

муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 201 Тракторозаводского района Волгограда»



Утверждаю:
заведующий МОУ Детский сад №201
Аристова А.С.
приказ № 73 от 29.07.2025г.

**Дополнительная общеразвивающая
программа «Мир логики»
для детей старшего дошкольного возраста
(5-7лет)
на 2025-2026 учебный год**

Автор-составитель:
педагог-психолог
высшей квалификационной категории
Качурова Ю. В.

Волгоград 2025

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Учебно-тематический план.....	7
Содержание изучаемого курса.....	8
Методическое обеспечение программы.....	15
Список литературы.....	17
Приложение	

Пояснительная записка.

Развития познавательных способностей у детей дошкольного возраста продиктована современной действительностью. Мы живём в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета. Информационные технологии дают нам новые возможности. наших сегодняшних воспитанников ждёт интересное будущее. А для того, чтобы они были успешными, умело ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно научить их легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях.

В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада человека любознательного, активного, принимающего живое, заинтересованное участие в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности – умением работать по правилу, по образцу, по инструкции. Роль логики при этом невозможно переоценить.

Многие думают, что развитое логическое мышление — это природный дар, с наличием или отсутствием которого следует смириться. Однако, существуют исследования психологов Пиаже Ж., Тихомирова Л. Ф., подтверждающих, что развитием логического мышления можно и нужно заниматься (даже в тех случаях, когда природные задатки ребенка в этой области весьма скромны). Например, по Ж. Пиаже понятие числа у ребёнка возникает как синтез двух логических структур – класса и порядка, которые соответственно связаны с логическими операциями классификации и сериации. Известно, что мышление человека отличается, прежде всего способностью обобщённо мыслить о предметах, явлениях и процессах окружающего мира, т.е. мыслить определёнными понятиями. Причём познание реальной действительности реализуется путём образования понятий и оперирования ими, т.е. понятие выступает — и как исходный элемент познания — и как его результат. А для того, чтобы у ребёнка как можно раньше формировалось понятийное мышление, необходимо развивать именно его логические структуры.

С дошкольного возраста начинаем формировать у детей различные понятия путём чувственного познания. Всякое познание начинается с живого созерцания. Предметы воздействуют на наши органы чувств и вызывают в мозгу ощущения, восприятия и представления.

Ощущения – это отражение отдельных свойств объекта, непосредственно воздействующих на наши органы чувств. Комплекс ощущений позволяет судить о предмете в целом, и соответственно его воспринимать.

Восприятие – это целостное отражение какого-то объекта, непосредственно воздействующего на наши органы чувств.

Представление– чувственный образ предмета, в данный момент нами не воспринимаемого, но воспринятого ранее в той или иной форме. Путём чувственного отражения мы познаём отдельные предметы и их свойства. Законы мира, сущность предметов, общее в них мы познаём посредством абстрактного, логического мышления.

Основными формами абстрактного мышления как раз и являются, в первую очередь, понятия, а также – суждения и умозаключения.

Понятие – форма мышления, в которой отражаются существенные признаки отдельного предмета или класса однородных предметов. Для успешного формирования понятий требуется развитие таких мыслительных операций:

Анализ–мысленное расчленение предметов на их составные части, мысленное выделение необходимых признаков.

Синтез – мысленное соединение в единое целое частей предмета или его признаков, полученных в процессе анализа.

Сравнение – мысленное установление сходства или различия предметов по существенным или несущественным признакам.

Обобщение – мысленное объединение отдельных предметов в каком-либо понятии на основании похожих существенных признаков.

Классификация – распределение предметов по группам, где каждая группа, каждый класс имеет своё постоянное место.

Одним из средств развития логических структур мышления ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка.

Актуальность разработки дополнительной общеразвивающей программы «Мир Логики» обусловлена поиском путей развития логического мышления дошкольников в подготовке к успешному обучению в школе.

Программа занятий, включающая комплекс заданий и упражнений, разнообразных методов приемов работы с детьми (наглядно-практические, игровые), помогает дошкольникам овладеть способами и приемами познания, применять полученные знания в самостоятельной деятельности, обеспечивает развитие логического мышления детей в возрасте от 5 - 7 лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей, а также формирует навыки учебной деятельности.

Цель программы - развитие познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста на основе развития логических структур мышления посредством развивающих игр.

