

Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида «Аленький цветочек»

Занимательный математический материал в образовательной деятельности и дома



Подготовил: Э.В. Сеитова
Воспитатель I кв. категории

Игра 1. «Исключение лишнего слова».

Цель. Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

Игровое задание. Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.

Задача воспитателя — стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.



Игра 2. «Летает - не летает» (поиск аналогов).

Цель. Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам, развивать логику.

Игровое задание. Назвать как можно больше аналогов, т. е. предметов, сходных с указанным воспитателем (например, с вертолетом) по различным существенным признакам, и систематизировать их по группам на основании того, какой сходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка — все они летают; вертолет, автобус, поезд — это транспортные средства).



Игра 3. «Похожий – не похожий» (поиск «противоположных» предметов).

Цель. Формировать способность находить в предмете как можно больше отличий друг от друга, выделяя в них общее и различное, развивать логику.

Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному воспитателем (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом — сарай, противоположны по размеру и степени комфорта;

дом — поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого — в другом и т. д.).



Игра 4. «Закрывает – зажигает» (поиск предметов по заданным признакам).

Цель. Формировать способность быстро находить аналогии между различными, не похожими друг на друга предметами; оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков; переключаться с одного объекта на другой, развивать логику.

Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожих на два—три названных воспитателем предмета. Например: «Назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции, например дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет)».



Игра 5. « Для чего и зачем?» (способы использования предмета)

Цель. Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности.

Игровое задание. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предметов, например книги, пластиковые бутылки, использованные фломастеры. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предметов (игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).

Игра 6. «Отчего и почему*» (перечислить возможные причины).

Цель. Развивать способность при решении задачи или осмысливании какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение, развивать логику.

Игровое задание. Воспитатель описывает какую-либо ситуацию, например: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных — «забыл закрыть дверь» — и, заканчивая нетривиальными — «марсиане прилетели»).

Игра 7. «Будь кратким!» (сократить рассказ)

Цель. Учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное, развивать логику мышления.

Игровое задание. Передать содержание рассказа максимально кратко — в двух—трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.

Игра 8. «Я луна, а ты звезда».

Цель: развитие логического мышления, быстроты реакции.

Игровое задание. 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...

Игровое задание. 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...

Игра 8. «Поезд»

Цель: формирование умения сравнивать, обобщать, находить сходные признаки у далеких на первый взгляд предметов; развитие речи. Оборудование: набор картинок - «вагончиков» с изображением самых разнообразных живых и неживых объектов.

Игровое задание: детям предлагается построить поезд из отдельных «вагончиков» (все «вагончики» перед началом игры лежат в центре стола, вокруг которого находятся играющие). Но, чтобы «вагончики» не расцеплялись в пути, требуется «скрепить» их друг с другом, найдя какой-то общий признак. При этом используется ключевая фраза: «Я прицепляю лист к кузнецику, потому что они оба... (живые; могут расти; зеленые; и т.д.)».

Играющие делают ходы по очереди и выбирают каждую нужную, по их мнению, картинку. «Поезду» можно разрешить «растя» в обе стороны.

Игра 9. «Город 312».

Цель игры: обучение сравнению чисел, введение понятия алгоритма, сортировка чисел по возрастанию (убыванию).

Оборудование: набор чисел; игровые поля, на которых изображена тропинка для чисел; в нескольких местах тропинка для чисел разветвляется на две (на развилке обозначено условие разветвления). Каждая из ветвей тропинки оканчивается домиком для чисел, удовлетворяющих условию этой ветви.

Игровое задание: детям предлагается выбрать любое число и провести его по тропинке, отыскав для него подходящий домик. В конце игры воспитатель обращает внимание детей на то, что числа расселились по домикам в порядке возрастания. Перед использованием игровых полей следует отдельно поработать над сравнением чисел и употреблением математических знаков «<», «>»

Игра 10 «Найди чепуху».

Цель: развитие логического мышления

Игровое задание: предложить детям поиграть в игру. Её суть в том, чтобы определить нереальный факт. Например, воспитатель называет предложение: «Кошка умеет, есть ложкой, как человек», «Пингвины умеют летать», «В детском саду дети не играют, а всё время спят» и т.д.

