: набор картинок для игры «Что сначала, что потом» в готовом виде, таблички.

Речевой материал: что сначала? Что потом? Подумай, разложи. Какая картинка первая? Верно, неверно.

Ход игры:

Педагог предлагает детям серии картинок (от двух до шести), которые нужно внимательно рассмотреть и определить, что было сначала, что потом. «Какая

картинка первая? Что было сначала?» Дети рассматривают картинки и раскладывают в необходимой последовательности. Педагог проверяет, уточняет, почему так. В начале для проверки правильности можно к обратной стороне картинок наклеить карточки с расходящейся стрелкой, острый кончик которой начинается над первой картинкой, а расходящиеся её концы – на последней. Или, если дети знают цифры, то на полосках с обратной стороны - цифры. Когда ребёнок выложит последовательность, он может сам проверить, открыв картинки с обратной стороны.

Дети на прогулке

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе схематичных изображений предметов.

Оборудование: несколько картинок такой величины, чтобы они были хорошо видны всей группе детей. На каждой картинке изображён ребёнок (мальчик или девочка), в руке, у которого зарисованный предмет, табличка.

Речевой материал: мальчик, девочка несёт на прогулку, названия предметов, придумай, скажи, назови, верно.

Ход игры:

Педагог показывает детям одну из картинок и говорит: «Тут нарисован мальчик (девочка), в руке у него...Что? Я не знаю. Придумайте. Что может быть в руке. Например, если на картинке нарисован мальчик с палочкой, то можно сказать, что у него флажок, цветок, шарик. (Мальчик идёт гулять с шариком, цветком)». Дети по очереди придумывают. Педагог следит за тем, чтобы не было повторов. Если дети затрудняются, педагог помогает.

Звени, колокольчик

Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи, решать их с помощью проб.

Оборудование. Колокольчик, укрепленный на подставке, веревка.

Ход игры. Колокольчик, укрепленный на подставке, устанавливается на видном месте так, чтобы дети не смогли достать его рукой. К язычку колокольчика привязана веревочка. Стоя на полу, ребенок может свободно достать ее. По обе стороны колокольчика к подставке прикреплены две «ложные» веревки. Они несколько длиннее. Ребенку предлагают позвонить в колокольчик. Задача заключается в том, чтобы он догадался использовать ту веревку, которая прикреплена к язычку колокольчика. Надо дать возможность ребенку самостоятельно сделать правильный выбор. Если он продолжает дергать за «ложную» веревку, педагог говорит: «Слышишь, не звенит колокольчик, попробуй за другую веревку». В заключение педагог уточняет, с помощью какой веревки удалось позвонить.

Поставь машинку в гараж

Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи, решать их с помощью проб.

Оборудование. Машинка, гараж, тесьма.

Ход игры. Ребенок сидит за столом. Перед ним на столе игрушечный гараж. На противоположном конце стола машинка, к ней привязана тесьма. Рядом несколько наискось от прикрепленной тесьмы располагаются «ложные» тесемки. Концы тесемок ребенок может достать, машинку не может. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался использовать прикрепленную тесьму и подтянул машинку. Педагог предлагает ребенку достать машинку и поставить ее в гараж. Предварительно ребенку надо объяснить, что вставать со стула нельзя. (Занятие проводится аналогично предыдущему.)

Покорми зайку

Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи, решать их с помощью проб.

Оборудование. Банка с морковью, зайка, вилка, ложка, палочка с колечком, черпачок.

Ход игры. Педагог приносит в комнату зайку, говорит, что он хочет есть, и спрашивает, что можно ему дать. Дети называют (капуста, морковь, хлеб и т. д.). Педагог приносит банку с морковью и пытается достать ее рукой, но горлышко в банке узкое, рука не проходит. Педагог просит детей помочь ему. На другом столе лежат сачок, вилка, ложка. Дети должны найти подходящее средство и с его помощью вытащить морковь, т. е. использовать вилку. В конце занятия педагог просит ребенка объяснить выбор орудия.

Покатай матрешек

Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи, решать их с помощью проб.

Оборудование. Тележка со стержнем, палочка с крючком, палочка с колечком, вилка, матрешки.

Ход игры. На расстоянии, недоступном для вытянутой руки ребенка, находится тележка со стержнем. На тележке матрешки. На краю стола, слева от ребенка, лежат палочка с колечком, палочка с крючком, вилка. Педагог просит ребенка достать тележку и покатавать матрешек. Ребенок должен догадаться использовать палочку с колечком, зацепить им за стержень и подкатить тележку. При выполнении задания детям предоставляется возможность решить задачу методом проб. Когда ребенок справится с заданием, его просят объяснить, почему он использовал палочку с колечком, а не другой предмет.

Четвертый лишний

Из ряда предметов ребенок должен выделить лишний, объяснить, почему именно этот предмет.

Назови одним словом

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом:

Лимон, яблоко, банан, слива - фрукты

Тапки, туфли, сапоги, ботинки – обувь.

Классификация

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы (по форме, по цвету, по назначению).

Отвечай быстро

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно брать любое качество (форму, вкус).

Угадай по описанию.

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще или животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный. (Помидор).