

Игры на развитие мышления

Любые мама и папа хотят, чтобы их ребенок был сообразительным умницей. Но подобные качества не придут постучать Вам в дверь, развитием их нужно постоянно и планомерно заниматься. Для развития малышей, которые поражают всех своими мыслительными способностями, родители, как правило, придумывают и используют игры на развитие мышления. Это веселые и увлекательные игры для детей, которые всегда способны захватить ребенка полностью.

Игры на развитие мышления – прекрасный помощник в деле воспитания!

Упражнение на развитие мышления «Ищем клад»

Возраст: дошкольный.

Данное задание обучает ребенка ориентированию в пространстве и на местности с помощью плана.

В начале игры вместе с малышом следует нарисовать план комнаты, изобразив на нем все предметы мебели, а также окна, двери и т.д. При этом следует объяснить ребенку, что план – это вид сверху.

После этого нужно попросить ребенка выйти на некоторое время из комнаты и спрятать в ней игрушку или лакомство. На плане место нахождения «клада» следует отметить ярким крестиком. Со временем можно усложнить задачу ребенка, нарисовав план квартиры или дачного участка.

Игра на развитие мышления «Куда уместится кошка?»

Возраст: дошкольный.

Попросите малыша изобразить знакомое ему животное (кошку, собаку, козу и т.п.). Предложите придумать места, куда оно могло бы поместиться. Например: «Кошка поместится к нам в квартиру? А вот в эту коробку она поместится? А в сумку? А в карман?» – пусть малыш сам придумывает места, куда можно пристроить кошку.

Игра способствует развитию воображения, речи, памяти, навыков сопоставления.

Игра на развитие мышления «Ключ к неизвестному»

Цель: развитие познавательной активности, целенаправленности мыслительного процесса.

Ход игры

1. Детям младшего школьного возраста предлагается отгадать, что спрятал в руке воспитатель. Для этого они могут задавать вопросы, а воспитатель будет отвечать. Воспитатель объясняет, что вопросы – как бы ключи от дверей, за которыми открывается что-то неизвестное. Каждый такой ключ открывает определенную дверь. Этим ключей много. Предлагается по два-три «ключа», на которых записаны ключевые слова для вопросов. Дети должны задавать вопросы, используя эти ключевые слова: к какому виду относится? Какие у него свойства?

2. Детям подросткового возраста вместо предметов можно предложить рисунки или фотографии, сделанные с большим увеличением. Главное, чтобы они по внешнему виду напоминали какие-то известные предметы или явления, но в то же время содержали в себе ряд противоречивых деталей,

которые не позволяют легко установить, что изображено. При постановке вопросов к изображению непонятого объекта можно использовать следующую схему:

К какому виду явлений относится? Почему изменяется? Что влияет на него? Какие имеет свойства? и т.д. Представьте, что перед вами изображение совершенно непонятого объекта. Какие вопросы вы можете задать, чтобы понять, что это? Постарайтесь задать как можно больше разных вопросов и заполнить схему: каждая стрелка соответствует новому типу вопроса с новым ключевым словом.

Упражнение на развитие мышления «Дерево, лист, плод»

Цель: Расширение представлений детей о живой природе. Возраст: дошкольный, младший школьный.

Материал:

Коробка с двумя отделениями;

Карточки с изображением и названием различных деревьев;

Карточки с изображением листьев этих деревьев;

Мелкие игрушки или естественные плоды этих деревьев.

Ход работы: Ребенок выбирает карточку с деревом и подбирает к ней карточку с листом и плод.

Упражнение на развитие мышления «Собрать фигуру».

Цели: развитие пространственных представлений, пространственного мышления и памяти; освоение сенсорных эталонов (геометрических фигур); развитие графических навыков.

Материалы: комплекты разрезных геометрических фигур по числу участников.

Необходимое время: 20-25 минут.

Процедура проведения

Каждому участнику выдается комплект разрезных геометрических фигур, необходимых для того, чтобы собрать все эталонные фигуры. После этого ведущий демонстрирует первую фигуру собранной, разрушает ее на глазах учащихся и просит детей собрать такую же из тех деталей, которые у них есть. Последовательно демонстрируются все эталонные фигуры, которые дети должны собрать самостоятельно, без опоры на образец. Важно каждый раз убирать эталонную фигуру после ее демонстрации, не оставляя ее для соотнесения и копирования в то время, когда дети решают мыслительную задачу.

Если участники выполняют это задание с разной скоростью, целесообразно перейти к индивидуальному показу эталонов, что позволит сохранить интерес участников к данному упражнению.

Упражнение на развитие мышления «План местности»

Цель: Развитие навыков совместной деятельности.

Возраст: дошкольный, младший школьный.

Материал: картонное игровое поле набор карточек с нарисованным планом местности игрушечные домики, деревья, мосты, река, озеро.

Проведение: Дети разбиваются на команды и выбирают любую карточку с планом и располагают игрушки в соответствии с этим планом.

Упражнение на развитие мышления «Говори наоборот»

Цель: развитие мышления, воображения.

Большой – маленький, толстый – тонкий, черный – белый, горячий – холодный, пустой – полный, легкий – тяжелый, чистый – грязный, больной – здоровый, ребенок – взрослый, огонь – вода, сильный – слабый, веселый – грустный, красивый – безобразный, трус – храбрец.

Игра на развитие мышления «Исключи лишнее»

Цель: развитие мышления

Возраст: младший школьный возраст.

Инструкция: выберите из 3 слов одно лишнее.

Цвет:

апельсин, киви, хурма
цыплёнок, лимон, василёк
огурец, морковь, трава
сахар, пшеница, вата.

Форма:

телевизор, книга, колесо
косынка, арбуз, палатка.

Величина:

бегемот, муравей, слон
дом, карандаш, ложка.

Материал:

банка, кастрюля, стакан
альбом, тетрадь, ручка

Вкус:

конфета, картошка, варенье
торт, селедка, мороженое

Вес:

вата, гирия, штанга
мясорубка, перышко, гантели

Упражнение на развитие мышления «Свет, зажгись!»

Цель: формирование навыков мышления, развитие памяти на события.

Возраст: дошкольный.

Материал: настольная лампа или торшер.

Ход игры:

Скажите: «Свет, зажгись!» – и в этот момент включите лампу. При зажженной лампе расскажите ребенку его любимый стишок или спойте песенку. Затем скажите: «Свет, погасни!» – и выключите лампу.

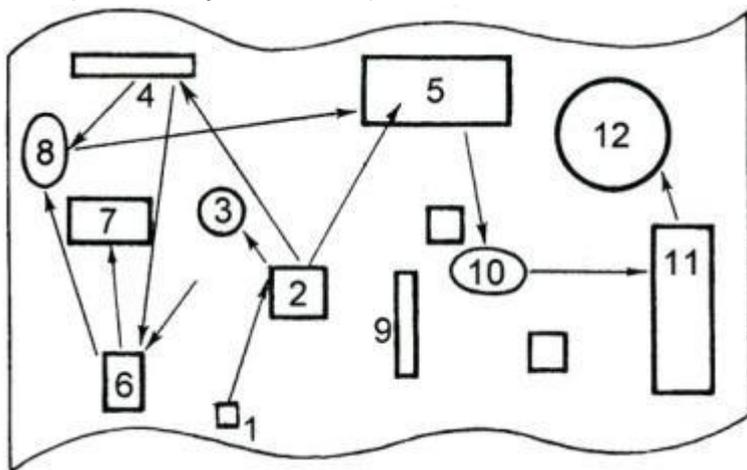
Приложите пальцы ко рту и скажите еле слышно: «Пришло время помолчать». Затем снова скажите своим обычным голосом: «Свет, зажгись!»

– и начинайте игру сначала. Вскоре ребенок сам будет произносить нужные слова.