Игра 11 «Фантазёры».

Цель: развитие логики, фантазии, быстроты реакции, ассоциативного мышления.

Игровое задание : Первый ребенок говорит, например — «Я — врач», второй — «А я — градусник», третий - «А я — таблетка», четвертый — «А я — тонометр» и т.д. ИграТЬ можно вдвоём или небольшой подгруппой.

Игра 12 « Цветной город».

Цель: формирование представления о классификации по двум признакам. Оборудование: игровые поля, наборы геометрических фигур основных форм (каждая фигура — нескольких основных цветов, по количеству детей).

Игровое задание: детям раздаются игровые поля — это план города, в городе улицы, носящие название какого-либо цвета, пересекаются с проспектами геометрических фигур. Предлагается застроить город, разместив на игровом поле домики-фигурки в соответствии с названиями улиц и проспектов. Когда город построен, можно поиграть в почтальонов, разнося «письма» по адресам, обозначенных либо цветными фигурками на самих конвертах, либо, что несколько сложнее, сформулированным словесно: «Отнеси письмо в дом на угол Красной улицы и проспекта Трапеций».

Игра 13 « Весёлые задачки»

Цель: развитие логического мышления, фантазии, быстроты реакции, концентрации внимания, воображения, остроумия, развития речи.

Игровое задание: пригласить детей в «Клуб Весёлых и Находчивых», предложить им посоревноваться в остроумии и решить «весёлые задачки». Самых остроумных и находчивых ждут награды - «золотые» медальки.

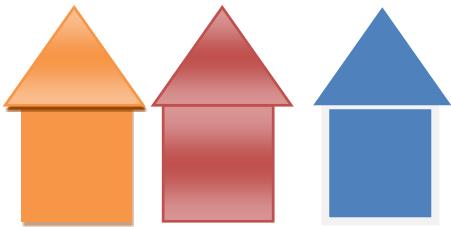
- Жираф, крокодил и бегемот

жили в разных домиках.

Жираф жил не в красном
и не в синем домике.

Крокодил жил не в красном
и не в оранжевом домике.

Догадайся, в каких домиках жили звери?



- Три рыбки плавали
в разных аквариумах.

Красная рыбка плавала не в круглом
и не в прямоугольном аквариуме.

Золотая рыбка — не в квадратном
и не в круглом.

В каком аквариуме плавала зеленая рыбка?

- Жили-были три девочки:

Таня, Лена и Даша.

Таня выше Лены, Лена выше Даши.

Кто из девочек самая высокая,
а кто самая низкая?

Кого из них как зовут?

- У Миши три тележки разного цвета:

Красная, желтая и синяя.

Еще у Миши три игрушки: неваляшка, пирамидка и юла.

В красной тележке он повезет не юлу и не пирамидку.

В жёлтой — не юлу и не неваляшку.

Что повезет Мишка в каждой из тележек?

- Мышка едет не в первом и не в последнем вагоне.

Цыпленок не в среднем и не в последнем вагоне.

В каких вагонах едут мышка и цыпленок?

- Стрекоза сидит не на цветке и не на листке.

Кузнечик сидит не на грибке и не на цветке.

Божья коровка сидит не на листке и не на грибке. Кто на чем сидит?
(лучше все нарисовать)