Задачи:

1. формировать приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), умение обдумывать и планировать свои действия,

осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий;

2. развивать умение рассуждать, доказывать, высказывать аргументировать собственные суждения и умозаключения;

3. воспитывать инициативу, настойчивость, стремление достигать цели и приобретать новые знания, умения.

В основе организации работы с детьми лежит **система дидактических принципов:**

- *принцип психологической комфортности:* создается образовательная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

- *принцип целостного представления о мире:* при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

- *принцип индивидуализации:* на занятиях создаются условия для наиболее полного проявления индивидуальности, как ребёнка, так и педагога;

- *принцип минимакса:* обеспечивается возможность продвижения каждого ребёнка своим темпом;

- *принцип вариативности:* у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

- *принцип творчества:* процесс обучения сориентирован на приобретении детьми собственного опыта творческой деятельности;

- *принцип гуманистичности:* ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности.

Дополнительная развивающая программа разработана в соответствии с технологией развивающих игр: логических блоков Дьенеша, палочек Кюизенера, кубиков Никитина и рассчитан на 32 занятия. Занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность 30 - 35 минут. Игры, упражнения в занятиях могут повторяться в зависимости от усвоения их детьми. Также каждая игра имеет разные уровни сложности, что позволяет использовать их многократно. Методика проведения занятий не предполагает прямого обучения, способного отрицательно повлиять на осмысление и самостоятельное выполнение ребёнком заданий, а подразумевает создание ситуации содружества.

Формы организации детей.

- Подгрупповые.

Формы работы с детьми.

- Игра.
- Ситуативный разговор.
- Беседа.
- Рассказ.
- Интегративная деятельность.
- Проблемная ситуация.

Методы работы с детьми.

- Словесные.
- Наглядные.
- Практические.

Структура занятий:

- разминка;
- основное содержание занятия – изучение нового материала;
- физминутка;

- закрепление нового материала;
- рефлексия.

Краткая характеристика основных частей занятия.

Разминка в виде загадки, знакомства со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на продуктивную деятельность.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия.

Физминутка позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новыми знаниями.

Рефлексия в конце занятия дети отмечают, что понравилось на занятии, что вызывало сложности. Рефлексия является логическим окончанием проделанной работы и служит стимулом для ее продолжения.

Критерием эффективности программы является наличие у ребенка положительной динамики в развитии:

- способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности, уверен в себе;
- проявляет инициативу, настойчивость и самостоятельность, стремление достигать цели;
- умеет рассуждать, выражать свои мысли, доказывать свою точку зрения;
- способен к волевым усилиям;
- проявляет любознательность, интересуется причинно-следственными связями, склонен наблюдать, экспериментировать.

Учебно-тематический план.

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	«Размышляй-ка»	6
2	«Чудо-кубики»	6
3	Выставка «Четыре времени года»	4
4	«Страна блоков»	6
5	«Волшебная дверь или что изменилось»	6
6	«Строим дом»	8
7	«Праздник в посудной лавке»	6
8	«Улица разноцветных палочек»	6
9	«Путешествие в мир логики»	8
	Всего:	56

Содержание

Тема	Задачи	Краткое содержание
«Размышляй-ка»	<p>Развитие комбинаторных способностей, сообразительности, творческого воображения.</p> <p>Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки.</p> <p>Развитие аналитических способностей, умения определять результат деятельности.</p> <p>Развитие речи, мышления.</p>	<p><i>разминка</i> Словесно – логические игры и упражнения «Что объединяет?». <i>основное содержание</i> «Сложи узор» (кубики Никитина), «Коврик» (палочки Кюизенера).</p> <p>Игры на поиск недостающего элемента: «Чего не хватает?», «Что пропущено?»</p> <p><i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка»</p> <p>Игры с блоками Дьенеша.</p> <p>Игры – головоломки: «Танграм», «Колумбово яйцо» и др.</p> <p><i>рефлексия</i></p>
		<p><i>разминка</i> Словесно – логические игры и упражнения «Закончи предложение», «Дополни ряд». <i>основное содержание</i> Игры с «цветными числами» (палочки Кюизенера. «Игры – головоломки», «Что изменилось?».</p> <p>«Чудесный мешочек» «Что получится, если....» (упражнения со счётными палочками).</p> <p><i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка»</p> <p><i>рефлексия</i></p>
	<p>Развитие наблюдательности, творческого воображения.</p> <p>Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, следуя алгоритму.</p> <p>Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки.</p>	<p><i>разминка</i> «Лишнее слово».</p> <p><i>основное содержание</i> Словесно – логические игры и упражнения «Найди нужное слово», «Кто самый, самый?», «Лишнее слово».</p> <p>Рисуем по клеточкам (по образцу).</p> <p>Танграм (по образцу).</p> <p><i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка»</p> <p><i>рефлексия</i></p>
		<p><i>разминка</i> «Лишнее слово».</p> <p><i>основное содержание</i> Игры – головоломки: «Танграм», «Колумбово яйцо» и др.</p> <p>Словесно – логические игры и упражнения «Что объединяет?».</p> <p><i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка»</p> <p><i>рефлексия</i></p>