Игра «Поиск сокровищ»

Эта игра требует специальной подготовки. Выбирается «сокровище» и определяется место его хранения. Затем составляется карта поиска сокровища, причем она имеет несколько этапов, преодоление которых необходимо, чтобы осуществлять поиски дальше. Например, на *первом этапе* необходимо решить ребус, чтобы определить дальнейшее направление поиска. На *втором этапе* необходимо «пройти по горной дороге». На *третьем* — найти дополнительную карту и по ней разыскать ключ от «сундука с сокровищами». Вариантов игры может быть много. Еще лучше, когда играет не один ребенок, а несколько и их можно разделить на две команды. Тогда одна команда может подготовить «план маршрута» для другой, и наоборот. Играть в «поиск сокровищ» можно дома и на улице. Для большей наглядности мы приводим здесь возможный сценарий игры в квартире.

В качестве «сокровищ» можно использовать любую мелкую игрушку или что-то более «материальное», например, коробочку конфет или несколько монеток. Это «сокровище» в маленькой коробочке прячем в укромное место в квартире. Рисуем следующую карту. (Очертания ее можно перевести на бумагу, а ориентиры расположить в соответствии с конкретными условиями.)



На карте указаны основные зоны квартиры: прихожая, спальня, кухня, гостиная. В каждой зоне основные ориентиры: стол, кресло, диван, шкаф т.д.

Поиск начинается с пункта 1. Затем по стрелочке в указанном направлении. В пункте 2 должен разгадать ребус, для того, чтобы определить, по какой стрелочке двигаться дальше.

$$3 \times \dots + 1 - 4 = 12$$

(Ответ: 5)

Если игрок разгадал ребус, то он попадает на наиболее выгодный маршрут, если нет, то идет по любой стрелочке. Попадая в какую-либо точку, игрок выполняет то задание, которое предлагается в этом месте. Возможны следующие маршруты движения:

- 1 — 2 — 5 — 10 — 11 — 12 (сокровище);
- 1 — 2 — 4 — 6 — 8 — 5 — 10 — 11 — 12 (сокровище);
- 1 — 2 — 3 — 6 — 7 — 8 — 9 — 5 — 10 — 11 — 12 (сокровище).

Каждому пункту движения соответствуют следующие задания.

Пункт 3. Игрок должен пройти по «горной дороге». Для этого на полу необходимо расставить кегли, кубики или просто разложить несколько листов бумаги с узкими «проходами». Игрок должен внимательно рассмотреть расположение предметов, запомнить их и затем пройти между ними с завязанными глазами. Каждый «сбой» приносит одно штрафное очко.

Пункт 4. Игрок перед «разрушенным мостом» — его нужно «достроить». Игроку предлагается дорисовать недостающую фигуру в предлагаемом рисунке. Для этого дается 3 минуты. Каждая лишняя минута дает один штрафной балл.

Пункт 5. Нужно «перебраться через пропасть, держась руками за веревку». В данном пункте игроку предлагается перенести мячик (или апельсин) в пункт 10. Использовать для этого руки и зубы запрещается. Мячик необходимо зажать под подбородком, а руки поднять вверх в «замке», будто держишься за веревку, и таким образом доставить «груз» на место.

Пункт 6. «Завал» на дороге. Его необходимо «расчистить». Игрок решает задачи со спичками.

Ему предлагаются три задачи разной трудности: простая, средняя и сложная. Он может выбрать любую. Однако здесь имеются свои правила.

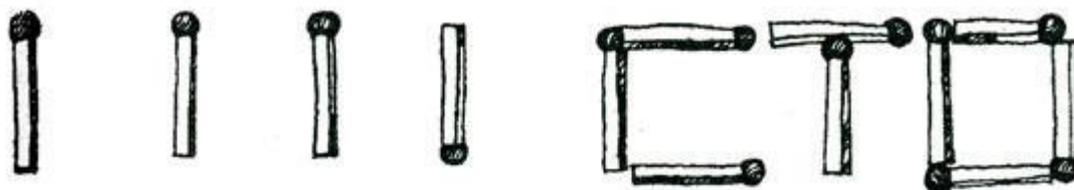
Если игрок решает простую задачу, то идет на цифру 7, самый длинный маршрут. Если решает среднюю задачу, то на цифру 5, а если самую сложную — 10, практически к финишу игры. Но!

Если он не решит простую задачу, то получит одно штрафное очко, если не решит среднюю задачу — два очка, если не решит сложную — три очка.

Задачи первой степени сложности (простые)

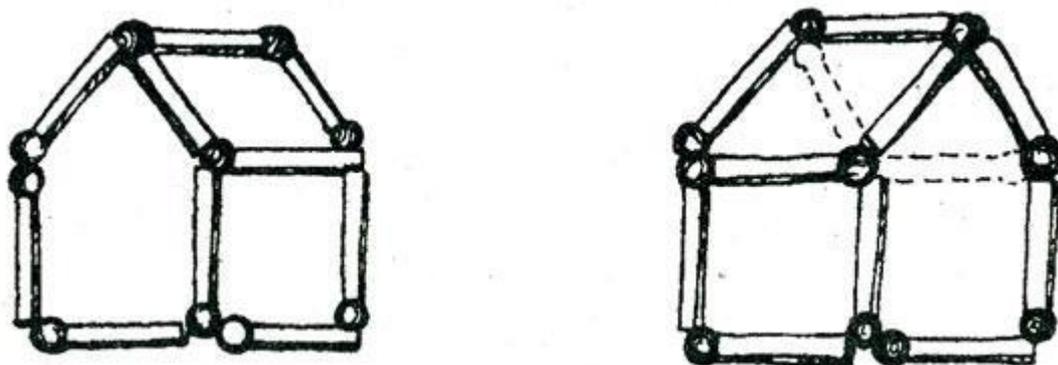
Приложите к четырем спичкам пять так, чтобы получилось сто.

Решение



Из спичек построен дом. Переложите две спички так, чтобы дом повернулся другой стороной.

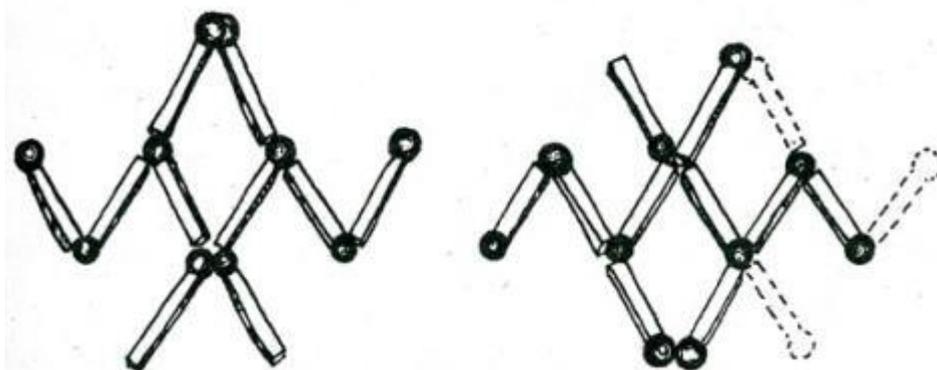
Решение



Задачи второй степени сложности (средние)

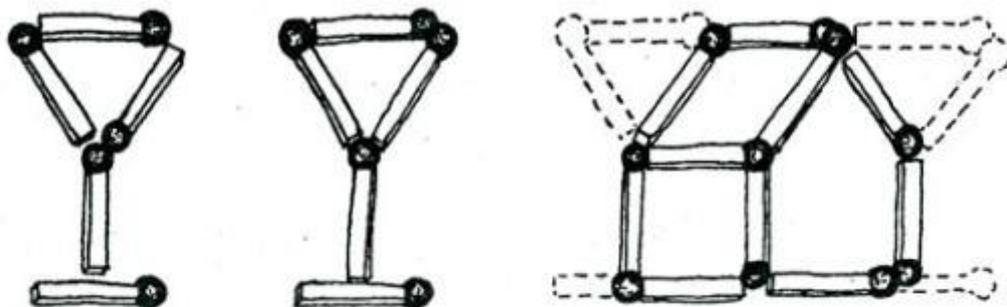
Спичечный рак ползет вверх. Переложите три спички так, чтобы он полз вниз.

Решение



Две рюмки построены из десяти спичек. Переложите шесть спичек так, чтобы получился дом.

