

## Игры и упражнения для детей дошкольного возраста развитие мышления

Выделяют три вида мышления:

- 1) наглядно-действенное (познание с помощью манипулирования предметами)
- 2) наглядно-образное (познание с помощью представлений предметов, явлений)
- 3) словесно-логическое (познание с помощью понятий, слов, рассуждений).

**Наглядно-действенное мышление** особенно интенсивно развивается у ребенка с 3-4 лет. Он постигает свойства предметов, учится оперировать предметами, устанавливать отношения между ними и решать самые разные практические задачи.

На основании наглядно-действенного мышления формируется и более сложная форма мышления – **наглядно-образное**. Оно характеризуется тем, что ребенок уже может решать задачи на основе представлений, без применения практических действий. Это позволяет ребенку, например, использовать схематические изображения или считать в уме.

К шести-семи годам начинается более интенсивное формирование **словесно-логического мышления**, которое связано с использованием и преобразованием понятий. Однако оно не является ведущим у дошкольников.

Все виды мышления тесно связаны между собой. При решении задач словесные рассуждения опираются на яркие образы. В то же время решение даже самой простой, самой конкретной задачи требует словесных обобщений.

Различные игры, конструирование, лепка, рисование, чтение, общение и т.д., то есть все то, чем занимается ребенок до школы, развивают у него такие мыслительные операции. Такие как обобщение, сравнение, абстрагирование, классификация, установление причинно-следственных связей, понимание взаимозависимостей, способность рассуждать.



**ВОЗРАСТ:** 4 года

***Игра «Как ходит и поёт петушок, как бегают и лает собачка».***

Цель: развивать предметную и игровую деятельности, кругозор и образное мышление, речевой аппарат и звукоподражание.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушечные петушок и собачка.

Дети рассаживаются по кругу. Воспитатель показывает игрушечного петушка (собачку), обращает внимание на то, какой он красивый, показывает, как ходит петушок (бегают собачка), как поет (лает). «Петушок» подходит к ребенку, ребенок воспроизводит движения «петушка» и звукоподражает.

***Игра «Чудесный мешочек».***

Цель: развивать образное мышление, память.

Игровой материал и наглядные пособия: игрушечные лошадка, мишка, кот, заяка, мешок, картинки с изображением животных.

Воспитатель кладет игрушечных зверей в мешок. Ребенок вынимает игрушку и читает стихотворение об этом животном: если он затрудняется в выполнении задания, то стихотворение читает другой ребенок. И т. д.

***Игра «Разложи карточки»***

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток (для каждого ребенка); поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые (для каждого ребенка) .

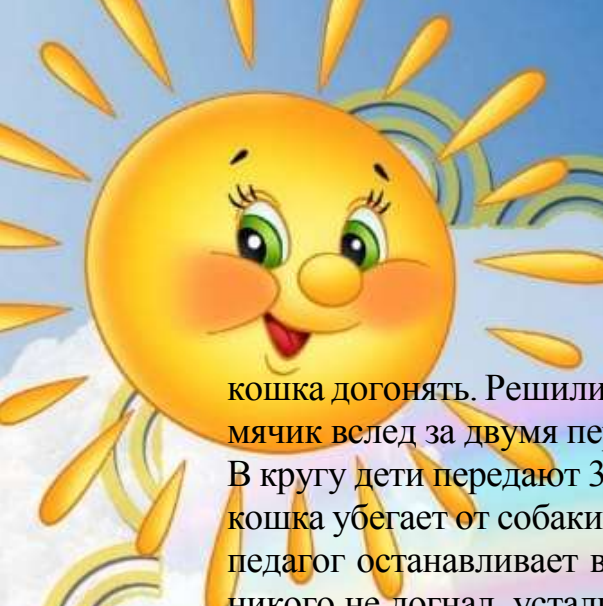
На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток, и поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые. Воспитатель предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбах не оказалось по две одинаковых картинки.

***«Мышка, кошка, собака»***

Цель: развитие внимания, мышления.