- Алеша, Саша и Миша живут на разных этажах.
Алеша живет не на самом верхнем этаже и не на самом нижнем.
Саша живет не на среднем этаже и не на нижнем.
На каком этаже живет каждый из мальчиков?
- Ане, Юле и Оле мама купила ткани на платья.
Ане не зеленую и не красную.
Юле — не зеленую и не желтую.
Оле — не желтое и не красное.
Какая ткань для какой из девочек?
- В трех тарелках лежат разные фрукты.
Бананы лежат не в синей и не в оранжевой тарелке.
Апельсины не в синей и в розовой тарелке.
В какой тарелке лежат сливы?
А бананы и апельсины?
- Под елкой цветок не растет,
Под березой не растет грибок.
Что растет под елкой,
А что под березой?
- Антон и Денис решили поиграть.
Один с кубиками, а другой машинками.
Антон машинку не взял.
Чем играли Антон и Денис?
- Вика и Катя решили рисовать.
Одна девочка рисовала красками,
а другая карандашами.
Чем стала рисовать Катя?
- Рыжий и Черный клоуны выступали с мячом и шаром.
Рыжий клоун выступал не с мячиком,
А черный клоун выступал не с шариком.
С какими предметами выступали Рыжий и Черный клоуны?
- Лиза и Петя пошли в лес собирать грибы и ягоды.
Лиза грибы не собирала. Что собирал Петя?
- Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам.
Грузовая машина ехала не по узкой дороге.
По какой дороге ехала легковая машина?
А грузовая?
- И напоследок 2 шутливые задачки на внимательность:
Гусь на двух ногах весит 2 кг. Сколько он будет весить, стоя на одной ноге?
- На клене 5 веток? на каждой ветке по 2 яблока. Сколько яблок на клёне?
-

Игра 21 «Построим дом».

ЦЕЛЬ: развивать пространственное мышление и воображение, умение работать по образцу и схеме.

Оборудование: наборы кубиков, бумага в клетку, карандаши.

Игровое задание: перед детьми расположены наборы кубиков. Педагог – психолог сначала просит нарисовать то, что он будет строить. Удобнее всего рисовать на листе бумаги в клетку: на нем легче изобразить квадрат или прямоугольник. Если дети затрудняются, тогда им предлагается готовое схематическое изображение—рисунок в виде того же контура, в котором линиями отмечено, какие детали как укладывать.

Затем взрослый вместе с детьми проверяет правильность нарисованного и построенного, соответствие одного другому».

Игра 22 (упражнение) «Придумай и сложи узор».

Цель: развивать пространственное мышление, фантазию, умение работать по образцу и схеме.

Оборудование: образцы различных узоров, выложенных из кубиков игры.

Игровое задание: детям предлагается выложить узор, изображенный на чертеже. Если дети уже научились выкладывать узоры, можно устроить соревнования «на самого быстрого игрока»: дать каждому ребенку по набору игры и листок с заданием и засечь время. Также можно предложить детям самим нарисовать различные узоры и предложить выложить их другим ребятам».

Игра 23 (упражнение)«Веселый человечек».

Цель: формировать у детей умение разбирать определенную фигуру на элементы, и, наоборот, из отдельных элементов, соответствующих геометрическим образцам, составлять предметы определенной заданной формы.

Оборудование: геометрические фигуры—1 треугольник, 1 полукруг, 1 прямоугольник, 2 овала, 4 узких прямоугольника, рисунок «Веселого человечка».

Игровое задание: «Сегодня к нам в гости пришел веселый человечек. Посмотрите, какой он забавный! Давайте постараемся из геометрических фигурок, которые лежат на столе, сделать такого же человечка».

Игра 24 « Хорошо или плохо? ».

Цель: развитие логического мышления, анализа, фантазии, быстроты реакции, концентрации внимания, воображения, остроумия, развития речи.

Игровое задание. Предложить детям подумать и самостоятельно объяснить: «Почему дождь хорошо, а засуха плохо?», «Почему дружить хорошо, ассориться плохо?» и т.д.

Игра 25 « Мы умеем и решать, и шутить, и рассуждать!»

Цель: способствовать развитию внимания, сообразительности детей, чувству юмора. Побуждать детей рассуждать, мыслить, находить ответ, приводить различные доводы. Использовать ранее полученные знания.

ЗАДАЧИ – ШУТКИ.