«Чудо - кубик»	<p>Развитие комбинаторных способностей, сообразительности, творческого воображения. Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки.</p> <p>Развитие аналитических способностей, умения определять результат деятельности.</p> <p>Развитие речи, мышления.</p>	<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> Рисуем по клеточкам (по образцу). Кубики Никитина. Игры на поиск недостающего элемента: «Чего не хватает?», «Что пропущено?».</p> <p><i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
	<p>Развитие комбинаторных способностей путём комбинирования цвета и формы.</p> <p>Развитие наблюдательности, творческого воображения.</p> <p>Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, следуя алгоритму.</p>	<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Сложи узор» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
	<p>Развитие конструктивных способностей, зрительного внимания, умения мыслить образами.</p> <p>Развитие у детей представления о числе на основе счёта и измерения.</p>	<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Четыре времени года» - осень <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>

	Развитие умения содержательно общаться, работать в команде: распределять работу, договариваться.	<i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Четыре времени года» - зима <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
		<i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Четыре времени года» - весна <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
		<i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Четыре времени года» - лето <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
«Страна блоков»	Развитие познавательных процессов; овладение мыслительными операциями и действиями: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение; формирование элементарной алгоритмической культуры мышления.	<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «Познакомимся» игра « Кондитерская фабрика» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
	Развитие способности действовать в уме, осваивать представления о геометрических фигурах, пространственную ориентировку.	<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «Составляем «паспорт» блоков» игра «Шерлок Холмс ищет преступника» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
	Развитие умения кодировать практические действия числами. Развитие умения осуществлять зрительно – мысленный анализ Развитие умения ориентироваться в	<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «Логическое решето» игра «Расскажи о своём блоке» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>

	пространстве в соответствии с планом.	<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «Логическое решето» игра «Расскажи о своём блоке» игра «Выкладываем дорожки» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
«Волшебная дверь или что изменилось»	Развитие аналитической деятельности, умения классифицировать объекты. Освоение приёмов конструирования геометрических фигур (алгоритм действий).	<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «Я работаю волшебником» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
	Развитие умения осуществлять зрительно – мысленный анализ. Развитие комбинаторных способностей. Формирование умения кодировать и декодировать информацию о свойствах объектов.	<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «По-моему хотению, по-моему велению» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
	Развитие умения рассуждать, делать умозаключения.	<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «Олимпийские игры или кто лишний» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
		<i>разминка</i> Упр. «Чудесный мешочек» <i>основное содержание</i> игра «Я работаю волшебником» игра «По-моему хотению, по-моему велению» игра «Олимпийские игры или кто лишний» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>
«Строим дом»	Развитие комбинаторных способностей, сообразительности, творческого воображения, Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки.	<i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Строим дом» пальчиковая игра «На горе мы видим дом» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i>