Оборудование: 3 массажных колючих мячика разной величины.

Дети сидят в кругу на стульчиках. Педагог-ведущий начинает рассказывать историю: «В старой ветхой избушке жили-были дед и баба, и завелась в их домике мышка». Передаёт самый маленький мяч по кругу. «Стала мышка везде бегать, шуршать и деду с бабой мешать. Тогда решили они завести кошку», вслед за маленьким мячиком передаёт по кругу – средний. Одновременно дети передают по кругу 2 мячика. «Стала мышка убежать,



кошка догонять. Решили тогда дед с бабой завести собаку». Передаёт третий мячик вслед за двумя первыми.

В кругу дети передают 3 мячика друг за другом. «Мышка убегает от кошки, кошка убегает от собаки». Передача всех мячей происходит 2-3 круга, затем педагог останавливает все мячи в своих руках. «Бегали они бегали, никто никого не догнал, устали и легли отдыхать». В игре нужно следить, чтобы мячики передавались из рук в руки, и дети старались мячики не уронить.

### **«Бабушка»**

Цель: развитие слуховой памяти, внимания, мышления, воображения.

Дети садятся на стульчиках вокруг. Ведущий (педагог) начинает игру со словами: «Бабушка собралась в дорогу и взяла с собой (какую-то вещь), например – платок» и передаёт мешочек из ткани или сумочку ребёнку, стоящему справа.

Тот в свою очередь повторяет за ведущим и «кладёт» какую-то свою вещь. Например, «Бабушка взяла с собой в дорогу платок и ...расчёску». И так передаёт следующему.

Игра повторяется, пока мешочек не вернётся ведущему.

### **Игра «Любимая еда»**

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например: корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д.

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

### **Упражнение «Чего не хватает?»**

Цель. развивать мышление, умение рассуждать и делать простые выводы.

Игровой материал. Карточки с картинками предметов, у которых чего-либо не хватает.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки и найти, чего не хватает.

### **Упражнение «Угадай кто?»**

Цель. побуждать детей вспоминать признаки предметов без опоры на образец.



Воспитатель вспоминает: «Однажды в детский сад пришел гость. Он одет был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник?» Ребята отгадывают, кто это, а потом сами повторяют во что был одет гость. Такие разговоры-загадки можно проводить о разных предметах.

**ВОЗРАСТ: 5 лет**

### **«Ассоциации»**

Цель: развитие мышления и речи.

Дети встают в круг. Педагог бросает мяч ребёнку и говорит какое-то слово, ребёнок должен бросить мяч назад и сказать слово к нему подходящее. Например, лёд – коньки, шайба – клюшка, кошка – молоко, клумба – цветы, варежка – рука, лето – солнце и т.д.

### **Задание «Нарисуй и зачеркни»**

Цель: развитие слухового внимания, памяти и мышления.

Оборудование: лист бумаги и простой карандаш (для каждого ребенка).

На столе перед каждым ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш. Взрослый предлагает детям:

- Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;
- Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;
- Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру.

### **«Я знаю 5 названий»**

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти.

Дети стоят произвольно. Первый ребёнок берёт в руки большой мяч, начинает стучать им по полу и говорит: «Я знаю пять имён мальчиков: Миша – раз, Саша – два, Серёжа – три, Коля – четыре, Саша – пять». Затем передаёт мяч другому ребёнку. Тот стучит мячом об пол и говорит «Я знаю 5 названий городов... (цветов, деревьев, домашних животных, транспорта, обуви, посуды, овощей и т.д.).

В последствие игру можно усложнить: «Я знаю 6 названий, 7 названий...»

**«На что это похоже?»**

Цель: развитие мышления, внимания.

Плоскостные геометрические фигуры, предметные картинки соответствующих форм.

