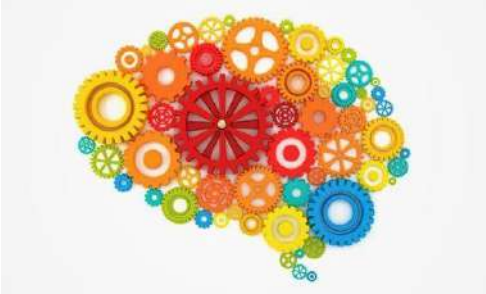
Игры на развитие мышления у детей дошкольников 4-5 лет



Игра «Да-нет-ка».

Цели: учить задавать вопросы, находить критерии классификации объектов окружающего мира; развивать умения слушать, быть внимательным.

Описание: воспитатель загадывает слово или рассказывает какую-нибудь историю, а дети должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие же вопросы, на которые можно дать один из ответов: «да» или «нет».

Игра «Визуальные "да-нет-ки"».

Цели: учить анализировать; развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями предметов (животных) или небольшие игрушки.

Описание: разложить на столе игрушки или картинки (не более 10), дать ребенку немного времени их рассмотреть. Затем спросить: «Какой предмет я загадала?» Ребенок с помощью наводящих вопросов (Он лежит в правой половине стола? Снизу? Он желтого цвета? Он тяжелый? Он круглый?) определяет загаданный предмет (картинку). Для начала в роли задающего вопросы лучше выступить воспитателю. Так ребенок быстрее поймет сценарий игры.

Игра «Сундук с сокровищами».

Цель: развивать воображение, навыки анализа.

Игровой материал и наглядные пособия: коробка (сумка); любая съедобная (несъедобная) вещь, которая помещается в коробку (сумку).

Описание: предложить ребенку с помощью десяти вопросов отгадать, что внутри.

Игра «Кто кем был?».

Цель: развивать внимание, воображение.

Описание: ребенок должен назвать состояние, предшествовавшее тому, что называет ему воспитатель.

Например:- Кем был старичок? (Мальчиком.) - Чем было дерево? (Ростком.)

- Чем был Буратино? (Поленом.)

Игра «Снаружи - внутри».

Цель: научиться соотносить понятия «большое» - «маленькое», «внутри» - «снаружи».

Описание: назвать ребенку пару предметов и попросить его сказать, что может находиться внутри, а что — снаружи. Например: дом - подушка, котлета - кастрюля, сердце - кошка, рыба - река, сахар - чай и т. д. Затем поменяться ролями - пусть ребенок назовет пару слов.

Игра «Я -ты».

Цель: развивать логическое мышление, быстроту реакции.

Описание: ребенок должен быстро понять, о чем говорит соперник, и ответить ему так же. Например, воспитатель говорит: «Я - радуга!» Ребенок должен ответить: «Я - солнце!» Воспитатель продолжает: «Я - небо». Ребенок отвечает: «Я - самолет». И т. д. (Игра подходит для индивидуальных занятий с ребенком и для проведения в небольшом детском коллективе.)

Игра «Третий лишний».

Цель: учить классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Описание: воспитатель называет три слова, например: «собака», «кошка», «рыба». Ребенок должен определить: все три слова относятся к обозначениям живой природы, по «собака» и «кошка» обозначают животных, а «рыба» - нет. Значит, слово рыба «лишнее». Примеры слов: береза, сосна, роза; мыло, шампунь, зубная щетка; молоко, кефир, чай.

Игра «Отгадай по описанию».

Цели: развивать речь (умение согласовывать прилагательные и существительные); закреплять знание о понятиях, объединяющих собой те или иные предметы, существа.

Описание: заранее подготовить предложения-загадки, на которые дети должны дать ответ.

Например:

• Красивое насекомое с разноцветными крылышками, любит летать, питается нектаром. (Бабочка.)
• Транспорт, длинный, состоит из нескольких частей, ездит по железным рельсам. (Поезд.)
• Дикое животное, живет в лесу, воет на луну. (Волк.)
• Дикое животное, с шерстью рыжего цвета, в сказках всегда обманывает. (Лиса.)
• Фрукт с желтой кожурой. (Лимон.)

Игра «Что сначала, что потом».

Цель: учить располагать картинки в порядке развития сюжета.

Игровой материал и наглядные пособия: наборы картинок (например, из книги Н. Радлова «Рассказы в картинках»).

Описание: воспитатель вынимает картинки и показывает их детям, затем говорит, что если расположить их по порядку, то получится интересная история, а чтобы правильно положить, нужно догадаться, что было сначала, что произошло потом и чем все кончилось. После выкладывания картинок воспитатель просит детей отогнуть приклеенные к ним сверху карточки. Если картинки расположены верно, то сверху на карточках можно увидеть правильно расходящуюся стрелку. Если стрелка получилась неправильной, значит, картинки расположены неверно, надо исправлять работу. После выполнения задания можно предложить детям пересказать полученный сюжет.