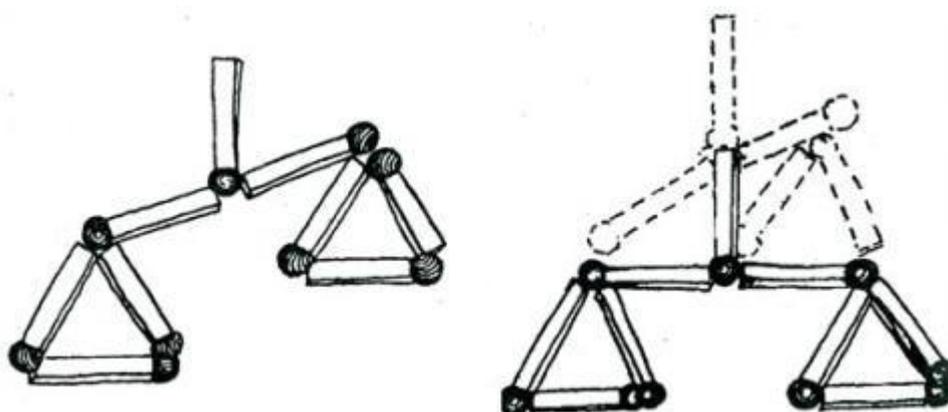
Решение



Задачи третьей степени сложности (трудные)

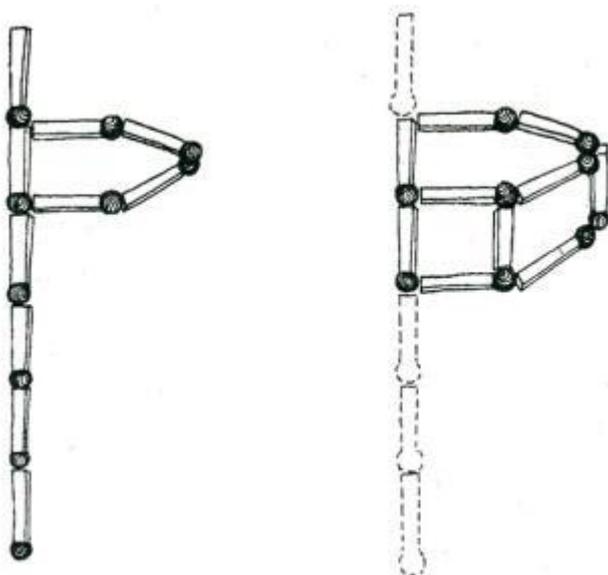
Весы составлены из девяти спичек и не находятся в равновесии. Переложите в них пять спичек так, чтобы весы пришли в состояние равновесия.

Решение



Флюгер составлен из десяти спичек. Переложите четыре спички так, чтобы получился дом.

Решение



Пункт 7. Необходимо «отбить грабительское нападение индейцев». Игрок выполняет задание на меткость. Предлагается обычная мишень, в которую нужно попасть мячиком (например, от настольного тенниса) или просто плотным комком бумаги, туго перевязанным шпагатом. Для перехода на следующий этап необходимо попасть в мишень три раза. Если игрок не может попасть и отказывается от продолжения попыток, ему даются штрафных 3 очка.

Пункт 8. После «нападения» нужно все привести в порядок и выяснить, что из вещей пропало «после грабежа». Это задание на внимательность. На столе или стуле раскладываются различные предметы (мелкие игрушки, карандаши, ключи и т.п.). Приблизительно 10 — 15 предметов. Игроку предлагается в течение 30 секунд запомнить предметы и их расположение. Затем игрок отворачивается, а ведущий перекладывает и убирает несколько предметов. Игрок должен определить, что убрано и что переставлено. За каждую ошибку — 1 штрафной балл.

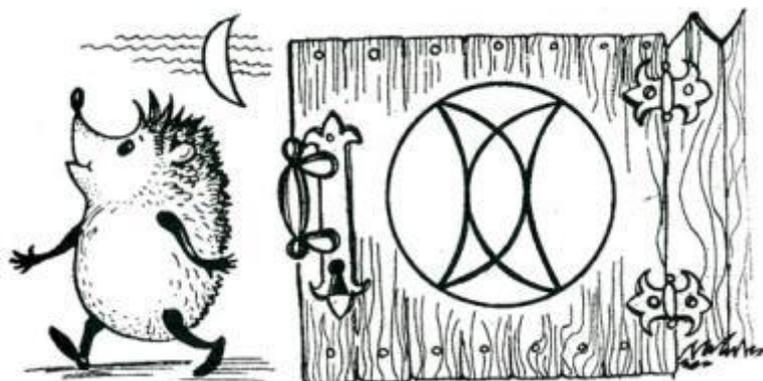
Приблизительно 10 — 15 предметов. Игроку предлагается в течение 30 секунд запомнить предметы и их расположение. Затем игрок отворачивается, а ведущий перекладывает и убирает несколько предметов. Игрок должен определить, что убрано и что переставлено. За каждую ошибку — 1 штрафной балл.

Пункт 9. Впереди — горная река. Необходимо перейти ее по «подвесному мосту». Для этого на полу расстилается жгут из обычной бельевой веревки, и надо пройти по ней.

Пункт 10. Вы «заблудились». Необходимо как можно быстрее найти выход из лабиринта.



Пункт 11. Вы почти у цели. Необходимо только открыть «замок в двери сокровищницы». Игрок должен обвести карандашом предлагаемую фигуру, не отрывая карандаша от бумаги и не проводя по одной и той же линии дважды.



Пункт 12. Вы в пещере сокровищ. Теперь нужно только найти спрятанное сокровище. (Например, у мамы в шкафу или под кроватью.)

Прежде чем взять сокровище, игрок должен «отработать» штрафные очки. Например, он должен назвать столько городов на конкретную букву (Л, К, А), сколько у него штрафных очков.

Ему можно предложить произнести соответствующее число раз скороговорку «Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет» или «На дворе трава, на траве дрова, не бросай дрова на траву двора».

После нахождения «сокровища» игра считается законченной.

Предлагаемая игра может проводиться с одним ребенком и с группой, в квартире, на даче, во дворе. Количество этапов игры может быть увеличено или сокращено. Для упрощения игры можно использовать один маршрут и две команды по принципу эстафеты. Задание каждого этапа можно использовать как самостоятельную игру для детских праздников, дискотек, соревнований КВН и т. п. Эта игра сюжетная, и дети воспринимают ее с большим интересом. Но она требует определенной организационной подготовки.

Найди лишнее слово

Количество игроков: любое

Дополнительно: серии слов

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите 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.

Бывает – не бывает

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

Угадай по описанию.

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Взрослый 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.

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.