1. Кто быстрее плавает утенок или цыпленок?
2. Кто быстрее долетит до цветка бабочка или гусеница?
3. На одном берегу утятка на другом - цыплята. Посередине островок. Кто быстрее доплынет до острова?
4. Над лесом летели 3 рыбки . 2 приземлились. Сколько улетело?
5. Катится по столу колесо: один угол у него красный, другой зеленый, третий желтый. Когда колесо докатится до края стола, какой цвет мы увидим?
6. По морю плыл большой, красивый паровоз. На палубе было много людей. Всем было хорошо. Как звали капитана?
7. Летели два крокодила. Один красный, другой синий. Кто быстрее долетит?
8. У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько у мамы детей?
9. Что едят крокодилы на северном полюсе?
10. Заяц пригласил на Новый год двух медведей, трех ежей. Сколько приборов он должен поставить?
11. Собачка Жучка сказала, что видела на горке Сашу, Петю, Катю. Сколько детей видела собачка?
12. Четыре яйца варятся четыре минуты. Сколько минут варится одно яйцо?
13. На одной ноге гусь весит 5 кг. Сколько будет весить гусь, стоящий на двух ногах?
14. От чего крокодил зеленый? (от хвоста)
15. У папы и мамы две дочки, а Юра родился первым. Сколько детей у папы и мамы?
16. На столе лежало 4 яблока. Одно разрезали. Сколько стало яблок?
17. Сколько меда соберут две бабочки, если у них по одному ведру?
18. На каком языке будут разговаривать между собой немецкая и шотландская овчарки?
19. Сколько цыплят вывел петух, если он снес 5 яиц?
20. Плывет по пустыне бегемот, он быстро движется вперед. Как много елок он везет?
21. Прилетели 2 чижика, 2 стрижки и 2 ужа. Сколько стало птиц всего возле дома моего?
22. На дереве сидели три тетерева. Охотник выстрелил в одного. Сколько птиц осталось на дереве?
23. На столе лежало 2 яблока и 2 груши. Сколько овощей на столе?
24. Плывут два цыпленка, один лапками гребет, другой крыльышками. Который быстрее доплынет?
25. Упали два горшка железный и глиняный. Каких осколков будет больше и почему?
26. Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?

27. Сели на воду 3 воробья. Один улетел, сколько осталось?
28. Кто громче замычит петух или корова?
29. Горело 5 свечей, одна потухла. Сколько свечей осталось?
30. Как лучше и быстрее сорвать арбуз с дерева?
31. В теплые края летели птицы 2 журавля и 2 синицы. Сколько птиц летело в теплые края?
32. Весной с юга кто раньше прилетает ласточки или воробы?
33. У стола 4 угла. Если один отпилить, сколько углов останется?
34. Когда собака бывает в конуре без головы?
35. Один банан падает с елки каждую минуту. Сколько их упадет за пять минут?
36. Ехал автомобиль. Толька завернул за угол пошел дождь. Как звали шофера, и какой был номер? (Толька, мокрый)
37. Сколько концов у 5 палок?
38. Как разделить 5 яблок между пятью детьми так, чтобы каждый мог получить по яблоку, и одно осталось в корзине?
39. Какой цвет волос у колобка?
40. Меня зовут Толей. У моей сестры только один брат. Как его зовут?
41. Из какой посуды нельзя ничего съесть? (пустой)
42. Как в решете воды принести? (лед)
43. В море плавало 9 пароходов. Два парохода пристали к пристани. Сколько пароходов осталось в море? (9)
44. Наступил долгожданный январь. Сначала зацвела яблоня, а потом еще 3 сливы. Сколько деревьев зацвело?
45. У животного 2 правые ноги, 2 левые, 2 спереди, 2 сзади. Сколько ног у животного?
46. В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если он проспал 2 часа?
47. Сколько орехов в пустом стакане?
48. Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, если он встанет на одну ногу?
49. Один ослик несет 10кг. сахару, а другой 10кг. ваты. У кого ноша тяжелее?
50. Бабушка связала внукам шарфы и варежки. Всего она связала 3 шарфа и 6 варежек. Сколько внуков у бабушки?
51. Из-под ворот видно 8 кошачьих лап. Сколько кошек во дворе?
52. В 12 часов ночи шел снег. Может ли быть, спустя несколько дней, в это же время солнечная погода?
53. Что случилось 31 февраля?
54. Почему человек назад оглядывается?
55. До какого места заяц бежит в лес?
56. Что остается в коробке, если вынуть спички?
57. От чего кошка бегает? (летать не умеет)
58. Может ли петух себя птицей назвать?
59. Где вода столбом стоит? (колодец, стакан)
60. Почему собака бегает?
61. Зачем вода в бутылке?