	<p>Развитие аналитических способностей, умения определять результат деятельности, планировать свою деятельность, выбирать необходимые средства.</p> <p>Развитие коммуникативных качества: умения договариваться с партнерами, менять в случае необходимости свою позицию, то есть учитывать интересы других.</p>	<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Строим дом» пальчиковая игра «На горе мы видим дом» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p> <p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> Игры с блоками Дьенеша: «Праздник в стране Блоков» — альбом с заданиями. Словесно – логические игры и упражнения «Так можно, а так нельзя сравнивать», «Чем похожи, а чем отличаются». <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p> <p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> Игры с блоками Дьенеша: «Праздник в стране Блоков» — альбом с заданиями. <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
«Праздник в посудной лавке»	<p>Развитие комбинаторных способностей путём комбинирования цвета и формы.</p> <p>Развитие наблюдательности, творческого воображения.</p> <p>Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, следуя алгоритму.</p> <p>Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки.</p>	<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Изготавливаем сервиз» игра «Четвертый лишний» пластические этюды (сердитый чайник, болтливая кастрюля и т. д.) игра «На полке стоит...» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p> <p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Изготавливаем сервиз» игра «Четвертый лишний» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>

		<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Изготавливаем сервиз» пластические этюды (сердитый чайник, болтливая кастрюля и т. д.) <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
		<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Изготавливаем сервиз» игра «Четвертый лишний» пластические этюды (сердитый чайник, болтливая кастрюля и т. д.) игра «На полке стоит...» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
«Сказочный город»	<p>Развитие комбинаторных способностей путём комбинирования цвета и формы. Развитие наблюдательности, творческого воображения. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, следуя алгоритму.</p>	<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Сказочный город» «Логическое домино». Графический диктант. <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
	<p>Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки. Формирование навыков связной речи.</p>	<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Для Вас, девочки!» игра «Это Вам, мальчишки» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
		<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Для Вас, девочки!» игра «Это Вам, мальчишки» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>

		<p><i>разминка</i> упр. «Угадай предмет» <i>основное содержание</i> игра «Сказочный город» дид. игра «Логические таблицы». графический диктант. <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
«Путешествие в мир логики»	<p>Развитие умения следовать определённому алгоритму при выполнении цепочки действий. Развитие умения анализировать группы объектов, устанавливать закономерность в наборе признаков. Развитие умения классифицировать, используя при этом кодовые карточки. Развитие умения быстро подбирать нужное слово.</p>	<p><i>разминка</i> Упражнения с массажными шариками. <i>основное содержание</i> Планы – схемы: «Куда села муха?» и т.д. Словесно – логические игры и упражнения «Назови, одним словом». игра «Сложи узор» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
		<p><i>разминка</i> Упражнения с массажными шариками. <i>основное содержание</i> Планы – схемы: «Куда села муха?», «Где спрятался Мишка?» и т.д. Словесно – логические игры и упражнения «Назови, одним словом». игра «Сложи узор» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
		<p><i>разминка</i> Упражнения с массажными шариками. <i>основное содержание</i> Словесно – логические игры и упражнения «Логические цепочки». <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>
		<p><i>разминка</i> Упражнения с массажными шариками. <i>основное содержание</i> Игры с блоками Дьенеша по альбомам с заданиями: «Поиск затонувшего клада», «Праздник в стране Блоков», «Давайте поиграем» <i>физминутка</i> упр. «Подвижная минутка» <i>рефлексия</i></p>

Методическое обеспечение программы.

Программа является модифицированной на основе развивающих технологий «Страна блоков Дьенеша», Кубики Никитина, Палочки Кюизенера, головоломки «Ганграм», «Колумбово яйцо» и др.

Логические блоки Дьенеша (ЛБД) — это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметной подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у детей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, дети создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Финкельштейн Б.Б. Страна блоков и палочек. - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Финкельштейн Б.Б. Посудная лавка. Кростики. - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Финкельштейн Б.Б. Демонстрационный материал. - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Финкельштейн Б.Б. «Поиск затонувшего клада» - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Финкельштейн Б.Б., Лабутина Л. Праздник в стране Блоков - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Палочки Х.Кюизенера. С помощью цветных палочек Х.Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

Финкельштейн Б.Б. На золотом крыльце ... Конспект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кюизенера.- ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Игры Никитина. В развивающих творческих играх Никитина - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения "от простого

к сложному" с очень важным принципом творческой деятельности - "самостоятельно по способностям". Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей; задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи; игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества. К развивающим играм Никитина относятся игра «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дробь», «Кубики для всех», «Сложи узор».

Семенова Н. Г. Альбом заданий «Чудо – кубики» - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Семенова Н. Г. Альбом заданий «Чудо – кубики - 2» - ООО «Корвет»: СПб, 2013.

Список литературы.