Буквенная путаница

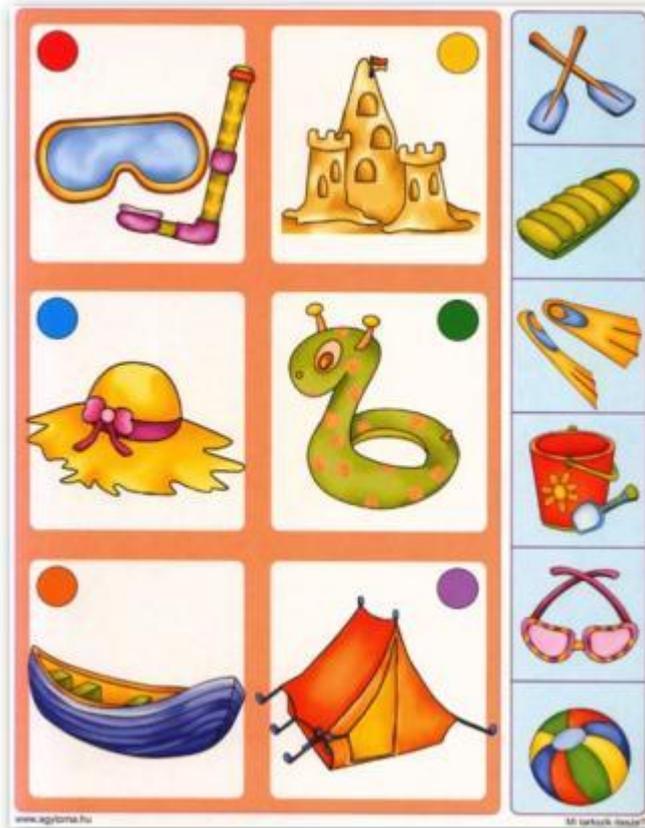
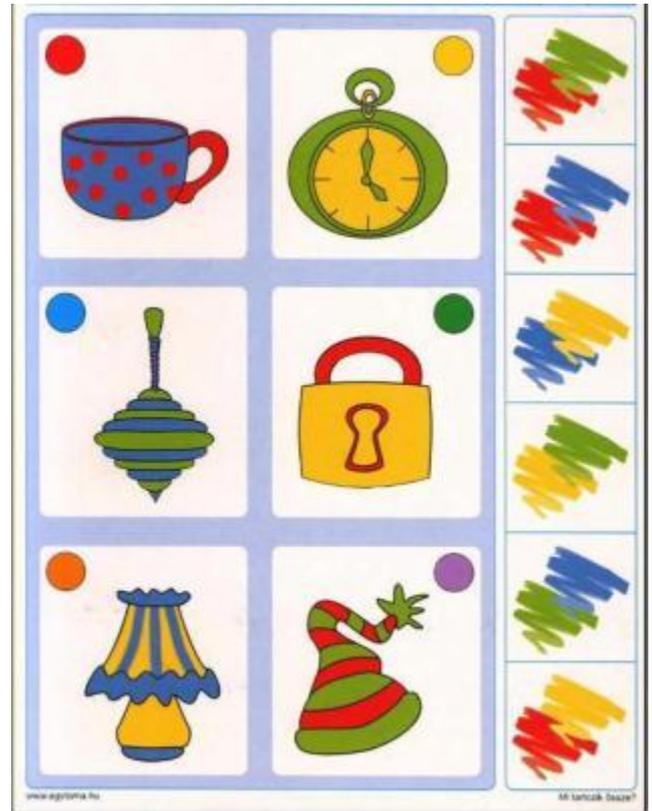
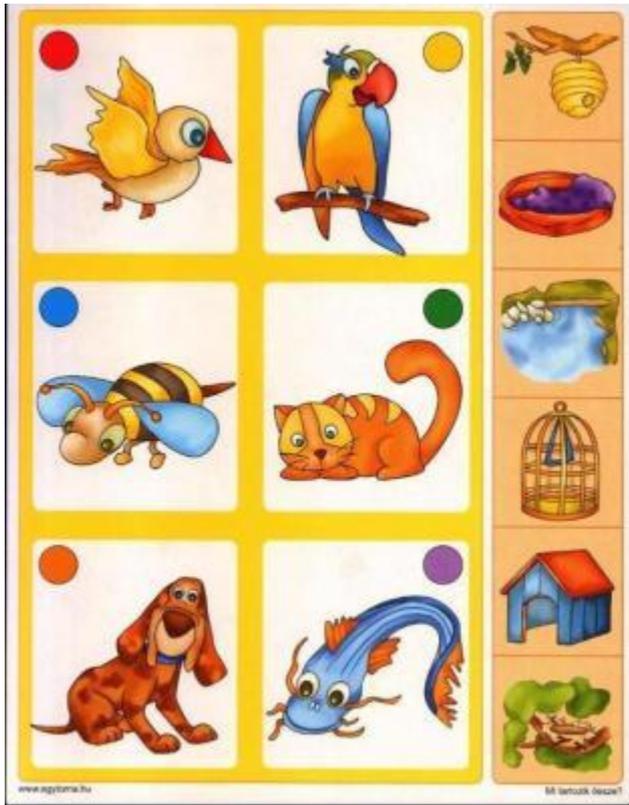
Количество игроков: 2

Дополнительно: ручки и листы бумаги

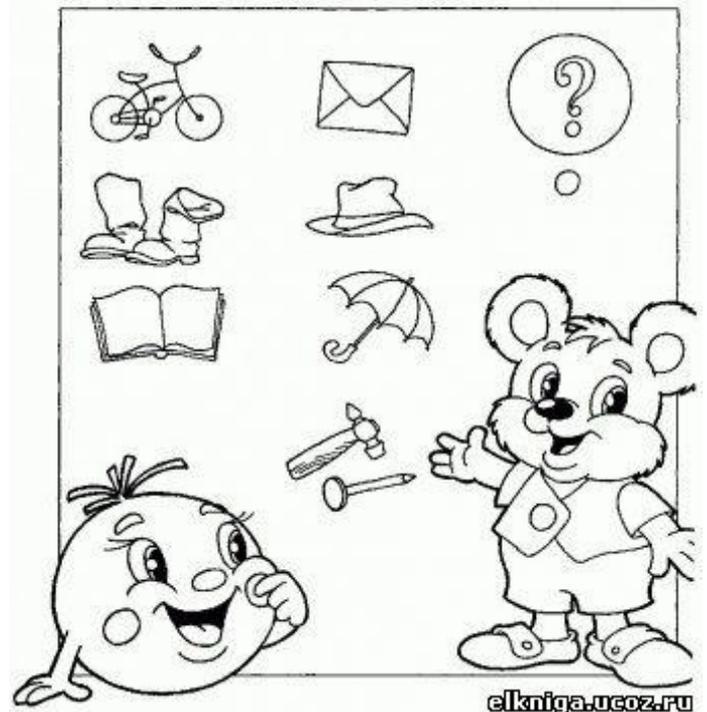
Игроки загадывают по слову (имя существительное, из определенного количества букв - например, из восьми), переставляют в каждый в своем слове буквы как попало и записывают на листок бумаги.

Получаются непонятные слова с неизвестным смыслом. Обменявшись листками, каждый пытается восстановить слово, задуманное напарником. Кстати, с непривычки это бывает сложновато: ну, как догадаться, что "иностранное" слово "сельпина" - это "апельсин", а не менее загадочное "риндаман" - "мандарин". Чем больше букв в загадываемом слове, тем труднее его восстановить, но зато какой простор для фантазии!

Хотите потренироваться? Угадайте, что означают слова: шарканда, шакиш, фаток, сокбира, турарот, репьюмокот.



Назови нарисованные на картинке предметы.
 А теперь представь себе человека, который не знает значения ни одного из этих слов.
 Постарайся объяснить ему значение каждого слова, например, «САПОГИ» — непромокаемая обувь, чтобы ходить по воде и грязи.





elkniga.ucoz.ru

Отвлечись и просто раскрась картинку.



elkniga.ucoz.ru

Посмотри внимательно на картинку.
Что нарисовано неправильно?
Отметь крестиком каждую нелогичность и объясни,
почему это не так и как должно быть на самом деле.



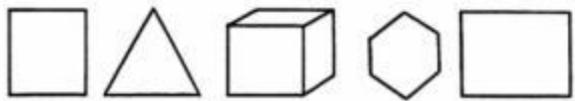
elkniga.ucoz.ru

Хочешь узнать, как зовут эту белочку? Посмотри, какие буквы написаны на цветах слева, и ищи эти буквы в таких же цветах в букете. Тогда ты сможешь прочесть имя белочки.