Каждый ребёнок выбирает в качестве образца какую-нибудь геометрическую фигуру и выбирает изображения предметов, имеющих сходную форму. Например: круг (пуговица, тарелка, таблетка, мяч и т.д.), квадрат (коробка, монитор, ковёр, платок и т.д.). Усложнить упражнение можно убрав картинки, и предложив детям вспомнить, какие предметы данной формы они знают.

**«Подбери пару»**

Цель: развитие логического мышления.

Психолог прикрепляет к магнитной доске картинки. Расположение картинок: верхний ряд – фасоль, яблоко, чайник, петух, аист, кузнечик, лопата, ель, тюльпан, коза, воробей, волк; нижний ряд – пила, чашка, мандарин, индюк, горох, лебедь, лиственница, муравей, медведь, овца, синица, гвоздика.

Детям предлагается составить пары, подбирая для каждой картинки из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего. Дети поочередно составляют пары и объясняют своё решение.

**«Слова наоборот»**

Цель: развитие словесно-логического мышления

Предложите ребенку игру «Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой – маленький» Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый, сильный – слабый, тяжелый – легкий, трусливый – храбрый, белый – черный, твердый – мягкий, шершавый – гладкий и т.д.

**Игра «Скажи мне наоборот»**

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы.

Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.

**Игра «Чем похожи и чем отличаются?»**

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; 8 пар предметных картинок: мухомор – подосиновик, платье – юбка, ваза – кувшин, заяц – кролик, кот – рысь, трамвай – троллейбус, аист – лебедь, ель – лиственница.

Взрослый поочередно прикрепляет к магнитной доске каждую пару картинок и предлагает детям найти сходство и различие между изображенными предметами.

### ***Игра «Что кому нужно?»***

Цель. Продолжать упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям определенной профессии.

Воспитатель: «Сегодня мы поиграем в игру, где вы должны вспомнить, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что нужно для этой работы». Можно предложить другой вариант: воспитатель называет предметы труда людей определенной профессии, а дети называют профессию.

***ВОЗРАСТ: 6-7 лет***

### ***Игра «Что это? Кто это?»***

Цель: развитие мышления и речи.

Оборудование: 24 предметные картинки.

Дети делятся на две команды. Садятся за столы на удалении друг от друга. Каждой команде раздаются одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т. д. Дети поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается, то её откладывают в пользу отгадавших.

### ***Игра «Разложи картинки по группам»***

Цель: развитие навыков анализа и синтеза.

Оборудование: поднос с двенадцатью картинками. Которые можно разделить на четыре группы, например, овощи: лук, морковь, капуста; фрукты: яблоко, груша, персик; посуда : чашка, тарелка, чайник; инструменты – молоток, пила, лопата и т. д.

Перед каждым ребенком находится поднос с двенадцатью предметными картинками. Воспитатель предлагает детям разделить все картинки на четыре группы. (Комплекты картинок у детей разные).

### ***Игра «Придумай загадку»***

Цель: развитие речи и мышления.

Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей (ведущему) предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим.

### ***Игра «Составь предложение по двум картинкам»***

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; пары предметных картинок: : бабушка – кофта (чашка, ваза, девочка – кролик (фасоль, лыжи, мальчик – кот (велосипед, коньки, аист – гнездо и т. д.

Воспитатель поочередно прикрепляет к магнитной доске пару картинок и предлагает детям составить по ней как можно больше предложений.

### ***Игра «Подбери парную картинку»***

Цель: развитие логического мышления, памяти и речи.

Оборудование: магнитная доска; 12 пар предметных картинок: мотоцикл – колесо, аквариум – рыбки, кровать – подушка, книжный шкаф – книги, теплоход – якорь, молоток – гвоздь, батон – колосок, пчела – соты (мёд, корзина – подосиновик, лошадь – жеребёнок, белка – орех (шишка, ваза – тюльпан (гвоздика).