1. Ананьева Т. В. Программа психологического сопровождения дошкольника при подготовке к школьному обучению. СПб «Детство – Пресс», 2012.
2. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ, Воронеж, 2009
3. Венгер А.Л., Венгер Л.А. «Домашняя школа мышления», Москва, 2010
4. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников, Москва, 2012
5. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры, Москва, 2012
4. Никитин Б.П. Развивающие игры. - М.: Издание «Занятие», 2011
5. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство – Пресс», 2012.
6. Пиаже Ж. Как дети образуют математические понятия — вопросы психологии, №4, 1996г.
7. Пиаже Ж. Избранные психологические труды. Психология интеллекта. Генезис числа у ребёнка, Москва, 1969г.
8. Ткаченко Т.А. Упражнения для развития словесно – логического мышления, Ярославль, 2013
9. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день. Ярославль, 2010г.
10. Тихомирова Л.Ф. Логика. Ярославль, 2010г.

КАРТОТЕКА ИГР.

Игры и упражнения с логическими блоками Дьенеша для детей 5-7 лет

- С одной стороны выкладывается 3 блока, с другой 4.
Вопрос: где блоков больше и как их уравнять?
- Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Нужно построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера).
- Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Дети должны подобрать недостающие блоки.
- Детям предлагается выложить блоки по начерченной схеме-картинке, например, нарисован красный большой круг, за ним синий маленький треугольник и т.д.
- Из блоков можно составлять плоскостные изображения предметов: машинка, паровоз, дом, башня.
- Один ребенок убирает в коробку только прямоугольные блоки, а второй все красные, затем первый убирает только тонкие фигуры, а второй – большие и т.д.
- Распределить между двумя детьми за столом фигуры таким образом, чтобы одному достались все круглые, а второму все желтые блоки.
- Блоки складываются в два или три обруча. На пересечении двух кругов будут находиться блоки с пересекающимися свойствами. Например, сложите в первый обруч треугольные блоки, во второй – красные, в третий – квадратные. Дети убеждаются, что красные треугольные блоки нужно расположить на пересечении первого и второго обруча.
- Подобрать блоки по карточкам, где изображены их свойства:
цвет обозначается пятном
величина - силуэт домика (большой, маленький).
форма - контур фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный).
толщина - условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).
- Показать карточку с изображенным на ней одним свойством или несколькими. Например, если показывается синее пятно, то нужно отложить все синие фигуры; синее пятно и двухэтажный домик – откладываем все синие и большие фигуры; синее пятно, двухэтажный домик и силуэт круга – это синие круги – толстые и тонкие и т.д.

Игра «Найди клад»

Выкладываются 8 блоков, под одним из них ведущий (один из детей) прячет «клад» (монетку). Дети задают наводящие вопросы, а ведущий может отвечать только "да" или "нет": «Клад под

синим блоком?» - «нет», «Под красным?» - «нет» (дети делают вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивают дальше про размер, форму и толщину). По аналогии с предыдущей игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а ребенок будет задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.

Игра «Сколько?»

Материал: логические фигуры.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос - фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько больших фигур?» «Сколько красных фигур в первом ряду?» (по горизонтали), «Сколько кругов?» и т. д.

Игра «Найди пару»

Материал: 2 комплекта карточек с символами свойств (без отрицания) 22 шт.

Цель: Ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

Описание игры: Карточки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх по 6 карточек в ряду, в последнем ряду 4 карточки.

Правила: Первый игрок переворачивает две любые карточки, если карточки одинаковые, берет их себе и делает еще один ход. Если разные - показывает всем и кладет на свои места «рубашками» вверх стараясь запомнить, что изображено на карточках. Все дети внимательно следят за ходом игры, так как всем важно помнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок по одной берет две карточки... и делает дальше как первый. Выигрывает игрок, набравший больше чем остальные парных карточек.

Игра «Садовники»

Блоки Дьенеша - прекрасный материал для замещения любых предметов. Пусть, например, мы решили поиграть в «садовников» и посадить красивые цветы на клумбах. Каждый «садовник» выбирает себе клумбу большой цветной круг и по очереди подбрасывает логические кубики. На клумбе у него будут расти: 3 больших, красных, не треугольных цветка. Возможно, клумба будет выглядеть так: большой красный круг, большой красный квадрат, большой красный прямоугольник. А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они (по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории... Не обязательно подбрасывать все кубики, то есть выбирать блоки по 4-ем признакам и в определенном количестве. Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми заранее. В игре используются логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).