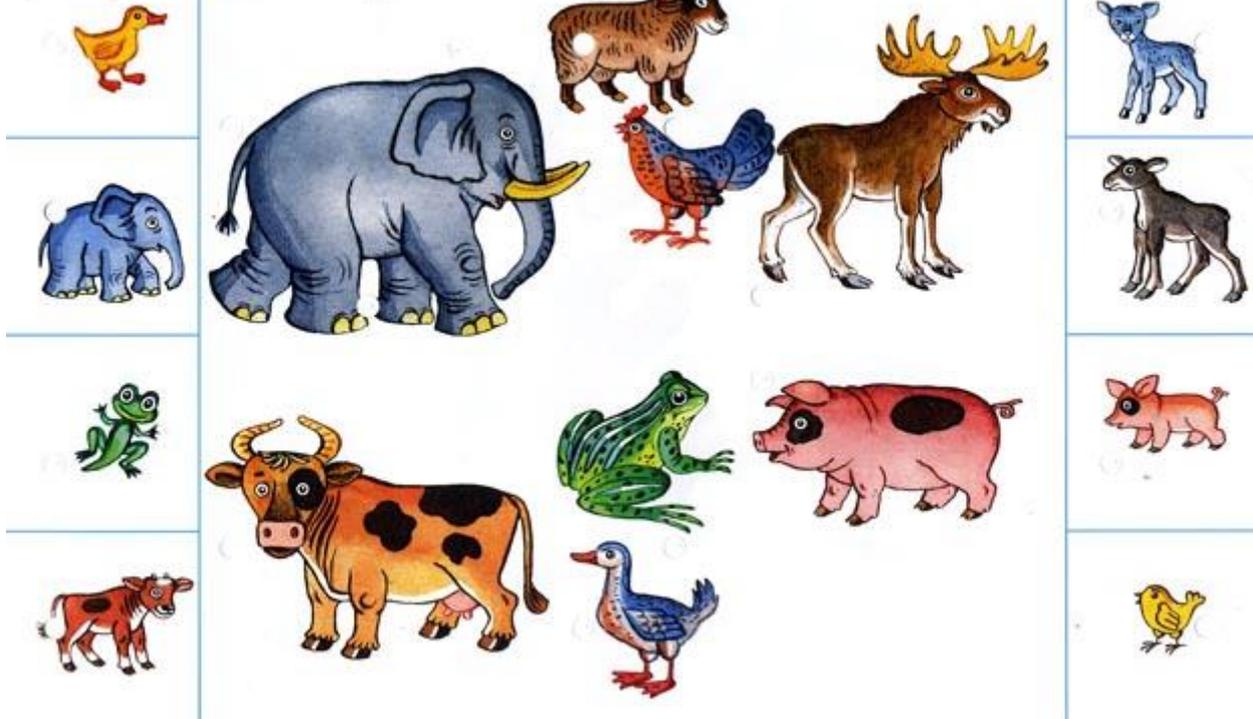
А
Л
К
Р



Зачеркни лишний предмет и объясни, почему он нарушает закономерность и не подходит к остальным.



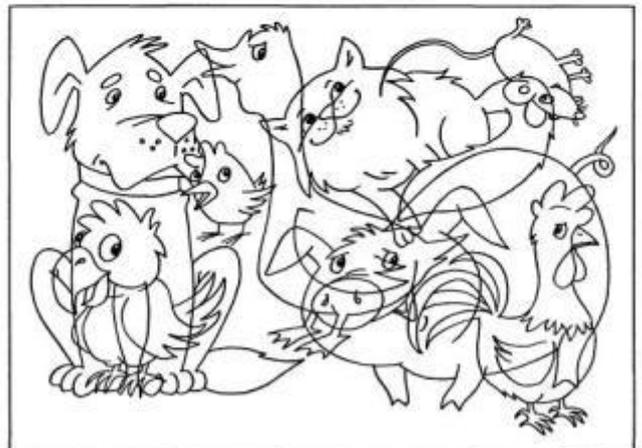
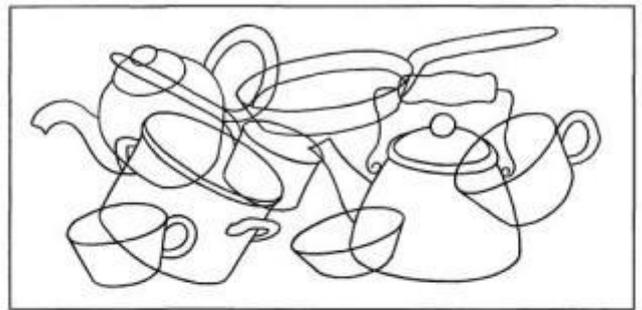
Кто чей детёныш?



Так бывает или нет?
Как считаешь? Дай ответ.



Назови все предметы и всех животных на картинках. Как их можно назвать одним словом?



Какие предметы из нарисованных на картинке нужны милиционеру, художнику, врачу? Покажи линиями.



Раскрась части шариков четырьмя цветами так, чтобы части одного цвета нигде не соприкасались друг с другом.



www.Mambulus.ru

Чем похожи и чем отличаются животные или предметы в каждой паре? Найди как можно больше сходств или отличий. Назови их общие и отличительные признаки.



www.Mambulus.ru

МЫШЛЕНИЕ

Мышление, бесспорно, является одной из наиважнейших составляющих психики человека. Трудно представить реализацию какого-либо вида деятельности без подключения мышления. Как подчеркивал Л. С. Выготский, развитие мышления является центральным для всей структуры сознания и для всей системы деятельности психических функций. С ним тесно связана и идея интеллектуализации всех остальных функций, то есть изменения их в связи с осмысливанием. В связи с этим ребенок начинает разумно относиться к своей психической деятельности.

Учитывая особую важность развития мышления для достижения ребенком определенного статуса в жизни, многие современные родители увлекаются ранней «интеллектуализацией» своего чада, выбирая соответствующие развивающие методики. Нельзя отрицать, что в подобных методиках может содержаться действительно полезная для применения на практике информация, но в чистом виде следование таким методикам, к сожалению, себя мало оправдывает, так как они в своем большинстве не учитывают общих закономерностей развития ребенка. Еще раз, возвращаясь к принципам, изложенным выше, хочется подчеркнуть, что в развитии и обучении ребенка важно ориентироваться на зону его ближайшего развития и не забывать о взаимодействии с ребенком через игру.

Мышление носит интегративный характер. Его развитие теснейшим образом связано с развитием других психических функций. Поэтому развивать мышление в отрыве от них нецелесообразно. Каждая ступенька в лестнице развития имеет свое значение и смысл для успешного прохождения дальнейших этапов развития. Необходимо пройти все предыдущие ступеньки не перепрыгивая. Своевременное моторное развитие, развитие восприятия и внимания, памяти и, конечно, речи – все это обязательная база для развития мышления.

Особенности мышления детей дошкольного возраста

Возраст до 3-х лет. Ребенок рождается, не обладая мышлением. Познание окружающей действительности начинается с ощущения и восприятия отдельных конкретных предметов и явлений, образы которых сохраняются памятью.

На основе практического знакомства с действительностью, на основе непосредственного познания окружающего мира складывается у ребенка мышление. Решающую роль в его формировании играет развитие речи.

Овладевая в процессе общения с окружающими людьми словами и грамматическими формами родного языка, ребенок научается вместе с тем обобщать при помощи слова сходные явления, формулировать взаимоотношения, существующие между ними, рассуждает по поводу их особенностей и т. д.

Обычно в начале второго года жизни у ребенка возникают первые обобщения, которые он использует в последующих действиях. С этого начинается развитие детского мышления, которое происходит не само собой, не стихийно. Им руководят взрослые, воспитывая и обучая ребенка. Опираясь на опыт, имеющийся у ребенка, взрослые передают ему знания, сообщают ему понятия, до которых он не смог бы додуматься самостоятельно и которые сложились в результате трудового опыта и научных исследований многих поколений.

Под влиянием воспитания ребенок усваивает не только отдельные понятия, но и выработанные человечеством логические формы, правила мышления, истинность которых проверена многовековой общественной практикой. Подражая взрослым и следуя их указаниям, ребенок постепенно приучается правильно строить суждения, правильно соотносить их друг с другом, делать обоснованные выводы.

Решающую роль в формировании первых детских обобщений играет усвоение названий окружающих предметов и явлений. Взрослый в разговоре с ребенком называет одним и тем же словом «стол» различные столы, находящиеся в комнате, или одним и тем же словом «падать» падение различных предметов. Подражая взрослым, ребенок и сам начинает употреблять слова в обобщенном значении, мысленно объединяя ряд сходных предметов и явлений.