62. Какой год продолжается один день?
63. Может ли дождь 2 дня подряд идти?
64. У кого есть шляпа без головы, и нога без сапога?
65. Когда черной кошке легче всего пройти в дом? (когда дверь открыта)
66. Из какой посуды не едят?
67. На что Степка шляпу купил?
68. Почему львы едят сырое мясо?
69. Без чего дома не построишь?
70. Без чего хлеба не испечёшь?
71. Во время дождя, под каким кустом заяц сидел?
72. Какой вещи очень верит человек? (замку)
73. Где сухого камня не найдёшь?
74. Может ли страус назвать себя птицей?
75. Неожиданно пошёл сильный дождь. Однако Андрей, Вова, Коля и Алёнка не промокли. Почему?
76. Дед, баба, внучка, Жучка, кошка, мышка тянули, тянули и наконец вытянули репку. Сколько глаз увидели репку?
77. Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответь скорей!
78. У бабушки Даши есть внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?
79. У стены стоит кадушка, а в кадушке той лягушка. Если было 7 кадушек, сколько было бы лягушек?
80. Первый Назар шёл на базар, второй Назар купил товар. Какой Назар купил товар, какой шёл без товара?
81. Назови 5 дней, не называя чисел не называя дни недели
82. Летела стая гусей: 2 впереди, один позади, 2 позади и один впереди. Сколько летело гусей?
83. Сидят 3 белки на ветках, против каждой белки 2 белки. Сколько их всего?
84. Сын с отцом, да отец с сыном, да дедушка с внуком. Сколько всех?
85. Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего?
86. Сколько хвостов у двух ослов?
87. Летело 10 уток. Охотник выстрелил и убил одну. Сколько уток осталось?
88. Стоит в поле дуб. На дубе по 3 ветки. На каждой ветки по 3 яблока. Сколько всего яблок?
89. Сколько рогов у двух рогов?
90. Сколько шей у 5 журавлей?
91. Что было завтра, а будет вчера?
92. Когда козе исполнится 7 лет, что будет дальше?
93. Пара лошадей пробежала 20км. Сколько километров пробежала каждая лошадь?
94. Несла бабка в город 100 яиц, а дно упало. Сколько яиц осталось?
95. Какие цифры о себе могут сказать. «Повернешь меня вниз головой, и я стану другой»?

ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

1. Мама, папа и я сидели на скамейке.
В каком порядке мы сидели, если известно, что:
 - а). Я сидела слева от папы, а мама слева от меня;
 - б). Папа слева от меня и справа от мамы;
 - в). Мама сидела справа от меня, а папа справа от мамы.

2. Рыбак поймал окуня, ерша, щуку. Щуку поймал раньше, чем окуня, а ерша позже, чем щуку.
Какая рыба поймана раньше всех?

3. На веревке завязали 5 узлов, насколько частей эти узлы разделили верёвку?

4. Коля ростом выше Васи, но ниже Серёжи. Кто выше Вася, или Серёжа?

5. По улице идут два сына и два отца. Всего 3 человека. Может ли так быть? (дед, сын, внук)

6. Меня зовут Толей. У моей сестры только один брат. Как его зовут?

7. Термометр показывает три градуса мороза. Сколько градусов покажут два таких термометра?

8. Мама купила 4 шара красного и синего цвета. Красных шаров было больше, чем синих. Сколько шаров каждого цвета купила мама?

9. Двое пошли 5 гвоздей нашли, четверо пойдут, много ли найдут?

10. Алеша на дорогу в школу тратит 5 минут. Сколько минут он потратит, если пойдет вдвоем с сестрой?

- 11.На столе стояло 3 стакана с вишней. Костя съел один стакан вишни. Сколько стаканов осталось? (три)

- 12.По улице шли два отца и два сына, да дедушка с внуком. Сколько человек всегошло по улице?