Игра «Угощение для медвежат»

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, логические фигуры или блоки Дьенеша.

Цель игры:

развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам

понимание слов: «разные», «одинаковые»

подведение к пониманию отрицания свойств.

Описание игры:

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим

медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры - отличие печенья по двум признакам - цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3-4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант 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

Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством

Угощает мишку

«Записывает», как угощал мишку. Ребенок выбрал. Например: выбрана карточка «большой» ребенок выбрал логическую фигуру: большой, красный треугольник; второе печенье: маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам.

В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша

В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых

В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

Игра «Художники»

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

Цель игры:

развитие умения анализировать форму предметов

развитие умения сравнивать по их свойствам

развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

Описание 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, устраивают выставку картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

Игра «Этажи»

Выкладываем в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Игра «Домино»

В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры.

Как ходить?

Фигурами другого размера (цвета, формы).

Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы.

Фигурами другого размера и формы (цвета и размера).

Таковыми же фигурами по цвету и форме, но другого размера.

Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Игра «Делимся»

Возьмите несколько игрушек ребенка. Пусть блоки у вас будут угощением. Предложите ребенку раздать фигуры гостям так, чтобы у куклы оказались только круглые фигуры (она любит кушать блины). Можно угощать игрушки по-разному: чтобы заяц получил все большие «морковки», обезьянке все желтые «бананы». Усложняем игру – нужно разделить фигуры так, чтобы у кошки были все синие детали, а у мышки – все треугольные.

Игра «Обобщенная цепочка». На листе бумаги нарисовано несколько кругов, соединенных линиями. Требуется в каждый круг положить по фигурке из набора так, чтобы в кругах, соединенных линией, лежали фигуры, отличающиеся в точности одним признаком (а в кругах, не соединенных линией, неважно).

Игра «Засели домики»

Цель: Развивать классификационные умения.

Материал: Наборы логических фигур и карточки с изображением домиков.

Содержание: Перед детьми карточки с домиками. Это новые дома в городе логических фигур. Но жители города – фигуры – никак не могут расселиться в домиках так, как приказал мэр. Мэр города велел заселить дома так, чтобы в маленьком домике поселились маленькие: жёлтые и синие фигуры, треугольные, квадратные, и круглые а в большом - большие: красные и синие, жёлтые, толстые и круглые, прямоугольные, квадратные и треугольные.

Игра « Автотрасса»

Цель: Развивать умение выделять свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определённым правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм действий.

Материал: Таблицы с правилами построения дорог, логические блоки.

Содержание: Город логических фигур, готовится к автомобильным соревнованиям – гонкам. Надо построить гоночную трассу. Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учёта трёх свойств (цвет, размер, форма).

Игра «Магазин».

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

Цель игры:

- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства
- развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание 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 (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

Игра с одним обручем

На полу лежит обруч. У каждого ребенка в руке один блок. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего. Например, внутри обруча - все красные блоки, а вне обруча - все остальные. Детям задают вопросы:

Какие блоки лежат внутри обруча? (Красные).

Какие блоки оказались вне обруча? (Не красные). Верен именно такой ответ, т.к. важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные блоки и никаких других там нет, а свойство блоков вне обруча определяется через свойство тех, которые лежат внутри.

При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри, вне, а потом другу друга определяют одним словом фигуры вне обруча.

Игра с двумя обручами

На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть. Ведущий предлагает кому-нибудь встать

- внутри синего обруча,
- внутри красного обруча,
- внутри обоих обручей,
- вне красного обруча,
- внутри синего, но вне красного,
- внутри красного, но вне синего,
- вне синего и красного обручей.

Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча - все красные. На первых порах вызывает затруднение проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей.

После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса:

- Какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- Внутри синего, но вне красного обруча?
- Внутри красного, но вне синего?
- Вне обоих обручей?

Следует подчеркнуть, что блоки надо назвать здесь с помощью двух свойств - формы и цвета.

Игра с тремя обручами

В процессе игры с тремя обручами решается более сложная, чем в игре с двумя обручами, задача классификации блоков по трем свойствам.