Следует, однако, отметить, что в силу ограниченного опыта и недостаточного развития мыслительных процессов маленький ребенок вначале испытывает большие трудности в овладении общеупотребительным значением самых обыкновенных слов. Иногда он чрезвычайно суживает их значение и обозначает, например, словом «мама» только свою мать, недоумевая, когда другой ребенок называет так же свою маму. В других случаях он начинает употреблять какое-либо слово в слишком широком значении, называя им ряд предметов, только внешне сходных, не замечая существенных между ними различий. Так, один полуторагодовалый ребенок называл одним словом «киса» кошку, меховой воротник на маминой шубе, белку, сидящую в клетке, и тигра, нарисованного на картинке.

Характерным для детей раннего возраста является то, что они мыслят, главным образом, о вещах, которые ими воспринимаются в данный момент и с которыми они действуют в настоящее время. Анализ, синтез, сравнение и другие мыслительные процессы еще не отделимы от практических действий с самим предметом, фактическим расчленением его на части, соединением элементов в одно целое и т. д.

Таким образом, мышление ребенка раннего возраста, хотя и неразрывно связано с речью, носит еще наглядно-действенный характер.

Другой особенностью детского мышления на ранних этапах его развития является своеобразный характер первых обобщений. Наблюдая окружающую действительность, ребенок различает в первую очередь внешние признаки предметов и явлений, обобщает их по внешнему сходству. Ребенок не может еще разобраться во внутренних, существенных особенностях предметов и судит о них лишь по внешним качествам, по наружному облику.

Характерной особенностью первых детских обобщений является то, что они основываются на внешнем сходстве между предметами и явлениями.

Таким образом, уже в раннем детстве у ребенка появляются зачатки мышления. Однако содержание мышления в преддошкольном возрасте еще очень ограничено, а формы его очень несовершенны. Дальнейшее развитие мыслительной деятельности ребенка происходит в дошкольном периоде, где обогащается его содержание и оно поднимается на новую, более высокую ступень развития.

От 4-х лет. Познание окружающей действительности у ребенка раннего возраста ограничивается довольно узким кругом предметов и явлений, с которыми он непосредственно сталкивается дома и в яслях в процессе своей игровой и практической деятельности. У ребенка-дошкольника значительно расширяется область познания: она выходит за пределы того, что происходит дома или в детском саду, и охватывает более широкий круг явлений природы и общественной жизни, с

которыми ребенок знакомится на прогулках, во время экскурсий или же из рассказов взрослых, из прочитанной ему книги и т. д.

Развитие мышления ребенка-дошкольника неразрывно связано с развитием его речи, с обучением его родному языку. В умственном воспитании дошкольника все большую роль играют, наряду с наглядным показом, словесные указания и объяснения родителей и воспитателей, касающиеся не только того, что ребенок воспринимает в данный момент, но и предметов и явлений, о которых ребенок впервые узнает при помощи слова. Необходимо, однако, иметь в виду, что словесные объяснения и указания понимаются ребенком (а не усваиваются механически) лишь в том случае, если они подкрепляются его практическим опытом, если они находят опору в непосредственном восприятии тех предметов и явлений, о которых говорит воспитатель, либо в представлениях о ранее воспринимавшихся, сходных предметах и явлениях.

Здесь необходимо помнить указание И. П. Павлова относительно того, что вторая сигнальная система, составляющая физиологическую основу мышления, успешно функционирует и развивается лишь в тесном взаимодействии с первой сигнальной системой.

В дошкольном возрасте дети могут усвоить известные сведения о физических явлениях (превращение воды в лед и наоборот, плавание тел и проч.), познакомиться также с жизнью растений и животных (прорастание семян, рост растений, жизнь и повадки животных), узнать простейшие факты общественной жизни (некоторые виды труда людей).

При организации соответствующей воспитательной работы область познания дошкольником окружающего значительно расширяется. Он приобретает ряд элементарных понятий о широком круге явлений природы и общественной жизни. Знания дошкольника становятся не только более обширными, чем у ребенка раннего возраста, но и более глубокими. Ребенок начинает интересоваться внутренними свойствами вещей, скрытыми причинами тех или иных явлений. Эта особенность мышления дошкольника ярко обнаруживается в бесконечных вопросах «почему?», «зачем?», «отчего?», которые он задает взрослым.

Как мы уже говорили, дети раннего возраста в своих обобщениях исходят, главным образом, из внешнего сходства между вещами. Дошкольники же начинают обобщать предметы и явления не только по внешним, но и по внутренним, существенным признакам и особенностям.

Например, Миша (5 лет), группируя картинки по их содержанию, относит изображения саней, повозки, автомобиля, парохода и лодки в одну группу, несмотря на то, что все эти предметы внешне не похожи друг на друга. Он исходит из того, что все они служат одной и той же цели: «на них можно ездить». Тот же ребенок относит к одной группе такие несходные по своему внешнему виду предметы, как стол, этажерка, шкаф, диван, на том основании, что они служат человеку в качестве мебели. Прослеживая развитие понимания различного рода явлений, можно видеть, как ребенок на протяжении дошкольного возраста переходит от обобщений по внешнему, случайному сходству между предметами к обобщениям по более существенным признакам.

Дети младшего дошкольного возраста часто строят свои предположения о весе, исходя из таких внешних признаков, как форма и величина предмета, в то время как дошкольники среднего возраста и особенно старшего возраста все больше ориентируются на такую существенную в данном случае особенность предмета, как

материал, из которого он сделан. С усложнением содержания мышления у дошкольника перестраиваются и формы мыслительной деятельности.

Мышление ребенка раннего возраста, как уже указывалось, протекает в виде отдельных умственных процессов и операций, включенных в игровую или практическую деятельность. Дошкольник же постепенно научается мыслить о вещах, которые он непосредственно не воспринимает, с которыми он в данный момент не действует. Ребенок начинает выполнять различные мыслительные операции, опираясь не только на восприятие, но и на представления о ранее воспринятых предметах и явлениях.

Мышление приобретает у дошкольника характер связного рассуждения, относительно независимого от непосредственных действий с предметами. Теперь перед ребенком можно поставить познавательные, мыслительные задачи (объяснить какое-либо явление, отгадать загадку, решить какую-либо головоломку). В процессе решения подобных задач ребенок начинает связывать свои суждения друг с другом, приходит к определенным выводам или заключениям. Таким образом, возникают простейшие формы индуктивных и дедуктивных умозаключений. На ранних этапах развития у младших дошкольников, в связи с ограниченностью их опыта и недостаточным умением пользоваться умственными операциями, рассуждения часто оказываются очень наивными, не соответствующими действительности. Видя, как поливают растение, ребенок приходит к выводу, что игрушечного мишку тоже нужно поливать, «чтобы он лучше рос». Зная, что детей иногда наказывают за плохое поведение, он решает, что нужно побить крапиву, «чтобы она в другой раз так больно не жглась». Однако знакомясь с новыми фактами, в частности, с фактами, не совпадающими с его выводами, выслушивая указания взрослого, дошкольник постепенно перестраивает свои рассуждения в соответствии с действительностью, научается более правильно их обосновывать, избегая ошибок и противоречий.

Особенностью мышления дошкольников является его конкретный, образный характер. Хотя дошкольник может уже мыслить о вещах, которые он непосредственно не воспринимает и с которыми он в данный момент практически не действует, но в своих рассуждениях он опирается не на отвлеченные, абстрактные положения, а на наглядные образы конкретных, единичных предметов и явлений.

Так, например, дошкольник уже знает, что различные деревянные вещи плавают, то есть он имеет определенное обобщенное знание об этих вещах и формулирует его при помощи слова. Однако когда его спрашивают, откуда он знает, что данная деревянная вещь (например, щепка или спичка) будет плавать, ребенок предпочитает сослаться не на общее отвлеченное положение («потому что все деревянные вещи плавают»), а на какой-либо конкретный случай или наблюдение (например, «Ваня бросил щепочку, и она не потонула» или «Я видел, я сам ее бросал»).

При организации умственной деятельности ребенка-дошкольника, при сообщении ему новых знаний необходимо учитывать конкретный, наглядный характер детского мышления. Однако следует отметить, что при организации соответствующей воспитательной работы ребенок к концу дошкольного возраста может достигнуть больших успехов в умении абстрагироваться, мыслить отвлеченно.