- 13.Двое мальчиков играли в шашки 2 часа. Сколько времени играл каждый из них?

14. Вы зашли в темную комнату, где есть свеча, газовая плита, керосиновая лампа. Что вы зажжете в первую очередь? (спичку)

15. Можно ли бросить мяч так, чтобы он, пролетев некоторое время, остановился и начал движение в другом направлении? (вверх)

16. Когда об воду можно порезать руку? (лед)

- 17.Что тяжелее, 1 кг. ваты или 0,5 кг. железа?

- 18.В корзине лежат 2 яблока и 6 груш. Не глядя, достают из корзины 4 фрукта. Какими фруктами они могут оказаться?

19. Из-под ворот видно 8 кошачьих лап. Сколько кошек во дворе?

- 20.Сколько ушек у трех старушек?

- 21.Сколько хвостов у пяти котов?

- 22.Сестре 4 гола, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет?

Игра 26 «. Скажи коротко и по-другому».

Цель: развитие речи, логического мышления, анализа.

Игровое задание: предложить детям придумать ответ на вопрос, состоящий из одного слова. Например: *остаться на зиму ... (зимовать)*».

1. *Остаться на ночь ... (заночевать)*
2. *Мелкий дождь ... (дождик)*
3. *Капля дождя ... (дождинка)*
4. *Маленькая лошадка ... (пони)*
- 5.

Игра 27 «Кто что делает?»

Цель: развитие речи, логического мышления, воображения, остроумия.

Игровое задание: предложить детям вспомнить профессии и назвать их.

1. *Кто лечит больных? (врач)*
2. *Кто учит детей? (учитель)*
3. *Кто делает мебель? (столяр, плотник)*
4. *Кто лечит зверей? (ветеринар)*
5. *Кто добывает уголь? (шахтер)*
6. *Кто кует железо? (кузнец)*
7. *Кто пишет книги? (писатель)*
8. *Кто управляет оркестром? (дирижер)*
9. *Кто летает в космос? (космонавт)*
10. *Кто разрабатывает планы домов? (архитектор)*
11. *Кто управляет самолетом? (пилот)*

Игра 28 ««Запомни и нарисуй». (Читается 2 раза)

Цель: развитие логического мышления, фантазии, быстроты реакции, концентрации слухового внимания, пространственного воображения, остроумия.

Игровое задание. Предложить детям:

- 1) нарисовать 5 бусинок разного цвета и размера так, чтобы средняя бусинка была красного цвета, последняя – самая маленькая.
- 2) нарисовать 5 квадратов разного цвета и размера так, чтобы четвертый квадрат был синего цвета, а средний – самый маленький.
- 3) нарисовать семь грибов разного цвета и размера так, чтобы второй гриб был желтого цвета, на шляпке четвертого лежал листочек, а средний – самый маленький.

Игра 29««У кого больше?...»

Цель: развитие логического мышления, фантазии, быстроты реакции, концентрации слухового внимания, пространственного воображения, остроумия.

Игровое задание. Предложить детям как можно быстрее ответить на вопросы:
...лап - у кошки или попугая?
...хвостов - у собаки или лягушки?
...ушей - у мышки или свинки?
...глаз - у змеи или крокодила?

Игра 30 «Кого больше?»

Цель: развитие логического мышления, фантазии, быстроты реакции, концентрации слухового внимания, пространственного воображения, остроумия.

Игровое задание. Предложить детям как можно быстрее ответить на вопросы:
Кого в реке больше - рыбы или окуней?

Кого у вас в группе больше - детей или мальчиков?

Чего на клумбе больше - цветов или тюльпанов?

Кого в зоопарке больше - животных или медведей?

Чего в квартире больше - мебели или стульев?

Игра 31 «Это правда или нет?» (истина или ложь?)

Цель: развитие аналитического и логического мышления, развития речи.

Игровое задание. Предложить детям подумать и ответить: «**Это правда или нет?**»

Все кошки полосаты.

В Москве есть зоопарк.

Я такая сильная, что могу поднять слона.