Ведущий кладет на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча так, как показано на рисунке, т.е. чтобы образовалось 8 областей.

После того как эти области соответствующим образом названы по отношению к обручам (внутри всех трех обручей, внутри красного и синего, но вне желтого и т.д.), предлагается расположить блоки, например, так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри синего- все квадратные, а внутри желтого -все большие.

После выполнения практической задачи дети отвечают на восемь (стандартных для любого варианта игры тремя обручами) вопросов. Какие блоки лежат:

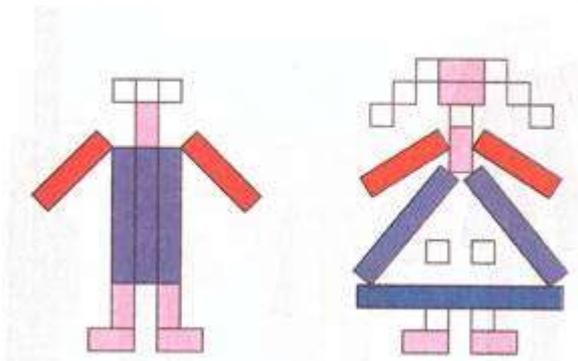
- 1) внутри всех трех обручей;
- 2) внутри красного и синего, но вне желтого обруча;

- 3) внутри синего и желтого, но вне красного обруча;
- 4) внутри красного и желтого, но вне синего обруча;
- 5) внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча;
- 6) внутри синего, но вне желтого и красного обруча;
- 7) внутри желтого, но вне красного и вне синего обруча;
- 8) вне всех трех обручей?

В игре с тремя обручами моделируется разбиение множества на восемь классов (попарно непересекающихся подмножеств) с помощью трех свойств (быть красным, быть квадратным, быть большим).

Игры и упражнения с цветными палочками Кюизенера

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.
2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.
3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.
4. Выкладываем лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.
5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для остальных



палочек.

6. Можно строить как из конструктора объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.
7. Раскладываем палочки по цвету, длине.
8. Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?
9. Положи столько же палочек, сколько и у меня.
10. Выложи чередующиеся палочки: красная, желтая, красная, желтая (в дальнейшем ритм усложняется).
11. Выложите несколько палочек, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
12. Выложите несколько палочек и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.
13. Выложите перед ребенком две палочки. Какая палочка длиннее? Какая короче? Наложите эти палочки друг на друга, подравняв концы, и проверьте.
14. Выложите перед ребенком несколько палочек и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»
15. Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной.
16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.
17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.
18. Покажи палочку, чтобы она была не желтой.
19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки. Какие они по длине? Какого они цвета?
20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.

21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».
22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.
23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.
24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.
25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?
26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.
27. Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе.
28. Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом.
29. Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?
30. Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу.
31. Положите параллельно друг другу три бордовые палочки, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.
32. Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке. Получится плоскостной квадрат.
33. Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной.
34. С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).
35. С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?
36. С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?
37. У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет.
38. Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.д.
39. Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке.
40. Строим из палочек пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая вверху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.
41. Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая и т.д.
42. Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке.
43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав чисел)
44. У нас лежит белая палочка. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.
45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.
47. Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной.
48. Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон.

49. Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек.
50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
51. Выложи четыре белые палочки, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше - $\frac{1}{4}$ или $\frac{2}{4}$?
52. Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20.
53. Выложите из палочек фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).
54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую и т.д.
55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой а или в квадрат.
56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.



1. Найди лишнее слово

Количество игроков: любое

Дополнительно: серии слов

Педагог читает серию слов. Предлагает детям 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.

2. Угадай по описанию

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Воспитатель предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

3. Кто кем будет

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а игрок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д.

Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

4. Общие слова

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Предложите детям назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

- Назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты.

- Назови слова, относящиеся к спорту.

- Назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

5. Отвечай быстро

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

6. Что бы это значило?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок должен объяснить смысл фразы. Для этого подходят разнообразные фразеологизмы, а также пословицы и поговорки, так как они содержат в себе, помимо основной идеи, яркую эмоциональную окраску (грусть, осуждение, поощрение, злость и т. д.). Следует попробовать вместе с ребенком понять, что могут значить такие выражения, как "повесить нос", "проще пареной репы", "бить баклуши" и пр.

7. Что внутри?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.