Приступая к работе, направленной на развитие мышления ребенка, важно понимать, что дошкольный этап его жизни связан с интенсивным развитием мышления, признаки которого описаны в предыдущем разделе. Для того чтобы ребенок начал мыслить, перед ним необходимо поставить новую задачу, в процессе решения которой

он мог бы использовать приобретенные ранее знания применительно к новым обстоятельствам.

В школьном возрасте у детей продолжается активное развитие мышления. Успешность обучения в школе связана с определенным уровнем развития этой стороны психики ребенка. Он должен прийти из детского сада в школу с интересом к приобретению новых знаний, с запасом элементарных понятий об окружающей действительности, с простейшими навыками самостоятельной умственной работы. (Запорожец А. В., 1953).

Поэтому большое значение в умственном воспитании ребенка приобретает организация игр и занятий, которые развивали бы у ребенка умственные интересы, ставили бы перед ним определенные познавательные задачи, заставляли бы самостоятельно производить определенные умственные операции для достижения нужного результата.

Игры для развития мышления.

• ЧТО ЛИШНЕЕ? •

Цель игры: развитие способности к обобщению.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: ребенку предлагается исключить лишний предмет (картинку, понятие) из предлагаемого ряда. Сначала для игры можно использовать различные игрушки. Количество варьируется в зависимости от успехов ребенка (от 3 и более). Затем можно перейти к реальным предметам, находящимся в поле зрения ребенка (например, предметы мебели, посуда). Далее ребенок воспринимает предлагаемый ряд на слух.

В этой игре важно, чтобы ребенок аргументировал свой выбор, даже если он это сделает на основании несущественных признаков.

• КТО ГДЕ ЖИВЕТ? •

Цель игры: развитие способности к обобщению и классификации на основании существенных признаков.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: для игры необходимо подготовить карточки с изображением объектов, относящихся к различным категориям (животные, грибы, посуда и т. д.). Карточки перемешиваются и раскладываются перед ребенком.

Взрослый спрашивает: «Кто где живет? Кто живет в зоопарке? Что на кухне? Что в корзинке?» И т. д. Ребенку требуется разложить предметы по соответствующим группам. Для наглядности можно также использовать картинки с изображением «мест обитания».

• УГАДАЙ-КА! •

Цель игры: научить ребенка соотношению понятий и категорий, к которым объекты принадлежат, развитие функции обобщения.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: взрослый загадывает определенное слово, а ребенок пытается его отгадать, задавая взрослому вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет». Потом игроки меняются ролями. Для зрительной опоры можно загадывать не отвлеченные слова, а один из предметов, изображенных на предварительно подготовленных карточках или находящихся в комнате.

• НАЙДИ ПОХОЖЕЕ •

Цель игры: развить способность к группировке объектов по предложенному признаку.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: для игры нужны карточки с изображением различных объектов, причем отдельные группы объектов должны обладать общими признаками (несущественными). Например, в группу «Полосатые» могут входить зебра, полосатый шарф, арбуз и т. д. Карточки перемешиваются и раскладываются перед ребенком, ему предлагается взять одну из них. «Как ты думаешь, какие из карточек, находящихся на столе, можно положить рядом с твоей карточкой? Что у них общего?»

• КТО (ЧТО) КЕМ (ЧЕМ) БУДЕТ? •

Цель игры: развивать общий кругозор, способность выстраивать простые логические цепочки.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: взрослый задает ребенку вопросы, а ребенок отвечает.

Например:

Кем будет яйцо? (Может быть птенцом, крокодилком, черепахой, змеей.)

– цыпленок – петухом;

– мальчик – мужчиной;

– теленок – коровой или быком;

– бумага – книгой;

– снег – водой;

– вода – льдом;

– семечка – цветком;

– мука – блинчиками;

и т. д.

Можно провести игру - наоборот: «Кто кем был?». Лошадь – жеребенком; цветок – семенами и т. д.

• СОБЕРИ ПРЕДМЕТ •

Эта игра направлена на развитие функции обобщения, а также формирование умения выделить существенный признак у ряда предметов и умения объединять их в одну категорию.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: ребенку предлагается поиграть в волшебника и соединить части предметов, чтобы получился целый объект. Эти части могут быть изображены на картинках. На более позднем этапе ребенок воспринимает слова на слух. Например: ствол, ветки, листья собираются в дерево.

После того как все предметы сложены, можно пофантазировать вместе с ребенком и сочинить сказку, используя эти предметы.

• ОТГАДАЙ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ •

Цель игры: развитие активного и пассивного словарного запаса, стимулирует речевую активность, тренирует собранность и внимательность.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: эта игра отчасти похожа на игру «Угадай-ка». Отличие в том, что взрослый и ребенок не отвечают на вопросы, чтобы отгадать предмет, а описывают его, употребляя как можно больше прилагательных.

• ЧЕМ ПОХОЖИ ПРЕДМЕТЫ? •

Цель игры: расширить общий кругозор, научить находить сходства и различия между предметами, выделяя различные признаки предметов.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: ребенку предлагаются два понятия (предмета). Нужно найти и назвать их общие черты. Для зрительной опоры можно использовать картинки. Например: «Что общего между столом и карандашом? Они оба деревянные, оба сделаны человеком, оба неживые, оба находятся в этой комнате».

Аналогично можно построить игру с нахождением отличий.

• А НАОБОРОТ? •

Цель игры: развить не только мышление ребенка, но и существенно помочь ему расширить словарный запас.

Возраст детей: от 3-4 лет.

Инструкция и ход игры: к предлагаемому слову (картинке) ребенку нужно подобрать антоним. Изначально можно пользоваться соответствующими картинками, затем слова воспринимаются ребенком на слух. При этом можно вводить такие абстрактные понятия, как счастье, любовь, жизнь и т. д.

Дружные фигурки

Игра развивает образное мышление, произвольную память, готовит руку к письму.

Необходимый инвентарь: бумага, ручка или карандаш.

♦ Как играем: вы в дороге и вам нечем занять ребенка? Нарисуйте на листе бумаги 7-8 любых фигур, какие придут вам на ум. Например: круг, звездочка, квадрат, ромбик и т. д. Среди них — две одинаковых. Ребенок должен найти их и заштриховать, а как — пусть придумает сам. Самое главное — не выходить за контуры.

♦ Закрепляем: вместо геометрических фигур можно нарисовать фрукты, мебель, игрушки или цифры и буквы. Вариантов много. А главное — ваш ребенок будет занят с пользой для вас и для него.

Пригласим на день рождения

Игра учит соотносить группы предметов по их количеству, развивает наглядно—образное мышление

Необходимый инвентарь: бумага, ручка или карандаш.

♦ Как играем: покажите ребенку одинаковое (или разное) количество точек в двух кругах — это гости и конфеты. Как узнать, всем ли хватит угощения? Провести от одной точки первого круга черточку к другой точке второго круга. Так мы устанавливаем взаимные соответствия.

♦ Закрепляем: сравнивать в кругах можно любые предметы и любое их количество — больше или меньше на 1- 3 предмета. Можно ставить знак равенства между двумя кругами, если количество точек одинаково.

Делим - собираем

Игра учит вычленять из целого части и объединять их (анализу - синтезу)

♦ Как играем: один из играющих перечисляет: колеса, мотор, руль, кабина. Другой называет предмет, который состоит из этих частей, — машина. Аналогично: стебель, листья, лепестки? Четыре ножки, крышка? Окна, двери, потолок, стены? И т. д.

♦ Играем наоборот: стул — спинка, ножки, сиденье. Телефон — кнопки с цифрами, корпус. И т. д. А апельсин? Дольки, кожура. А суп? Вода, картофель, капуста, лук. А персик? Мякоть, косточка. А наволочка, букет?..

♦ Закрепляем: нарисуйте части предмета, например: длинные уши, маленький хвостик, — попросите ребенка догадаться, чьи это части (зайчик), и дорисовать предмет. Покажите часть предмета — ребенок должен определить, что это такое.

Тук, тук, кто в домике живёт?