На магнитной доске прикреплены картинки. Расположение картинок: верхний ряд – мотоцикл, аквариум, кровать, книжный шкаф, теплоход, молоток, батон, пчела, корзина, ваза, лошадь, белка; нижний ряд – жеребёнок, якорь, подосиновик, соты, подушка, книги, рыбки, колесо, колосок, орех, гвоздь, тюльпан. Детям предлагается составить пары, подбирая для каждой картинке из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего ряда. Дети поочередно составляют пары и объясняют свое решение.

### ***Игра «Подбери четвертую фигуру»***

Цель: развитие логического мышления, умения сравнивать фигуры и на основе выделенных признаков делать умозаключения и устанавливать закономерности в изображениях.

Оборудование: карточки к заданию и простой карандаш (для каждого ребенка).

На столе каждого ребенка находятся карточки и простой карандаш. Воспитатель привлекает внимание детей к отличительным признакам изображенных фигур, к принципу их очередности, и предлагает правильно



закончить ряд, выбрав один из данных справа рисунков. (Нужный рисунок обводится карандашом).

### ***Игра «Нелепицы»***

Цель: развитие речи, внимания, мышления.

Оборудование: карточка к заданию.

Воспитатель предлагает ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей, просит ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Предлагается ответить, как бывает на самом деле.

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера – иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" – и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу – гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю – сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду – и уплыла.

### ***Упражнение «Закончи предложение».***

Цель. Учить устанавливать простые закономерности и делать выводы.

Воспитатель предлагает детям закончить предложение:

Сначала котенок бывает..., а потом вырастает в большую ... . Тогда его называют уже не котенком, а ... .

У зайца уши очень..., а у мышки... . И сам заяц..., а мышка... .

Весной трава..., а летом вырастает... .

Настоящий стул, а игрушечный... .

Если я говорю «утенок», то он..., а если я говорю «утка», то она... .

Если я говорю «шарик», то он ..., если я говорю «шар», то он ...

### ***Задание «Дополни фразу»***

Цель: развитие слухового внимания, мышления, речи.

- Если песок мокрый, то.
- Мальчик моет руки, потому что.
- Если переходить улицу на красный свет, то.
- Автобус остановился, потому что.



### ***Игра «Так бывает или нет?»***

Цель. Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Обращаясь к детям, воспитатель объясняет правила игры: «Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот, после того как я закончу рассказ, скажет, почему так не может быть».

Примерные рассказы:

Наступило лето. Ярко светило солнце, и мы с ребятами вышли на прогулку. Слепили снеговика и стали играть в снежки.

Пришла весна. Выпал снег. Дети развесили на деревьях скворечники. Птицы в них поселились и стали в нем жить.

У Никиты сегодня день рождения. Он принес в д/сад угощения: соленые конфеты, яблоки и сладкие лимоны. Дети ели и удивлялись. Чему они удивлялись?

Наконец пришла зима. Ребята обрадовались первому снегу. Они надели шорты и майки и выбежали на улицу. Там они стали пускать кораблики и ловить бабочек.

### ***Упражнение «Что подарили мишке».***


Цель. Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качество тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Воспитатель рассказывает: «Прислала бабушка мишке подарок. Смотрит мишка, лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, с одного бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыл, как это называется», – подумал мишка. Дети, кто поможет ему вспомнить, как называется подарок бабушки?» Дети отгадывают и сами повторяют какое яблоко.

### ***Игра «Отгадай-ка»***

Цель. Обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки: по описанию узнавать предмет.

Воспитатель напоминает детям, как они на занятии рассказывали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Каждый из вас будет выполнять роль какого-либо предмета. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате». После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовится к ответу) воспитатель дает палочку кому-то. Ребенок встает и



описывает предмет, а затем передает палочку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, тот описывает свой предмет и передает палочку другому игроку. Во время игры воспитатель следит за тем, чтобы дети при описании предметов называли их существенные признаки, которые помогли бы узнать предмет. Он может задать вопросы загадывающему: «Где этот предмет находится?» или «Для чего нужен этот предмет?» Но спешить с наводящими вопросами не следует. Надо дать ребенку возможность самому припомнить предмет, его основные признаки и рассказать о них.