Заяц съел на обед волка.

На яблоне выросли бананы.

На елке сливы не растут.

Игра 32«День - ночь».

Цель: развитие речи, умения сосредоточиться на поиске необходимого понятия.

Игровое задание: педагог - психолог называет слово, дети - противоположное ему по значению: «День - ночь, сладкий - кислый» и др.

Игра 33 «Разложи по порядку».

Цель: развитие аналитического и логического мышления, развития речи.

Игровое задание. Предлагается ряд иллюстраций, связанных одной темой, но разложенных неверно. Дети должны определить, какая из иллюстраций изображает произошедшее раньше или позже, т.е. разложить по порядку.

Игра 34 «Опиши предмет».

Цель: знакомство с понятиями «свойства и признаки предметов», формирование умения угадывать предмет по его признакам.

Игровое задание. Педагог- психолог или дети придумывают название предмета, окружающие задают наводящие вопросы, пытаясь по признакам угадать задуманное.

Игра 35«Время рассердилось и ушло. Догони!»

Цель: развитие аналитического и логического мышления, развития речи.

Игровое задание. Дети с помощью взрослого преобразовывают фразы, слова,

предложения, используя категории «до, после, потом, сейчас». Составляют свои предложения, исправляют неверно построенные фразы, которые предложил педагог - психолог. Например: «Наступила осень» или ««Наступила золотая осень, а потом наступит зимушка - зима».

Игра 36 « Нравится – не нравится».

Цель: развитие аналитического и логического мышления, воображения, развития речи.

Игровое задание. Можно играть с карточками, а можно словесно. Выбираем предмет, или явление и рассказываем, что именно нравится, а что нет, то есть оцениваем предмет по его признакам. Например, картинка кошки: нравится - мягкая, приятная на ощупь, игравая, ловит мышей...; не нравится - царапается, убегает и т.д.

Игра 37 «Найди лишнее слово».

Цель: развитие логического мышления, фантазии, быстроты реакции, концентрации слухового внимания, пространственного воображения, остроумия

Игровое задание. Составить серии слов, в каждой из которых одно слово будет отличаться от других по некоторому признаку (например, храбрый-смелый-злой-отважный). Предложите детям определить это лишнее слово. В серии должно быть четыре-пять слов.

Игра 38 «Угадай по описанию».

Цель: развитие логического мышления, фантазии, быстроты реакции, концентрации слухового внимания, пространственного воображения, остроумия.

Игровое задание. Взрослый дает описание какого-нибудь предмета, а затем просит детей угадать, о чем он говорил. Говорить можно о чем угодно – об овоцах, игрушках, животных. Если ребенок колеблется с ответом, можно предложить ему подсказку в виде картинок.

Игра 39 «Кто кем будет».

Цель: развитие логического мышления, фантазии, быстроты реакции, концентрации слухового внимания, воображения, остроумия.

Игровое задание. Ведущий описывает (показывает, называет) явления и предметы, а ребенок должен ответить на вопрос, как и во что они превращаются и видоизменяются. Ведущий называет, к примеру: желудь, гусеница, яйцо, икринка и др. При этом на один вопрос может существовать не один ответ, и любознательный ребенок может назвать несколько слов, за что его необходимо поощрить.

Игра 40«Общие слова».

Цель: развитие логического мышления, остроумия.

Игровое задание. Взрослый предлагает детям назвать как можно больше общих слов, относящихся к какой-нибудь теме и обозначающих некоторое понятие. Это могут быть слова, обозначающие деревья, цветы; слова, относящиеся к спорту; слова, обозначающие домашних зверей, наземный или воздушный транспорт и так далее.

Игра 41 «Абракадабра».

Цель: развитие логического мышления, остроумия, визуализации слов и понятий, незнакомых ребенку.

Игровое задание. Назвать детям незнакомые им слова. Дети, либо рисует образ, возникший в их сознании, либо описывают его словесно. «Как выглядит абракадабра, электрификация, субмодальность? А как эти слова пахнут, каковы они на ощупь?» В игре можно использовать различные термины и иностранные слова.