♦ Как играем: спросите ребенка, что снаружи, что внутри: котлета или сковорода, сок или кувшин, краска или ее тара, квартира или дом, мягкая игрушка или вата река или песок?

♦ Закрепляем: нарисуйте комнату — в ней мебель, банку с компотом — в ней фрукты и т. д.

Сортируем картинки

Игра учит классифицировать предметы

Необходимый инвентарь: вырезанные картинки из старых книг, журналов, фантики от конфет и т. д.

♦ Как играем: вместе с ребенком сложите картинки в коробочки и положите их в определенное место. Эти картинки вам пригодятся и для развития речи, и для игр по математике. И не надо покупать лото! В дождливую погоду достаньте коробки с карточками. Сами вернитесь к своим делам, а ребенок пусть занимается сортировкой карточек.

♦ Группировать и сортировать можно как угодно: цветы и кустарники, времена года, части суток, одежду и обувь, буквы и цифры и т. д. Есть картинки с игрушками и мебелью — разделите их на деревянные и на пластмассовые и т. д.

♦ Закрепляем: раскладывать можно зимнюю и летнюю обувь, тяжелые и легкие предметы, игрушки для зимы и для лета и т. д.

Квартирный счет

Игра учит сравнивать группы предметов по их количественному соотношению, формирует логическое мышление.

♦ Как играем: вы путешествуете с ребенком по квартире и выясняете, каких предметов в ней много, мало, один. Задаете вопросы, требующие логического объяснения: а может ли быть ваз, полок, холодильников больше, чем цветов, обуви, продуктов? Страниц меньше, чем книг? И т. д. Пусть ребенок обоснует свой ответ.

♦ Закрепляем: на улице сравниваем дома и людей, живущих в них, деревья и цветы, машины и пассажиров и т. д.

Нужные вещи

Игра знакомит с многофункциональностью некоторых вещей

♦ Как играем: с показом или без него спросить ребенка: «Для чего нужна щетка?» — «Для чистки обуви, зубов, ковра, одежды, посуды». «А бумага?» — «Рисовать, заворачивать, для книг и газет» и т. д. А стекло, песок, зонт?

♦ Поощряйте ребенка за интересные ответы: бумага для бумажного змея, кораблика.

♦ Закрепляем: «А палочка для чего нужна?» — «Рисовать, для постового, для флажка».

♦ Чем интереснее ответы, тем лучше. А если завести альбом «Нужных вещей» и зарисовывать их? Поверьте, ребенку это понравится.

Сообразилки

Игра помогает формировать понятийное мышление - вычленять подгруппу из целой группы

♦ Как играем: путешествуем по квартире, по улице. Чего больше: столов или мебели, кастрюль или посуды, одежды или футболок, медведей или животных в лесу, рыбы или пещарей в реке?

♦ Закрепляем: посмеемся: чего больше — коров или молока, квартир или жильцов? Куриц или яиц?

- ♦ Такие вопросы развивают образное и логическое мышление.

Изображалки

Игра подводит к пониманию того, что схемой можно изобразить любые предметы

Необходимый инвентарь: бумага, карандаш.

♦ Как играем: попытайтесь вместе изобразить на бумаге снег, ветер, дождь и даже настроение — радость, обиду. Вы говорите — ребенок изображает, и наоборот.

♦ Закрепляем: в кармашке погоды каждый день отображайте схемой ее явления.

♦ Задавайте больше заданий на абстрактные понятия — как изобразить тяжесть, верх, легкость и т. п.

♦ А если попробовать на одну изображенную схему найти как можно больше подходящих предметов?

Заколдованные сказки

Игра развивает наглядно-образное мышление, творческое воображение

Необходимый инвентарь: кружочки разного размера и цвета.

♦ Как играем: играем с заколдованными героями сказки «Теремок». Выложите на стол маленький и большой серый кружочки и попросите ребенка «расколдовать» их — определить, кто здесь заяц, а кто мышка; потом — оранжевый и коричневый: кто лиса, а кто медведь и т. д. А кто их заколдовал — придумайте сами. Таким же образом обыграйте сказки «Колобок», «Репка», «Лиса, заяц и петух» и другие любимые сказки ребенка.

♦ Закрепляем: в коробке лежат цветные кружочки — ищите в них героев сказок. Фантазируйте. Например, зеленый кружочек — это и лягушка из «Теремка», и крокодил из «Мойдодыра», — остальное придумаете сами с ребенком или с членами семьи.

"Черный ящик".

Детям показывают "черный ящик" или просто сумку, портфель и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое? И т. д.

"Картинки-загадки".

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал

"Парные картинки" (развитие мыслительных операций анализа и синтеза).

Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую коробку, например). Если

ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются.

"Определи игрушку".

Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением "он" или "она". История рассказывается в течение 3-5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

"Угадай игрушку".

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят "Правильно!" или "Неправильно!".

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

"Кто кем (чем) будет?"

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком - бумага - книгой
- снег -водой
- вода - льдом
- семечко - цветком

- мука - блинчиками
и т. д.

Игра-наоборот: "Кто кем был?".

- лошадь - жеребенком
- цветок – семенем

"Лишняя игрушка".

Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2-3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть "из одного класса", а третья - из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.

Входит первая группа и, посоветовавшись, берет "лишнюю игрушку" - ту, которая, по их мнению, "не подходит". Так, в данном примере "лишняя игрушка" - это мячик (кукла и заяк - живые, а мячик - нет).

Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4 - 5, но не более 7-ми. Игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться "Лишняя картинка"). Эту игру можно проводить с ребенком и индивидуально.

"Перечисли предметы".

Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию "Я иду гулять", тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1-2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит "Правильно!", после неправильного - "Неправильно!". Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

"Противоположность".

Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет "чашка".

Дети могут назвать следующие предметы: "доска" (чашка выпуклая, а доска прямая), "солнце" (чашку делает человек, а солнце - это часть естественной природы), "вода" (вода - это наполнитель, а чашка - это форма) и т. д. Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

"Придумай загадку".

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д. Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

"Жили-были..."

.Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Смысл игры объяснять долго - мы просто приведем примеры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу...).

"Третий лишний".

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Детям 3-5 лет условия более простые.

Например:

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

Еще примеры для младших дошкольников:

- молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.

- машина, лошадь, трамвай;

- шапка, платок, сапоги;

- роза, береза, ёлка.

Для детей 5-7 лет задания усложняются:

- дождь, снег, река;

- врач, турист, шофер;

- тень, солнце, планета;

- мороз, вьюга, январь;

- камень, глина, стекло;

- дверь, ковер, окно;

- море, река, бассейн.

"Какое что бывает?"

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок

отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя. Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным? (коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

"Кто без чего не обойдется".

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад... какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Живое - неживое.

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный". Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

И т.д.

«Что снаружи, что внутри?»

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

"Кто это?" знакомимся с профессиями.

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает

электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

4 вариант: "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

Отгадай предмет по его частям.

В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

Отгадай предмет по описанию.

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

Сложи картинку.

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

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

"Я луна, а ты звезда".

Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции.

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...

Сравнение предметов.

Французский философ Гельвеции писал: "Что такое ум сам по себе?

Способность подмечать сходства и различия, соответствия и несоответствия, которые имеют между собой различные предметы".

Сравнивать - значит указать сходства и различия.

Например: сравним огурец и помидор.

Сходства: и то и другое овощ, растут на грядках.

Различия: цвет, форма, вкус.

Сравнение лежит в основе всех великих изобретений. Известно, что "парашютики" растений типа одуванчика натолкнули на мысль о создании парашюта. Идея конструкции висячего моста пришла в голову изобретателю, когда он наблюдал паутину. Создать форму крыла аэроплана помогло сравнение с крылом птицы.

Сравнивая, ребенок не только познает мир, но и развивается умственно: он учится выяснять причины сходства и различия предметов и явлений.

Сначала надо хвалить ребенка даже за попытку сравнить один предмет с другим.

Еще лучше, если ребенок сможет подобрать действительно удачное сравнение. Задавайте ребенку вопросы, побуждающие объяснять различие и сходство. Предлагайте ему самостоятельно искать объекты для сравнения.