дом - стол,

шкаф - свитер,

холодильник - кефир,

тумбочка - книжка,

пузырек - лекарство,

кастрюля - суп,

дупло - белка,

8. Что можно сделать?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Что можно сделать, например, со стаканом. Из стакана можно пить, можно выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

9. Я луна, а ты звезда

Количество игроков: двое или больше шести

Дополнительно: нет

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: "Я - пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - пожарная команда должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...

10. Угадай предмет

Количество игроков: любое

Дополнительно: картонная коробка, любые предметы

В большую картонную коробку складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика... Сверху коробка закрывается платком.

Ребенок берет на ощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

11. Составление предложений

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

12. Угадай-ка

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Сначала пусть ведущим будет ребенок, он выбирает какую-нибудь картинку и прячет ее. Взрослый должен узнать, кто нарисован на картинке, задавая вопросы. Ведущий может отвечать на вопросы только словами "да" или "нет".

Например, если спрятана карточка с изображением какой-то птицы: - Это зверь? - Нет. - Птица? - Да. - Большая? - Нет. - Городская? - Да. - Воробей? - Да.

Когда правила игры станут ясны, угадывать и задавать вопросы сможет и ребенок. Для начала картинка выбирается из небольшого количества картинок (например, десяти).

13. Противоположности

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ищем слова противоположные по смыслу (и для прилагательных, и для существительных, и для глаголов). Трус-храбрец, шершавый-гладкий, бежать-стоять, мыться-сохнуть, земля-небо, терем-шалаш.

Также можно попробовать найти фразы-противоположности для предложений из известных детских стишков. Например: "В лесу родилась елочка - В поле сломали березку". "Мишка косолапый по лесу идет - Стройный олень стоит среди степи".

14. Золотая рыбка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок - золотая рыбка, которая предлагает рыбаку исполнить его желание. Вы придумывает что-то сверхъестественное, а он должен найти уважительную причину, по которой не может исполнить ваше желание.

Потом можно поменяться ролями.

15. Дерево — это...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра развивает мышление, актуализирует опыт ребят, их знания, позволяет взглянуть на один и тот же объект с разных точек зрения.

Ведущий предлагает детям определить, какое значение имеет то или иное дерево для жизни разных животных, людей и т.п. Например: «Для птицы дерево — это...» (варианты ответов ребят: столовая; место для постройки гнезда; место, где она может спрятаться, и т.п.). «Для жука наш дуб — это...» (его жилище; место, где он откладывает личинки, где может найти добычу). «Для художника дерево — это...» (объект для картины, источник вдохновения). «Для усталого путника раскидистое дерево — это...» (место, где в жаркий день можно укрыться от знойного солнца, отдохнуть...). «Дерево для мебельщика — это...» (древесина, из которой можно сделать много разных предметов). «Дерево для зайца — это...» (пища — кора зимой, укрытие). «Дерево для горожанина — это...» чистый воздух; прохлада в зной; «зонтик» от дождя; место для отдыха и т.п.).

Слово «дерево» можно заменять другими словами.

16. Кто больше назовет предметов?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все игроки делятся на две команды.

Ведущий ставит перед детьми задание назвать предметы:

- а) Определенной величины (высокие, низкие, широкие, узкие);
- б) Определенной формы (треугольные, круглые, прямоугольные);
- в) Изготовленные из определенного материала (стекла, дерева, металла).

За правильные ответы команды получают фишки.

17. Ассоциации

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра развивает ассоциативное мышление у детей. Она очень интересна и, к тому же, поможет родителям (если они будут присутствовать) лучше узнать своего ребенка, его мысли, настроение. Она очень похожа на игру «Города», в которой ребята поочередно называют города, название которых начинается на последнюю букву предыдущих наименований.

Игра заключается в том, что все удобно рассаживаются, и им предлагается любое слово. Затем один из ребят говорит слово, первым пришедшее ему в голову после того, как он услышал предложенное. Следующий участник называет слово, которое у него ассоциируется с предыдущим. Ассоциации довольно забавны и нередко вызывают вопрос: «Почему?», на что участник может либо объяснить ход своих мыслей, либо отказаться это делать. Эта игра выявляет неизвестные ранее черты характера ребенка, поэтому присутствовать при ее проведении родителям очень и очень полезно.